

Del cine a los videojuegos. Imaginario visual de la Guerra Civil en las películas *Tierra y libertad* y *Libertarias* y los videojuegos *Sombras de Guerra y 1936, España en llamas*

MARC MARTI
Université Côte d'Azur

Resumen:

En Europa, los orígenes de la ficción histórica se remontan al siglo XIX, en la novela y el teatro. Nuevas formas como el cine, las series de televisión y el videojuego han surgido en los periodos posteriores. Si la forma estética y sus evoluciones pueden ser tema de investigación en sí, también se puede plantear la cuestión del período ficcionalizado, cuanto más si es objeto de debate, como es el caso de la guerra civil española de 1936-1939. A partir

de un corpus de dos películas y dos videojuegos, analizaremos la ficción histórica como forma popular de transmisión del conocimiento histórico, haciendo hincapié en los procedimientos estéticos y narrativos empleados en ambos formatos y en lo que su estudio puede aportar a la historiografía. Al igual que los géneros históricos literarios, el cine y los juegos tienen una relación compleja con la historia, en la que la noción de verosimilitud desempeña un papel fundamental. Además, la relación de estas ficciones con los archivos audiovisuales es bastante estrecha cuando se trata de representar una época contemporánea del cine. Por otra parte, el personaje es una categoría esencial que contribuye a estructurar cualquier ficción histórica con representaciones directamente derivadas del imaginario popular de la guerra, como es el caso de la figura femenina de la miliciana.

Ficción histórica, estética del videojuego, narrativa cinematográfica, archivos audiovisuales.

Si en Europa los orígenes de la ficción histórica se remontan al siglo XIX, en la novela y el teatro, los siglos XX y XXI han visto surgir nuevos formatos con el cine, las series de televisión y los videojuegos. En este trabajo, queremos examinar la relación entre esta forma de cultura popular y dos medios audiovisuales, el cine y el videojuego, centrándonos en particular en el tema del período ficcionalizado. Desde esta perspectiva, hemos elegido un momento histórico problemático de la historia de España, el de la Guerra Civil de 1936-1939. Nuestro corpus está formado por dos películas, *Tierra y libertad* (Loach, 1995) y *Libertarias* (Aranda, 1996) y dos videojuegos, *1936, España en llamas* (Fangame, creado entre 2001-2006) y *Sombras de Guerra: La Guerra Civil Española* (juego de estrategia, Planeta Agostini, 2007).

Proponemos analizar estas obras en su relación con la ficción histórica como forma popular de transmisión del conocimiento histórico, pero haciendo hincapié en los procesos estéticos y narrativos y en lo que su análisis puede aportar a la historiografía, siguiendo en este sentido las observaciones de Roger Chartier, que estableció una estrecha relación entre las narrativas de ficción y las históricas.¹

1 Véase Roger Chartier: *Au bord de la falaise*. Paris: Albin Michel 2009, 16.

Al igual que los géneros históricos literarios, el cine y los videojuegos tienen una relación compleja con la historia, en la que la noción de verosimilitud desempeña un papel fundamental (\leftrightarrow *Marti I. I*). Además, la relación de estas ficciones con los archivos (en este caso, audiovisuales) es bastante estrecha cuando se trata de representar una época contemporánea del cine y de la fotografía. En efecto, las imágenes y los sonidos pueden ser objeto de citas o reelaboraciones, porque existen archivos sonoros o visuales del pasado. Por último, el personaje es una categoría esencial que contribuye a estructurar cualquier ficción histórica. Centramos nuestro estudio en un aspecto que se repite en las cuatro obras: la representación de la miliciana, una figura histórica central en el imaginario de la guerra civil española.

1. La relación de la ficción histórica con la historia: el cine y los videojuegos

1.1. La verosimilitud

De entrada, hay que distinguir entre ficción histórica e historiografía, aunque la primera parezca pretender inspirarse en la segunda, o incluso sustituirla. Esta afirmación debe tenerse en cuenta, pero oculta otra, como señala el historiador del cine Jean-Paul Aubert:

En tant que produit industriel de grande consommation, un film historique se voit dans l'obligation d'offrir, au moment de sa sortie et au public le plus large possible une image du passé qui ne s'éloigne pas de ses schémas de représentation. Attribuer au discours fictionnel l'intentionnalité de connaissance du discours historique, c'est donc confondre l'objet du discours historique qui est le passé et l'objet du discours fictionnel qui est en fait, dans l'immense majorité des films, le passé tel que le public se l'imagine.²

2 Jean-Paul Aubert: "Le regard anachronique. Goya vu par Saura". En: *Cahiers de Narratologie* 15 (2008), <https://doi.org/10.4000/narratologie.716>, §8.

Así, la *expectativa* del receptor³ parece estructurar la recepción del contenido de las ficciones cinematográficas, mucho más que la de los documentales historiográficos. El videojuego, que es la última forma cultural de la ficción histórica, se enfrenta, sin duda, a un problema similar desde este punto de vista, al tener que gestionar esta relación paradójica entre una forma de creatividad ficticia en busca de su público y las limitaciones impuestas por el discurso histórico a cualquier desviación anacrónica o fantaseada. A esta limitación se añade otra, específica del medio.

En efecto, la dimensión lúdica ha parecido durante mucho tiempo incompatible con el tema serio de la historia y la pretensión de educar a través de la ficción,⁴ con la que se justifica parte de la producción cinematográfica histórica.⁵ Además, incluso los juegos con estructura y forma histórica reivindicada, como lo fue en su momento en Francia *Assassin's Creed Unity* (Ubisoft, 2014), suelen hacer de la historia el material del que el jugador saca aventuras a su antojo, contraviniendo, con total libertad, todas las reglas ordinarias de la historiografía, lo que a veces (o a menudo) da lugar a una historia contrafactual.⁶

Sin embargo, una parte de la producción de videojuegos ha entrado en la categoría de *ficción histórica*, sin dejar de buscar la legitimidad en este campo, sobre todo, en lo que respecta a la dimensión pedagógica, que es la coartada con la que suelen adornarse las ficciones cinematográficas. También existe una tensión entre los géneros del mismo medio —el juego de ocio frente al juego serio o de aprendizaje— que recuerda una parecida oposición en el cine entre documental, documental ficcionalizado y ficción. Esta aclaración nos permite centrar el problema de la relación con la historia en un punto esencial, en el que se basa el pacto de creación y recepción de las ficciones históricas, la verosimilitud.

3 Hans Robert Jauss: "Littérature médiévale et théorie des genres". En: *Théorie des genres*. Paris: Seuil 1986, 37-76, 41.

4 Thomas Rabino: "Jeux vidéo et Histoire". En: *Le Débat* 177 (2013), 110-116, 113, <https://www.cairn.info/revue-le-debat-2013-5-page-110.htm>.

5 Aubert, "Le regard anachronique", §6-7.

6 Jean Clément Martin/Laurent Turcot: *Au cœur de la révolution. Les leçons d'histoire d'un jeu vidéo*. Paris: Vendémiaire 2015, 25.

1.2. Los procedimientos de verosimilitud cinematográfica y videolúdica

Como sugiere Aubert, en la ficción histórica, lo que cuenta, sobre todo, es el pasado tal y como se lo imagina el público. Así, la línea divisoria entre la historia y la ficción se hace más clara. La primera se basa en la idea de verdad; la segunda, en la de verosimilitud es decir, una apariencia, una representación que se acepta como parecida a la verdad, pero que difiere de ella precisamente por ser creada por un artificio artístico. Este artificio se basa en el uso de un conjunto de procedimientos, algunos de los cuales pueden encontrarse tanto en el cine como en el teatro. Estos procesos, configurados por el código de verosimilitud vigente, pretenden proyectar o sumergir al espectador o jugador en un espacio-tiempo anterior al suyo, según sus expectativas socioculturales. Esta inmersión también se basará en un pacto ficticio, el de un fingimiento histórico, que se basará en una amplia gama de procedimientos, buena parte de los cuales es específica del formato histórico. En este caso, fingir se puede entender como la producción de una cosa que se toma por la cosa que imita.⁷ Son los procesos en los que se basa este fingimiento los que deben analizarse para comprender los mecanismos de la ficción histórica.

2. El cronotopo: tiempo, espacio e intericonicidad

La ficción histórica desarrollará, así, un cronotopo de referencia en el que el espacio, los decorados y los objetos desempeñan un papel esencial y que se basa en el uso de la intericonicidad, entendida como el proceso de hacer reconocible una imagen conocida en una imagen nueva.

7 Jean-Marie Schaeffer: *Pourquoi la fiction?* Paris: Seuil 1999, 81.

2.1. El uso del archivo visual

Los cineastas, al igual que los diseñadores de juegos, utilizan fuentes de archivo para recrear los escenarios y objetos de una época, a veces recurriendo a historiadores como asesores. En este proceso de elaboración de la ficción, los archivos audiovisuales tienen un papel fundamental. En efecto, la reconstrucción del pasado puede hacerse utilizando sonidos e imágenes de la época, que se insertarán como tales en forma de citas o se integrarán al soporte audiovisual mediante una especie de reelaboración. Este proceso ya se utilizó en las primeras películas de la postguerra.⁸ Se trata de un rasgo característico de la génesis de la ficción histórica cinematográfica contemporánea: cuando se trata de una época posterior a la invención del cine o de la fotografía, hay la posibilidad de utilizar o reconstituir imágenes que forman parte del archivo histórico y de jugar con el estatus de la imagen cuando esta se convierte en época.

Ken Loach, por ejemplo, cita en la pantalla la prensa inglesa de izquierdas de los años de la guerra o muestra un cartel de propaganda política española en el fondo de una reunión en Inglaterra para reclutar voluntarios.

Vicente Aranda, por su parte, utilizó los archivos visuales de la época y los rehizo. En la secuencia introductoria de su película, comienza citando y luego reelaborando la película *Reportaje del movimiento revolucionario* (1936), de Mateo Santas, considerada como la primera grabación cinematográfica del conflicto.⁹ La reacción popular en Barcelona, liderada por los anarquistas y que derrotó la insurrección

-
- 8 Véase Marcel Oms: *La guerre d'Espagne au cinéma. Mythes et réalités*. Paris: Le Cerf 1986; Marie-Soledad Rodríguez: "La guerre d'Espagne dans le cinéma espagnol des années 1976-1986: une représentation équivoque?". En: Viviane Alary/ Danielle Corrado (eds.): *La Guerre d'Espagne en héritage. Entre mémoire et oubli (de 1975 à nos jours)*. Clermont-Ferrand: Université Blaise Pascal 2007, 171-184.
- 9 Jean-Paul Aubert: "La sombra de los posibles. El espectro de la Revolución española en el cine de la España democrática". En: *La mémoire rebelle: de l'anti-franquisme à la relecture de l'histoire (1931-2013)*, Colloque. Université Paul Valéry: Montpellier III 2013, 34-50.

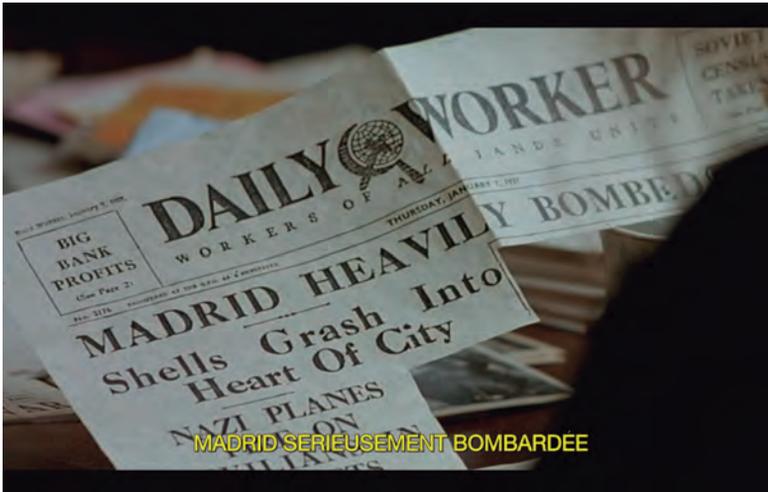


ILUSTRACIÓN 1: La prensa proletaria inglesa (Ken Loach, *Tierra y libertad*, 1995, fotograma).



ILUSTRACIÓN 2: Una reunión obrera en apoyo a las fuerzas de izquierdas involucradas en la guerra en España (Ken Loach, *Tierra y libertad*, 1995, fotograma).

militar en la capital catalana, apareció por primera vez en pantalla con esa obra.¹⁰ Pero la secuencia, que continúa en blanco y negro, incluye imágenes de la ficción, como la del soldado que lanza una granada a la línea enemiga. Al final, la película cambia a color, indicando al espectador que ha cruzado el umbral de la historia (o que ha atravesado la historia) y que entra en la ficción.

En los videojuegos de nuestro corpus, también se utiliza el archivo audiovisual. Sin embargo, al tratarse de obras con un grafismo bastante grosero en comparación con la imagen cinematográfica (estamos en los años 2001-2006), no pueden integrar o reconstituir realmente secuencias audiovisuales de la época dentro del propio juego, por lo que se limitan a las cinemáticas en forma de citas explícitas, sacadas del archivo histórico (↔ *Jiménez Alcázar/Venegas Ramos II. 1*). El blanco y negro y la imagen audiovisual alterada por el tiempo se conservan y se insertan entre las imágenes digitales originales. La idea, en este caso, es que se vean las conexiones: la cita es explícita, porque técnicamente no podía ser de otra manera. La historicidad es visible por el estado del material de archivo, cuyo soporte analógico difiere de las imágenes digitales que lo rodean y que no lo pueden realmente integrar.

En *1936, España en llamas*, sin embargo, el jugador descubre de vez en cuando carteles de época, pegados en las paredes del decorado, un proceso inspirado directamente en el cine, que puede encontrarse, por ejemplo, en la escena inicial de *Ay, Carmela* (Saura, 1990). Se trata de una cita integrada en el conjunto, una referencia al pasado que forma parte del mundo digital.

Sombras de Guerra utiliza otro procedimiento, bastante cercano al cine, que evoca el periodo bélico mediante una luminosidad voluntariamente empañada,¹¹ un color sepia que imita el paso del tiempo en las fotos de época. Se trata de reconstituir, en modo digital, soportes analógicos totalmente ficticios, pero que han envejecido. Este

¹⁰ Oms, *La guerre d'Espagne au cinéma*, 22.

¹¹ Jean-Paul Aubert: "Le Cinéma de l'Espagne démocratique: les images du consensus". En: *Vingtième Siècle. Revue d'histoire* 74 (2002), 141-151, 146, <https://www.cairn.info/revue-vingtieme-siecle-revue-d-histoire-2002-2-page-141.htm>.



ILUSTRACIÓN 3: 1936, *España en llamas*, 2001-2006, “Más trincheras, más refugios, así no pasarán”, captura de pantalla.



ILUSTRACIÓN 4: Pantalla de inicio de *Sombras de Guerra: La Guerra Civil Española* (Planeta Agostini, 2007).

proceso técnico es característico de la artificialidad de la ficción histórica, revelando que se trata, efectivamente, de un pasado visto desde el presente, un pasado al que la convención visual culturalmente aceptada atribuye este colorido. Además, si el color sepia era el color *natural* de algunas de las fotos antiguas, no lo eran los rayados y la luz difuminada. Lo que se imita es un documento del pasado, pero visto en su estado de conservación en nuestra época y no como era en su tiempo.

2.2. El archivo de sonido

El archivo sonoro también se utiliza para contribuir a la representación del pasado. El juego *España en llamas* (probablemente, también por razones de economía de recursos) incluye en su diégesis una sonorización de la época, como los himnos políticos de las diferentes fuerzas implicadas o el famoso discurso de la Pasionaria, Dolores Ibárruri, cuyo lema “No pasarán” ha pasado a la historia como símbolo de la resistencia republicana. A diferencia del juego comercial, que produjo efectos de sonido de estudio, en *España en llamas*, algunos de los sonidos de las máquinas o de las armas parecen proceder directamente de archivos de sonido. Podemos ver aquí que hay una preocupación casi museística en la construcción de la ficción histórica.

Si, en el videojuego, el sonido es siempre el resultado de un montaje final, en el cine, no siempre es así. De hecho, algunos objetos auténticamente antiguos utilizados para la reconstrucción del pasado pueden ser tomados directamente en el momento del rodaje y aparecer como tales en la diégesis (aunque las tomas directas, en general, son corregidas y mezcladas durante la fase de montaje). Los sonidos extradiagéticos son más complejos en su relación con el pasado. *Liberarias*, por ejemplo, comienza con el sonido de un viejo proyector. En este caso, podemos postular que este sonido extradiagético sirve para sumergirnos en la historia, según el principio de un procedimiento de ficción comúnmente aceptado: fingimos que la película que vamos a ver es una película de época, proyectada en un cine de época, lo que está totalmente en consonancia con las primeras imágenes, que

también son de época. Este modo de apertura ofrece una especie de túnel de entrada a la ficción histórica que sigue.

La relación con el sonido de una época incluye también la relación con la música. Ken Loach opta por utilizar música histórica diegética, con escenas en las que los actores cantan *La Internacional* o la canción de guerra republicana más hispana, *Si me quieres escribir*, así como la canción anarquista *En la plaza de mi pueblo*, cuyo tema está muy relacionado con uno de los planteamientos políticos de la película: la propiedad de la tierra.

Aranda recurre a varios procesos complementarios y las citas se reelaboran para ocupar el espacio sonoro extradiegético. *Libertarias* se abre con el himno anarquista español *A las barricadas* (adaptado de *La Varsoviana*), que se interpreta en el espacio extradiegético de forma contemporánea. También cabe destacar que, en consonancia con el tema de la película (volveremos a ello), en esta versión contemporánea, los coros masculinos y femeninos cantan por igual. La canción se repite en un ritmo más lento al final, solo con voces femeninas. La orquestación refleja, así, el enfoque de la película sobre el papel de las mujeres en las luchas políticas y militares de aquel entonces.

En *Tierra y libertad*, también se utiliza una nueva orquestación extradiegética de *A las barricadas*. Los primeros acordes, lejanos, lentos y sin palabras, suenan mientras la nieta de David abre la maleta de los recuerdos de su abuelo. En este momento de la película, los créditos comienzan con la inserción de imágenes de época. Estas están tomadas (como en el caso de Aranda) del documental de Mateo Santos de 1936 *Reportaje del movimiento revolucionario*, pero que el director inglés ha cogido de segunda mano del extracto insertado en el documental *Caudillo* (1974), del director español Basilio Martín Patiño, como indican los créditos finales. Está claro que el papel de la música extradiegética es construir un puente: es el pasado en el presente, pero un pasado reconstruido por el presente, como lo puede sugerir la nueva orquestación. Y es quizás la mejor metáfora de lo que es la ficción histórica. Su significado va más allá de la mera intención de hacer época o contar el pasado. En ambas películas, es bastante obvio que la música está ahí para mostrar la permanencia del pasado en el presente: en el funeral de David, su nieta y sus amigos levantarán

los puños, estableciendo una continuidad con la lucha y el ideal de su abuelo en el Reino Unido de finales del siglo xx.

3. Sistema de acción y diseño de carácter

3.1. El personaje histórico

El personaje es otro elemento en torno al cual se estructura la verosimilitud. La ficción histórica suele evitar en general a los personajes que *hicieron la historia*, salvo en el caso de los *biopics*. Prefiere utilizar a personajes secundarios, a personas anónimas que vivieron en una época determinada. La razón parece bastante sencilla de entender: un personaje famoso (y documentado) da poco margen de maniobra a una narración de ficción, que, en este caso, difícilmente puede desviarse de la narración historiográfica establecida, o, de lo contrario, pasará de la ficción histórica a la ucronía o a un ejercicio de estilo.¹² Limitado narrativa y ficcionalmente, el personaje histórico famoso es, por otra parte, un excelente marcador de verosimilitud, porque es una figura de época, que concentra representaciones de la historia tales como el espectador o el jugador se las imaginan.

Así, los videojuegos, en sus cinemáticas, no dudan en presentar a Franco (↔ *Achmüller et. al. II.4*) y sus generales o convertirlos en PNJ (personajes no jugables). *España en llamas* también convoca a algunas figuras republicanas, como Virgilio Leret.¹³ En el cine, Buenaventura Durruti aparece dos veces en *Libertarias*: primero concede una entrevista a la prensa internacional (41") y después ordena la retirada de todas las mujeres del frente (1'40"). En este último caso, el personaje histórico encarna la historia mediante acciones que influyen en la diégesis.

12 Marc Marti: "Récit filmique et Histoire. La hiérarchie des personnages dans *Goya en Burdeos* de Carlos Saura (1999)". En: *Cahiers de Narratologie* 15 (2008), <http://journals.openedition.org/narratologie/677>.

13 Marc Marti: "L'Histoire dans le jeu vidéo, une généalogie narrative problématique?". En: *Sciences du Jeu* 9 (2018), <http://journals.openedition.org/sdj/1041>.

El carácter históricamente *anónimo* abre, sin embargo, muchas más posibilidades narrativas. Donde la historiografía solo considera masas, sobre todo, en los enfoques cuantitativos, la ficción histórica encuentra, por el contrario, un terreno propicio para desarrollar trayectorias individuales ejemplares de una época. Los juegos las utilizan igual que las películas. La libertad de tratamiento es mayor: la muerte o supervivencia de un personaje anónimo, por ejemplo, no tiene consecuencias en el desarrollo de la gran historia, pero interesa mucho más a un espectador o jugador de ficción.

3.2. La mujer miliciana en la Guerra Civil

En cuanto a los personajes, las cuatro obras elegidas, cada una a su manera, tratan un tema idéntico. A partir de mediados de los años noventa, uno de los aspectos de la guerra que llamó la atención fue la participación de las mujeres en los combates. Esta temprana emancipación femenina fue uno de los rasgos originales del conflicto, que también despertó el interés de una historiografía que estaba en proceso de renovación respecto al lugar y el papel de las mujeres en la historia.¹⁴ La figura más original, la de la miliciana en armas, aunque minoritaria y casi exclusivamente presente entre los anarquistas, es así evocada tanto en los juegos como en las películas. *Sombras de Guerra*, sin preocuparse por las referencias históricas exactas, la convierte incluso en representante del campo republicano, de los anarquistas y, con mayor despropósito, de la URSS, a mucha distancia de la férrea disciplina de los *regimientos de acero*, exclusivamente masculinos y expurgados de cualquier veleidad anarcotrotskista de emancipación femenina. En este juego, estas aproximaciones son, además, el síntoma de un tratamiento de la figura femenina desenfadado. Con una representación gráfica que remite a los peores clichés sexistas, logra la hazaña de sorprender desagradablemente a su público, esencialmente

14 Véase Mary Nash: *Rojas. Las mujeres republicanas en la guerra civil*. Madrid: Taurus 1999.

masculino (el del juego de estrategia). Muchos jugadores se preguntan por qué hay una miliciana con “cirugía mamaria” o con “pechos de silicona”. No se podía hacer peor para romper la verosimilitud esperada en el juego de estrategia, ya que se añade a estas observaciones un vestuario tan desenfadado como las referencias históricas.¹⁵



ILUSTRACIÓN 5: La miliciana en *Sombras de Guerra* (Planeta Agostini, 2007), captura de pantalla.

En *España en llamas*, aunque realizado por aficionados, la miliciana Marión Barrena utiliza un código de vestimenta inspirado en las representaciones de los carteles de propaganda, producidos durante el conflicto, o de las fotos de la época, que sirvieron de inspiración directa a los diseñadores gráficos.

15 Marc Marti: “Le jeu vidéo et la mémoire”. En: *Cahiers d'Études Romanes* 39 (2019), 233-252, <http://journals.openedition.org/etudesromanes/10142>.



ILUSTRACIÓN 6:
Marión Barrena
en *España en
llamas* (2001-
2007), captura de
pantalla.

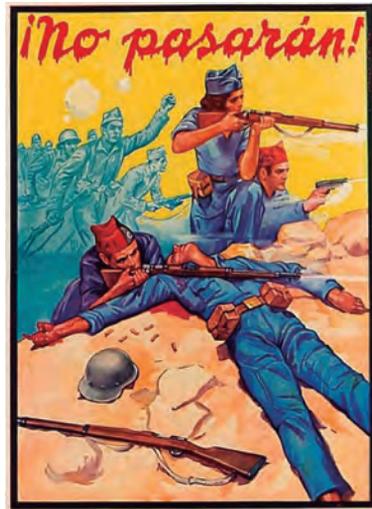


ILUSTRACIÓN 7: Portada de *Crónica*, septiembre de 1936 (versión de la Hemeroteca Digital de la BNE, <http://hemerotecadigital.bne.es/>) y Cartel: *No pasarán* (UGT-CNT), Anónimo, 1936.

Aranda hizo lo mismo utilizando trajes de época. Sin embargo, su elección de actrices y actores fue criticada en el momento del estreno. En efecto, desde Victoria Abril hasta Ana Belén, Ariadna Gil, Jorge Sanz y Miguel Bosé, su castin de famosos corría el riesgo de frustrar la ilusión referencial de representar a personas anónimas. El público español, que estaba acostumbrado a esos rostros, habría seguido viendo al actor o actriz famosa en el personaje y se habría sumergido menos en el contenido histórico.

Ken Loach procedió de una manera diferente. Con un reparto internacional de actores y actrices de varias nacionalidades, que también reflejaba la dimensión europea del conflicto, su obra tenía menos posibilidades de que el estrellato oscureciera el propósito histórico. Además, para la protagonista femenina, eligió a Ana Pastor, que en ese momento solo había hecho una película y, por tanto, era prácticamente desconocida para el público. Otro elemento interesante, bastante habitual en la ficción histórica, es que fue elegida por su parecido con la miliciana Marina Ginestà, a la que Robert Capa había fotografiado en la azotea del Hotel Colón de Barcelona en 1936 y cuyo retrato había dado la vuelta al mundo, convirtiéndose en un arquetipo.



ILUSTRACIÓN 8: Blanca, representada por Ana Pastor en *Tierra y libertad* (Ken Loach, 1995, fotograma).

La evocación de los diferentes procedimientos de verosimilitud no permite, sin embargo, definir completamente la relación entre la ficción histórica y la historia. La ficción histórica produce o reproduce conocimientos sobre la historia y, como cualquier producción cultural, también puede ser influida ideológicamente.

4. En conclusión: la ficción histórica en su contexto

La reflexión sobre los formatos de la ficción histórica implica también zanjar una cuestión, muchas veces latente, que atañe a su recepción e intencionalidad y que tratamos en un trabajo anterior.¹⁶ Las obras de ficción constituyen un conocimiento sobre un periodo histórico, un conocimiento que a menudo se presenta bajo un estatus ambiguo, reivindicando la paradoja de unir ficción y verdad histórica. Con lucidez (y también con desconfianza), el historiador puede, sin duda, recurrir a las figuras narrativas para producir un “conocimiento verificable”¹⁷. Pero la ficción histórica es, a su vez, un documento histórico para la historia de las mentalidades, un archivo que da acceso a la representación subyacente de los problemas y preocupaciones de una época,¹⁸ una época que no es la representada, sino aquella a partir de la cual se desarrolla la representación ficcional de la historia. Es también y, sobre todo, en la elección del tema y su tratamiento que las ficciones producen conocimiento histórico. La naturaleza de este conocimiento nunca es realmente documental, ya que esta función la realizan los historiadores. Se trata más bien de un conocimiento de divulgación, siempre apuntalado por una problemática ideológica. El caso de la guerra civil española ilustra perfectamente esta situación.

De hecho, las cuatro obras que hemos elegido fueron objeto de debate e incluso de controversia cuando se estrenaron. No es de extrañar

16 Véase Marti, “Le jeu vidéo et la mémoire”, 233-252.

17 Chartier, *Au bord de la falaise*, 120.

18 Rémy Pithon: “Cinéma et histoire: Bilan historiographique”. En: *Vingtième Siècle. Revue d'histoire* 46 (1995), 5-13, 9b, <https://www.jstor.org/stable/3771541>.

que estos debates se referan a los temas tratados, la forma de presentarlos y la pertinencia del formato elegido. Encontramos aquí una hipótesis planteada muy tempranamente por Robert Mandrou sobre el cine y que, sin duda, se aplica ya a los videojuegos. Para él, las mentalidades de los hombres del siglo xx, y del siglo xxi, si consideramos los juegos, son directamente, y cada vez más, hijas de los medios audiovisuales.¹⁹ Podemos considerar, por tanto, que las ficciones históricas producen un conocimiento particular y fechado de la historia y que, a su vez, pueden convertirse en documentos históricos para el investigador que se interesa por la época en la que se elaboran, en este caso, la España contemporánea y su relación con esta guerra, fundadora y traumática en el relato nacional.²⁰

5. Referencias

ARANDA, Vicente: *Libertarias* (ESP 1996).

AUBERT, Jean-Paul: “La sombra de los posibles. El espectro de la Revolución española en el cine de la España democrática”. En: *La mémoire rebelle: de l'anti-franquisme à la relecture de l'histoire (1931-2013)*, Colloque. Université Paul Valéry: Montpellier III 2013, 34-50.

— “Le Cinéma de l'Espagne démocratique: les images du consensus”. En: *Vingtième Siècle. Revue d'histoire* 74 (2002), 141-151, <https://www.cairn.info/revue-vingtieme-siecle-revue-d-histoire-2002-2-page-141.htm>.

— “Le regard anachronique. Goya vu par Saura”. En: *Cahiers de Narratologie* 15 (2008), <https://doi.org/10.4000/narratologie.716>.

19 Robert Mandrou: “Histoire et cinéma”. En: *Annales. Histoire, Sciences Sociales* 13.1 (1958), 140-149, 140.

20 Marc Marti: “Logique imaginaire et logique de marché: analyse d'une création de fans dans le jeu vidéo. Le cas de *España en llamas* sur *Call of Duty 2*”. En: *Cahiers de Narratologie* 31 (2016), <http://narratologie.revues.org/7547>.

- CHARTIER, Roger: *Au bord de la falaise*. Paris: Albin Michel 2009.
- JAUSS, Hans Robert: "Littérature médiévale et théorie des genres". En: *Théorie des genres*. Paris: Seuil 1986, 37-76.
- LOACH, Ken: *Land and Freedom* (DEU/GBR/ESP 1995).
- MANDROU, Robert: "Histoire et cinéma". En: *Annales. Histoire, Sciences Sociales* 13.1 (1958), 140-149, <https://www.jstor.org/stable/27579936>.
- MARTI, Marc: "Le jeu vidéo et la mémoire". En: *Cahiers d'études romanes* 39 (2019), 233-252, <http://journals.openedition.org/etudesromanes/10142>.
- "L'Histoire dans le jeu vidéo, une généalogie narrative problématique?". En: *Sciences du Jeu* 9 (2018), <http://journals.openedition.org/sdj/1041>.
- "Logique imaginaire et logique de marché: analyse d'une création de fans dans le jeu vidéo. Le cas de *España en llamas* sur *Call of Duty 2*". En: *Cahiers de Narratologie* 31 (2016), <http://narratologie.revues.org/7547>.
- "Récit filmique et Histoire. La hiérarchie des personnages dans *Goya en Burdeos* de Carlos Saura (1999)". En: *Cahiers de Narratologie* 15 (2008), <http://journals.openedition.org/narratologie/677>.
- MARTIN, Jean Clément/TURCOT, Laurent: *Au cœur de la révolution. Les leçons d'histoire d'un jeu vidéo*. Paris: Vendémiaire 2015.
- NASH, Mary: *Rojas. Las mujeres republicanas en la guerra civil*. Madrid: Taurus 1999.
- OMS, Marcel: *La guerre d'Espagne au cinéma. Mythes et réalités*. Paris: Le Cerf 1986.
- PITHON, Rémy: "Cinéma et histoire: Bilan historiographique". En: *Vingtième Siècle. Revue d'histoire* 46 (1995), 5-13, <https://www.jstor.org/stable/3771541>.
- RABINO, Thomas: "Jeux vidéo et Histoire". En: *Le Débat* 177 (2013), 110-116, <http://www.cairn.info/revue-le-debat-2013-5-page-110.html>.
- RODRÍGUEZ, Marie-Soledad: "La guerre d'Espagne dans le cinéma espagnol des années 1976-1986: une représentation équivoque?". En: Viviane Alary/Danielle Corrado (eds.): *La Guerre d'Espagne en*

- héritage. Entre mémoire et oubli (de 1975 à nos jours)*. Clermont-Ferrand: Université Blaise Pascal 2007, 171-184.
- SAURA, Carlos: *Ay Carmela*. (ESP/ITA 1990).
- SCHAEFFER, Jean-Marie: *Pourquoi la fiction?* Paris: Seuil 1999.