



OCIO, CULTURA Y APRENDIZAJE: HISTORIA Y VIDEOJUEGOS

Juan Francisco Jiménez Alcázar
Gerardo F. Rodríguez
Stella Maris Massa
(Coords.)



Proyecto de investigación I+D+I:
*Historia y videojuegos (II): cono-
cimiento, aprendizaje y proyección
del pasado en la sociedad digital*
(HAR2016-78147-P)



**Juan Francisco Jiménez Alcázar, Gerardo F. Rodríguez e
Stella Maris Massa (coords.)**

Ocio, cultura y aprendizaje: Historia y videojuegos

Colección Historia y Videojuegos nº 7



Ocio, cultura y aprendizaje: historia y videojuegos / Juan Francisco Jiménez Alcázar, Gerardo F. Rodríguez y Stella Maris Massa (Coords.).- Murcia : Universidad de Murcia. Servicio de Publicaciones, 2020.

– (Colección Historia y Videojuegos ; 7) (Editum)
I.S.B.N.: 978-84-17865-28-3

Videojuegos-Aspectos culturales.
Jiménez Alcázar, Juan Francisco.
Rodríguez, Gerardo (Gerardo Fabián), (1967-)
Massa, Stella Maris
Universidad de Murcia. Servicio de Publicaciones.

794:004.4

1ª Edición 2020

Reservados todos los derechos. De acuerdo con la legislación vigente, y bajo las sanciones en ella previstas, queda totalmente prohibida la reproducción y/o transmisión parcial o total de este libro, por procedimientos mecánicos o electrónicos, incluyendo fotocopia, grabación magnética, óptica o cualesquiera otros procedimientos que la técnica permita o pueda permitir en el futuro, sin la expresa autorización por escrito de los propietarios del copyright.



Proyecto de investigación I+D+I: *Historia y videojuegos (II): conocimiento, aprendizaje y proyección del pasado en la sociedad digital* (HAR2016-78147-P). Financiado por el Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades del Gobierno de España.

Todos los trabajos han sido sometidos a un sistema de revisión científica externa de originales (revisión anónima por al menos dos especialistas en el tema del estudio).

Director de la colección: Juan Francisco Jiménez Alcázar

© Los autores
Universidad de Murcia, Servicio de Publicaciones, 2020



ISBN: 978-84-17865-28-3

Depósito Legal: MU 331-2020

Diseño e impresión: Compobell, S.L.

Impreso en España - Printed in Spain

ÍNDICE

Presentación.....	7
<i>Juan Fco. Jiménez Alcázar, Gerardo F. Rodríguez y Stella Maris Massa</i>	
<i>Nioh</i> (Team Ninja, 2017): una versión alternativa del periodo Sengoku (1467/1477-1603).....	9
<i>Claudia Bonillo Fernández</i>	
Las sombras de una sombra: representación cultura japonesa en <i>Sekiro: Shadows Die Twice</i>	63
<i>David João Cordeiro Fernandes</i>	
«Dar sentido a la (hiper)memoria»: hacia una metodología científica para el estudio del pasado en los videojuegos.....	97
<i>José Carlos García Vega</i>	
La fin del mundo: Historia, cultura, videojuegos y apocalipsis.....	127
<i>Juan Francisco Jiménez Alcázar y Gerardo F. Rodríguez</i>	
Españolada, memoria histórica y representación digital: la Guerra Civil española en el mundo del videojuego.....	185
<i>Antonio César Moreno Cantano</i>	
Hiperhistoria, el uso del pasado en el videojuego. El caso de <i>Wolfenstein II: The New Colossus</i> y <i>Call of Duty: WWII</i>	205
<i>Alberto Venegas Ramos</i>	

LA FIN DEL MUNDO: HISTORIA, CULTURA, VIDEOJUEGOS Y APOCALIPSIS¹

Juan Francisco Jiménez Alcázar

Universidad de Murcia

Gerardo F. Rodríguez

Universidad Nacional de Mar del Plata-CONICET

*“No soy un mal tipo, trabajo duro y quiero a mis hijos.
¿Por qué tengo que pasarme medio domingo
escuchando cómo me voy a ir al infierno?”
(Homero Simpson)²*

Una pregunta de inicio: ¿cuántas personas habrán leído el *Apocalipsis* de san Juan en nuestros tiempos? Ciertamente que su número es alto, pero a buen seguro que no tanto como pudiera parecer. En cambio, casi todos han oído hablar de él, razón por la que forma parte de nuestra cultura y su significado, más o menos acertado, y también que algunos de sus personajes, como los «cuatro jinetes», son elementos incorporados a lo que somos como individuos y como grupo. La Naturaleza nos enseña desde bien pequeños que siempre hay un

1 Este trabajo se inscribe en el seno del proyecto de investigación *Historia y videojuegos (II): conocimiento, aprendizaje y proyección del pasado en la sociedad digital* (HAR2016-78147-P), financiado por el Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidad, Plan Estatal de Investigación Científica y Técnica y de Innovación 2013-2016, convocatoria de Excelencia 2016. <https://www.historiayvideojuegos.com>. Los enlaces han sido comprobados con fecha 1 de marzo de 2020.

2 En Latinoamérica, corresponde a la cuarta temporada de la serie animada *Los Simpson* se emitió en la cadena Fox entre el 24 de septiembre de 1992 y el 13 de mayo de 1993. El episodio 62: “Homero hereje” se estrenó el 8 de octubre de 1992.

principio y un final, por lo que es común que en la mayor parte de las culturas y civilizaciones se haya edificado un concepto de “final”, al igual que de “origen”.

En estas páginas plantaremos algunas reflexiones en torno a la noción de “apocalipsis”: usos, abusos, imaginarios, mentalidades... de ayer y de hoy. Reflexiones que permiten preguntarnos sobre la existencia o no de límites, entre realidad y ficción, en las cuestiones referidas a las ideas apocalípticas y milenaristas. No es nuestro deseo ni objetivo hacer un repaso sobre las manifestaciones culturales que hayan expresado ese mensaje oclusivo, pues sería un estudio abocado al infinito. Tratamos de realizar una serie de reflexiones sobre cuestiones puntuales, siempre de tipo cultural y unidas al reflejo histórico y de expresión en el horizonte de las expresiones sociales, leamos Cultura, con mayúscula, donde también tendrán cabida, lógicamente, los semblantes esbozados por el ocio digital. Lo hacemos desde una perspectiva de cultura argentina y española, con el objetivo de culminar la evidencia de una homogeneización de parámetros culturales básicos pues, al fin y al cabo, la idea de “fin del mundo” también es geográfica.

Procede partir de una premisa, y es la de qué es realmente el concepto de *Apocalipsis*, qué creemos mayoritariamente que es y, lo más importante, para quién estaba dirigido o asumió y asume el discurso. Es inherente a la idea de fin de la existencia, donde la letra alfa era el inicio de la Creación y la omega su oclusión, pero como anuncio de esa consumación de los tiempos debía de acontecer determinados sucesos de carácter extraordinario que cumplía precisamente esa misión: el de publicitarlo para que todos supieran/supiéramos qué iba a pasar. Valdrá con observar con cierto detenimiento un crismón para ver cómo se sitúan a izquierda y derecha ambas letras escoltando las iniciales en griego también de Jesucristo (la ji —X— y la ro —P—)³. En nuestro caso, centraremos el interés en la omega. De todas formas, en el *Apocalipsis* aparece claramente así:

Yo soy el alfa y la omega, el primero y el último, el principio y el fin (Ap. 22, 13)

Esta referencia al libro joánico la vamos a ver en algún videojuego de forma directa y también indirecta, caso de *Fallout 3* y de la serie *Halo*, cuestión que abordaremos más adelante.

Lo fundamental para consolidar esta idea no es la de *destrucción*, que es lo que se ha consolidado en el imaginario colectivo, más sencilla y con querencia

3 GARCÍA GARCÍA, F.A.: “El Crismón”, *Revista Digital de Iconografía Medieval*, II-3 (2010), pp. 21-31.

mayoritaria a la simplificación —y, por lo tanto, al error—, sino la de *resurrección o surgimiento de un tiempo nuevo*. Aquí es donde se fundamenta uno de los objetivos del presente trabajo, pues en ese proceso postrero es donde el guion del videojuego ha encontrado más posibilidades.

Se advierte de que este trabajo no tiene el objetivo de englobar todas las referencias videolúdicas al tema, ya que sería una labor ingente y no adecuada a las metas propuestas. Será normal, por lo tanto, que algún lector-videojugador eche de menos títulos o algunas alusiones al fenómeno mesiánico en producciones. Las referencias están realizadas con el fin de reflexionar sobre el fenómeno, su plasmación y configuración a lo largo de la Historia y su reflejo cultural en el ámbito del videojuego, por lo que hemos indicado las que nos parecían más oportunas para nuestro propósito.

1. APOCALIPSIS COMO ANTESALA DE LA GLORIA

Nuestra civilización globalizada ha incorporado el mensaje apocalíptico como el de un final en sí mismo, con matices abiertamente caóticos y catastróficos, con debacles y donde el Mal y la distopía dominan todo un contexto general. Los «jinetes» que lo anuncian, al igual que lo hacía san Juan en su obra, sencillamente son los heraldos de que lo que sucederá a continuación, y que es algo ya “conocido”, aunque aún no vivido. Tanto se ha oído y visto, que forma parte esencial de nuestra vida cotidiana, posiblemente porque es el libro bíblico con mayor número de iconos e imágenes escritas, algo que generó desde el primer momento de esa “revelación” un amplio universo de paisajes y personajes. El libro de Juan se unía al de Daniel como “Apocalipsis canónicos”, pero que coexistieron con otros textos que “han ejercido también una extensa y profunda influencia en los autores y escritos posteriores”⁴, divididos en dos grandes grupos: los apocalipsis judíos y los cristianos. Todos ellos van a contribuir a forjar esa iconografía muy clara de un concepto muy imbricado en la cultura judeocristiana, y que también impregnó la islámica, con referencias claras en el Corán.

Vivir una “situación apocalíptica”, pensar en un “apocalipsis nuclear”, entender los matices de un título cinematográfico como *Los cuatro jinetes del apocalipsis* (dir. V. Minnelli, 1962)⁵, *Apocalypse Now* (dir. F.F. Coppola, 1979),

4 GUADALAJARA MEDINA, J.: *Las profecías del Anticristo en la Edad Media*, Madrid, Gredos, 1996, p. 64.

5 Es una adaptación al cine de la novela con el mismo título de Vicente Blasco Ibáñez, aunque esta última centrada en la I Guerra Mundial. <https://www.filmaffinity.com/es/film273595.html>.



Apocalypto (dir. M. Gibson, 2006), o *Terminator 2: el Juicio Final* (dir. J. Cameron, 1991), tanto por su sentido de catarsis final como de descubrimiento y epifanía, generar una serie *anime* titulada en España *Apocalipsis en el instituto*⁶, y así un largo etcétera, hace que ese concepto esté incorporado de manera básica a nuestra cosmogonía cultural de forma completa. La tradición redentora de la cultura occidental, marcada además por fenómenos y acontecimientos de enorme trascendencia, caso de los episodios de pestilencia a partir de 1348, ha hecho el resto para que en la actualidad tengamos un foco que proyecta ese concepto sobre múltiples planos de nuestra expresión cultural. Si no, no entenderíamos narrativas sobre un “apocalipsis zombi” o guiones de ficción desenvueltos en mundos post-apocalípticos.

2. USOS Y ABUSOS CULTURALES DEL *APOCALIPSIS* EN LA ACTUALIDAD

Tomaremos ejemplos de variada procedencia y épocas para ilustrar la primera idea que queremos desarrollar: todos saben qué es el apocalipsis cristiano, o al menos, tienen una imagen aproximada de lo que culturalmente ha fraguado desde hace dos milenios. Propuestas artísticas de todo tipo, literarias, filosóficas, teológicas, cinematográficas, videográficas... han contribuido a forjar personajes y escenarios diversos con el mismo final: el portal de la conclusión en sí misma de la existencia. Un ejemplo actual; la prensa escrita nos permite tener una idea más o menos acabada de que las palabras “apocalipsis” y “apocalíptico” remiten a un ocaso que anuncia una aurora que puede ser un destello de luz o, como suele suceder en la mayoría de los casos, una época de tensión, penumbra y angustia previa a la condenación o a la salvación para el creyente, o para los que no lo son, la antesala de lo definitivo.

Veremos a continuación las expresiones diversas de ese discurso escatológico, resultado de las diferentes perspectivas reflejadas como manifestaciones de desasosiegos, curiosidades, inquietudes y puras creencias para todos. Anunciamos la conclusión, a modo apocalíptico de un final anticipado, de que se ha convertido este acontecimiento en una vía generadora de narrativas rompedoras con el discurrir histórico, con la presencia de sociedades distópicas como contrapunto a las utópicas que hunden sus raíces en una historia contrafactual⁷ más inteligible en nuestro mundo actual, más global y con

6 学園黙示録 Creada por Daisuke Sato e ilustrada por Shoji Sato, su traducción original es *Escuela secundaria de los muertos, Highschool of the Dead* en inglés.

7 EVANS, R.J.: *Contrafactuals. ¿Y si todo hubiera sido diferente?*, Madrid, Turner, 2018.

influencias culturales diferentes, que ha generado un constructo ideológico poliédrico que termina por condicionar la imagen que hoy tenemos de esa iconografía apocalíptica.

2.1. APOCALIPSIS MUSICAL

No se trata de un concierto de determinado tipo de música, pues manifestaciones sonoras que toman momentos de desplome y resurrección los ha habido desde siempre, aunque es posible que lo más conocido para el gran público haya sido el *Ocaso de los Dioses* wagneriano. Si centramos esta cuestión en el ámbito musical argentino, hemos de referirnos a *La Biblia* (1971). Fue la primera y única “obra conceptual” del rock argentino, compuesta por Ricardo Soulé, Willy Quiroga, Juan Carlos Godoy y Rubén Basoalto. En el tema “Apocalipsis” escribieron: “*Este es el final / es el Apocalipsis, / no puedo hablar / apenas si puedo decir lo que veo. // Hay melodías en el aire / esto es maravilloso, / no puede ser el final. // Aquí no termina... // ¡Aquí empieza!*”. Ellos refuerzan la idea que vincula el Apocalipsis con el final, que es, a su vez, un nuevo comienzo, un verdadero renacer. Es una elaboración cultural que no equivoca el mensaje original, pues al contrario de lo que muchos creen, el contexto apocalíptico es el anticipo de un periodo glorioso de la existencia.

Hay muchísimas expresiones musicales en la actualidad cercana o presente que tienen al Apocalipsis como fondo de su desarrollo. Desde el *heavy metal*, como el grupo riojano «Tierra Santa»⁸, hasta una ópera rock, *Apocalipsis*, del *Circo de los Horrores*,⁹ las manifestaciones son producto de esa constante sobre la idea reconocible por todo tipo de público. Solo hacemos referencia somera a esta cuestión, habida cuenta de que tratamos de señalar esa realidad no cuestionada sobre el concepto, acertado o no, de lo que “entendemos”, de manera general, que es un apocalipsis, que puede o no coincidir con qué es el Apocalipsis.

8 Posee un álbum publicado en 2004 con el título de *Apocalipsis* (Locomotive Music), con un tema homónimo.

9 Al más puro estilo *Mad Max* (dir. G. Miller, 1979), con esa estética del desierto anárquico, la web de la compañía lo expresa de forma categórica: “Parece el fin del mundo, pero es solo el principio”. <https://circodeloshorrores.com/apocalipsis>. En la sinopsis, podemos leer más específicamente: “Bienvenidos al día después. Con *Apocalipsis* llega el cuarto espectáculo del *Circo de los Horrores*. En esta ocasión trasladaremos al espectador al mundo después del colapso, donde guerras, sequías, enfermedades, caos medioambiental y peleas entre razas han dejado un planeta devastado, sin casi recursos para subsistir. Una ópera rock circense fusionando por primera vez en un show el mejor rock, la majestuosidad de la ópera, el ritmo del teatro musical y el riesgo del circo”. <https://circodeloshorrores.com/apocalipsis/sinopsis>.

2.2. INTERVENCIÓN ARTÍSTICA

Al igual que lo hemos hecho en el subapartado anterior, aquí sencillamente queremos apuntar una manifestación más de ese presentismo conceptual, donde lo que prima es la idea reconocible por el público al que va dirigida y, lo que es más importante, generada por la idea que posee el creador o creadores de la producción.

Un ejemplo. *Yeguas del Apocalipsis* - Museo de Arte Latinoamericano de Buenos Aires (MALBA), 2015. La obra, presentada en el marco del seminario “Efectos virales”, despliega la labor del dúo chileno Yeguas del Apocalipsis (1987-1997), integrado Francisco Casas y Pedro Lemebel. El dúo generó una intervención micropolítica, que cruzaba crítica social —en el Chile de finales de Pinochet—, resignificaciones de género —en el momento de inicios de las luchas por los derechos feministas— y el reconocimiento de nuevas identidades —en su caso vinculadas con el travestismo— con las discusiones públicas, morales y médica, en torno al SIDA como epidemia finisecular y el activismo sexo-disidente y posicionamiento de izquierdas. Nuevamente aquí el *Apocalipsis* del nombre remite a estos nuevos tiempos de duda y sufrimiento, pero también de proyección y alumbramiento.

2.3. NOTICIAS PERIODÍSTICAS

Mario Vargas Llosa escribe a propósito del líder norcoreano Kim Jong-Un: *“tiene en sus manos la llave de una catástrofe nuclear de dimensiones apocalípticas que podría retroceder el planeta a la edad de las cavernas o, pura y simplemente, desaparecer en él toda forma de vida. Sin dejar de temblar, hay que quitarse el sombrero: ¡vaya macabra proeza!”* ¿Cómo llegamos a esto, se pregunta el escritor hispano-peruano? Y responde: *“No tengo ninguna respuesta a esa pregunta que formulo con un sabor de ceniza en la boca. Y temo mucho que nadie tenga una respuesta convincente sobre por qué hemos llegado a una situación en la que un pobre diablo seguramente inculto, de inteligencia primaria, que en las pantallas parece una caricatura de sí mismo, haya sido capaz de llegar a tener en sus manos la decisión de que la civilización siga existiendo o se extinga en un aquelarre de violencia”* (*La Nación*, 19/09/2017). Este texto, como cualquier otro elegido al azar, es representativo de ese concepto masificado de lo que presumiblemente significa *Apocalipsis*.

Otro de los ámbitos de “civilización” en el que la idea se queda fijada para común general. El Boletín de Científicos Atómicos de la Universidad de

Chicago resaltó cuánto se ha modificado para 2019 la hora del denominado «Reloj del Apocalipsis»:

“*Reloj del juicio final* está más cerca que nunca del apocalipsis. Los científicos dicen que el riesgo de una guerra nuclear, calentamiento y desinformación para socavar la democracia, conforman la lista de las principales amenazas para la sociedad en todo el mundo. El Boletín de Científicos Atómicos de la Universidad de Chicago mantiene su simbólico *Reloj de Apocalipsis* a dos minutos de la medianoche, en su evaluación anual de lo cerca que está el mundo de su fin. La herramienta fue creada durante la *Guerra Fría* para advertir de los riesgos del fin del mundo, que simbólicamente ocurrían cuando ese reloj marque la medianoche. El año pasado colocaron las manecillas a las 23:58. Y nada ha mejorado desde entonces, al contrario, se mantiene exactamente igual. El Boletín también hizo alusión a las tensiones entre Washington y Moscú considerándolas como inaceptables. Además, advirtió que las *fake news* provocan rabia y división en todo el mundo en un momento en el que necesitamos calma y unidad. Los expertos además destacaron que los líderes del mundo no han hecho lo suficiente para reducir el riesgo de una guerra nuclear y consideran ceguera y estupidez la actitud de los políticos frente al peligro de una catástrofe atómica. La aguja del reloj ha cambiado veinte veces desde su creación, en 1947. Avanzó dos minutos en 2015, colocándose a tres para la medianoche, debido al “cambio climático no controlado y la modernización de los ya enormes arsenales nucleares”. Se adelantó treinta segundos más en 2017, por las declaraciones del presidente de EE. UU., Donald Trump, sobre el uso de armas nucleares. Y en 2018, se colocó a las 11:58 a tan solo dos minutos. La última vez que el reloj estuvo tan cerca de la medianoche como ahora, fue en 1953, cuando Estados Unidos y la antigua Unión de Repúblicas Socialistas Soviéticas (U.R.S.S.) ensayaron armas termonucleares”¹⁰.

El fin del mundo, lo decimos con tono irónico, se aproxima como resultado de líderes nada escrupulosos que no consideran las consecuencias nefastas de sus acciones. Lo interesante es que depende del periodista de turno, el *mal* cambia de bando o, mejor dicho, se identifica con el *otro* bando (Corea del Norte *vs* Estados Unidos).

¹⁰ <https://www.hispantv.com/noticias/ciencia-tecnologia/409499/reloj-apocalipsis-fin-mundo-guerra-nuclear-eeuu-rusia>. Existe una buena definición en https://es.wikipedia.org/wiki/Reloj_del_Apocalipsis.

En realidad, y en este último caso, el reflejo apocalíptico parte de la amenaza constante de lo que definimos como “apocalipsis nuclear”, posibilidad nada imaginada para los habitantes de Hiroshima y Nagasaki en agosto de 1945 y los años posteriores¹¹. La *Guerra Fría* consolidó ese temor, donde ese “contador de tiempo” era un excelente símbolo de la hecatombe atómica, y las propias armas sirvieron como elementos que sobrevolaban las cabezas de los responsables políticos y militares de quienes poseían en sus arsenales este tipo de artefactos. Hoy no ha desaparecido, y el convulso momento en que el vivimos, fruto de muchas causas, pero con una conciencia clara de falta de referentes, gesta el rescate de mensajes e iconografía apocalíptica. Es la base de esas narrativas post-apocalípticas a consecuencias de un supuesto desastre “bíblico”; veremos su reflejo en el ámbito del videojuego en este mismo trabajo.

¿Qué mensajes e iconografía apocalíptica podemos identificar? Todos ellos están presentes en las siguientes ideas:

- ✓ el fin de los tiempos, que se encuentra asociado a un nuevo comienzo,
- ✓ la idea de fin de ciclo relacionado con el pecado, la guerra, el conflicto, la muerte,
- ✓ el desasosiego, la incertidumbre ante estos viejos / nuevos tiempos,
- ✓ y la necesidad de poder anticipar cuándo sobrevendrá el fin del mundo.

Llegado este punto, hemos de plantear de dónde arranca todo y que aclarará a quienes no estén iniciados con estos conceptos en la siguiente exposición.

3. EL APOCALIPSIS MEDIEVAL

Desde el siglo II y a lo largo de toda la Edad Media se realizaron diferentes lecturas e interpretaciones del texto joánico. En particular, cobraron fuerza las conocidas como escatológicas, mesiánicas y milenaristas¹². Hay que tener en cuenta que, desde la desmembración del poder romano hasta la llegada de las

11 Estremecedor el testimonio de Toyofumi OGURA: *Cartas desde el Fin del Mundo: por un superviviente de Hiroshima*, Barcelona, Pasado & Presente, 2012.

12 Para las líneas que siguen CASTRO CARRACEDO, J.M.: *Tipología y caracterización del pensamiento apocalíptico en la literatura medieval inglesa*, Salamanca, Ediciones Universidad de Salamanca, 2011; RUSCONI, R.: *Profezia e profeti alle fine del Medioevo*, Roma, Viella, 1999 y VACA LORENZO, Á. (ed.): *En pos del tercer milenio. Apocalíptica, Mesianismo, Milenarismo e Historia. Undécimas Jornadas de Estudios Históricos organizadas por el Departamento de Historia Medieval, Moderna y Contemporánea*, Salamanca, Universidad de Salamanca, 2000.

ideas luteranas, que tanto influirán también en todo este entramado ideológico, es donde se encuadra lo que asumimos tradicionalmente como “Edad Media”. Es parte de la explicación para comprender el éxito que ha tenido el concepto laxo de un periodo plagado de superstición, oscurantismo, seguidismo y rigor en la omnipresencia de que el *Final de los Tiempos* sería un hecho cercano. Las invasiones bárbaras, las normandas y las eslavas de siglos posteriores, la irrupción del Islam, los cálculos mesiánicos de unos y otros, la existencia de un mundo concreto edificado al amparo de esa desintegración política y cultural greco-latina, y la presencia de los poderes eclesiásticos en la dispersa geografía europea occidental hizo que los cambios palpables del siglo X precipitasen la idea de una transformación radical de lo conocido. Y así fue. Para Holland el momento bisagra fue Canossa¹³, donde se generó un nuevo contexto general con el despegue del Occidente cristiano y todo lo que comportó desde todos los planos hasta el trauma global que supuso la Peste Negra siglos después.

Es interesante que especifiquemos los diferentes conceptos con el fin de aclarar a qué nos referimos en todo momento, pues muchas veces confundimos ideas muy diferentes con una global integrada por el genérico de “apocalíptico”. Debemos entender *escatología* como el pensamiento dualista de un fin del mundo presente en casi todas las religiones mayoritarias, donde se premia a los “buenos”, y los malvados y pecadores son castigados sin compasión para el caso cristiano; la homonimia plantea, en ocasiones, problemas de comprensión sobre este término de etimología griega, y que no tiene nada que ver con nuestro estudio¹⁴. No obstante, se contempla una vía de redención con la posibilidad salvífica.

El *mesianismo*, que también está vinculado con el fin de los tiempos, hunde sus raíces en el carácter profético de muchas religiones, incluidas las mayoritarias judeo-cristiana e islámica. Los profetas forman parte de la cultura judía

13 HOLLAND, T.: *Milenio. El fin del mundo y el origen de la Cristiandad*, Barcelona, Ático de los Libros, 2018 (1ª ed. 2008).

14 Efectivamente, no tiene nada que ver, pero para los interesados en estos temas de excrementos, en el ámbito del videojuego existen títulos donde la deposición o su producto son los protagonistas, como *Poopy Philosophy* (Akeshy, 2018), *Super Duper Party Pooper* (K Bros Games, 2016) o *There's Poop in my Soup* (K Bros Games, 2016). La publicidad de este último no puede ser más significativa en el abstract que aparece en Steam: “¿Siempre quisiste cagarte en las personas pero tu timidez no te deja? Con «There's poop in my soup» ahora lo puedes hacer. ¡Hace caca en comidas, en cabezas y en cachorros! Caga donde quieras, desde Nueva York hasta Beijing pasando por París. ¡CÁGATE EN TODOS!”. Se nos ocurren muchas maneras de concluir esta nota al pie, pero por mantener un criterio de buen gusto nos lo vamos a ahorrar, porque, además, está previsto que se comercialice este mismo año de 2020 *Poopdie*.

que anunciaban la llegada de un Mesías¹⁵ que tendría que llegar para actuar de inductor para la Salvación o Ejecución de los castigos. Las Escrituras recogían las advertencias del propio Jesús acerca de los impostores profetas y mesías en el “Sermón de la Montaña”:

“Guardaos de los falsos profetas, que vienen a vosotros vestidos con piel de oveja, pero por dentro son lobos rapaces. Por sus frutos los conoceréis. ¿Acaso de los espinos se cosechan uvas, o de los cardos higos? Así, todo árbol bueno da frutos buenos, y el árbol podrido da frutos malos” (*San Mateo*, 7: 15-17).

La *parusía* está inspirada precisamente en estas citas, pues la llegada de nuevos profetas y un mesías, por definición no puede haber dos, hace que ese final de los tiempos precisara de un *tempo*, que en el caso cristiano se refería a un gobierno de mil años de Dios. El *milenarismo* es la segunda venida de Jesús para ese reinado, que culminará con la victoria definitiva sobre el Ángel Caído. Este concepto milenarista se va a imbricar en la cultura occidental como idea paralela a la apocalíptica —baste recordar el Reich de los Mil Años¹⁶—, con la confluencia de un desenlace completamente abrupto propiciado por un Juicio.

A lo largo de estos siglos que identificamos como tardoantiguos y medievales, la evolución y desarrollo de estos conceptos tuvo cuatro referentes, y que jalonaron fuentes que generaron múltiples “soluciones” ortodoxas y heterodoxas que dieron como resultado movimientos como los heréticos a partir del siglo

15 Continuamos en el universo del videojuego. Es imprescindible referirse a un título que fue un éxito comercial hace unos años, *Messiah* (Shiny Entertainment, 2000), donde Bob había sido enviado por Dios para salvar al mundo. No obstante, se usa el concepto mesiánico para dotar a algún videojuego de algo que no pasa de ser un objetivo de cumplir una misión, como el previsto *Knights of Messiah* (Circle Gyu). Desde esa perspectiva, podríamos calificar a Mario o a Dirk el Atrevido como mesías; y no es así.

16 HERNÁNDEZ, J.: *El Reich de los Mil Años: un viaje en el tiempo a la Alemania nazi (1933-1945)*, Madrid, La Esfera de los Libros, 2010. Un excelente libro con revisión de todo el fenómeno político nazi es el de R.J. EVANS: *El Tercer Reich en la Historia y la Memoria*, Barcelona, Pasado & Presente, 2015. Y entre las frases elegidas para abrir su obra (*El Tercer Reich. Una nueva historia*, Madrid, Taurus, 2008), Michael BURLEIGH elige una de Norman COHN de su *The Pursuit of the Millennium* (Londres, 1957): “Por muy moderna que sea su terminología, por muy realistas que sean sus tácticas, el comunismo y el nazismo siguen en sus actitudes básicas una tradición antigua... y nos desconciertan a todos los demás por esos mismos rasgos que tan familiares le habrían parecido a un profeta milenarista de la Edad Media”.

XI, y culminaron con la Reforma protestante, para proyectarse todos juntos hacia el XIX y XX. Para McGinn, la “Primera Europa”, es decir, la correspondiente a esos siglos pre-milenio, “fue creada no a pesar de estas creencias apocalípticas, sino, más bien, en gran parte por causa de ellas (...) Una mentalidad apocalíptica, aunque de naturaleza distintiva, ayudó a fundar las épocas que presenciaron el surgimiento de la cristiandad”¹⁷.

Hoy es interesante esa percepción, pues vivimos otro momento heredado de esas confluencias ideológicas. El videojuego es, simplemente, un reflejo de lo que sucede en nuestro derredor. San Agustín, el Beato de Liébana, el Año Mil y Joaquín de Fiore encarnan para nosotros esas claves.

3.1. SAN AGUSTÍN¹⁸

Agustín de Hipona consideraba que el regreso de Cristo constituía una realidad futura, coincidente con el Juicio Final, muy difícil de determinar con exactitud, dado que será un momento únicamente conocido por el Padre. El año 410 significó un revulsivo en su conciencia filosófica y el acicate para comenzar la redacción de *La Ciudad de Dios*. El saqueo de Roma por Alarico¹⁹ representaba la caída de una realidad estable durante muchos siglos. Era un símbolo, y como tal, se había mostrado vulnerable. El mundo cambiaba y, por lo tanto, precisaba de un nuevo planteamiento.

San Agustín dividía la historia de la humanidad en seis edades que se corresponden con los días de la creación del mundo. Desde su perspectiva, el proceso histórico, desde sus inicios hasta el final de los tiempos, era resultado de la creación divina. En el sexto día, la historia llegaba a su plenitud temporal y luego, en el séptimo día, el de descanso, reaparecería Cristo para el juicio final —o *Parusía*— y sobrevendrá un sábado perpetuo de los elegidos de la Jerusalén celestial. Lo interesante en el pensamiento agustino es que el séptimo día no pertenece a la historia, dado que pertenece a la eternidad de la Ciudad de Dios. Esa esa segunda venida de Jesús “enfriaba” teóricamente las expectativas esca-

17 MCGINN, B.: «El Fin del Mundo y el comienzo de la Cristiandad», en M. Bull, *La teoría del Apocalipsis y los fines del mundo*, México, Fondo de Cultura Económica, 1998, p. 76

18 RUSCONI, R.: «La historia del fin: cristianismo y milenarismo», *Teología y vida*, XLIV (2003), pp. 209-220, donde el profesor italiano realiza un esbozo de los puntos álgidos del milenarismo desde San Agustín hasta el XVIII. JIMÉNEZ JIMÉNEZ, L.F.: «En futuro perfecto: el fin del tiempo en Agustín, los apocalípticos y los gnósticos», *Mirabilia*, 11 (2010), pp. 117-135.

19 Sobre este personaje, véase el estudio de J. ARCE: *Alarico*, Madrid, Marcial Pons Historia, 2018.

tológicas, pero “no será suficiente para impedir que a lo largo de la Edad Media renazcan con total vigor milenarismos y socialismos que pretendían todo lo contrario: hacer que la revelación irrumpa en este mundo y en este tiempo”²⁰.

La historia humana reflejaba la tensión entre el mundo espiritual y el mundo material y, en palabras del propio Agustín, se divisan en la historia dos fuerzas opuestas: la Ciudad de Dios y la Ciudad terrenal. La primera es el reino del Espíritu y la segunda es el reino de la carne; ambas interactúan, pero resultan dos mundos irreductibles hasta el final de la historia humana, cuando la Ciudad de Dios triunfe sobre la ciudad humana.

Desde su perspectiva, y retoma así el espíritu cristiano y de los textos neotestamentarios, la salvación puede ser general. Aquí es donde hay que señalar una puntualización interesante para los objetivos del presente trabajo: las sociedades distópicas surgidas por la ficción eliminan por completo esta posibilidad, pues toda la narrativa se va a desenvolver con un grupo de supervivientes sometidos, huidos o proscritos por esas nuevas reglas de un mundo terrenal encarnado por un infierno en vida. Lo podremos ver en el desarrollo de *Fallout* (saga completa), o de la franquicia de *Metro*, a raíz de la novela de Dimitry Glukhovsky, e inmediatamente llevada al ámbito del videojuego, cuestión que abordaremos más adelante.

El pensamiento agustino resulta metahistórico: el antagonismo entre las dos ciudades es insuperable, dado que el reino de Dios es trascendente y no puede alcanzarse sobre la tierra; entonces, el proceso histórico es una larga peregrinación de los hombres en la vida terrenal, que entre miedos, errores y cavilaciones marchan hacia una meta ultraterrena, que va desde el tiempo histórico hasta la eternidad. Es importante que tengamos claro que, para san Agustín, el Apocalipsis se presenta como un referente para la esperanza. Por ello, no debemos olvidar la diferencia entre la postura más oficial de la Iglesia con la de la cultura popular, más imbuida en el hecho catastrófico del fenómeno, concepto que ha llegado a nosotros.

3.2. BEATO DE LIÉBANA²¹

Estas reflexiones de san Agustín fueron retomadas por varios autores del período carolingio, entre los que sobresalen comentarios de Beda el Venerable

20 JIMÉNEZ JIMÉNEZ, L.F.: «En futuro perfecto...», pp. 120-121.

21 Para las líneas que siguen, véase GARRIDO RAMOS, B.: «Beato de Liébana y los Comentarios al Apocalipsis de San Juan», *Revista Historias del Orbis Terrarum, Anejos de Estudios Clásicos, Medievales y Renacentistas*, 7 (2014), pp. 50-76.

y Alcuino de York. Con posterioridad a ellos, en los monasterios medievales se copiaron los textos bíblicos y se iluminaron, dando lugar a una serie de obras conocidas como los *beatos*.

El primero y más importante de ellos es el llamado *Beato de Liébana*. Su *Comentarios al Apocalipsis de San Juan*, terminado alrededor del año 786, tuvo una gran repercusión. Se hicieron varias copias, de las que actualmente se conservan unos treinta ejemplares, que se destacan por su contenido textual y por el alto valor artístico de sus miniaturas, de gran carga expresiva e intenso colorido. Tratan de explicar los hechos apocalípticos revelados por san Juan. Esta iconografía será un referente para el mundo de las formas, y muchas se ajustaron a su manera gráfica²².

La influencia de los *Comentarios al Apocalipsis de San Juan*, tanto en sus aspectos literarios como artísticos fue tal que por extensión se denominan *Beatos* a los distintos códices manuscritos que tienen lugar en diferentes monasterios de la península ibérica hasta el siglo XI, lo que da lugar a un género literario específicamente hispánico.

La obra icónica de los beatos hace referencia a la apertura de los cuatro primeros sellos del texto de san Juan, una clara representación de la «Apertura de los siete sellos» del libro del *Apocalipsis*: el primer caballo, de color blanco, representa la pronta victoria Cristo. Los otros jinetes representan la guerra —caballo rojo—, el hambre —caballo negro— y la muerte —caballo pálido—, que se encuentra seguida de cerca por el *hades*, un terrorífico ser que representa al diablo. Veremos la influencia que en la cultura popular va a tener este conjunto de símbolos a caballo, desde lo que encarnan los propios colores hasta los conceptos en sí mismos. Sin ir más lejos, *Total War: Attila* (The Creative Assembly, 2015) usa este compendio iconográfico para dar paso en su cinemática del comienzo al videojuego, en el que nos detendremos más adelante; por lo tanto, no es asunto baladí el asiento y raigambre que estos “Cuatro jinetes del Apocalipsis” van a tener en el imaginario general.

22 Es muy interesante el estudio sobre el mundo de la representación medieval del Anticristo, del Apocalipsis y de las herejías, de A. TRIVELLONE: *L'hérétique imaginé: hétérodoxie et iconographie dans l'occident médiéval, de l'époque carolingienne à l'Inquisition*, Turnhout, Brepols, 2009.

3.3. EL AÑO MIL

Esta idea del final de los tiempos²³ cobró fuerza en los siglos posteriores a san Agustín, y como se acercaba el año Mil desde el nacimiento de Jesús, según los cálculos eclesiásticos, comenzó a llamarse milenaristas a los movimientos religiosos que pregonaban el regreso de Cristo, la fundación de la *ciudad de los justos*, llamada *Nueva Jerusalén* y el castigo impiadoso a los pecadores en general.

Pero el Fin no sería precipitado. Antes debían de acontecer determinados prodigios y sucesos extraordinarios que aparecían en el *Apocalipsis* de san Juan. Como siempre y en todo momento, hay “matemáticos” que calculan tiempos e identifican figuras y hechos con las profecías, de forma que se generan impulsos mesiánicos. Al final, según lo habitual, la vida genera nuevas situaciones ante la “sorpresa” de que todas las mañanas seguía amaneciendo. Y esa es la novedad: se produjo lo que realmente era una transformación profunda hacia una nueva época con diferentes parámetros y cosmogonía. Realmente se había acabado el “mundo”: nacía otro bien distinto en esos finales del siglo X y que culminó en un siglo XI repleto de procesos radicales: desde la asunción por el obispo de Roma de una autoridad inédita hasta la fecha, con la división clara entre lo temporal y lo espiritual, hasta la *fitna* islámica o la llegada al trono inglés de Guillermo I el Conquistador²⁴.

El llamamiento a la Primera Cruzada, realizado en Clermont por el papa Urbano II en 1095, debe inscribirse en este renacimiento del milenarismo, sin dejar de desconocer, con ello, las profundas razones económicas y sociales que motivaron a la cristiandad occidental a llevar a Oriente la idea de «guerra

23 COHN, N.: *En pos del milenio. Revolucionarios milenaristas y anarquistas místicos en la Edad Media*, Madrid, Alianza, 1985. Como clásica del tema, véase la obra de G. DUBY: *El año Mil. Una nueva y diferente visión de un momento crucial de la Historia*, Barcelona, Gedisa, 1992 (1ª ed. 1967). No tratamos aquí de señalar un estado de la cuestión sobre el Año Mil, más cuando la llegada del nuevo milenio en 1999 propició una inabarcable literatura emanada desde todas las disciplinas humanísticas, comenzando por el propio historiador francés con *Año 1000, Año 2000. La huella de nuestros miedos*, Barcelona, Ed. Andrés Bello, 1995. En este sentido, esta obra es muy actual en consonancia con la nueva vía de investigación sobre la historia de las emociones. También es muy interesante el texto de E. POGNON: *La vida cotidiana en el Año 1000*, Madrid, Temas de Hoy, 1994, donde se posiciona claramente en un desmentido del ambiente apocalíptico general del final del primer milenio, y duda de la racionalidad del fin del segundo.

24 Muy interesantes las reflexiones de T. HOLLAND: *Milenio. El fin del mundo y el origen de la Cristiandad*.

santa»²⁵. Adso de Montier-en-Der, abad francés del siglo X y uno de los autores afamados escritores cristianos de esa centuria, proyectó con su obra sobre el Anticristo una sombra muy alargada sobre esta cuestión milenarista.

“Algunos de nuestros doctores dicen que uno de los reyes francos que vivirá en los últimos tiempos reinará en la totalidad del Imperio romano. Éste será el más poderoso y el último de todos los reyes. Después de haber gobernado felizmente el Imperio, al final vendrá a Jerusalén y en el monte de los Olivos renunciará a su cetro y a su corona. Éste será el fin y la consumación del Imperio de los romanos y de los cristianos. Y dicen que, según la revelación (...) del apóstol Pablo, a poco de ese hecho se hará presente el Anticristo. Será entonces cuando se manifieste el hombre del pecado, esto es, el Anticristo que, a pesar de ser hombre, será fuente de todos los pecados e hijo de perdición, es decir, hijo del diablo, no por naturaleza, sino por emulación, porque en todo cumplirá la voluntad del diablo (...) Nacido en la ciudad de Babilonia, vendrá a Jerusalén y se circundará al tiempo que dice a los judíos: «Yo soy el Cristo que varias veces os ha prometido, que he venido para salvaros, para reunir a quienes andáis dispersos y para defenderos». Entonces acudirán a él todos los judíos creyendo recibir a Dios; pero recibirán al diablo. Por decirlo de otra manera, el Anticristo establecerá su trono en el tiempo de Dios, es decir, en la Santa Iglesia, martirizando a todos los cristianos, y será ensalzado y magnificado porque en él estará el diablo, que es el origen de todos los males y el rey de todos los hijos de la soberbia”²⁶.

No obstante, es un asunto mucho más complejo, pues de la misma forma podríamos contemplar la conquista de Toledo por los castellanos en 1085 y la de Zaragoza por los aragoneses años más tarde como un fenómeno paralelo, cuando no es así. Podríamos resumirlo en que ya no eran indicios sino realidades de un crecimiento continuo de la nueva civilización cristiana occidental que debió mucho a un contexto de desarrollo general. Hemos de recordar en todo momento que coincidieron muchos acontecimientos clave que definieron la historia europea en los años inmediatamente posteriores a ese año mil, no coincidente para la Cristiandad pues se regía por diferentes calendarios, caso de la Era Hispánica o incluso el de la Encarnación.

25 FLORI, J.: *Guerra santa, Yihad, Cruzada. Violencia y religión en el Cristianismo y el Islam*, Granada, Ed. Univ. Granada - Ed. Univ. Valencia, 2004, pp. 219 y ss.

26 *Ibidem*, pp. 303-304.



Sin embargo, tras el papa Urbano II y de la acción de los cruzados con la conquista de Jerusalén, con una dinastía normanda ocupando la Corona de Alfredo el Grande, un imperio alemán en franca expansión y una Iglesia unificada y con el dominio del poder espiritual en sus manos, sobre todo tras el Concordato de Worms de 1122, el pensamiento milenarista no encontrará un teórico de calado hasta los finales del siglo XII con el monje calabrés Joaquín de Fiore. No había llegado el Apocalipsis en el cambio de milenio, pero sí un mundo nuevo, aunque posiblemente los cristianos de los núcleos del norte peninsular ibérico no pensarán lo mismo al ver en sus tierras y sus iglesias a las huestes de Almanzor.

3.4. JOAQUÍN DE FIORE²⁷

Después de una experiencia mística en el Monte Tabor (Galilea, entre 1156 y 1157), tras la cual obtuvo el don de la exégesis, Joaquín de Fiore expuso su propia idea de la historia del Hombre. Sus interpretaciones las plasmó en varias obras: la *Concordia entre el Antiguo y Nuevo Testamento*, en el que los personajes y los acontecimientos del Antiguo Testamento son el prototipo y la prefiguración del Nuevo; el *Salterio de diez cuerdas*, en el que investiga la vida interna y la economía de la Trinidad y su proyección en la historia del mundo y la *Exposición del Apocalipsis. Tratado sobre los Cuatro Evangelios*, en la que sostiene que el *Apocalipsis* es la clave de los acontecimientos pasados, la fuente cognoscitiva de los futuros, la apertura de las cosas selladas, la revelación de las cosas secretas.

Para él, la historia de la humanidad era un proceso de desarrollo espiritual, que atravesaba por tres edades: la *Edad del Padre* o *Era de la Ley*, de cinco mil años de duración y anterior a la llegada de Moisés, la *Edad del Hijo* o *Era de la Gracia*, de dos mil años, bajo la servidumbre del Hijo y la *Edad del Espíritu Santo* o *Era del Amor*, ya anunciada por san Benito²⁸, que representaba la plenitud del Espíritu Santo y cuya duración estimó en mil años. En su visión, la historia era la manifestación progresiva de la Trinidad, que culmina con la instauración de una etapa de plenitud, en la que reinarían la libertad, la santidad, el amor, la inocencia y la armonía.

²⁷ Para las líneas que siguen, véase LUBAC, H.: *La posteridad espiritual de Joaquín de Fiore*, Madrid, Encuentro, 1989 y POTESTÀ, G.L.: *El tiempo del Apocalipsis. Vida de Joaquín de Fiore*, Madrid, Trotta, 2010.

²⁸ LAMBERT, M.D.: *La herejía medieval. Movimientos populares de los bogomilos a los husitas*, Madrid, Taurus, 1986, p. 208.

Su escrito es definitivo:

“Tras el fin de estas opresiones [babilonios, asirios, macedonios, sarracenos...] vendrá el tiempo de la dicha, semejante a la solemnidad pascual. Las tinieblas de los misterios serán plenamente descubiertas. Los fieles comenzarán a ver a Dios cara a cara y nadie o casi nadie osará negar que Cristo es hijo de Dios “porque la tierra será cubierta por la ciencia del Señor como por las aguas del mar (*Isaías*, 11, 9) salvo algunas naciones que el Diablo alejará previamente hasta las fronteras del mundo donde, pienso, la palabra del Señor no llegará jamás. Será la tercera época, que corresponde al Espíritu Santo, que también se llamará séptima edad, como la precedente que se ha llamado sexta edad. Pues, igual que el fin de la primera época tuvo un último rey llamado Antíoco, más inhumano que nadie, así el fin de la segunda, que está próximo, tendrá un séptimo rey del que habla san Juan “y que aún no ha venido” (*Apocalipsis*, 17, 10). Será más terrible que todos los que le precedieron y devastará el universo más de lo que se pueda creer. Al fin de la tercera época vendrá Gog, último tirano y último Anticristo pues, según san Juan, los Anticristos son múltiples: “Habéis oído decir que el Anticristo ha venido, pero ahora muchos Anticristos han venido (*Juan*, 2, 18). Y el Señor dice en el Evangelio: “Muchos vendrán en mi nombre diciendo: Yo soy Cristo, y muchos serán seducidos” (*Mateo*, 24, 5). Falsos Cristos y falsos profetas surgirán y harán tales prodigios hasta el punto de que, si es posible, seducirán a los elegidos (*Mateo*, 24, 24)”²⁹.

Creemos que sus palabras son muy aclaratorias para comprender esa imagen genérica que se va a tener de un apocalipsis profético.

Su doctrina queda definida por un pretérito que englobaba al presente y determinaba el futuro, de manera que su interpretación se cimentó en la historia lineal agustiniana como un camino complicado, pero que llevaba a la Redención en esta Tierra. Por lo tanto, se trata de un proceso de renovación y esperanza, aunque con una fecha específica para la llegada del Final. Sus cálculos decían que sería en el año 1260 del nacimiento de Cristo. No fue así, y ya previamente comenzó un proceso de paroxismo en algunos grupos que buscaban la misericordia divina a través del sacrificio (la autoflagelación). Estos flagelantes serán una constante en el siglo XIV.

²⁹ MITRE, E.: *Iglesia y vida religiosa en la Edad Media*, colec. «La Historia en sus textos», Madrid, Itsmo, 1991, pp. 189-190.



Desde entonces, sus profecías pasaron a formar parte del pensamiento apocalíptico, milenarista y profético de los siglos siguientes hasta los tiempos de la temprana modernidad, aunque llegó a fraguar de forma espectacular con los acontecimientos del siglo XIV. La Peste Negra lo facilitó y los diferentes episodios epidémicos posteriores hasta el XVII canalizaron estos discursos de “Fin del Mundo”. No obstante, el cambio ya comenzó a ser sensible a mitad de la centuria del XIII con sucesos y procesos que reflejaban agotamiento de todo el crecimiento plenomedieval y anunciaban la crisis del XIV³⁰.

4. EL APOCALIPSIS COMO BASE ACTIVA DE LA HEREJÍA: DE HUS A LUTERO

Las últimas décadas del siglo XIII sí que anunciaron el cambio de un tiempo, aunque ya desde finales del XII el propio Fiore consideró que la conquista de Jerusalén por Saladino ya era muestra de que la “opresión” a la Cristiandad había comenzado³¹. Occidente comenzaba a dar muestras de agotamiento de un crecimiento brutal desde hacía tres siglos, y como símbolo de ese hecho fue la caída de Acre, estertor de los reinos latinos cruzados. Al igual que con Canossa, fue la llegada de una serie de reyes en los principales territorios, con unas políticas de impulso al poder institucional de lo que era la Corona, lo que definía el inicio de cambios de concepción genérica del mundo. Malas cosechas, inundaciones, abandonos de las peores tierras... guerras las hubo y grandes en el XIII, y las continuó existiendo en el XIV... pero qué duda cabe que la Peste Negra supuso una convulsión indescriptible, además a todos los niveles. El Purgatorio ya estaba asentado³², aunque no el momento del Juicio Final. Esos momentos de indefinición, de ausencia de referentes claros que no fuesen los bíblicos, hizo que el *Apocalipsis* fuese un sitio donde mirar.

Parecía que se precipitaba la ruptura de los sellos, y los resultados de ese impacto los podemos ver reflejados en una de las obras maestras de la cinematografía, *El séptimo sello*, dirigida por Ingmar Bergman y estrenada en 1957. Reconocemos el contexto, registramos sus parámetros como conocidos, identificamos el momento y los acontecimientos... y esa es la base cultural y su iconografía para que hoy día podamos comprender esa imagen, real y veraz o no.

30 En *El nombre de la rosa*, Umberto Eco llega a elaborar un referente excepcional de este fenómeno. Sobre la crisis del XIV y el concepto entendido como época de cambio, véase la compilación de estudios de F. EIBT y W. EBERHARD (eds.): *Europa 1400: la crisis de la baja Edad Media*, Barcelona, Crítica, 1992.

31 LAMBERT, M.D.: *La herejía medieval...*, p. 211.

32 LE GOFF, J.: *El nacimiento del purgatorio*, Madrid, Taurus, 1981.

Las convulsiones ideológicas del siglo XIV vinieron propiciadas por muchos motivos, pero socialmente tuvo sus consecuencias inmediatas. Ya no solo se trató de guerras civiles, de conflictos bélicos “nacionales”, sino de revueltas que hoy sorprenden a los neófitos en el conocimiento histórico. *Jacquerie*, “uñas azules”, *ciompi* o *Smithfield*³³ son referencias para estas transformaciones, por no hablar de los movimientos antisemitas.

Si 1260 no había sido el del Fin del Mundo; si tampoco lo había sido 1290... en algún momento tendría que llegar. Y nunca han faltado “falsos profetas” dispuestos a imaginar, ni crédulos para seguir. Todas las convulsiones del XIV formaban un caldo de cultivo espectacular, y el franciscanismo tenía todos los condicionantes para sugerir soluciones heréticas³⁴. Pero no fue en su seno; “las peores distorsiones del pensamiento de Joaquín [de Fiore] aparecieron fuera de la orden franciscana, en ambientes incultos, donde se recibieron las ideas de los textos originales joaquinitas y pseudojoaquinitas por transmisión oral”³⁵. La más conocida fue la de los dulcinistas, con acciones de corte violento³⁶, que incorporaba una cuarta edad a las tres joaquinitas iniciada, según Dulcino, por el generador de la herejía, Segarelli, quemado por la Inquisición en 1300. Dulcino sustituyó al ejecutado con abierta oposición al Papado y asumió los postulados apocalípticos a su propio interés y lenguaje. Un personaje de ficción, Remigio da Varagine, cillerero³⁷ de la abadía, la popularizó en nuestra iconografía actual a través de su aparición en *El nombre de la rosa*³⁸, cuando manifestó su pasado dulcinista y el de Salvatore de Monferrato, tras el interrogatorio del inquisidor Bernardo Gui, personajes que veremos también en la versión cinematográfica de Jean Jacques Annoud (1986), y en la primera de las versiones hechas como videojuego, *La abadía del crimen* (Opera Soft, 1987 —ilustración 1—).

33 MOLLAT, M. y WOLFF, Ph.: *Uñas azules, Jacques y Ciompi. Las revoluciones populares en Europa en los siglos XIV y XV*, Madrid, Siglo XXI, 1976.

34 Sobre todo este contexto, muy clarificador es el estudio de M^a L. RÍOS RODRÍGUEZ: «Conventualismo y manifestaciones heréticas en la Baja Edad Media», en Juan I. de la Iglesia, *III Semana de Estudios Medievales*, Logroño, Instituto de Estudios Riojanos, 1993, pp. 129-160.

35 LAMBERT, M.D.: *La herejía medieval...*, p. 211.

36 *Ibidem*, pp. 212-216.

37 El cillerero era el administrador de los abastecimientos alimentarios de los monasterios benedictinos.

38 El papel del Apocalipsis en la novela de Umberto Eco es fundamental. Ya no solo por la alusión de los monjes a las diferentes trompetas para justificar los asesinatos, sino por Jorge de Burgos, que había aportado a la biblioteca uno de los ejemplares de la *Poética* de Aristóteles desde Silos. MONTERO CARTELLE, E.: «El mundo medieval en *El nombre de la rosa* de Umberto Eco», *Revista de Filología Románica*, 4 (1986), p. 145.

~ Ilustración 1 ~



La abadía del crimen (Opera Soft, 1987).

Los comentarios al *Apocalipsis* de Olivi, los begardos —o beguinos— y las herejías populares del XIV, contribuyeron a gestar la situación que disparó las interpretaciones apocalípticas de casi todo el que quisiera hablar tras 1348. Las menciones hechas a las revueltas, en algún caso auténtica revolución, de mitad-final del siglo XIV, eran parte de esos reflejos. La desestructuración política del Papado hasta Constanza —y aun después—, hizo el resto con referencia a la acusación de un candidato papal a otro como la encarnación del Anticristo. Mencionar aquí a Wiclef y a los lolardos ingleses no nos ofrece más información para los objetivos de nuestro estudio, pero sí como inspiradores indirectos a los postulados de Juan Hus y a las soluciones heréticas posteriores a su muerte³⁹. Nos interesa sobre todo lo que se gestó en Bohemia hacia 1419, donde se produjeron lo que conocemos como *guerras husitas*. Uno de los referentes claros que permitió la continuidad del ideario apocalíptico en Occidente fue el de la revolución taborita⁴⁰, herejía radical surgida en la Bohemia del siglo XV al

39 Acerca de todo lo que supuso la figura de Juan Hus para los acontecimientos centroeuropeos en las primeras décadas del siglo XV, véase la excelente obra de J. MACEK: *La revolución husita*, Madrid, Siglo XXI, 1975.

40 *Ibíd*em, pp. 99 y ss. MITRE, E. y GRANDA, C.: *Las grandes herejías de la Europa cristiana*

calor de las guerras husitas, que creían en el mito milenarista, donde el retorno de Cristo igualaría a siervos y señores después de que se arrasase por un fuego redentor casi todo. La excepción como siempre ha de haberla para que se salven los “elegidos”: aquellos que estuviesen en el nuevo monte “Tabor”⁴¹ verían a sus pies la destrucción total⁴², y por ello, debían abandonar todos sus bienes y, rápidamente, marchar a ese lugar de redención y salvación. Qué mejor ejemplo de ese mundo que se quería destruir para edificar otro nuevo. De hecho, las iniciativas revolucionarias atendían a criterios de predicciones sobre esa nueva llegada de Jesús, caso del asalto a la ciudad señorial de Sezimovo Ustí el 21 de febrero de 1419: Miércoles de Ceniza⁴³. Recordemos las fechas en las que nos encontramos: en las primeras décadas del Cuatrocientos.

Encontraremos ejemplos a partir de entonces en cualquier referencia que facilitase la visión del ocaso de la vida. Un caso paradigmático lo tenemos en la secuencia de un terremoto, donde en un segundo todo lo que parece estable, seguro y fijo, se torna en un auténtico caos de destrucción y, en el peor de los casos, de muerte. El cura de Los Palacios, el padre Bernáldez, en su crónica *Historia de los Reyes Católicos don Fernando y doña Isabel*, al aludir al terremoto acaecido en 1504 en la ciudad sevillana de Carmona, escribió lo siguiente:

*En la villa de Carmona, como por cada parte cayeron casas, murieron algunos, y duró allí un gran rato el terremoto, de manera que andaban los hombres y las mujeres por la villa abrazándose unos con otros, enjogados, sin sentido, perdida la color, como gente de otra vida, que con el espanto pensaban que era la fin del mundo*⁴⁴.

(380-1520), Madrid, Istmo, 1983, sobre todo pp. 316-324. LAMBERT, M. D.: *La herejía medieval...*, pp. 333 y ss.

41 La actual Tabor checa se funda precisamente en este asentamiento, un monte que posiblemente llevase el nombre previo de Nem jice, lugar cercano al castillo de Bechyn. LAMBERT, M.D.: *La herejía medieval...*, p. 333. Recordemos que el monte Tabor fue donde, según las Escrituras, Jesús tuvo la Transfiguración, y donde hemos localizado a Joaquín de Fiore con anterioridad. En los momentos previos a la revolución, los herejes fueron masacrados y echados a antiguas minas abandonadas; una de ellas se situó en este paraje. MACEK, J.: *La revolución husita...*, p. 99; precisa la localización e identificación: “Conviene, sin embargo, recordar que la palabra taborita procede del nombre que los peregrinos dieron a la colina de Tabor, por lo que es más antigua que la fortaleza revolucionaria que más tarde habría de convertirse en la ciudad del mismo nombre”. *Ibidem*, p. 103.

42 MITRE, E. y GRANDA, C.: *Las grandes herejías...*, p. 318.

43 MACEK, J.: *La revolución husita...*, p. 107.

44 Según la edición de 1870, imprenta de J.M. Geofrin, Sevilla, con adaptación ortográfica

Se trataba del final. Podía ser una catástrofe natural o una guerra, pues la idea era la de no controlar una situación que sobrepasaba la voluntad de quien sufría el suceso, o lo que era lo mismo, la aceptación del deseo divino.

No obstante, hay que tener en cuenta lo que significa todo el complejo apocalíptico para la cultura popular, pues está muy vinculada a esa religiosidad. La postura oficial eclesial solo respondió al tiempo de las herejías, sobre todo a raíz de los bogomilos. Pero para nuestro objetivo, mucho más interesante nos resultan las imágenes gestadas al amparo de esas ideas de cómo sería el Apocalipsis, sus visiones y personajes: el arte había de poner cara y contexto al momento previo del Fin del Mundo. La monstruosidad⁴⁵, entendida como maldición, era uno de los ejemplos más vivos de esos anuncios de prodigios, de esos pecadores expuestos a las iras de la justicia divina en las vísperas de la Omega: esa fealdad es la que terminó por condicionar una iconografía reconocible por todos. El apocalipsis ya tenía imágenes concretas, facilitado por la propia redacción gráfica del texto de san Juan y a lo que ya nos hemos referido con anterioridad al aludir al *Beato de Liébana*.

Lutero vino a fijar esas ideas proféticas joaquinitas, con la base de que el Apocalipsis había sido ya todo el dominio de Roma, entendida como Papado, durante los siglos anteriores. Constantinopla había caído en manos otomanas hacía más de medio siglo. Colón había regresado del Nuevo Mundo y estaba a punto de completarse la primera vuelta al globo, y asumió ese discurso milenarista, que llevaron posteriormente dominicos, franciscanos y jesuitas a América⁴⁶. En el contexto de una Nueva Babilonia en la capital romana, el agustino alemán inició el ataque a las indulgencias y expuso sus noventa y cinco tesis. El papa era la encarnación del Anticristo, y desde esa perspectiva hay que tener en cuenta ese dualismo luterano, pues para Lutero el *Apocalipsis* no tenía la misma consideración sacra de los evangelios. En zona católica, se sostuvo el ideal mesiánico en

y puntuación de Javier Martínez Romeo, p. 210. En *Clásicos de Historia*: <https://clasicoshistoria.blogspot.com/2014/03/andres-bernaldez-historia-de-los-reyes.html>.

45 JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F. y RODRÍGUEZ, G.F.: «Entre la huida y el seguimiento. Monstruos como modelos iconográficos de la Edad Media a través de los videojuegos», en C. San Nicolás y M.Á. Nicolás (comps.), *Videojuegos y sociedad digital: nuevas realidades de estudio para la percepción del pasado histórico*, Mar del Plata, Univ. Nacional de Mar del Plata, 2015, pp. 11-39.

46 Sobre el impacto en las artes del discurso Joaquinita, en concreto en la zona del antiguo virreinato de Nueva Granada, es decir, Venezuela, Colombia, Panamá, Costa Rica y zonas de Perú, Brasil y Guyana, véase el estudio de M. FAJARDO DE RUEDA: «Milenarismo y arte. La presencia del pensamiento de Joaquín de Fiore en la Nueva Granada», *Palimpsestus*, 4 (2004), pp. 236-258.

los años del reinado del emperador Carlos, con la idea de que había acontecido una serie de prodigios que identificaban, según criterio, al monarca con quien guiaría al ejército de la cristiandad; Gattinara instaba al reciente rey hispánico en 1517 “a que asumiera su papel predestinado como vencedor de los sarracenos e inaugurador de la *monarchia christianorum* del mundo final”⁴⁷. Diez años después, una nueva imagen apocalíptica llegaba con el saqueo de Roma, pero fue visto como un proceso anunciado: la caída de la Nueva Babilonia del *Apocalipsis* y su levantamiento en los nuevos tiempos como la Nueva Jerusalén⁴⁸.

El sustrato “apocalíptico” no se perdió ni tras la Reforma protestante, sobre todo por ese gobierno del Anticristo-papa de Roma según los luteranos, ni después de la Reforma católica en Trento, pues esa misma época donde no había escisión había sido un tiempo de unidad cristiana. De hecho, y en el ámbito protestante del XVII volvió a resucitar cierto contexto profético, aumentado tras la llegada al poder de los puritanos en 1640 en Inglaterra, y aparecieron milenaristas por doquier. Como libros impresos se publicaron *Clavis Apocalyptica*, de Joseph Mede, y *666*, de Francis Potter, de clara inspiración mesiánica y milenarista⁴⁹. Incluso para los judíos, expulsados del reino inglés en 1290 aunque con comunidades en Holanda, y sufridores de persecuciones trágicas como las de Sefarad a finales del XV, hubo su propio movimiento de que un mesías acudiría a su redención, y que acudiría, según cábalas, en 1648. Casualidades de la vida, fue precisamente ese año uno de los más dramáticos de las comunidades judías de Europa oriental, con la persecución, robos y muertes en Polonia y Rusia, posiblemente una de las respuestas antisemitas más graves hasta la Segunda Guerra Mundial en esa zona⁵⁰. En Inglaterra se le llegó a presentar a Cromwell una propuesta para que reclamase el regreso de judíos al reino con el fin de convertirlos y comenzar el milenio del poder de Cristo. No fue el único caso, ya que un reverendo, Stoupe, maniobró —sin resultado ninguno, claro— para que el líder parlamentario inglés invadiera Francia y generase el Estado milenarista protestante. Pero de mayor calado fue el anuncio de James Nayler de que él era Cristo; su castigo no fue suficiente, y sus partidarios huyeron a Holanda y a América, donde el movimiento cuáquero se consolidó.

47 REEVES, M.: «Pauta y propósito en la historia: los periodos de la Baja Edad Media y el Renacimiento», en M. Bull, *La teoría del Apocalipsis y los fines del mundo*, México, Fondo de Cultura Económica, 1998, p. 130.

48 *Ibidem*, p. 131.

49 POPKIN, R.: «El Milenarismo del siglo XVII», en M. Bull, *La teoría del Apocalipsis y los fines del mundo*, México, Fondo de Cultura Económica, 1998, p. 135.

50 *Ibidem*, p. 139.

Los sucesos extraordinarios acontecían por doquier en Europa, con su correspondiente en los reinos hispánicos, excelente caldo de cultivo barroco y teatral, pero que se asociaban con procesos milenaristas⁵¹. La pérdida de la hegemonía mundial podía explicar ese ambiente de decadencia, y el reinado de Carlos II el Hechizado como el resultado de todo aquel contexto; la realidad estuvo muy lejana de las apariencias, pues el mantenimiento del imperio en un momento tan complicado cabe calificarlo de auténtico éxito de gestión.

En el ámbito judío se intensificó ese mesianismo, y el milenarismo cuajó profundamente en toda la sociedad inglesa, llegando incluso a intelectuales de la talla de Isaac Newton, que dejó manuscrita una carta con un cálculo donde exponía que el fin del mundo acontecería en 2060⁵².

5. LA RECUPERACIÓN MEDIEVAL DEL SIGLO XIX. HACIA EL APOCALIPSIS DE 1914

Si bien durante todo el *Siglo de las Luces*, sobre todo con los planteamientos exegéticos del XVII, se había mantenido una “actualización” de la idea del Apocalipsis, donde el criticismo entró en juego⁵³, fue en el siglo XIX donde hemos de centrar el objetivo en este punto, ya que la recuperación romántica del periodo medieval conllevó entre otras cuestiones, el concepto más irracional de lo mayúsculo de la Naturaleza-Dios en comparación con lo minúsculo del individuo.

Los cambios en todos los niveles del mundo conocido precipitaban también las múltiples interpretaciones del discurso apocalíptico, con un excepcional contexto generador de estas vías en América, donde un país en construcción contribuyó a que las diferentes comunidades establecidas allí desde los tiempos de los colonos del *Mayflower* en la costa oriental norteamericana y su asiento en diferentes lugares de la nueva e inmensa nación, se creasen diferen-

51 LÓPEZ GUTIÉRREZ, L.: *Portentos y prodigios del Siglo de Oro: maravillas de la Naturaleza, lugares insospechados, historias misteriosas, duendes, licántropos, brujas, espectros, monstruos, luces extrañas*, Madrid, Ed. Nowtilus, 2012. MANCERA RUEDA, A. y GALBARRO GARCÍA, J.: *Las relaciones de sucesos sobre seres monstruosos durante los reinados de Felipe III y Felipe IV (1598-1665)*, Nueva York, Peter Lang, 2014.

52 *La Biblia*, vol. 16. Edición Herder, Barcelona, 2003, p. 2.989

53 SHAFFER, E.: «El Apocalipsis secular: profetas y apocalipsistas a finales del siglo XVIII», en M. Bull, *La teoría del Apocalipsis y los fines del mundo*, México, Fondo de Cultura Económica, 1998, pp. 161-185.

tes soluciones religiosas. Adventistas del Séptimo Día, mormones, testigos de Jehová... se generaron al amparo de un primer movimiento, el *millerismo* (por William Miller), y que preconizan sistemáticamente el regreso de Cristo y Su gobierno por mil años.

En realidad, el XIX fue un siglo sin grandes guerras. Tras la derrota de Napoleón, y con la excepción de conflictos civiles en muchos lugares de Europa y de América, incluida la de Secesión norteamericana, se vivió un crecimiento económico, social y demográfico espectacular. Nada hacía evidenciar tiempos apocalípticos, con la excepción de grupos mesiánicos, tal y como hemos visto, y concentrados mayoritariamente en los Estados Unidos de Norteamérica. Con esto, no queremos obviar otros muchos movimientos de corte milenarista y mesiánico, pues hasta los escritos de Marx podrían ser considerados como tales. Simplemente exponemos una situación que dio paso a la auténtica tragedia que supuso la explosión de la cultura eurocéntrica en la Gran Guerra.

6. LOS APOCALÍPTICOS SIGLOS XX Y XXI

En la ficción podemos imaginar cómo sucederá el fin del mundo, aunque el conocimiento científico ya nos indica cómo será el futuro aún muy lejano de la Tierra. No obstante, y expuestos a los acontecimientos imprevistos que no dependen de nosotros, o sí, ¿será por una catástrofe natural, por guerras nucleares, por pandemias? ¿O el “fin del mundo” dará lugar a una nueva civilización, tal y como sucedió en el entorno del Año Mil, o será solo en el plano virtual⁵⁴?

Todo el imaginario de los últimos siglos se vino a ampliar con los riesgos evidentes de una catástrofe nuclear de la segunda mitad del siglo XX. Y no fue el apocalipsis de una guerra, sino el menos espectacular, pero si cabe más desconcertante, de Chernóbil o Fukushima. Tampoco tuvo que llegar una explosión en Alamogordo⁵⁵ para comprobar que, en determinados momentos del siglo pasado, el Apocalipsis había llegado: las guerras mundiales o la *Shoah* son ejemplos muy claros. De hecho, hay una serie documental de televisión que lleva ese título, de producción francesa, iniciada por el referido a la II Guerra Mundial (2009, ilustración 2) y continuado por toda

54 ALONSO, A. y ARZOZ, I.: *La nueva Ciudad de Dios. Un juego cibercultural sobre el tecnohermetismo*, Hiperpresentación de Antonio de los Heros, Madrid, Siruela, 2002.

55 En la jurisdicción de esta ciudad estadounidense del estado de Nuevo México, condado de Otero, es donde la compañía Atari enterró la producción de uno de los grandes fracasos comerciales del videojuego, *E. T. The Extra-Terrestrial*.

~ Ilustración 2 ~



Carátula de la serie-documental *Apocalipsis. La Segunda Guerra Mundial* (2009).

Follet, en *La caída de los gigantes*, primera novela de su trilogía sobre el siglo XX —*The Century*—, pone en boca de uno de los personajes, Maud, el comentario del dirigente inglés:

“—Hoy he visto por casualidad al primer ministro Asquith —dijo Maud, con toda naturalidad—. Ha dicho que podríamos estar ante un auténtico apocalipsis. —Parecía asustada—. En ese momento no me lo he tomado muy en serio... pero ahora veo que podría llevar razón.”⁵⁸

⁵⁶ *Apocalypse, la 2e Guerre Mondiale* (2009), dirigido por D. Costelle e I. Clarke. Producida por CC&C y ECPAD. Ofrecida en España por *La 2*, aunque también por National Geographic Channel y comercializada en formato físico, los productores y directores continuaron con los diferentes grandes acontecimientos trágicos del siglo XX, centuria que ya identificamos como la más cercana a la locura humana como generadora de la propia autodestrucción.

⁵⁷ GILBERT, M.: *La Primera Guerra Mundial*, Madrid, La Esfera de los Libros, 2011 (1ª ed. 1994), p. 52.

⁵⁸ FOLLET, K.: *La caída de los gigantes*, Edición «Círculo de Lectores», Barcelona, 2010, p. 281.

la historia general y parcelada del XX: desde la Gran Guerra hasta el periodo de entreguerras, Hitler, Stalin o la batalla de Verdún⁵⁶, auténtica catarsis para Francia. Su antecedente es muy claro: la Viena prebélica y su contexto político, el de los últimos años de Francisco José I, es conocido como el “feliz Apocalipsis” o el “gozoso Apocalipsis”, es decir, el momento previo a la catástrofe total; de hecho, 1918 significó la desaparición de ese imperio centroeuropeo y la generación de un nuevo “orden mundial”. No es inédito este empleo del concepto en este contexto histórico; días antes de que los cañones hablasen en Europa en agosto de 1914, Asquith, primer ministro británico, comentó al rey Jorge V que Europa estaba “a una distancia apreciable de un auténtico apocalipsis”⁵⁷. El hecho es muy conocido; de hecho, Ken

La II Guerra Mundial, el mayor conflicto bélico de la historia de la Humanidad, fue en sí mismo un episodio apocalíptico en todas sus acepciones, pues en su desarrollo se produjeron todos los azotes de los «jinetes» con la mayor de las crudezas imaginables, y su final generó un “nuevo mundo”, que dio paso a otro fragmentado en dos grandes bloques con la *Guerra Fría* y un nuevo escenario para un apocalipsis, que ya habían vivido los habitantes de las dos ciudades japonesas atacadas con bombas atómicas, y que ya hemos abordado con anterioridad al comienzo del presente estudio. El “Apocalipsis nuclear” está inserto en determinadas generaciones —la nuestra—, que vivió en todo momento con la amenaza del “botón”, hecho que generó un tipo de ficción contrafactual sobre qué sociedad quedaría tras una debacle de estas características. Es importante porque el guion de numerosas producciones tiene su base en esta idea. El concepto post-apocalíptico, como creador de mundos distópicos, ha basado un amplio espectro de contenidos *transmedia*, donde el ámbito del videojuego está involucrado como el que más de entre los diferentes medios de expresión cultural.

La caída del Muro, la desintegración de la Unión Soviética y la propia reinterpretación de la historia por parte de los profesionales de la disciplina y, en general, por las Humanidades, abrió nuevas puertas a las posibilidades de vías milenaristas y mesiánicas, más cuando coincidió en el tiempo con la proximidad del año 2000 del nacimiento de Cristo. Ya hemos aludido a la multiplicación de la literatura de todo tipo que abordó este nuevo movimiento del Milenio en esas fechas⁵⁹, aunque los sucesos de septiembre de 2001 contribuyeron a complicar aún más el panorama.

Si el término “Apocalipsis” es tan definitorio para el imaginario colectivo actual, el nuevo medio de ocio digital no podía quedar al margen, y más con las posibilidades videográficas y de expresión que ofrece. Por lo tanto, los videojuegos se han incorporado de lleno a este proceso y a cubrir esa demanda creciente. Pero hay una novedad, que también es propiciada por los posicionamientos culturales y antropológicos de las últimas décadas. El tan manido “cambio climático” (el clima es, por definición, cambio) o el “calentamiento global” producto de la intervención humana, la rebelión de las máquinas, una pandemia, una invasión extraterrestre o el impacto de un asteroide completa el panorama apocalíptico. Pero lo interesante es que ese tiempo-gozne no generará un mundo mejor, la Salvación Eterna en el caso cristiano, sino uno peor. Como concepto contrario a la utopía, surge la distopía. Ahí es donde hay que

59 KUMAR, K.: «El Apocalipsis, el Milenio y la Utopía en la actualidad», en M. Bull, *La teoría del Apocalipsis y los fines del mundo*, México, Fondo de Cultura Económica, 1998, pp. 233-260.

ubicar este ambiente de “apocalipsis”: qué queda después de la catástrofe. La creación se ha dirigido no hacia la imaginación de una civilización más justa, tranquila y en paz, sino en una de extrema violencia y sin esperanza. Esos mundos distópicos han abierto las puertas de par en par a la ficción de la narrativa y los guiones: el fenómeno de lo contrafactual no es nuevo, pero sí su universalización. El videojuego forma parte de este proceso y desarrollo cultural, entendido este como una manifestación más de nuestra sociedad.

7. APOCALIPSIS VIRTUAL

Hemos hecho un repaso muy sucinto, y sin ningún ánimo enciclopédico, de la configuración del concepto “Apocalipsis” y sus paralelos, como mesiánico, milenarista y escatológico, con la meta de explicar la realidad de ciertos guiones muy exitosos en el ámbito del videojuego⁶⁰. Tratamos de abordar la realidad de los videojugadores que desean jugar a títulos con narrativas apocalípticas y post-apocalípticas, y que entienden perfectamente lo que son, pues se ciñen a ideas preconcebidas de lo que consideran que es un apocalipsis, más o menos acertado. Esto es lo realmente importante, pues es un posicionamiento cultural de lo que un usuario medio puede y quiere esperar de una experiencia de ocio digital. La diferencia con una película o una novela con trasfondo contrafactual de sociedades surgidas después de una gran catástrofe de proporciones bíblicas, nunca mejor

60 No abordaremos el tema para el ámbito de los juegos de mesa, que también han respondido a la demanda de escenarios apocalípticos y, sobre todo, post-apocalípticos, como la expansión *Apocalipsis* para *The Others* (EDGE). Su publicidad online es bien explícita: “Y he aquí que presencié el fin de los tiempos. El Hambre y la Peste consumieron todo lo que antaño fue bello; la Guerra y la Muerte se llevaron todo cuanto se opuso a la imprecadera marea del tiempo. Mas aquella inexorable siega palideció ante el mismísimo Apocalipsis, cuyas fauces abiertas se disponían a engullir el mundo entero. ¡La expansión *Apocalipsis* incorpora al juego básico de *The Others* la batalla definitiva contra Apocalipsis y sus cuatro heraldos demoníacos Hambre, Peste, Guerra y Muerte! La historia incluida en esta expansión añade una nueva dimensión al juego enfrentando a los Héroe contra gigantescos monstruos y otorgando al jugador del Pecado un mayor control sobre la ciudad de Haven permitiéndole conquistar Distritos para utilizar sus acciones exclusivas. El tablero de juego se expande con 4 nuevos módulos y diversos mapas. También se incluyen 6 tipos de Mejoras adicionales para ayudar a los Héroe en su lucha contra el invencible Apocalipsis.” No faltan ni cinco cartas “de Apocalipsis” ni un medidor del “Apocalipsis”. http://www.edgeent.com/juegos/articulo/the_others/apocalipsis. De igual manera, aunque extraído de la exitosa novela de Manel Loureiro *Apocalipsis Z*, se publicó un juego de mesa con el mismo nombre por medio de *crowfoundig*. <http://apocalipsisz.com/>. De ambiente post-apocalíptico también hay unos cuantos títulos, como *Tunnels and Trolls*, *Mercenaries...*, precisamente aquellos que inspiraron el videojuego *Wasteland* (<https://es.wikipedia.org/wiki/Wasteland>).

dicho, es que en el videojuego se participa de lo que sucede en la acción. La interacción e inmersión, conviene recordarlo siempre y en todo momento, es lo que significa e identifica al videojuego, por lo que esa experiencia personal tiene aún más importancia pues se trata de asumir un contexto y unos escenarios esperados.

Hay algunos artículos *online* que aluden a este tema de manera específica, bien de forma genérica o bien como lista “top”⁶¹. Pero la mayoría se ciñen a su propósito original de informar u opinar como prensa especializada sobre los títulos existentes en el mercado, o bien de retomar algún comentario acerca de algún juego que ha entrado en el ámbito de los considerados “clásicos”⁶².

En un primer momento, y visto todo lo anterior, hemos de hacer una precisión que consideramos fundamental. Solo nos vamos a referir en este estudio a algunos de aquellos videojuegos con trasfondo cultural e histórico que hunden sus raíces en los contenidos mesiánicos y milenaristas surgidos a lo largo de los últimos dos milenios. Si tomamos como punto clave la existencia de un cataclismo, del tipo que sea, que ha destruido “un mundo” y que ha generado otro muy distinto, normalmente a peor —distopía—, lo interesante para estos juegos de guion post-apocalíptico es el reconocimiento del concepto en sí, pero entra en el ámbito de la ciencia ficción o la historia contrafactual⁶³ en algunos casos. No es

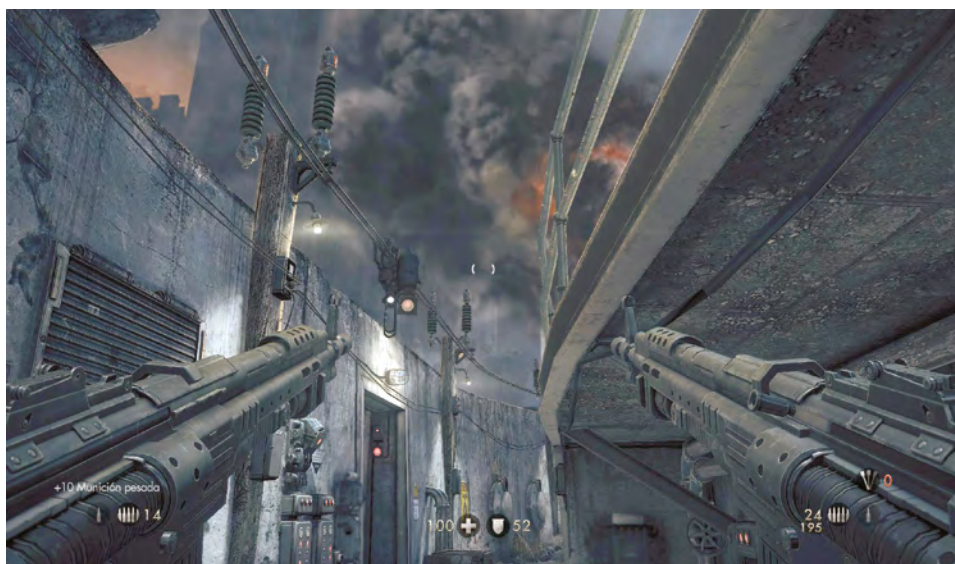
61 JAVI MGARCÍA: «El Apocalipsis en el videojuego». *NaviGames*. 4 junio 2019. <https://www.navigames.es/2019/06/04/el-apocalipsis-en-el-videojuego/>. Está muy acertado, y sus pretensiones son las adecuadas a sus objetivos como artículo especializado, que son las de dar un punto de atención, y que se agradece por el usuario. De hecho, y sin mayores preámbulos, el autor introduce el tema con el concepto “post-apocalíptico”. Hace un breve repaso de algunos títulos recientes, y es un buen punto de inicio, aunque no para nuestros objetivos. SORIANO, D.: «Los 10 mejores juegos postapocalípticos de la última década. El mundo se lleva acabando mucho tiempo», *IGN*, 22 febrero 2017. <https://es.ign.com/videojuegos/115016/feature/los-10-mejores-juegos-postapocalipticos-de-la-ultima-decada>. CUEVAS, S.: «Los mejores 5 escenarios apocalípticos de los videojuegos», *Vix*. Sin fecha. <https://www.vix.com/es/btg/gamer/5990/los-5-mejores-escenarios-apocalipticos-de-los-videojuegos>. También como reclamo publicitario de las propias casas distribuidoras, como Sony para su PS4. «Los mejores juegos postapocalípticos de PS4: guía esencial para compradores» <https://www.playstation.com/es-es/explore/this-month-on-playstation/playstation-4-best-post-apocalyptic-games/>.

62 Además, para el tema que nos ocupa, tenemos un artículo de P.J. MARTÍNEZ en *GameReport* (8 enero 2019) sobre el videojuego de la PSOne “*Apocalypse*”, donde se había incorporado a Bruce Willis como protagonista de la acción. «*Apocalypse*, paradigma de la buena acción pollavieja». <https://gamereport.es/apocalypse-paradigma-de-la-buena-accion-pollavieja/>.

63 VENEGAS RAMOS, A.: «La contrafactualidad de los videojuegos», *Zehngames*, 13 noviembre. 2013. <http://www.zehngames.com/articulos/lacontrafactualidad-de-los-videojuegos/>. JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F.: «“La historia no fue así”: reflexiones sobre el fenómeno de la historia contrafactual en los videojuegos históricos», *CLIO. History and History Teaching*, 44 (2018), pp. 94-113.

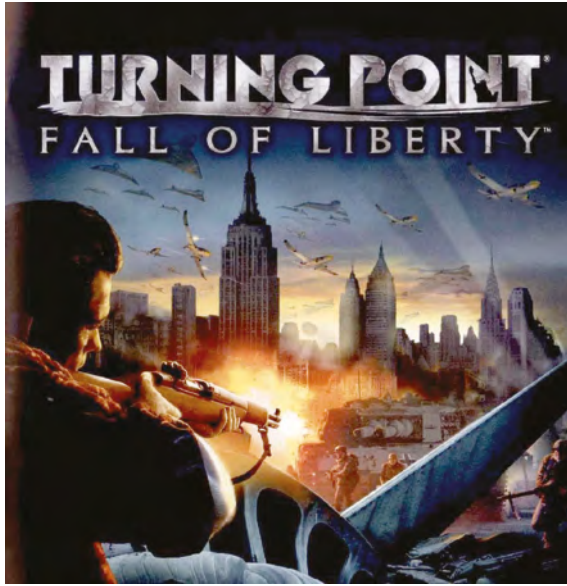
nuevo; la literatura de Philip K. Dick ya navegó en esas turbulentas aguas con *El hombre en el castillo*, llevada además a la televisión por Amazon Prime, donde un futuro estadounidense después de perder la guerra con nazis y japoneses imperialistas se dibujaba como distópico. El videojuego tampoco ha sido ajeno a estas tendencias, con dos sagas referidas a este tiempo posible de dominio totalitario: *Wolfenstein* (desde 1981, aunque los referidos a este fenómeno son los protagonizados por la “familia” Blazkowicz, sobre todo *The New Order* —2014—, *The Old Blood* —2015—, *The New Colossus* —2017— y los recientes *Youngblood* —2019— y *Cyberpilot* —2019—) y *Homefront* (Kaos Studios, 2011), el primero por victoria nazi y el segundo como triunfo comunista norcoreano. La referencia en *The New Order* al *Apocalipsis* no puede ser más evidente en una de las primeras escenas, cuando el protagonista —que maneja lógicamente el videojugador—, dice: “¡Esto no es la guerra, es la ruptura de los siete sellos! ¡El Apocalipsis!”, cuando está a punto de entrar a “tiro limpio” en la fortaleza nazi del *oberführer* Wilhem “Calavera” Strasse —ilustración 3—. No era nuevo este tema en el mundo del videojuego. Sin ir más lejos, en *Turning Point: Fall of Liberty* (Spark Unlimited, 2008), asumíamos el papel de la resistencia norteamericana después de una invasión alemana nazi en la costa este en 1952 —ilustración 4—.

~ Ilustración 3 ~



Momento en donde Blazkowicz alude a la ruptura del sello apocalíptico. *Wolfenstein: The New Order* (Bethesda, 2014).

~ Ilustración 4 ~



Turning Point: Fall of Liberty (Spark Unlimited, 2008).

Pero el mundo de la distopía, edulcorado con la divisa de post-apocalíptico para explicar cómo se ha llegado hasta ahí, ha encontrado en los medios de ocio un nicho de mercado enorme. No solo es la hecatombe nuclear, a la que nos referiremos a continuación, sino el “universo zombi” ha generado un género propio⁶⁴. Desde que se popularizó el término caribeño a mediados del XX, aunque ya había obras décadas atrás, los seguidores de este tipo de guiones han constituido legión. El cine, la literatura y la televisión han dado cuenta de ese “apocalipsis zombi” en muchas producciones, algunas de gran éxito, como *The Walking Dead*, adaptación del cómic del propio autor, Robert Kirkman, y que cuenta con su propio videojuego⁶⁵. Hemos de asumir que el contexto de la existencia de “muertos vivientes” ha sido “provocado” por una catástrofe, normalmente pandemia, impacto de un asteroide, accidente químico o nuclear, o mutación genética masiva, como en *Code Vein* (Bandai Namco, 2018)⁶⁶, y generado

64 WEBLEY, S.J. & ZACKARIASSON, P. (eds.): *The Playful Undead and Video Games. Critical Analyses of Zombies and Gameplay*, Londres, Routledge, 2019.

65 Sobre el juego en concreto, véase AMORES, M.: «The Walking Dead. The final season», *Edge*, 10 (2019), p. 42-47.

66 “*Code Vein*. ¡El apocalipsis de la sangre! De las cenizas de la civilización surge un nuevo orden. Un nuevo mundo en el que la fuerza, la magia y la sangre marcan la supervivencia. Un

un “nuevo mundo”, en este caso de horror y terror, y que no deja de identificar a ese “zombi” como un personaje prototipo de un apocalipsis contemporáneo.

Si a estos engendros les añadimos el complemento “nazi”, y generamos el binomio “zombies nazis”, el cóctel está servido⁶⁷. El contexto apocalíptico no puede ser más sobrecogedor para nuestra cultura, y no sabemos si es producto de una catarsis u otra manera de ridiculización del mal. Si llegó a producirse *Orgullo y prejuicio y zombies* (dir. B. Steers, 2016), no nos debe extrañar que el nazi se convierta en zombi como “monstruo” completo. Para el cine, la reciente *Overlord* (dir. J. Avery, 2018) se añade a unos cuantos títulos como el nada equívoco *Zombis Nazis* (dir. T. Wirkola, 2009)⁶⁸.

En el universo contrafactual del videojuego *Wolfenstein: The Old Blood*, los podemos ver al servicio de jerarcas nazis —ilustración 5—. Y como ejemplo destacable, entre otros, podemos señalar el modo cooperativo *Zombis nazis* presente en la saga *Call of Duty* desde *Call of Duty: World at War* (Treyarch, 2008) o también *Zombie Army Trilogy* (Rebellion Developments, 2015).

También está el apocalipsis derivado de una invasión alienígena, de gran acogida entre el usuario desde el estreno de *La Guerra de los mundos* orwelliano. Únicamente aludiremos a la saga *Half Life* (Valve, desde 1998, y *Alyx*, destinado a entorno de RV, desde marzo de 2020) como ejemplo de lo dicho. No hay que aludir al clásico *Space Invaders*, pues está fuera de lugar en este momento.

Esos mundos distópicos, todos identificado como desarrollados a continuación de un desastre de proporciones descomunales —bíblicas, fácil el calificati-

~ Ilustración 5 ~



Nazis zombies. *Wolfenstein: The Old Blood* (Bethesda, 2015).

mundo vampírico”. *Micromanía*, 275 (2018), p. 94. Tampoco es nuevo este escenario, pues esa mutación genética sufrida tras un desastre nuclear la podemos ver en la película clásica *The Time Machine* (en España comercializada como *El tiempo en sus manos* y en Iberoamérica como *La máquina del tiempo*), dirigida por G. Pal en 1960, basada en la novela de H.G. Wells. Los *eloi* y los *morlocks* ya forman parte del universo de nuestras referencias culturales.

67 CHAPMAN, A.: «The Undead Past in the Present – Historical Anxiety and the Nazi Zombie», en S.J. Webley & P. Zackariasson (eds.), *The Playful Undead and Video Games...*

68 <https://darktv.es/blog/5-peliculas-de-zombis-nazis-para-ver-antes-o-despues-de-overlord/>.

vo—, insistimos que tienen su espacio entre las librerías de videojuegos de los usuarios. Nuevamente aludimos a que lo interesante es que el videojugador reconoce ese aspecto cataclísmico que ha originado el paisaje y los personajes que ve, maneja y se desenvuelve en el juego en cuestión. Las producciones son muy numerosas y de gran éxito comercial: *Arizona Sunshine*, *Tom Clancy: The Division 2*, *Fallen Earth: Welcome to the Apocalypse*⁶⁹, *Dying Light*, *The Last of Us*, *Left 4 Dead*⁷⁰, *Remnant: From the Ashes*, *They Are Billions*⁷¹, *The Fall: Last Days of Gaia*⁷², *Rage*⁷³, *Days Gone*⁷⁴, *Dead Rising*, *Deadlight*, *Sunset Overdrive*⁷⁵, *Dead Living Zombies* (DLC de *Far Cry 5*)... y un largo etcétera, entre los que hay que incluir que muchos de ellos tienen su propia saga con tres y hasta cuatro títulos posteriores. Hay una producción que podríamos tildar de minimalista, pues se trata de construir una ciudad tras una catástrofe; de *Project Apocalypse* (Sargonyus, 2019) podemos leer en el texto explicativo del desarrollador en Steam:

Post-apocalyptic city builder with zombies and cubes.

Build a camp for survivors. Improve and upgrade it with different buildings.

Craft and trade items. Protect your camp from the infected. Survive.

69 Un MMORPG, desarrollado por Icarus Studios y comercializado en 2009.

70 En la nota explicativa de *Left 4 Dead 2* (Valve, 2009) en Steam, los desarrolladores son muy concretos: “Ambientado en el apocalipsis zombi...” Con eso es suficiente para el usuario, que sabe ubicarlo e identificar qué se va a encontrar en el juego.

71 “*They Are Billions* es un juego de estrategia ambientado en un mundo *steampunk* post apocalíptico. Funda tu colonia y defiéndela de las hordas de millones de infectados que intentan aniquilar a los pocos supervivientes que quedan en la faz de la tierra”. Desarrollador por Numanian Games, y publicado en 2019.

72 En la contracubierta del juego físico podemos leer: “Amplio mundo post-apocalíptico con personajes de actuación auténtica”. Esto último es difícil de comprender. Silver Style Entertainment, 2004.

73 La prensa especializada se refiere al segundo título de la serie con el siguiente titular: «*Range 2*. Id y Avalanche se unen para volver al apocalipsis», *Edge*, 10 (2019), p. 26.

74 BUSTOS, S.: «*Days Gone*. De engendros y moteros». *Edge*, 10 (2019), pp. 14-17. También es interesante el artículo de A. SERRANO: «*Days Gone* o cuando el apocalipsis se convierte en rutina», *RTVE*, 15 mayo 2019. <https://www.rtve.es/noticias/20190515/days-gone-cuando-apocalipsis-se-convierte-rutina/1938091.shtml>.

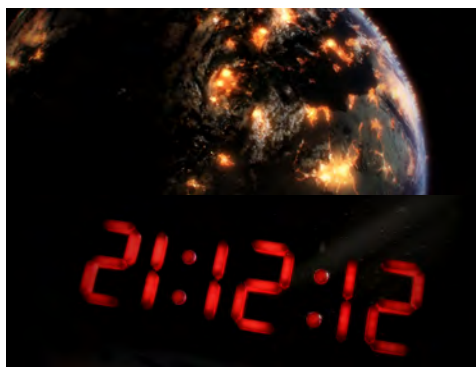
75 Este es un “gran apocalipsis”, pero donde el origen son los efectos secundarios que producía una bebida energética a quien la bebía, con la idea de generar un espacio abierto con múltiples guiños de humor y de colores vivos para crear un contexto divertido y nada sombrío, como es el panorama post-apocalíptico habitual. https://es.wikipedia.org/wiki/Sunset_Overdrive.

Pero nos vamos a centrar en aquellos que tienen una gestación al amparo de una idea apocalíptica muy cercana a nuestra cultura. Vamos a diferenciar claramente los que están inspirados o desarrollan la acción en el periodo medieval, aunque sea en su estética; en segundo lugar, los que son propios de un apocalipsis posible, como lo fue y lo es el de una guerra nuclear y, en tercer y último lugar, los que recurren a personajes claros del *Apocalipsis* para su desarrollo narrativo.

Un último apunte y que sirve como referencia para iniciar el paralelo entre ideas apocalíptico-milenaristas y videojuegos. De rabiosa actualidad y oportunidad —u oportunista, según se vea—, fue el inicio del tercer título de la franquicia *Assassin's Creed* (Ubisoft). Comercializado el 31 de octubre de 2012, aludía a la

cinemática introductoria a la inmediata hecatombe preconizada por los mayas para el 21 de diciembre de ese mismo año, donde el objetivo era el mismo de siempre: mal menor para evitar males mayores —ilustración 6—. En este caso se aprovechó el fenómeno maya para introducir el juego, profecía de la que se hicieron amplio eco los medios de comunicación y que tuvo respuesta, como siempre, en determinados grupos deseosos de atender a estos mensajes apocalípticos y mesiánicos. Por lo tanto, insistentes y nos reafirmamos en el reflejo que el videojuego representa de nuestra cultura en su expresión más evidente, y que veremos como caso muy explícito de estas actitudes el guion de *Far Cry 5* (Ubisoft, 2018).

~ Ilustración 6 ~



El fin del mundo maya en *Assassin's Creed III* (Ubisoft, 2012).

7.1. APOCALIPSIS MEDIEVAL

No es sorprendente que un videojuego lleve por título tan sugerente y reconocible expresión. De hecho, nuestra cultura la puede relacionar como un binomio indisoluble sin problema, al igual que lo hace con “bacanal romana” —con todo el tópic que esconden estas expresiones, que suelen tener una base real pero muy alejadas de la veracidad—. Lo que sucede es que *Medieval Apocalypse* (Zoltán Gubics, 2014) tiene de “medieval” el hecho de que aparece un personaje con armadura, yelmo, escudo y espada, y le atacan zombies, con lo que ya tenemos montado el apocalipsis. Y ya está.

Con los diversos guiones sobre el periodo medieval era lógica la aparición de algún aspecto del *Apocalipsis*, bien por su sustrato iconográfico o bien por el propio contenido. Si en el aludido *Assassin's Creed III* los templarios continúan al frente de cualquier tipo de conspiración mundial, con el apocalipsis maya de 2012 de por medio, hemos de mencionar algunos títulos que contienen en su esencia el contexto apocalíptico en sus guiones. El primero es, sin duda alguna, *Total War: Attila*. El videojuego, publicado en febrero de 2015, producido en los estudios de The Creative Assembly y perteneciente a la franquicia *TW* —juegos

~ Ilustración 7 ~



Attila. Cinemática introductoria en *Total War: Attila* (The Creative Assembly, 2015).

de estrategia por turnos y posibilidad de batallas en tiempo real⁷⁶, centra su desarrollo histórico en la desintegración del imperio romano de Occidente y la irrupción de los pueblos bárbaros al sur del *limes*. El caudillo de los hunos, Attila⁷⁷, fue contemplado en su día como un azote divino, y así queda reflejado en la contracubierta del juego físico distribuido por SEGA y en Europa por KochMedia —ilustración 7—, y en la plataforma *Steam*.

“El mundo arderá. Con un millón de jinetes a su disposición, el legendario rey guerrero se aproxima con su mirada puesta en la conquista. ¿Lucharás para forjar tu propio imperio bárbaro u oriental? ¿O intentarás protegerte de la tempestad que se avecina bajo la forma de un Imperio romano moribundo en este gran desafío de supervivencia estratégica? La serie ganadora de juegos de batallas en tiempo real y campañas por turnos te hace enfrentarte al apocalipsis al inicio de la Alta Edad Media”⁷⁸.

76 https://es.wikipedia.org/wiki/Total_War:_Attila.

77 HOWARTH, Patrick: *Attila*, Barcelona, Ariel, 2001.

78 Los textos en *Steam* no se quedan atrás: “En un ambiente cada vez más oscuro, con hambre, enfermedad y guerra...”, y continúa: “Una época de agitación apocalíptica antes del comienzo de la Edad Media”. Lo más interesante de todas formas para la comprensión genérica del concepto es que esgrime la existencia de “mecánicas de destrucción apocalíptica”: fuego, destrucción de ciudades y regiones... Finaliza con: “Las mejoras y optimizaciones gráficas tanto en campaña como en batalla crean una escalofriante visión de un apocalipsis inminente y de la

No puede ser más expresivo el texto, pero aún lo es más en la cinemática del inicio del videojuego. Comienza con la alusión a la desintegración moral de los gobernantes de Roma para, a continuación, dar la entrada al encuentro con los hunos y su líder con la lectura en off del fragmento del *Apocalipsis* referido a la ruptura del primero de los siete sellos:

“Miré y apareció un caballo blanco. El jinete llevaba un arco, le dieron una corona y salió como vencedor y para vencer” (*Apocalipsis*, 6, 1-2).

El juego se desenvuelve en un contexto que supuso la caída de un mundo, el romano, y el nacimiento de uno nuevo, el europeo, una mixtura de cultura greco-latina y germánica⁷⁹. En realidad, ese fue el verdadero Apocalipsis. Atila, criado en Roma, no era precisamente un salvaje gobernante sin formación; en cambio, se ha erigido como uno de los verdaderos anti-cristos. Es interesante poner este hecho sobre la mesa, pues las incursiones vikingas del siglo VIII y IX fueron contempladas por los monjes que nos dejaron sus testimonios de igual manera⁸⁰. Pero el “blanqueamiento” histórico que han recibido los unos no es como el que han recibido los hunos —lo teníamos que escribir...— El desarrollo del juego, incluidas sus expansiones, se centra en la Alta Edad Media en su conjunto, incluida la descomposición bajoimperial romana, y ya no vuelve a hablarse más de cuestiones apocalípticas pues el protagonismo pasa al usuario. Por lo tanto, se trata de justificar históricamente el contexto temporal del juego y, lo importante, que sea reconocido por el potencial jugador y que lo pueda hacer. Ahí es donde reside la clave de todo el proceso de asiento cultural de esta idea: el concepto «Apocalipsis» vende porque se compra lo que se conoce, tal y como hemos aludido con anterioridad.

ruina del mundo civilizado. Con unas escalas, atmósferas y gráficas imponentes, presencia el fin de los días y el ascenso de una leyenda”. Suficiente, alto y claro.

79 Es muy recomendable la lectura de la obra de J. SOTO CHICA: *Imperios y bárbaros. La guerra en la Edad Oscura*, Madrid, Desperta Ferro, 2019, para completar la perspectiva militar en la que se desenvuelve el juego de *Total War: Attila*. Son muy sugerentes las páginas centradas en la batalla de los Campos Cataláunicos (pp. 103-116), encuentro que se halla entre los que ofrece el título de The Creative Assembly como “batalla histórica”.

80 Como lo que quedó reflejado en la Crónica anglosajona para el año 793: “Advertencias terribles llegaron a Northumbria, aterrorizando a la gente. Hubo inmensos relámpagos y la gente vio terribles dragones volando por el cielo. Estas señales fueron seguidas por una gran hambruna y, más tarde, ese mismo año, el 8 de junio, hordas de paganos causaron lamentables estragos en la iglesia de Dios en Lindisfarne, mediante el saqueo y la masacre”. HJARDAR, K. y VIKE, V.: *Vikings en guerra*, Madrid, Desperta Ferro, 2019, p. 244.

El segundo título en el que el fenómeno apocalíptico asoma al monitor es en la interpretación que el estudio de Alcachofa Soft hizo de *El nombre de la rosa* de Umberto Eco: *The Abbey* (Alcachofa Soft). Apareció en 2008 como una nueva versión de la obra en un videojuego⁸¹. Recordemos que la primera vez que fue llevado al software fue con *La abadía del crimen* (Opera Soft, 1987), que ya ha pasado a ser un clásico del videojuego. Como las referencias en la novela a los aspectos apocalípticos del momento eran parte del contexto, causados en buena parte del ideario de los monjes por la secuencia de asesinatos, era lógico suponer que en los videojuegos también apareciese. Lo cierto es que lo hace, pero de manera muy puntual. En el caso de *The Abbey*, casi al final del juego, Leonardo de Toledo y Bruno, los protagonistas, acceden a una cripta donde hay un bajorrelieve —ilustración 8— sobre la condenación eterna que ya habían visto antes reproducida en un pergamino —parte de la trama que no pasamos a desvelar en ningún caso—. No es en sí mismo una alusión clara a los aspectos apocalípticos inserta en la narración, pero es lo más cercano.

~ Ilustración 8 ~



Leonardo de Toledo en la cripta de la abadía. *The Abbey* (Alcachofa Soft, 2008).

⁸¹ De hecho, en las páginas de créditos, aparece el agradecimiento expreso y en primer lugar, por delante incluso del propio Umberto Eco, de Francisco Menéndez, “padre” de *La abadía del crimen*. Sobre las versiones en el ámbito del videojuego, véase JIMÉNEZ ALCÁZAR, Juan Francisco y RODRÍGUEZ, Gerardo F.: «Novela, cine (TV) y videojuegos: *El nombre de la rosa* y *Los pilares de la Tierra*», *Quaderns de cine*, 13 (2018), pp. 49-62.

Más reciente es el que lleva por título *Apocalipsis: Harry at the End of the World* (Punch Punk Games, 2018). Solo tiene de apocalíptico el nombre y la estética, claramente de inspiración bajomedieval —ilustración 9—, pues la narrativa del videojuego, una aventura *point-and-click* de puzzles, podría ser identificada claramente como gótica o incluso satánica. Solo vemos iconos apocalípticos en la sequía, el hambre, los seres extraordinarios y poco más. De nuevo lo que nos interesa es el uso del título para dotar a la producción de un halo envolvente de imágenes que sí son reconocidas por el usuario, al igual que el título. Es justo el impacto buscado y el que nos atrae para los objetivos propuestos en este trabajo.

~ Ilustración 9 ~



Apocalipsis: Harry at the End of the World (Punch Punk Games, 2018).

7.2. APOCALIPSIS NUCLEAR

Hay que saltar Historia e iconografía medieval, que es la que ha llevado a configurar esa imagen de terror de lo que significa “Apocalipsis”, para llegar a un género que usa esa idea para desarrollar la narrativa. El fenómeno post-apocalíptico hunde sus raíces aquí en una amenaza que fue taxativa a lo largo de la Guerra Fría, donde el “apocalipsis nuclear” se introdujo en la idiosincrasia cultural de Occidente, sobre todo. Hemos aludido al “reloj nuclear”, lo que

es buena muestra de lo que se generó hasta el conocimiento de lo acontecido en Hiroshima y aumentado después de que la URSS incorporase a su arsenal bombas nucleares en 1949⁸².

Es importante este fenómeno a la hora de ubicarlo en el esbozo de nuestra cultura. “Dios no desea el Apocalipsis, pero los hombres sí pueden, hoy en día, provocarlo”⁸³, dice Pognon en referencia al desasosiego abierto a finales del siglo XX con vistas al cambio de milenio, cuando lo compara con el proceso milenarista del Año Mil. La capacidad autodestructiva de la Humanidad es entendida a raíz de la posibilidad de una hecatombe nuclear, y es la primera vez que eso sucede en nuestra historia. Y eso genera multitud de horizontes creativos, y no solo destructivos.

Ya aludimos a *Terminator* como película. No solo generó una saga de filmes, sino que se abrió al campo *transmedia* y así tenemos serie de TV, cómics y, cómo no, videojuegos. En este caso, la catástrofe nuclear fue generada por la “rebelión” de las propias máquinas, de manera que toda la ficción se vertebra en un futuro distópico de combate entre la Humanidad y artefactos con una avanzadísima tecnología de IA. Desde que se estrenó la segunda producción de la franquicia (concebida como la última por J. Cameron), surgió una serie de videojuegos que fueron de la mano y en paralelo al estreno de las diversas secuelas. En 1991 se estrenó *Terminator 2: Judgment Day* (Midway), un arcade para salas de juego⁸⁴, pero muy pronto saltó a las consolas. Recién estrenado está *Terminator: Resistance* (Teyon, 2019), que refleja los combates con los T-100 y cyborg T-800 entre otros, en 2028. Insistimos en que se trata de que el Apocalipsis es simplemente el origen de la trama, pero no tiene ningún efecto sobre el juego, que evoluciona en un mundo distópico de violencia contra las máquinas rebeladas. En *Horizon Zero Dawn* (Guerrilla Games, 2017) el panorama post-apocalíptico es el mismo, donde las máquinas son las dominantes tras retroceder la Humanidad a la época más primitiva, organizada en tribus, a causa de una catástrofe sin concretar. En un intento de ubicar el paisaje distópico de forma más realista, los desarrolladores circunscriben la acción a diversos escenarios de los estados de Utah y Colorado, además de usar el rostro de la actriz Hanna Hoekstra para la protagonista, Aloy, cazadora de máquinas y miembro de la tribu de los Nora⁸⁵.

Como vemos, la existencia de una catástrofe genera posibilidades de crear nuevas reglas en un mundo nuevo tras un apocalipsis nuclear, como el propues-

82 <http://nuclearweaponarchive.org/Russia/Sovwpnprog.html>.

83 POGNON, E.: *La vida cotidiana en el Año 1000...*, p. 20.

84 [https://en.wikipedia.org/wiki/Terminator_2:_Judgment_Day_\(arcade_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Terminator_2:_Judgment_Day_(arcade_game)).

85 https://es.wikipedia.org/wiki/Horizon_Zero_Dawn.

to por los desarrolladores de *Atomic Society* (Far Road Games, 2018); realmente, se recurre a ese mundo post-apocalíptico, tal y como anuncian los creadores del juego en Steam, pero podrían haberlo ubicado en el asiento de un grupo humano en un planeta y el resultado sería el mismo⁸⁶.

Society is dead. So remake it. Build and rule your own post-apocalyptic society. Decide the laws and morals of the survivors. Overcome challenges and threats from the wasteland. What kind of society will you make?

La saga *Wasteland* (inXile Entertainment – Interplay Entertainment), cuyo primer título se comercializó en 1988, donde el apocalipsis nuclear llegaba en 1998 —ya sabemos que no—, pero podríamos encuadrarlo entre los reflejos de ese mundo milenarista que llegaba al 2000. Había que mencionarlo, además como clásico, y está disponible en siete versiones, incluidas las últimas *Wasteland 3* y *Wasteland Remastered*. Lo más interesante, y por eso también merecía la mención, es porque inspiró la saga *Fallout*⁸⁷, que es la franquicia sobre la que centraremos a continuación nuestro objetivo.

Creemos, sin duda alguna, que ha sido *Fallout*⁸⁸ y las continuaciones de la saga hasta *Fallout 76*, publicado en 2018 y hasta la fecha el último de la serie, el que mayor impacto ha tenido. Baste con observar el extenso muestrario de su mercadotecnia para comprenderlo: figuras de sobremesa, caretas para disfraz de Vault-Boy, cuadros, versión de *Monopoly*, tazas —hasta con forma de bomba nuclear—, felpudos de entrada, pósteres, llaveros, sudaderas y camisetas —remeras—, juego de tablero, figuras Pop, peluches... hasta un Pip-Boy —ilustración 10—.

~ Ilustración 10 ~



Vault Boy. *Fallout 76* (Bethesda, 2018).

86 Es el caso de *The Outer Worlds* (Obsidian Entertainment, 2019). L. Boyanski, co-director de *Fallout*, alude a que las comparaciones con el juego de Vault-Boy son inevitables, más cuando el equipo era el mismo. Se desenvuelve *The Outer Worlds* en otro planeta y en un futuro aún más lejano.

87 De hecho, hay un juego de mesa, comercializado en 2018, y cuyo título no puede ser más directo: *Fallout: Wasteland Warfare* (Modiphius Entertainment)

88 Las vicisitudes empresariales de su desarrollo y comercialización se pueden consultar en la entrada de Wikipedia: [https://es.wikipedia.org/wiki/Fallout_\(serie\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Fallout_(serie)).

Dejamos de lado el impacto comercial de la saga, y nos interesa el producido por este tipo de “mundo” post-apocalíptico como elemento cultural identificable por muchos usuarios. Un ejemplo; entre los productos de esa mercadotecnia se puede adquirir un pack de *Nuka-Cola* y su cartel anunciador, el refresco que aparece en el juego, con evidentes semejanzas al de la central de Atlanta, símbolo como pocos de la cultura norteamericana. Pero mucho más interesante nos resulta el término “nuke” en inglés, pues significa bomba nuclear.

Precisamente ese es el interés que nos suscita esta franquicia. El juego se desarrolla en el contexto caótico que ha quedado tras una guerra nuclear en la geografía estadounidense, donde todo quedó tal cual, con una estética específica y que acompaña una excelente banda sonora con canciones de finales de los 40 y principios de la década siguiente, como *Civilisation* (Bongo, Bongo, Bongo), de Danny Kaye y The Andrews, *Crazy He Calls Me* y *Easy Living*, de Billie Holiday para la BSO de *Fallout 3*⁸⁹. La clave de esta estética, que nos resulta un tanto “retro” desde nuestra perspectiva actual de principios de siglo XXI, es que, según la cinemática explicativa del juego, tras la terminación de la II Guerra Mundial se vivió una etapa de prosperidad general. Esto hizo que se perpetuasen esas formas, esa imagen de un hogar medio norteamericano de 1950 con todos los electrodomésticos, mobiliario... incluso la vestimenta de los personajes corresponde a esos años según la moda existente. El comercial de *Vault-Tec* —la empresa encargada de gestionar refugios nucleares ante la amenaza— no escapa tampoco a ese contexto visual. Realmente este aspecto de la estética es lo más llamativo y lo más irreal, pues dudamos mucho de que en décadas no se hubiera alterado el gusto por las formas. Pero es en ese inicio de *Fallout 4* (Bethesda, 2015) cuando, tras las alarmas y la huida al refugio previsto —el Refugio 111, cuya importancia para la trama no tiene importancia en este trabajo—, se puede contemplar la explosión nuclear —ilustración 11—. Ahí sí que se contempla un apocalipsis nuclear en vivo y en directo, y es el inicio del juego en sí. No es el único título donde podemos ver el “hongo” de una detonación atómica; por distintos motivos y con idéntico resultado⁹⁰ lo vemos en *Resident Evil 3* (Capcom, 1999)⁹¹, *Metal Gear Solid 3* (Konami Computer Entertainment Japan, 2004), *Crysis* (Crytek, 2007), *Killzone 2* (Guerrilla

89 *The Songs of Wasteland. BSO Fallout 3.*

90 Seguimos los gameplays del canal *Huntersena Gaming TV* en youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=vaPT07EnSKs>.

91 Unos gráficos en su día excelentes, y cuya impresión visual es la de un auténtico apocalipsis nuclear.

Games, 2009), *Call of Duty. Modern Warfare 2* (Infinity Ward, 2009)⁹², *Fallout 3* (Bethesda Softworks, 2009), *Fallout New Vegas* (Obsidian Entertainment, 2010), *Call of Duty. Black Ops* (Treyarch, Raven Software, n-Space, 2010), *Metro 2033* (4A Games, 2010), *Battlefield 3* (DICE, 2011), *Call of Duty. Black Ops 2* (Treyarch, 2012), *Metro Last Light Redux* (4A Games, 2014), *Call of Duty. Black Ops 3* (Treyarch, 2015), *Call of Duty. Modern Warfare Remastered* (2016), *Fallout 76* (Bethesda Softworks, 2018), *Call of Duty. Modern Warfare* (Infinity Ward, 2019), *Far Cry New Dawn* (Ubisoft, 2019)⁹³...

~ Ilustración 11 ~



Explosión nuclear. *Fallout 4* (Bethesda, 2015).

En *Fallout 4*, y en general en toda la serie, la acción en ese mundo distópico, con claros distintivos muy “comerciales”, caso del Vault-Boy, es lo que hunde sus raíces culturales en ese contexto nuevo surgido tras la hecatombe. Nuevamente no descubrimos nada inédito, ni los desarrolladores pretenden otra cosa, pues lo que desean es generar la sorpresa en las formas y no en los contenidos de lo que supone el concepto apocalíptico. En un artículo aparecido en Hobby Consolas, como prensa especializada, podemos leer mensajes muy claros, mientras en uno de los subtítulos podemos ver también “Viviendo el apocalipsis”:

92 En este caso, visto desde la Estación Espacial Internacional.

93 “Soy Carmina Rye. Nací el mismo día en que el mundo se hundió...” Similares palabras, mismo contenido.

“Si el apocalipsis es como el de Bethesda, ¡que llegue ya! FALLOUT 4. Este apocalipsis no será “now” y desde luego no es demasiado “new”, pero es tan divertido que no pienso quedarme a esperar a los cuatro jinetes ni un minuto más”⁹⁴.

Pero es en *Far Cry 5* donde el ambiente pre-apocalíptico, en este caso con Joseph Seed —ilustración 12—, y un contexto previo a la llegada del Apocalipsis según los parámetros joánicos, lo veremos con mayor claridad. El texto de Ubisoft para anunciar el juego es el siguiente:

~ Ilustración 12 ~



Far Cry 5 (Ubisoft, 2018).

“Bienvenido a Hope County, Montana, la tierra de los valientes y de la libertad, pero también de la secta apocalíptica conocida como el Proyecto de la Puerta del Edén. Enfrentate a su líder, Joseph Seed, y a sus hermanos, los Heraldos, para prender la llama de la resistencia y liberar a la comunidad”.

El cabecilla, como predicador radical de la secta, ha logrado imponer un estado de control total sobre el conjunto de habitantes del condado, de forma que finalmente se abre un conflicto de violencia extrema entre los que pertenecen a la Puerta del Edén —los Heraldos— y los que no. Como jugador, se asume el papel de un agente de policía que tiene el encargo de detener a Joseph Seed, que en todo momento se muestra como un personaje mesiánico. En este contexto de espera al Apocalipsis, identificado como colapso del imperio norteamericano, el guion no deja ni una posibilidad de que el usuario relacione el juego con la actualidad en los Estados Unidos, con el gobierno de Trump de por medio, el fanatismo religioso y mesiánico, y el florecimiento de posiciones xenófobas y ultranacionalistas en las fronteras del río Bravo estadounidense. Realmente, el videojuego no tiene mayores connotaciones políticas realizadas de manera expresa por los desarrolladores, sino que usa elementos, factores, contextos y conceptos reconocibles por los usuarios, caso del propio icono del *Apocalipsis*. De hecho, en el intento de apresamiento de

94 *Hobby Consolas*, 293 (2015), pp. 54-55.

Joseph Seed, este recitará versículos del libro sagrado, en una interpretación no literal del capítulo 8 mientras está arrodillado y mirando al cielo:

“...se hizo el silencio en el Cielo...
 ...y los siete ángeles antes Dios recibieron siete trompetas...
 ...y hubo ruido, truenos, rayos y un terremoto...
 ...y oí una gran voz del templo, que decía a los ángeles...
 ...id y derramad...
 ...las copas de la ira de Dios sobre la Tierra...”

En ese momento explota la bomba, y mientras nos mira, dice:

—“Este es el fin”, y comienza a cantar *Amazing Grace*.

Si buscamos un momento más apocalíptico por épico en un videojuego es este, sin duda alguna, comparable al inicio de *Total War: Attila*.

Su secuela a modo de *spinoff*, *Far Cry New Dawn* (Ubisoft, 2019), también tiene como marco ese contexto post-apocalíptico, diecisiete años después de la acción de *Far Cry 5*, donde dos hermanas mellizas, Mickey y Lou, intentan reconstruir la comunidad del condado de Hope tras las explosiones nucleares. Esta producción del equipo de Ubisoft Montreal tiene la novedad de contar con un mundo “colorido y exuberante (...) La naturaleza, en combinación con la radiación, hizo todo lo contrario a lo que uno espera de una guerra nuclear: campos llenos de flores rosas, paisajes frondosos y muchos grafitis para decorar esta nueva civilización”⁹⁵.

7.3. EL HAMBRE, LA PESTE, LA GUERRA Y LA MUERTE: LOS JINETES SON LOS PROTAGONISTAS

El tercer apartado sobre el que queremos hacer hincapié es el que hace uso de los personajes apocalípticos para construir la narrativa o la iconografía del videojuego. Posiblemente sea *Darksiders* (Vigil Games, 2010) el más representativo, aunque no el único. El guion del juego en el protagonismo de uno de los jinetes del Apocalipsis, Guerra —ilustración 13—. De forma resumida, la historia se basa en

95 MÁRMOL, H.: «*Far Cry New Dawn*: unas gemelas malvadas, el apocalipsis nuclear y un videojuego de acción que cumple de principio a fin». *Clarín-Tecnología*. 9 marzo 2019. https://www.clarin.com/tecnologia/far-cry-new-dawn-gemelas-malvadas-apocalipsis-nuclear-videojuego-accion-cumple-principio-fin_0_UMK3Sfpgj.html.

que existió un combate entre las fuerzas del Bien y las del Mal, y se escogió por el Consejo Abrasado como árbitros a Muerte, Guerra, Peste y Hambre apocalípticos. En una tregua, se generaron los siete sellos, que se quebrarían cuando los hombres pudieran combatir. El Mal ganó ese combate, y el jinete Guerra será castigado por el Consejo con la acusación de que había ayudado a ganar al Infierno sin que se hubieran roto los sellos. El objetivo de Guerra será redimirse mediante la búsqueda de quién causó las condiciones de su culpabilidad⁹⁶.

En el texto explicativo de Steam, podemos leer:

“Tras ser engañado por las fuerzas del mal para que desatase prematuramente el fin del mundo, Guerra —el primer Jinete del Apocalipsis— se enfrenta a la acusación de haber quebrantado la ley sagrada al provocar una guerra entre el Cielo y el Infierno. En la carnicería que se desató, las fuerzas demoníacas derrotaron a los seres celestiales y reclamaron la Tierra. Tras ser llevado ante el Consejo Ardiente, Guerra fue acusado por sus crímenes y despojado de sus poderes. Deshonrado y enfrentándose a su propia muerte, tiene la oportunidad de regresar a la Tierra para buscar la verdad y castigar a los responsables. Perseguido por un vengativo grupo de Ángeles, Guerra debe enfrentarse a las fuerzas del Infierno, forjar complicadas alianzas con los mismos demonios a los que persigue, y viajar por los restos devastados de la Tierra en su búsqueda de venganza y exculpación”.

Su caballo, *Ruina*, era una cabalgadura normal hasta que el odio lo corrompió a causa de su maltrato en el Inframundo. Es un caso parecido al de *Desesperación*, nombre del rocín de *Muerte*, otro de los jinetes del cuarteto apocalíptico. *Disputa* encarna al jinete de la Peste, y *Furia* al del Hambre y único personaje femenino. Como “jefes finales”⁹⁷ nos encontraremos con *Tiamat*, *Silitha*, *Stygian*, *La Doliente*, *Straga* y *El Destructor*, último y más poderoso por cuanto es

~ Ilustración 13 ~



Darksiders (Vigil Games, 2010).

96 <https://es.wikipedia.org/wiki/Darksiders>.

97 JIMÉNEZ ALCÁZAR, J. y RODRÍGUEZ, G.F.: «Entre la huida y el seguimiento...», pp. 24 y ss.

Lucifer. Un contenido tan específico seguramente indujo a las autoridades de Emiratos Árabes a censurarlo y prohibirlo en el país⁹⁸.

En el segundo título de la saga, publicado en 2012, tiene como protagonista a *Muerte*, que cabalga armado con dos guadañas. Pocos elementos más identificados con el Final que la guadaña como herramienta para segar de manera rápida, igualitaria y masiva. Es un guion que marcha en paralelo al primero⁹⁹, pues el jinete se dedicará a demostrar la inocencia de *Guerra*.

El tercero, *Darksiders III* (Gunfire Games, 2018), también discurre a la vez que los dos anteriores, aunque en esta ocasión el protagonismo recae en la amazona del cuarteto, Furia (Hambre), dispuesta a vencer y destruir los siete pecados capitales como misión principal y desarrollo del guion. Llegará a un contexto post-apocalíptico, recordemos tras el combate entre el Cielo y el Infierno, por lo que es una vuelta de tuerca al concepto de Apocalipsis que analizamos en el ámbito del videojuego.

Otras apariciones esporádicas de los cuatro jinetes las podemos encontrar en otros títulos¹⁰⁰, pero nos parece mucho más interesante, por su impacto en el usuario, el papel desempeñado por un personaje que encarna el protagonismo de una de las sagas de mayor éxito entre los videojugadores en el género de los *shooter*: *Halo*. Nos referimos a John-117, MCPON o Master Chief Petty Officer of the Navy —rango militar de la Marina norteamericana—, uno de los súper-soldados *Spartan* del universo de *Halo*. Se trata del soldado definitivo, por lo que el número no es en absoluto gratuito. Rememoremos:

98 <https://vandal.elespanol.com/noticia/43923/darksiders-prohibido-en-los-emiratos-rabes-unidos/>.

99 En Steam podemos leer: “Conviértete en un terror que todos temen pero del que nadie puede escapar. Despertado por el fin del mundo, la Muerte, el más temido de los cuatro jinetes, se embarca en una misión para limpiar el nombre de su hermano [Guerra]. Por el camino, descubre un antiguo rencor que puede amenazar a toda la Creación. ¡La Muerte vive!”

100 Como *Hexen II* (Raven Software, 1997), *Fallout Tactics: Brotherhood of Steel* (Micro Forté, 2001), *The Binding of Isaac* (Edmund McMillen, 2011), *The Darkness* (Starbreeze Studios, 2007), secuela del primero, *Shin Megami Tensei: Nocturne* (Atlus, 2004) y *Shin Megami Tensei: Devil Summoner 2* (Atlus, Career Soft, 2011), según el listado ofrecido por PRESIDENT_EVIL en «Los 4 jinetes del apocalipsis en los videojuegos», *Level Up*, 14 agosto 2012. <https://www.levelup.com/blogs/273555/Los-4-jinetes-del-apocalipsis-en-los-videojuegos>. Si acaso el primero de la lista es el que más claras referencias posee, pues uno de los jefes finales, Eidolon, tiene como generales a los cuatro personajes apocalípticos. De *Fallout Tactics*... hay que decir que Bethesda anunció que el título no formaba parte de la saga *Fallout*, por lo que no podemos relacionarlo con las primeras producciones de la serie, y solamente con su contexto post-apocalíptico. https://es.wikipedia.org/wiki/Fallout_Tactics:_Brotherhood_of_Steel.

“Cuando le vi, caí como muerto a sus pies. Y él puso su diestra sobre mí, diciéndome: «No temas: yo soy el primero y el último” (*Apocalipsis*, 1, 17).

El versículo siguiente lo completa con que se trata de un personaje inmortal¹⁰¹. La esencia del *Jefe Maestro*, protagonista en la saga *Halo* (Bungie desde 2001 a 2010, Ensemble Studios en 2009, 343 Industries de 2011 hasta la actualidad, Creative Assembly en 2017) —ilustración 14—. El primero y el último, el alfa y la omega...: es el principio y el fin, o lo que es lo mismo, la perfección.

~ Ilustración 14 ~



Halo posee su propia web oficial¹⁰², pues es una de las franquicias de mayor éxito distribuidas por Microsoft y su consola Xbox. El universo de *Halo* también va a incluir el concepto *Apocalipsis* como una de sus medallas, nominadas como tal a partir de *Halo 3* (Bungie, 2007), y que se concede por matar

101 “Y el que vivo, y estuve muerto. Mas he aquí que vivo por los siglos de los siglos, amén. Y tengo las llaves de la muerte y del Hades”. *Apocalipsis*, 1, 18.

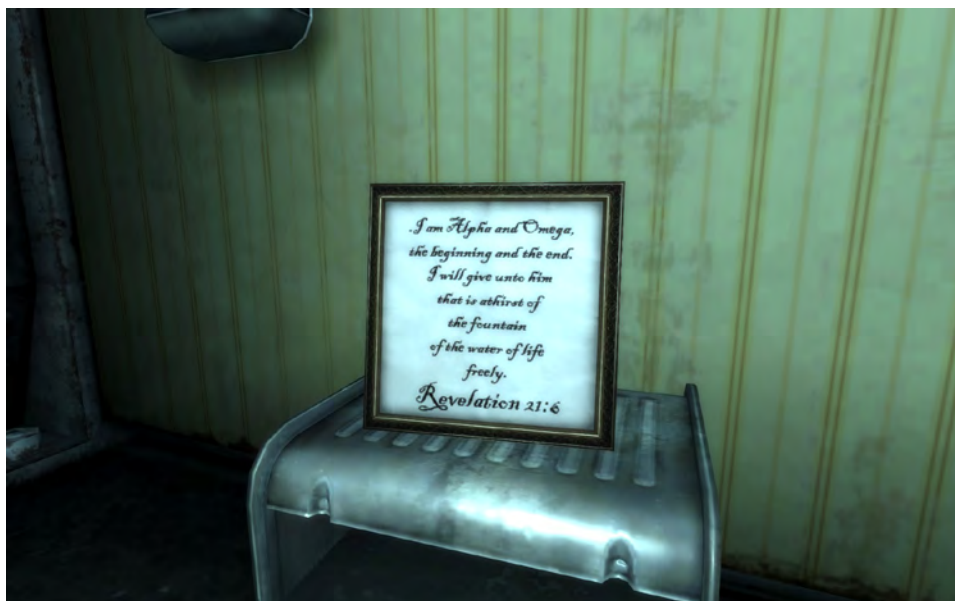
102 <https://www.halowaypoint.com/es-es>.

a nueve oponentes o más en menos de cuatro segundos entre uno y otro¹⁰³. Es cierto que el usuario no termina de identificar en origen el sustrato cultural del Jefe Maestro y su relación con el *Apocalipsis*, pero a poco que ahonda en su conocimiento se siente más atraído por el juego, como si fuera un proceso de legitimación y empoderamiento como jugador¹⁰⁴.

Posiblemente sea la sublimación del concepto apocalíptico, pues un videojuego, entendido este como una expresión cultural ya establecida, recurre a iconos que *a priori* no tienen nada que ver con su manifestación final.

Otra de las referencias a esos mensajes escatológicos del libro joánico la localizamos al comienzo de *Fallout 3* (2008) —ilustración 15—, donde podemos leer, literalmente, la referencia al versículo 6 del capítulo 21:

~ Ilustración 15 ~



Fallout 3 (Bethesda, 2008).

“Yo soy el alfa y la omega, el principio y el fin. Al que esté sediento, le daré de beber libremente de la fuente del agua de la vida”.

103 *Halopedia*. https://halo.fandom.com/es/wiki/Apocalipsis_Asesina.

104 Comprobado en diversos talleres WASD de los realizados en el desarrollo del proyecto en vigor.

Se repiten esos términos en el 13 del capítulo siguiente, tal y como indicamos al inicio de este trabajo, pero nos interesa, así como el caso del Soldado 117, en esa permanente insistencia al comienzo y, sobre todo, al fin de todo, como hecho de la plenitud; es la perfección del círculo. En el juego de Bethesda, el pasaje preferido de la madre del protagonista tiene su importancia en el desarrollo de la trama, cuestión que nos proponemos no desvelar.

8. CONSIDERACIONES FINALES

Nos hemos enfrentado a un tema muy complicado, más cuando se espera a que responda el estudio a un objetivo enciclopédico que cubra todo el espectro de análisis poliédrico como el de un apocalipsis global e individual, así como el de cómo aparece en nuestro entorno cultural, aunque centrado en el ámbito del videojuego. Con un fácil juego de palabras, es algo que no tiene fin. Además, para determinadas personas, más numerosas de lo que pensamos, el propio videojuego es un signo apocalíptico. Realmente no se equivocan, pues si tomamos este tipo de señales como referentes del cambio de un mundo que conocemos por otro completamente distinto, los videojuegos, como expresión cultural de la tecnología digital que nos rodea, lo son. Otra cuestión distinta es si consideramos que el futuro que nos aguarda es peor que el presente, y ahí nos posicionamos de forma muy particular cada uno con su opinión o su criterio.

Hemos visto diversos ejemplos del sedimento cultural que ha supuesto el efecto mesiánico y milenarista durante los últimos dos milenios, de manera que nos ha generado un modelo de “apocalipsis” identificado con un paisaje oscuro, sombrío y catastrófico. Ha sido la consecuencia de un imaginario bíblico medieval, y que se ha plasmado finalmente también en el videojuego, un terreno fértil para los desarrolladores en general, y para la plasmación artística y lúdica de los temas relacionados con los cuatro jinetes, que no lo olvidemos, representan los grandes males de la Humanidad siendo la Gloria el primero: guerra, hambre y enfermedad y, finalmente, muerte.

Ha sido un proceso de mixtura entre nuestra iconografía más peyorativa de lo que fue la Edad Media, la barbarie propiamente dicha, lo monstruoso, lo profético, en tanto que es anuncio de algo que va a cambiar, el temor, la ciencia ficción y el pesimismo que transmite la idea de una desesperanza ante la perspectiva de un futuro peor, leamos la distopía.

Podemos pensar que nos sentimos ajenos a esa imbricación apocalíptica en nuestro poso cultural, pero no es así. Hasta la carga emotiva de los colores hunde su raíz más evidente en el libro joánico (*Apoc.*, capítulo 6), en un ejemplo

claro de semiótica, donde el caballo blanco será la alegría y la victoria (“y el que lo montaba (...) salió venciendo y para vencer”), el rojo encarnará el enfrentamiento y la guerra (“al que lo montaba le fue dado poder de quitar la paz de la tierra y de hacer que los hombres se degollaran entre sí, y se le dio una gran espada”), el caballo negro asume la idea clara de la enfermedad (“su jinete tenía una balanza en la mano”) y el amarillento o bayo el de la muerte (“su jinete tenía por nombre la Peste, y le acompañaba el Hades”). Por supuesto, la propia redacción no deja lugar a dudas de que se tratan de cabalgaduras que anuncian la desolación: “Les fue dada potestad sobre la cuarta parte de la tierra para matar con espada, con hambre o con peste y con las fieras de la tierra” (*Apoc.*, 6, 8). Por lo tanto, no debemos sorprendernos de que una imagen cargada de tanto simbolismo gráfico tuviera éxito en la iconografía colectiva popular desde muy pronto.

Por lo tanto, hemos de pensar que esos mismos símbolos, gestados a lo largo de siglos, también formen parte de nuestra cultura, y así los podemos reconocer sin esfuerzo. Juan Manuel Moreno escribe:

“Si en el pasado se creó [nuestra identidad cultural] a partir de las emociones vividas, la edad moderna trajo consigo la creación a partir de lo vivido por otros, sea ficción o realidad. Esto explica la concepción del videojuego tal y como lo conocemos, un bastardo multicultural apostado cual sanguijuela que se alimenta, prácticamente por ósmosis, de cualquier retazo cultural que orbite lo suficientemente cerca como para ser fagocitado”¹⁰⁵.

La novedad radical es que el videojuego nace desde un “prisma tecnológico” y no cultural¹⁰⁶, de ahí que haya podido ser identificado como un factor ajeno a la propia concepción y expresión de la cultura. Realmente es un error de base, pues la tecnología, y su reflejo, el utillaje, forma parte descriptiva de cada civilización. Y la nuestra se define como una sociedad tecnológica digital.

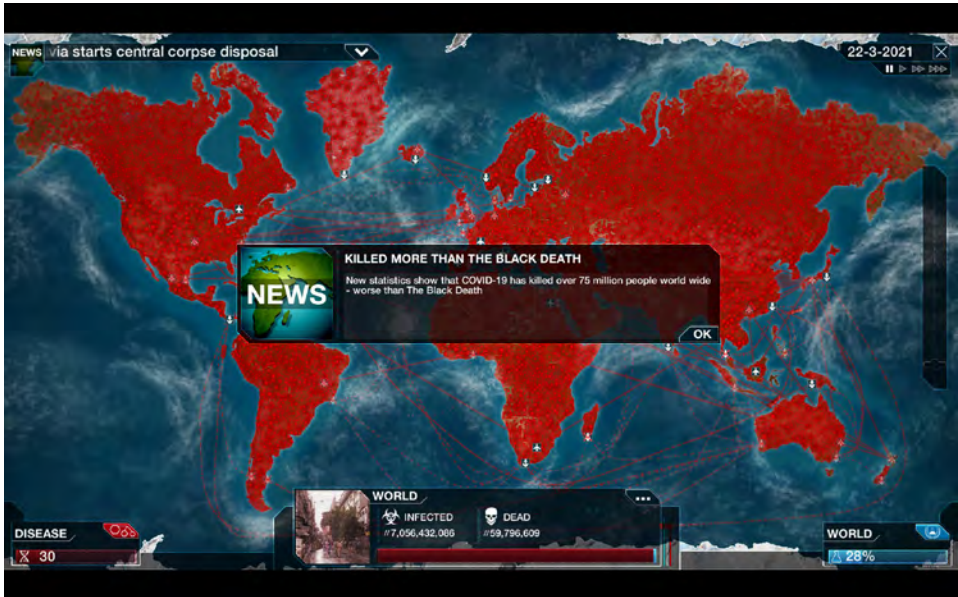
En esa manifestación también se verá revelada la imagen de lo más primario como animales que somos. La atracción por lo apocalíptico es lo que supone la novedad como especie, pero siempre ubicada en una posibilidad ajena a nuestra propia experiencia, algo así como que se inspira en un futuro que vemos muy distante. Otra cosa muy distinta es cuando ese futuro no lo vemos tan lejano. Un ejemplo muy claro lo tenemos en el videojuego *Plague Inc.* (Ndemic Crea-

105 MORENO, J.M.: «La imagen del espejo. *La Abadía del Crimen* frente a *El nombre de la Rosa*. Contextualizando lo imposible», en J. Esteve (coord.), *Obsequium. Un relato cultural, tecnológico y emocional de La Abadía del Crimen*, Barcelona, Ocho Quilates, 2017, pp. 50-51.

106 *Ibidem*, p. 52.

tions, 2012, aunque lanzado para consolas y PC como *Plague Inc.: Evolved*, 2014), un título de simulación y estrategia donde el videojugador debe crear y desarrollar un patógeno con el propósito de acabar con la Humanidad —ilustración 16—. Lo que nos interesa son los datos de uso, y así fue el título más descargado en China con el inicio de la expansión del coronavirus¹⁰⁷ hasta que sus autoridades lo censuraron de la AppStore en ese país¹⁰⁸.

~ Ilustración 16 ~



Plague Inc.: Evolved (Ndemic Creations, 2014).

En conclusión, el Apocalipsis atrae, y el proceso continúa; sin ir más lejos, ya está previsto que este mismo 2020 sea comercializado *WereWolf: The Apocalypse – Earthblood* (Cyanide Studio)¹⁰⁹, otro juego con panorama post-apocalíptico y que aumenta la creatividad alimentada por la fascinación que provoca el ocaso.

107 <https://www.eluniversal.com.mx/techbit/juego-de-apocalipsis-viral-lo-mas-descargado-en-china-por-coronavirus>.

108 PÉREZ, E.: «La psicosis por el coronavirus llega a los videojuegos: “Plague Inc.” Ha sido eliminado de la AppStore china». *Xataka*. 28 febrero 2020. https://www.xataka.com/videojuegos/psicosis-coronavirus-llega-a-videojuegos-plague-inc-ha-sido-eliminado-appstore-china?utm_source=NEWSLETTER&utm_medium=DAILYNEWSLETTER&utm_content=POST&utm_campaign=28_Feb_2020+Xataka&utm_term=CLICK+ON+TITLE

109 Podemos ver el tráiler en <https://www.youtube.com/watch?v=oFDA9uvh3Vg>.



Y las producciones para cine y TV, como la serie *Future Man* (ofrecida en España en HBO y en Iberoamérica por Fox Premium Series desde 2017), continúan como algo ya asentado en un amplio nicho de mercado que busca estas narrativas apocalípticas y post-apocalípticas. Las razones por las que atraen las podemos vincular a una estética concreta, muy creativa en todo caso, pero también a contenidos antropológicos, donde la ciencia-ficción mezclada con tiempos distópicos futuros forman parte de nuestra propia aportación cultural.

Es una atracción por lo más intrínseco de la moral¹¹⁰, donde el combate entre lo bueno y lo malo, el bien y el mal, lo aceptable y no inaceptable, el Lado Oscuro del Imperio y los Rebeldes, el *yin* y el *yan*, lo bello y lo monstruoso, el blanco y el negro..., y podríamos seguir con una larga lista de conceptos dicotómicos, es un comportamiento dualista muy sencillo de aceptar y desarrollar. De la misma manera, el final como un concepto comprendido, a veces no asumido, se convierte en un discurso que desde antes del *Apocalipsis* ya estuvo arraigado a casi todas las culturas. El libro joánico vino a plasmar para nuestro ámbito de civilización, transformada en sucesivas ocasiones según hemos comprobado a lo largo de estas páginas del estudio, esa iconografía, hoy plasmada también en el universo del videojuego.

El *Apocalipsis* es en sí mismo un anuncio, pero no uno normal, sino profético del Final, en mayúscula. Posiblemente lo más desasosegante para el ser humano sea el hecho de que consideremos que exista un momento apocalíptico para cada uno, incluso un contexto general de la cultura y civilización que le ha tocado vivir. Aquellas personas del siglo X, las del XIV que veían muertes por doquier fruto de las afecciones de la Peste Negra, un siglo XVII repleto de grandes cambios ideológicos, el XIX generador de ideologías sectarias y radicales como las del XV, una centuria propiamente maniquea como la del XX, con lo mejor y lo peor de la Humanidad, con acontecimientos y efemérides que configuran esos apocalipsis particulares cuenten o no con seguidores... Es un proceso que siempre estará alimentado por la necesidad de referentes. No nos cabe duda de que uno de los compromisos de los profesionales de las Humanidades radica en generar reflexiones sobre todos estos procesos, originando espacios amplios de pensamiento entre los puntos extremos del blanco y del negro, donde el mundo, en realidad, se imprime en tonos infinitos de grises.

110 Es muy interesante el artículo de PLATÓN (es su pseudónimo, que ahora conocemos como *avatar*): «*Deadlight*. Un apocalipsis con luces y sombras». *Devuego*. 13 febrero 2020. <https://www.devuego.es/blog/2020/02/13/deadlight-un-apocalipsis-con-luces-y-sombras/>.

9. SELECCIÓN DE FUENTES Y BIBLIOGRAFÍA

9.1. FUENTES

- BEATO DE LIÉBANA: *Obras completas y complementarias de Beato de Liébana. I: Comentario al Apocalipsis. Himno "O Dei Verbum". Apologético*, Madrid, Biblioteca de Autores Cristianos, 2004.
- BEATOS, LOS: Catálogo de la Exposición celebrada en la Biblioteca Nacional de Madrid durante los meses de junio a septiembre del año 1986, Madrid, Ministerio de Cultura, 1986.
- FIORE, Joaquín de: *Liber De Concordia Novi Ac Veteris Testamenti*, Filadelfia, Amer Philosophical Society, 1984.
- FIORE, Joaquín de: *Psalterium decem chordarum*, Roma, Viella, 2005.
- FIORE, Joaquín de: *Sull'Apocalisse*, Milán, Feltrinelli, 2018.
- FIORE, Joaquín de: *Tractatus super quator evangelia*, Roma, Tipografia del Senato, 1930.
- SAGRADA BIBLIA, Madrid, Biblioteca de Autores Cristianos, 2014.
- SAN AGUSTÍN: *La Ciudad de Dios*, Madrid, Biblioteca de Autores Cristianos, 2019.

9.2. BIBLIOGRAFÍA

- ALONSO, A. y ARZOZ, I.: *La nueva Ciudad de Dios. Un juego cibercultural sobre el tecno-hermetismo*, Hiperpresentación de Antonio de los Heros, Madrid, Siruela, 2002.
- AMORES, M.: «The Walking Dead. The final season», *Edge*, 10 (2019), p. 42-47.
- ARCE, J.: *Alarico*, Madrid, Marcial Pons Historia, 2018.
- BULL, M. (comp.): *La teoría del apocalipsis y los fines del mundo*, México, Fondo de Cultura Económica, 1998.
- BURLEIGH, M.: *El Tercer Reich. Una nueva historia*, Madrid, Taurus, 42008.
- BUSTOS, S.: «Days Gone. De engendros y moteros», *Edge*, 10 (2019), pp. 14-17.
- CASTRO CARRACEDO, J.M.: *Tipología y caracterización del pensamiento apocalíptico en la literatura medieval inglesa*, Salamanca, Ediciones Universidad de Salamanca, 2011.
- CHAPMAN, A.: «The Undead Past in the Present – Historical Anxiety and the Nazi Zombie», en S.J. Webley & P. Zackariasson (eds.), *The Playful Undead and Video Games. Critical Analyses of Zombies and Gameplay*, Londres, Routledge, 2019.

- COHN, N.: *The Pursuit of the Millennium*, Londres, 1957.
- COHN, N.: *En pos del milenio. Revolucionarios milenaristas y anarquistas místicos en la Edad Media*, Madrid, Alianza, 1985.
- CUEVAS, S.: «Los mejores 5 escenarios apocalípticos de los videojuegos», *Vix*. Sin fecha. <https://www.vix.com/es/btg/gamer/5990/los-5-mejores-escenarios-apocalipticos-de-los-videojuegos>.
- DUBY, G.: *El año Mil. Una nueva y diferente visión de un momento crucial de la Historia*, Barcelona, Gedisa, 1992.
- DUBY, G.: *Año 1000, Año 2000. La huella de nuestros miedos*, Barcelona, Ed. Andrés Bello, 1995.
- EIBT, F. y EBERHARD, W. (eds.): *Europa 1400: la crisis de la baja Edad Media*, Barcelona, Crítica, 1992.
- EVANS, R.J.: *El Tercer Reich en la Historia y la Memoria*, Barcelona, Pasado & Presente, 2015.
- EVANS, R.J.: *Contrafactuales. ¿Y si todo hubiera sido diferente?*, Madrid, Turner, 2018.
- FAJARDO DE RUEDA, M.: «Milenarismo y arte. La presencia del pensamiento de Joaquín de Fiore en la Nueva Granada», *Palimpsestos*, 4 (2004), pp. 236-258.
- FLORI, J.: *Guerra santa, Yihad, Cruzada. Violencia y religión en el Cristianismo y el Islam*, Granada, Ed. Univ. Granada - Ed. Univ. Valencia, 2004.
- FOLLET, K.: *La caída de los gigantes*, Edición «Círculo de Lectores», Barcelona, 2010.
- GARCÍA GARCÍA, F.A.: «El Crismón», *Revista Digital de Iconografía Medieval*, II-3 (2010), pp. 21-31.
- GARRIDO RAMOS, B.: «Beato de Liébana y los Comentarios al Apocalipsis de San Juan», *Revista Historias del Orbis Terrarum, Anejos de Estudios Clásicos, Medievales y Renacentistas*, 7 (2014), pp. 50-76.
- GILBERT, M.: *La Primera Guerra Mundial*, Madrid, La Esfera de los Libros, 2011.
- GUADALAJARA MEDINA, J.: *Las profecías del Anticristo en la Edad Media*, Madrid, Gredos, 1996.
- HERNÁNDEZ, J.: *El Reich de los Mil Años: un viaje en el tiempo a la Alemania nazi (1933-1945)*, Madrid, La Esfera de los Libros, 2010.
- HJARDAR, K. y VIKE, V.: *Vikings en guerra*, Madrid, Desperta Ferro, 2019.
- HOLLAND, T.: *Milenio. El fin del mundo y el origen de la Cristiandad*, Barcelona, Ático de los Libros, 2018 (1ª ed. 2008).

- JAVIMGARCÍA: «El Apocalipsis en el videojuego». *NaviGames*. 4 junio 2019. <https://www.navigames.es/2019/06/04/el-apocalipsis-en-el-videojuego/>.
- JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F.: «"La historia no fue así": reflexiones sobre el fenómeno de la historia contrafactual en los videojuegos históricos», *CLIO. History and History Teaching*, 44 (2018), pp. 94-113.
- JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F. y RODRÍGUEZ, G.F.: «Entre la huida y el seguimiento. Monstruos como modelos iconográficos de la Edad Media a través de los videojuegos», en C. San Nicolás y M.Á. Nicolás (comps.), *Videojuegos y sociedad digital: nuevas realidades de estudio para la percepción del pasado histórico*, Mar del Plata, Univ. Nacional de Mar del Plata, 2015, pp. 11-39.
- JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F. y RODRÍGUEZ, G.F.: «Novela, cine (TV) y videojuegos: *El nombre de la rosa* y *Los pilares de la Tierra*», *Quaderns de cine*, 13 (2018), pp. 49-62.
- JIMÉNEZ JIMÉNEZ, L.F.: «En futuro perfecto: el fin del tiempo en Agustín, los apocalípticos y los gnósticos», *Mirabilia*, 11 (2010), pp. 117-135.
- KUMAR, K.: «El Apocalipsis, el Milenio y la Utopía en la actualidad», en M. Bull, *La teoría del Apocalipsis y los fines del mundo*, México, Fondo de Cultura Económica, 1998, pp. 233-260.
- LAMBERT, M.D.: *La herejía medieval. Movimientos populares de los bogomilos a los husitas*, Madrid, Taurus, 1986.
- LE GOFF, Jacques: *El nacimiento del purgatorio*, Madrid, Taurus, 1981.
- LÓPEZ GUTIÉRREZ, L.: *Portentos y prodigios del Siglo de Oro: maravillas de la Naturaleza, lugares insospechados, historias misteriosas, duendes, licántropos, brujas, espectros, monstruos, luces extrañas*, Madrid, Ed. Nowtilus, 2012.
- LUBAC, H.: *La posteridad espiritual de Joaquín de Fiore*, Madrid, Encuentro, 1989.
- MACEK, J.: *La revolución husita*, Madrid, Siglo XXI, 1975.
- MANCERA RUEDA, A. y GALBARRO GARCÍA, J.: *Las relaciones de sucesos sobre seres monstruosos durante los reinados de Felipe III y Felipe IV (1598-1665)*, Nueva York, Peter Lang, 2014.
- MARTÍNEZ, P.J.: «*Apocalypse*, paradigma de la buena acción pollavieja», *Game-Report*, 8 enero 2019. <https://gamereport.es/apocalypse-paradigma-de-la-buena-accion-pollavieja/>.
- MCGINN, B.: «El Fin del Mundo y el comienzo de la Cristiandad», en M. Bull, *La teoría del Apocalipsis y los fines del mundo*, México, Fondo de Cultura Económica, 1998, pp. 75-108.
- MITRE, E.: *Iglesia y vida religiosa en la Edad Media*, colec. «La Historia en sus textos», Madrid, Itsmo, 1991.

- MITRE, E. y GRANDA, C.: *Las grandes herejías de la Europa cristiana (380-1520)*, Madrid, Istmo, 1983.
- MOLLAT, M. y WOLFF, Ph.: *Uñas azules, Jacques y Ciompi. Las revoluciones populares en Europa en los siglos XIV y XV*, Madrid, Siglo XXI, 1976.
- MONTERO CARTELLE, E.: «El mundo medieval en El nombre de la rosa de Umberto Eco», *Revista de Filología Románica*, 4 (1986), pp. 141-158.
- MORENO, J.M.: «La imagen del espejo. *La Abadía del Crimen* frente a *El nombre de la Rosa*. Contextualizando lo imposible», en J. Esteve (coord.), *Obsequium. Un relato cultural, tecnológico y emocional de La Abadía del Crimen*, Barcelona, Ocho Quilates, 2017, pp. 47-67.
- OGURA, T.: *Cartas desde el Fin del Mundo: por un superviviente de Hiroshima*, Barcelona, Pasado & Presente, 2012.
- PÉREZ, E.: «La psicosis por el coronavirus llega a los videojuegos: “Plague Inc.” Ha sido eliminado de la AppStore china». *Xataka*. 28 febrero 2020. https://www.xataka.com/videojuegos/psicosis-coronavirus-llega-a-videojuegos-plague-inc-ha-sido-eliminado-appstore-china?utm_source=NEWSLETTER&utm_medium=DAILYNEWSLETTER&utm_content=POST&utm_campaign=28_Feb_2020+Xataka&utm_term=CLICK+ON+TITLE.
- PLATÓN (pseudónimo): «*Deadlight*. Un apocalipsis con luces y sombras». *Devuego*. 13 febrero 2020. <https://www.devuego.es/blog/2020/02/13/deadlight-un-apocalipsis-con-luces-y-sombras/>.
- POGNON, E.: *La vida cotidiana en el Año 1000*, Madrid, Temas de Hoy, 1994.
- POPKIN, R.: «El Milenarismo del siglo XVII», en M. Bull, *La teoría del Apocalipsis y los fines del mundo*, México, Fondo de Cultura Económica, 1998, pp. 133-157.
- POTESTÀ, G.L.: *El tiempo del Apocalipsis. Vida de Joaquín de Fiore*, Madrid, Trotta, 2010.
- PRESIDENT_EVIL en «Los 4 jinetes del apocalipsis en los videojuegos», *Level Up*, 14 agosto 2012. <https://www.levelup.com/blogs/273555/Los-4-jinetes-del-apocalipsis-en-los-videojuegos>.
- RÍOS RODRÍGUEZ, M^a L.: «Conventualismo y manifestaciones heréticas en la Baja Edad Media», en J.I. de la Iglesia, *III Semana de Estudios Medievales*, Logroño, Instituto de Estudios Riojanos, 1993, pp. 129-160.
- REEVES, M.: *The Influence of Prophecy in the Later Middle Ages*. Oxford, Clarendon Press, 1969.
- REEVES, M.: «Pauta y propósito en la historia: los periodos de la Baja Edad Media y el Renacimiento», en M. Bull, *La teoría del Apocalipsis y los fines del mundo*, México, Fondo de Cultura Económica, 1998, pp. 109-132.

- REQUENA JIMÉNEZ, M.: “El color del luto en Roma”, *Gerión*, 30 (2012), pp. 209-218.
- RUSCONI, R.: *Profezia e profeti alle fine del Medioevo*, Roma, Viella, 1999.
- RUSCONI, R.: «La historia del fin: cristianismo y milenarismo», *Teología y vida*, XLIV (2003), pp. 209-220.
- SERRANO, A.: «*Days Gone* o cuando el apocalipsis se convierte en rutina», *RTVE*, 15 mayo 2019. <https://www.rtve.es/noticias/20190515/days-gone-cuando-apocalipsis-se-convierte-rutina/1938091.shtml>.
- SHAFFER, E.: «El Apocalipsis secular: profetas y apocalipsistas a finales del siglo XVIII», en M. Bull, *La teoría del Apocalipsis y los fines del mundo*, México, Fondo de Cultura Económica, 1998, pp. 161-185.
- SORIANO, D.: «Los 10 mejores juegos postapocalípticos de la última década. El mundo se lleva acabando mucho tiempo», *IGN*, 22 febrero 2017. <https://es.ign.com/videojuegos/115016/feature/los-10-mejores-juegos-postapocalipticos-de-la-ultima-decada>.
- SOTO CHICA, J.: *Imperios y bárbaros. La guerra en la Edad Oscura*, Madrid, Desperta Ferro, 2019.
- TRIVELLONE, A.: *L'hérétique imaginé: hétérodoxie et iconographie dans l'occident médiéval, de l'époque carolingienne à l'Inquisition*, Turnhout, Brepols, 2009.
- VACA LORENZO, Á. (ed.): *En pos del tercer milenio. Apocalíptica, Mesianismo, Milenarismo e Historia. Undécimas Jornadas de Estudios Históricos organizadas por el Departamento de Historia Medieval, Moderna y Contemporánea*, Salamanca, Universidad de Salamanca, 2000.
- VAUCHEZ, A. (coord.): *Prophètes et prophétisme*, Paris, Éd. du Seuil, 2012.
- VENEGAS RAMOS, A.: «La contrafactualidad de los videojuegos», *Zehngames*, 13 noviembre, 2013. <http://www.zehngames.com/articulos/lacontrafactualidad-de-los-videojuegos/>.
- WEBLEY, S.J. y ZACKARIASSON, P. (eds.): *The Playful Undead and Video Games. Critical Analyses of Zombies and Gameplay*, Londres, Routledge, 2019.



ISBN 978-84-17865-28-3



edit.um

Ediciones de la Universidad de Murcia



KOCH MEDIA



"Una manera de hacer Europa"



Proyecto de investigación I+D+I:
Historia y videojuegos (II): conocimiento, aprendizaje y proyección del pasado en la sociedad digital
(HAR2016-78147-P)

