



ESPACIO, TIEMPO Y FORMA 10

AÑO 2017
ISSN 1131-7698
E-ISSN 2340-1354

SERIE I PREHISTORIA Y ARQUEOLOGÍA
REVISTA DE LA FACULTAD DE GEOGRAFÍA E HISTORIA



ESPAZIO, TIEMPO Y FORMA

AÑO 2017
ISSN 1131-7698
E-ISSN 2340-1354

10

SERIE I PREHISTORIA Y ARQUEOLOGÍA
REVISTA DE LA FACULTAD DE GEOGRAFÍA E HISTORIA

DOI: <http://dx.doi.org/10.5944/etfi.10.2017>



UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN A DISTANCIA

La revista *Espacio, Tiempo y Forma* (siglas recomendadas: ETF), de la Facultad de Geografía e Historia de la UNED, que inició su publicación el año 1988, está organizada de la siguiente forma:

- SERIE I — Prehistoria y Arqueología
- SERIE II — Historia Antigua
- SERIE III — Historia Medieval
- SERIE IV — Historia Moderna
- SERIE V — Historia Contemporánea
- SERIE VI — Geografía
- SERIE VII — Historia del Arte

Excepcionalmente, algunos volúmenes del año 1988 atienden a la siguiente numeración:

- N.º 1 — Historia Contemporánea
- N.º 2 — Historia del Arte
- N.º 3 — Geografía
- N.º 4 — Historia Moderna

ETF no se solidariza necesariamente con las opiniones expresadas por los autores.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN A DISTANCIA
Madrid, 2017

SERIE I · PREHISTORIA Y ARQUEOLOGÍA N.º 10, 2017

ISSN 1131-7698 · E-ISSN 2340-1354

DEPÓSITO LEGAL
M-21.037-1988

URL
ETF I · PREHISTORIA Y ARQUEOLOGÍA · <http://revistas.uned.es/index.php/ETFI/index>

COMPOSICIÓN
Carmen Chincoa Gallardo
<http://www.laurisilva.net/cch>

Impreso en España · Printed in Spain



Esta obra está bajo una licencia Creative Commons
Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional.

ARTÍCULOS

LA PREHISTORIA A TRAVÉS DEL VIDEOJUEGO: REPRESENTACIONES, TIPOLOGÍAS Y CAUSAS

THE PREHISTORY THROUGH THE VIDEOGAMES: REPRESENTATIONS, TIPOLOGIES AND CAUSES

Alberto Venegas Ramos¹

Recibido: 10/06/2017 · Aceptado: 24/10/2017

DOI: <http://dx.doi.org/10.5944/etfi.10.2017.19174>

Resumen

Las representaciones de la Prehistoria en la cultura popular siempre han sido parciales, deformadas por los propios creadores para fijar una «marca prehistórica» que fuera fácilmente reconocible para los consumidores. En este trabajo intentaremos trazar un recorrido por la historia de las representaciones del videojuego ambientados en la Prehistoria para establecer una tipología y una serie de rasgos generales. Como conclusión ligaremos esta tipología, las diferentes representaciones y rasgos generales con las nociones de consumo, el pasado y el uso de la Historia en la cultura popular expresadas en los trabajos de Barthes Samuel, David Lowenthal y Jerome de Groot.

Palabras clave

Videojuegos; Historia; representación; Prehistoria; pasado.

Abstract

The representation of the Prehistory in popular culture have been always partial, deformed by the creators of contents to create a «prehistoric brand» that be easily recognisable for the consumer. In this paper we will try to trace a history of the prehistoric representations in the video games and establish a typology for the different manifestations. In the last place, we will question the reasons for these representations in relation with the works of Barthes Samuel, David Lowenthal and Jerome de Groot and their notions of the relation between the consuming, the past and the use of History in the popular culture.

Keywords

Video games; History; representation; Prehistory; past.

1. Departamento de Prehistoria, Arqueología, Historia Antigua, Historia Medieval y Técnicas Historiográficas. Universidad de Murcia; <correodealbertovenegas@gmail.com>.

UN ARTÍCULO publicado en la revista especializada en videojuegos, Kotaku², titulado «The Most Hysterical Video Games Set In A Prehistoric World» comenzaba con el siguiente párrafo:

There's not a single video game with a prehistoric setting that takes itself seriously. All these games — mostly platformers — look cartoonish, have ridiculously wacky yet loveable main characters and never really cared about the few million years that separated dinosaurs and mankind. (Vas, G. 2013).

Aunque el artículo data del año 2013 su contenido no ha perdido validez aunque si relevancia debido a la salida al mercado de dos videojuegos ambientados en la Prehistoria que se alejan del estilo que describe Vas en su artículo. Sin embargo, aunque no relevante sigue siendo válido porque describe a la perfección la forma de hacer videojuegos ambientados en la Prehistoria desde el origen del medio videolúdico hasta la actualidad. De hecho, al artículo le acompañaba la siguiente imagen de cabecera:



FIGURA 1: ILUSTRACIÓN DE LA PORTADA DEL VIDEOJUEGO JOE & MAC: CAVEMAN NINJA (DATA EAST, ELITE SYSTEM Y NEW WORLD COMPUTING, 1991).

En esta imagen, al igual que en el párrafo destacado con anterioridad, se encuentran los tópicos más recurrentes de las representaciones populares de la Prehistoria. Será nuestra labor en este trabajo indagar en las causas de dicha representación y las consecuencias de esta. Unas consecuencias que se nos antojan

2. Kotaku está situada, de acuerdo al portal Alexa encargado de medir la popularidad de las webs a través de la relación entre visitantes y páginas vistas dentro de la web, en la posición número 204 de entre todas las páginas más visitadas de los Estados Unidos y la número 902 a escala global habiendo escalado 421 puntos en los últimos tres meses desde la consulta de la referencia. Consultado el 11 de abril de 2017 en <<http://www.alexa.com/siteinfo/kotaku.com>>.

de especial relevancia y gravedad dado el número recurrente de artículos que relacionan a la Prehistoria elementos ajenos a esta como, por ejemplo, la convivencia con especies extintas como dinosaurios y la integración dentro de estos escenarios pretéritos de elementos actuales como objetos de consumo, creencias, ideas y emociones contemporáneas. Sirvan de ejemplo del desconocimiento que promueven las representaciones videolúdicas ambientadas en la Prehistoria otros artículos como «Top 10 Tuesday: Prehistoric Gaming» publicado en el portal IGN³. En este texto la propia redacción de la revista justificaba su lista de mejores videojuegos ambientados en el pasado prehistórico bajo el siguiente epígrafe:

Prehistoric Gaming. February 28 marks the 10-year anniversary of Turok's release on N64. In honor of the great dinosaur hunter's videogame birth, we've assembled a list of some of the best games featuring prehistoric elements. We focused on titles where dinosaurs and/or a prehistoric setting were central to the entire game (IGN, 2007).

Como podemos apreciar, no existe una diferenciación entre la existencia de dinosaurios y la presencia humana en el planeta Tierra y de hecho, seleccionar títulos con ambos elementos ha sido una decisión deliberada y voluntaria. A lo largo de toda la pieza no existe ninguna mención a la autenticidad o veracidad de los episodios históricos que muestran los videojuegos seleccionados, algo de especial relevancia cuando la mayoría de los seleccionados presentan una combinación de elementos por completo ahistóricos con referencias al citado ya *Joe & Mac: Caveman Ninja* o *Dinosaurs for Hire* (Malibu Interactive, 1992), una adaptación de un tebeo



FIGURA 2: CAPTURA DE PANTALLA DEL VIDEOJUEGO *DINOSAURS FOR HIRE* DESTACADO POR LA REVISTA ESPECIALIZADA EN VIDEOJUEGOS IGN COMO UNO DE LOS MEJORES TÍTULOS AMBIENTADOS EN LA PREHISTORIA.

3. Página web número 102 estadounidense y 360 global en el portal Alexa de ranking de popularidad a fecha de 9 de abril de 2017. Consultado el 11 de abril de 2017 en <<http://www.alexa.com/siteinfo/ign.com>>.

homónimo donde los humanos no hacen acto de presencia en toda la partida y del que adjuntamos la siguiente imagen:

Se muestra evidente la existencia de una serie de patrones que se repiten cuando se trata de representar la Prehistoria en un videojuego. Tópicos que beben de otras disciplinas culturales como el cine, la televisión o el tebeo y se reproducen en el medio videolúdico y son aceptadas por verdaderas por las revistas de mayor calado del sector, como Kotaku, IGN u otras como Paste Magazine, donde podemos encontrar una lista de obras ambientadas en el pasado prehistórico del mismo calado que las anteriores (Ewert-Krocker, Nate, 2016) destacando títulos como *Primal Rage* (Atari Games, Probe Software, 1994), un juego de lucha donde los contrincantes



FIGURA 3: CAPTURA DE PANTALLA DEL VIDEOJUEGO *PRIMAL RAGE*.

son monstruos considerados prehistóricos con ejemplos como dinosaurios, simios gigantes, etc., en escenarios como el Partenón de Atenas.

Estos tres ejemplos de otros muchos nos demuestra que no existe un filtro en la prensa especializada del sector del videojuego para los contenidos históricos. Dentro de la etiqueta «prehistórico» entra todo aquel tópico que nos pueda recordar a películas, tebeos o series de televisión de éxito, en definitiva, que nos recuerde al pasado popular de la Prehistoria y se integre dentro de una «marca prehistórica». Esta situación no sería un problema, o al menos no lo sería en el mismo grado que lo es ahora, si estas revistas que hemos mencionado no tuvieran millones de visitas y lecturas diarias. IGN, por ejemplo, cuenta con un total de 124,5 millones de visitas⁴ y es la cuarta dirección más consultada dentro del sector del videojuego. Estas cifras permiten que todo el contenido vertido en sus páginas llegue a millones de personas, millones de personas que están recibiendo una información donde se da por cierto que los dinosaurios habitaron el planeta al mismo tiempo que los humanos. Estos datos y esta información es la que hace relevante el estudio de las representaciones de la Prehistoria en la cultura popular y, en nuestro caso, el videojuego. Unas representaciones que hunden sus raíces en tradiciones anteriores

4. Consultado en la página «Similar Web» el 11 de abril de 2017 en <<https://www.similarweb.com/website/ign.com>>.

donde destacan otros problemas sobre los que no nos extenderemos y dejaremos futuras líneas de investigación tales como la masculinidad, el eurocentrismo, el concepto primitivo y salvaje y su asociación con otros acontecimientos históricos como el imperialismo o la idea de progreso. Todas estas cuestiones aparecen representadas en los videojuegos ambientados en la Prehistoria y refuerzan ideas y conceptos más propios del siglo XIX que del presente. A partir del estudio de la historia de las representaciones videolúdicas de la Prehistoria decantaremos una serie de rasgos generales de la imagen el período para indagar sobre las causas de esta imagen, clasificar las obras y establecer una historia de dichas representaciones.

1. HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS AMBIENTADOS EN LA PREHISTORIA

El origen de la palabra Prehistoria se encuentra en la obra de Daniel Wilson *The Archaeology and Prehistoric Annals of Scotland* publicado en 1851. Desde esta fecha hasta la actualidad la descripción del concepto se ha mantenido inalterable, los tiempos más antiguos de la existencia del hombre. Más tarde se ha ido subdividiendo y matizando pero la idea central se ha mantenido intacta, el estudio del hombre desde su origen hasta la invención de la escritura y el desarrollo sostenido de la agricultura y la ganadería. Sin embargo las representaciones populares del período han saltado sobre esta idea y traspasado los límites de esta horquilla temporal uniendo y desuniendo conceptos muy alejados en el tiempo.

El primer videojuego ambientado en un contexto considerado prehistórico fue *Saurusland*⁵, publicado en 1982 y 1984. Este título marcó el tono y los rasgos formales del videojuego prehistórico, interacciones violentas como forma de comunicación con el escenario y los ítem repartidos por él, consecución de alimentos a través de la caza como fuente principal de conflictos durante la partida, hegemonía de la figura varonil caucásica y musculara frente a la depreciación de la labor de la mujer en el grupo, existencia y convivencia con animales de diferentes periódicos temporales y desinterés general por la autenticidad de los hechos seleccionados debido a la utilización de la cultura popular como fuente para los contenidos en lugar de materiales directos o indirectos de la época a retratar además de rasgos caricaturescos, humorísticos e infantiles asociados a los personajes y animales protagonistas del título.

El mismo año de lanzamiento de *Saurusland* en el sistema MSX aparecían otras dos obras que seguirían el camino marcado por él, *Frak!, B. C. Bill* (Imagine Software, 1984) y *B. C. II: Grog's Revenge* (Sierra On-Line, Inc, 1984) precedidos por *B. C.'s Quest for Tires* (Sierra Entertainment, Sidney Development y Michael Davies, 1983). Los tres últimos títulos estaban basados en una tira cómica homónima, B.C, creada por Johnny Hart y publicada en diferentes periódicos entre 1958 y 2007. Esta tira

5. Existe muy poca información sobre *Saurusland*, salvo las fechas de lanzamiento y las plataformas donde podía ejecutarse. Es complicado encontrar otros datos sobre autoría, intención o contexto del desarrollo del título.

cómica compartía las mismas características formales y estilísticas tratadas con anterioridad, anacronismo material e ideológico, personajes occidentalizados y la aparición conjunta de diferentes elementos como dinosaurios, humanos y otras bestias que no compartieron ni el mismo tiempo ni el espacio. Además de estos aspectos formales compartidos con las representaciones populares de la Prehistoria también mostraban otras nacidas en el siglo XIX como mostrar una idea de progreso donde la Prehistoria era el punto de partida desde donde se ascendía de manera lineal y progresiva además de reunir en la figura del «cavernícola» conceptos como irracionalidad, falsas creencias, violencia, etc. Esta serie de tiras cómicas fue una fuerte inspiración para la creación de la serie de televisión *The Flintstones* (McGrath, 2007), programa de televisión que ejerció una fortísima influencia sobre el carácter cómico y caricaturesco de los primeros videojuegos ambientados en el pasado prehistórico.

La trama de *B.C.'s Quest for Tires* situaba al jugador en el papel de *Thor*, un «cavernícola» que debía rescatar a su novia, raptada por un dinosaurio. Para salvarla de las garras del monstruo debía acudir en su búsqueda a lomos de su «uniciclo» hecho de piedra. El surrealismo de la historia es apreciable. El rechazo a cualquier tipo de interés por representar de manera adecuada el pasado es importante. Para nosotros es también de vital importancia dada la difusión de este título. Cosechó una gran popularidad durante su estreno y obtuvo diferentes premios como el *Critic's Choice Awards* en la categoría de *Best Game For Youngsters* otorgado por la revista Family Computing, dos reconocimientos *Arkie Award* en la categoría de *Most Humorous Video/Computer Game* otorgado por Electronic Games, un premio *Colecovision Game of the Year* gracias a la revista Video Game Update, *Best use of Graphics and Sound in a Video Game*, por Billboard Magazine y un *1984 Golden Floppy Award for Excellent* en la división de *Funniest Game of the Year* otorgado por Computer Games Magazine.

Este desinterés será la pauta que marque el camino de las primeras adaptaciones del Paleolítico en el videojuego. *Frak!* Siguió el mismo camino y presentaba al jugador la oportunidad de encarnar a un cavernícola occidentalizado y con aspecto de humano moderno armado con un yo-yo. De nuevo encontramos los mismos rasgos, caricaturización, irrelevancia del pasado, traslación de nuestra contemporaneidad al pasado y la violencia como principal interacción del personaje con el medio virtual que le rodea. Rasgos repetidos en otros títulos de la saga *B.C.* como *B.C. Will*. Un juego que se describía de la siguiente manera:

B.C. Bill is a collect-em-up about the daily struggles of our ancestors. As the caveman Bill, you must compete with other contemporary species, such as the dinosaurs, to collect food. Whack the food with your club and drag the food back to your cave before a dinosaur eats it – or you. But food alone is not enough for survival, you must also hunt cave-wives to secure your offspring. The procedure is the same here: hit the women with your club before they're eaten by a dinosaur, and drag them by their hair back to the cave. Your score is calculated according to how many seasons you've survived, how many wives and how much offspring you have (MobyGames, 2017).

No solo afirman que el videojuego trata sobre los problemas diarios de «nuestros ancestros» sino que estos debían competir con los dinosaurios para recolectar comida. También va más allá en otros aspectos como la irracionalidad y la violencia asociada al hombre Paleolítico integrando golpear y arrastrar a mujeres por el pelo como uno de los objetivos a conseguir. La imagen negativa del hombre Paleolítico será otro tema recurrente a largo de todas las representaciones del pasado en el videojuego.

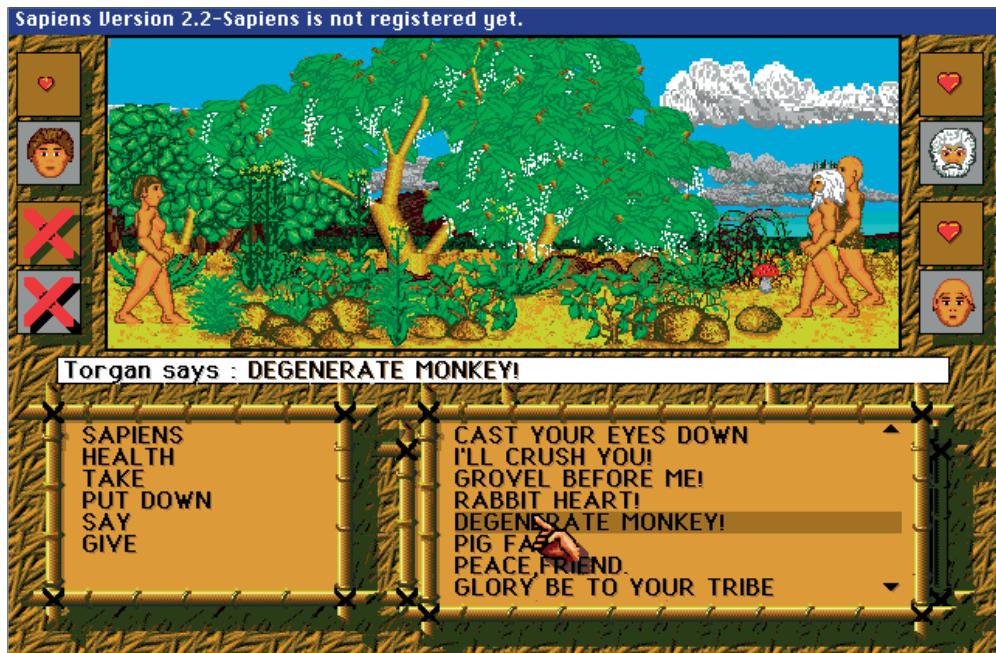


FIGURA 4: IMAGEN: CAPTURA DE PANTALLA DEL VIDEOJUEGO SAPIENS.

El siguiente título en aparecer fue *Leaping Larry* (Krypton Force, 1985). Distribuido por Krypton Force presentaba las mismas características que los anteriores, sin embargo, debido a su escaso éxito no existe demasiada información al respecto, su fecha de publicación, 1985, y el sistema para ejecutarse, Commodore 64. El siguiente juego en orden cronológico si obtuvo cierto reconocimiento. *Sapiens* (Loriciels, 1986) es un juego francés, primer punto diferente con respecto a todos los anteriores realizados en los Estados Unidos, que inauguró el acercamiento «realista» al pasado Paleolítico de la humanidad. Publicado para las plataformas Amstrad CPC (1986), Atari ST (1987) y DOS (1987) situaba al jugador en el rol de un *Homo sapiens neanderthalensis*. La primera diferencia con la tradición de los demás títulos ambientados en el período es esta, la encarnación de un ancestro real del humano moderno en lugar de presentar el nombre genérico de «hombre de las cavernas» o «cavernícola». Esta idea muestra un interés por parte del estudio de desarrollo por presentar unos hechos con visos de autenticidad o verosimilitud. Otra de las muestras de este interés es la no presencia de dinosaurios u otras especies animales no contemporáneas a la especie humana representada. Inspirado en la obra de J. H.

Rosny⁶ *La Guerre du feu* (1911) inauguró la tradición videolúdica de acercamiento realista al período gracias, en parte, al éxito de la adaptación cinematográfica de la novela, *En Busca del Fuego* (Jean-Jacques Annaud, 1981).

Una tradición que tardaría en arrancar. Además, este título tomó el camino de la aventura gráfica⁷ en lugar de las plataformas⁸. La trama presentaba a Thorgal, el protagonista de la obra y miembro de la tribu Pies Ágiles, enemiga de la tribu rival, *Hyènes Folles*. Su cometido era acatar las órdenes del líder de la tribu explorando y acabando con la vida de sus rivales. Este acercamiento «realista» al período no fue aleatorio o casual, el creador del título, Didier Gillion buscó diferenciarse del resto de obras similares:

Dans Sapiens, et contrairement aux jeux qui existaient alors, il fallait avant tout privilier la diplomatie, les cadeaux, échanges d'objets et éviter les combats. Un joueur qui voulait aller loin, devait en premier lieu repérer les sources qui lui permettrait de se désaltérer et remplir ses gourdes. (Gillion, D. 2006).

Toda la esencia del título difiere por completo de los anteriores. Quizás por adaptar a una novela anterior. El aspecto importante de esta obra es que su visión del Paleolítico (estaba situado en el año 100.000 B.P) cayó en saco roto y no volvió a ser recuperada hasta mucho más tarde. El siguiente título que situó su acción en un tiempo prehistórico indeterminado fue *Dugger* (Linel, 1988). Este juego era un clon de otro anterior, *Dig Dug*⁹ (Namco, 1982). No revistó demasiada importancia en su época y no ha generado ningún tipo de información sobre la obra. Tan solo remplazó el escenario genérico de *Dig Dug* por otro de temática «prehistórica» añadiendo los elementos popularmente considerados así, tales como dinosaurios o cavernícolas. La misma descripción merece el siguiente videojuego considerado prehistórico por las diferentes revistas especializadas en el medio, *Caveman Ughlympics* (Dinamix Data East USA, 1988). En este título el personaje protagonizaba el papel de un participante

6. J. H. Rosny es el pseudónimo colectivo de los escritores y hermanos belgas Joseph Boex (1856-1940) y Séraphin Boex (1859-1948). Cuando terminaron su colaboración el hermano de más edad pasó a firmar sus novelas como J.-H. Rosny aîné (el mayor) y el menor como J.-H. Rosny jeune (el joven). La más famosa de sus novelas es *La Guerre du feu* (*La guerra del fuego* o *La conquista del fuego*), de 1911. Setenta años después, en 1981, el director de cine francés Jean-Jacques Annaud rodó una versión cinematográfica de gran éxito de título homónimo (en España titulada *En busca del fuego*). Durante su carrera conjunta los hermanos utilizaron otros pseudónimos como *Jacques Soldanelle*, *J. de Boriana*, *A. Darville*, *Enacryos*, *J.-H. Boëce*, *Henri de Noville*, *Souryâ*, *Justin Boex* y *J.-H. Boex-Borel*.

7. Subgénero de la aventura donde el jugador debe conversar con personajes e interactuar con elementos del entorno para resolver los puzzles que propone la trama del juego a través de diversas situaciones. El adjetivo de «gráfica» le viene dado para diferenciarlo del género de las aventuras conversacionales, de las que procede, y donde todas las acciones se desarrollaban mediante comandos de texto.

8. Género de habilidad donde el jugador controla un personaje que debe avanzar a través de un escenario superando diversos obstáculos y enemigos mediante saltos, rebotes, balanceos y en general todo tipo de movimientos acrobáticos, a veces potenciados o ayudados por elementos del propio entorno u objetos especiales que debe recoger.

9. *Dig Dug* es un videojuego arcade publicado por Namco en 1982 y distribuido por Atari. Es un juego en donde el jugador debe excavar túneles bajo tierra y usar una bomba de aire para inflar y hacer explotar numerosos enemigos, los cuales aparecen en dos formas: los Pookas y los Fygars. También es posible matar a los enemigos haciendo un túnel bajo una roca y soltándola encima de ellos. Si dos rocas son utilizadas, una fruta o verdura aparecerá en el centro de la pantalla, y si el jugador la coge, él ganará cierta cantidad de puntos. Los niveles finalizan cuando todos los enemigos hayan sido eliminados.

en unas olimpiadas prehistóricas. El desinterés por el pasado, el intercambio y la no diferenciación de épocas, el anacronismo imperante en toda la obra y la obviedad por cualquier acercamiento auténtico al pasado vuelven a reinar sobre las características formales de las representaciones videolúdicas de la Paleolítica. Y sin embargo está considerado como uno de los mejores ejemplos de videojuegos ambientados en la Prehistoria (Ewert-Krocker, 2016). Este mismo esquema se replicó al año siguiente con el lanzamiento de *Adventures of Dino Riki* (Hudson Soft, 1989)¹⁰ y la primera entrega de la serie *Bonk* (Red Entertainment, 1989 – 2006). Este último ejemplo es importante porque parte de la literatura, de un cómic, *Genjin*, creado para la revista PC Engine y protagonizado por *PC Caveman*. Más allá de esta cualidad la serie completa de *Bonk* sigue los pasos dados hasta ahora.

La década de 1980 dejó un saldo negativo en cuanto a la representación del Paleolítico en el videojuego. Un agudo anacronismo, un desinterés por la realidad del momento a representar, una inclusión de discursos y relatos contemporáneos, la occidentalización de los personajes y la glorificación de la violencia y la irracionalesidad como elementos característicos de sus personajes priman sobre cualquier otro aspecto. Tan solo un título, *Sapiens*, mostró una senda diferente, una senda que no sería retomada hasta mucho tiempo más tarde. Durante la década de los años 90 se multiplicaron los lanzamientos de videojuegos y, en consonancia, los ambientados en un pasado prehistórico. Sin embargo, pese al crecimiento de la oferta, los rasgos estilísticos y formales se mantuvieron inalterables. Durante la primera mitad de la década, es decir, desde 1990 hasta 1995, se concentran la mayoría de los lanzamientos, más tarde la temática desaparece hasta casi perderse de vista.

El año 1990 fue testigo de dos juegos que situaron su acción en un escenario prehistórico, uno, *Cavemania* (Atlantis Software Limites, 1990) realizado para el medio videolúdico y el otro, *The Flintstones: Dino: Lost in Bedrock* (Hi-Tech Expressions, Inc, 1990), traslado desde la televisión. El primero, *Cavemania*, repetía los mismos esquemas y mezclaba, de nuevo, en un mismo escenario animales cretácicos con indeterminados ancestros humanos con caracteres occidentales. Este título confirma otro aspecto o rasgo formal que presentan un buen número de títulos ambientados en el período estudiado, la existencia de erupciones volcánicas como un riesgo para la vida de los primeros humanos. Este elemento es una herencia de los cómics y tebeos ambientados en un pasado muy lejano e indeterminado como *Anthro* o *Tor*, herencia recogida de las novelas aventuras pertenecientes al género de los mundos perdidos, cuyos mayores exponentes son las obras de Julio Verne *Viaje al centro de la Tierra* (1864) y *El pueblo aéreo* (1901) así como al resto de títulos que siguieron su estela. La presencia de volcanes en erupción responde, de nuevo, a un intento por mostrar elementos anclados en el pasado que ofrezcan la sensación y la imagen de estar muy alejados en el tiempo de nuestro presente. Comparte la misma función que los dinosaurios.

10. 1989 fue la fecha de su publicación en Estados Unidos. El videojuego en cuestión fue publicado por primera vez en Japón durante el año 1987.

El otro juego, *The Flintstones: Dino: Lost in Bedrock*, es la primera adaptación de la serie de televisión al medio videolúdico. Lanzado para el sistema operativo DOS el título se adscribía al género plataformas, hegemónico entre los títulos ambientados en el Paleolítico contemplados hasta ahora. La trama y la ambientación siguen el camino de su producto original y de nuevo confirma los rasgos formales y estilísticos observados hasta ahora, no en vano la serie de televisión es una de las principales fuentes de inspiración para los videojuegos ambientados en la Prehistoria.

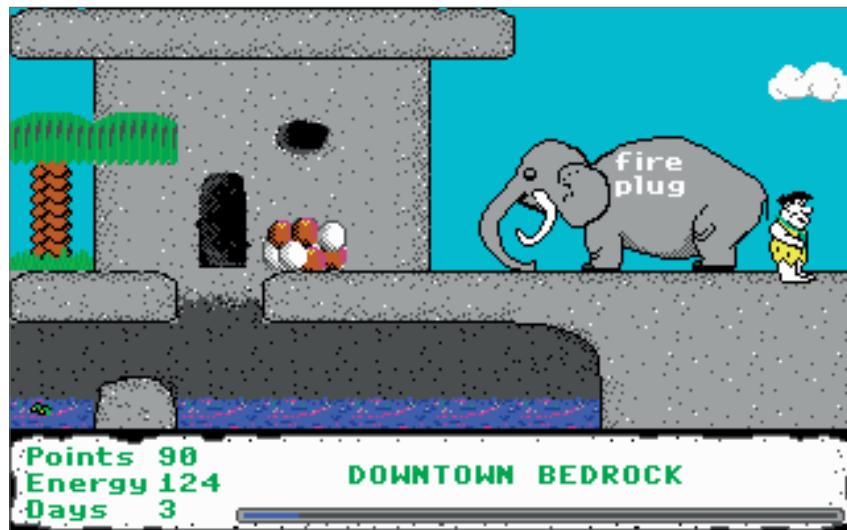


FIGURA 5: CAPTURA DE PANTALLA DE *THE FLINTSTONES: DINO: LOST IN BEDROCK*.

El siguiente año llegarían al mercado seis títulos, la continuación del anterior, *The Flintstones: The Rescue of Dino & Hoppy* (Taito America Corporation, 1991), *Big Nose the Caveman* (Codemaster, Camerica, 1991), *Chuck Rock* (Core Desing, 1991), *Fred* (Zeppelin Games Limited, 1991), *Joe & Mac* (Data East, Elite Systems, Eden Entertainment Software y Motivetime, 1991) y *Prehistorik* (Titus Interactive, 1991). De nuevo volvemos a encontrarnos las mismas características mentadas con anterioridad. Todas ellas más una que también aparecía en otros títulos pasados, la necesidad de comida y el establecimiento de conseguir recursos alimenticios como objetivo último de la partida. Es el caso de *Big Nose*, *Fred*, *Sapiens*, *Prehistorik*, *Leaping Larry* o *Saurusland*. Una temática hegemónica que comparte el podio con el rescate. Los animales salvajes u otros grupos de humanos aprisionado contra su voluntad a determinadas personas, por norma general mujeres, y la necesidad del héroe de rescatarla es otra de las temáticas favoritas, con ejemplos como la saga *The Flintstones* en el videojuego, *Joe & Mac*, *Chuck Rock*, *Big Nose the Caveman*, *Cavemania* o la saga *BC*. Temáticas que comparten una misma esencia, el peligro de la naturaleza para el hombre primitivo. En la cultura popular y sus representaciones del pasado más remoto de la humanidad siempre aparece la misma imagen, un hombre a merced de la naturaleza padeciendo hambre y siendo asaltado y atacado por las fieras salvajes que pueblan la tierra. Una imagen que seguirá repitiéndose a lo largo de todos los ejemplos incluidos en este apartado, desde el primero, *Saurusland*, hasta el último, *Far Cry: Primal*. Esta imagen de peligrosidad y desamparo nació en la literatura de

comienzos del siglo XX con ejemplos como el relato corto de *A Story of the Stone Age* de H. G. Wells. Wells mostró en sus páginas una historia protagonizada por un hombre de nombre *Ugh-lomi* quien, utilizando sus propios inventos (montar a caballo y elaborar un hacha a partir de una piedra trabajada y un trozo de madera), debía sobrevivir en un entorno hostil poblado de osos, rinocerontes e hienas. Esta imagen del hombre contra la naturaleza es más antigua aún, pero en la cultura popular la unión de esta imagen con la Prehistoria hace su primera aparición en esta obra. En todas estas representaciones la figura dominante es el hombre. El género masculino cuenta con el papel de héroe que rescata a la mujer o se enfrenta a los peligros del entorno. Todos los ejemplos anteriores cumplen esta característica. Este rasgo tiene su origen en el mismo género literario donde nacieron las imágenes populares de la Prehistoria, los mundos perdidos. De acuerdo a Bradley Deane:

Conquering their civilized reservations and taking up swords, axes, and spears, the men of lost world romances imitate the primal strength that has eroded in the degenerate metropole. Lost worlds, the timeless strongholds of primal masculinity, remake the location of colonial conflict into a kind of Eden, so much so that we might think of lost world stories as the secular, imperial, late Victorian answer to Milton's *Paradise Lost*. But theirs is an Eden that reveals the marks of its ideological production, an Eden where the Garden is strewn with gold and jewels to be looted, where Eve is relentlessly marginalized, and where an international cast of Adams proves its manhood again and again in bloody combat (Deane, B. 2008: 206)

Los videojuegos prehistóricos invitan al jugador a abrazar las mismas experiencias que las novelas y romances ambientados en los mundos perdidos. Alejarse del presente y sumergirse en su faceta más «primitiva» donde la única preocupación es satisfacer la necesidad primaria de alimento y seguridad desafiando a la naturaleza y complaciendo al sexo contrario a través de su rescate. Son fantasías de poder masculino ambientadas en un pasado muy remoto imaginado.



FIGURA- 6: CAPTURA DE PANTALLA DE JOE & MAC.

Durante el siguiente año aparecieron *The Humans* (Atari Corporation, 1992) y su secuela, *The Humans: Insult to Injury* (GameTek, Inc, 1992), *The Lost Tribe*

(Kidsoft LLC, 1992), *Ugh!* (Bones Park Software Artistic, 1992) y *DinoCity* (Irem, Smart Egg Software, 1992), *Congo's Caper* (Data East, 1992). Todos los títulos, a excepción de *The Lost Tribe*, continúan los rasgos destacados de la imagen popular de la Prehistoria en los videojuegos, incluyendo los últimos añadidos, la figura del hombre como héroe salvador de la mujer y la lucha contra la naturaleza como modo de supervivencia y ascenso.

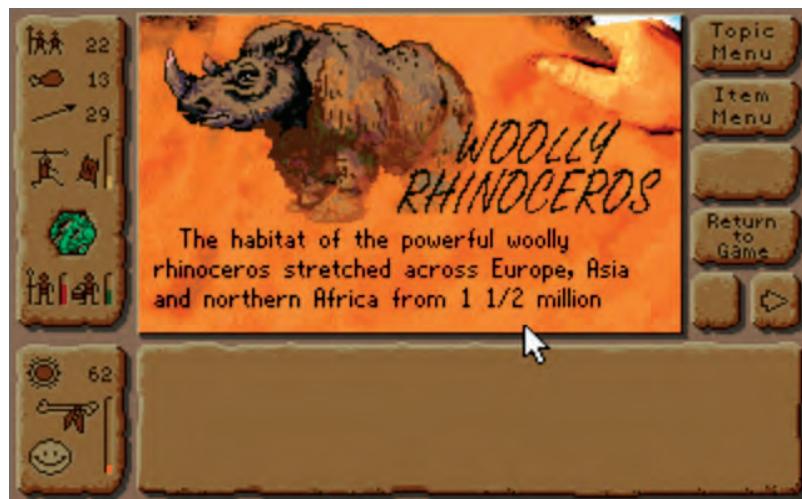


FIGURA 7: CAPTURA DE PANTALLA DE *THE LOST TRIBE*.

The Lost Tribe es el primer título videolúdico que presenta una finalidad didáctica expresa, aunque también comparte características con la imagen popular del período. La trama de la obra situaba al jugador como el líder de un grupo de humanos modernos que debía buscar un nuevo hogar tras una explosión volcánica. De nuevo, recurrimos al desastre natural volcánico para fijar la imagen de un pasado pretérito y al hombre como líder de la expedición y proveedor de refugio, comida, seguridad e incluso felicidad. A lo largo de los seis escenarios que componen el título el narrador irá desplegando explicaciones sobre las formas de vida, la cultura material e inmaterial de la Prehistoria. El problema viene generado por la indeterminación temporal y espacial. El pasado prehistórico, y este es otro punto importante dentro de la imagen popular del período, aparece como un ente homogéneo sin diferencias temporales y espaciales. El tiempo es utilizado como un elemento ajeno a la Historia para determinar la lejanía al presente. Esta es la razón de la existencia de cómics y películas emplazadas hace un millón de años y protagonizadas por humanos modernos. La Historia es utilizada como un elemento ajeno a ella y tiene una función de estilo. Raphael Samuel, en su ensayo *Theatres of Memory: Past and present in contemporary culture* (1994) denominaba al uso superficial de la Historia, *retrochic*. Samuel recomendaba el uso de este concepto para definir las manifestaciones u objetos, que, aunque inspirados en el pasado se centraban en el estilo más que en la «substancia» mezclaban pasado y presente y jugaban con los períodos. Este uso del pasado es una regla general dentro de las representaciones examinadas en este capítulo y todos los demás.

Pese a este error estilístico en el uso del pasado *The Lost Tribe* es una muesca más dentro de las representaciones que intentan buscar la autenticidad del tiempo que representan. El *gameplay*¹¹ de la obra es sencillo, en cada uno de los escenarios aparecerán una serie de dilemas y conflictos a solucionar eligiendo una de las cuatro posibilidades diferentes. Conocer el tiempo y el espacio que propone el título será esencial para afrontar bien cada uno de estos dilemas. Además de estos conflictos el jugador deberá asignar las tareas diarias divididas en tres esferas, espiritual (realizar pequeños objetos muebles como estatuas o pinturas rupestres), material (crear herramientas) y supervivencia (cazar y recolectar). A lo largo de los escenarios estarán repartidos elementos que nos darán información sobre el mundo que nos rodea.



FIGURA 8: CAPTURA DE PANTALLA DE *THE LOST TRIBE*.

El año 1991 y 1992 fueron los más importantes en cuanto a número de lanzamientos de videojuegos ambientados en la Prehistoria. A partir de este momento la cifra comenzaría su descenso hasta la casi desaparición del tema, siendo remplazados por otros escenarios temáticos. En 1993 aparecían *Zumbaja* (Krysal Sp. Z o.o., 1993), *Dino Hunt* (Sherwood Forest Software, 1993) y *Chuck Rock II: Son of Chuck* (Core Design, 1993). De los dos primeros ejemplos no existe información ni capturas de pantalla. Del segundo de los dos, cómo podemos apreciar por su título y la información que nos provee su secuela, *Dino Hunt 2*, la esencia y el objetivo del mismo es cazar bestias cretácicas perpetuando el tópico popular de la existencia conjunta de estas y los primeros humanos. Esta imagen iba a consolidarse durante este año gracias a la aparición de la película *Parque Jurásico* (*Jurassic Park*, Steven Spielberg, 1993) y el éxito a nivel internacional que supuso¹². Tras su lanzamiento

11. Conjunto de acciones que puede realizar un jugador para interactuar con juego o la forma en la que este interactúa con el propio jugador.

12. Se convirtió en la película más exitosa superando en ingresos a *E. T.: El extraterrestre*. Inició recaudaciones con 47 millones USD durante su primer fin de semana de estreno, y obtuvo un total de 81,7 millones USD durante su primera semana de estreno, proyectándose en un total de 2 404 salas de cine a nivel mundial —que, al final, llegarían a un total de 2 566 salas—. De la misma manera, permaneció en la primera posición de recaudación durante tres semanas consecutivas, obteniendo un total de 357 millones USD en Estados Unidos y pasando a ser considerada

al mercado no tardarían en llegar varios videojuegos que reproducían esta premisa en sus mecánicas jugables. El tercer ejemplo nacido este año, *Chuck Rock II: Son of Chuck*, seguía la misma estela que su antecesor realizando aún más hincapié en el aspecto caricaturesco del pasado más remoto con una clara inspiración en la serie de animación *The Flintstones*.

Durante el siguiente año, 1994, saldrían al mercado obras como *The Flintstone: The Treasure of Sierra Madrock* (Taito Corporation, 1994), *Stone Ball* (Art & Magic S.A., 1994), *Joe & Mac 2: Lost in the Tropics* (Data East, 1994) y *BC Racers* (Core Desing, 1994). Todos ellos se mantienen dentro del uso *retrochic* de la Historia perpetuando los estereotipos tratados hasta ahora sin ninguna novedad aparente. 1994 marcaría el fin del lanzamiento de videojuegos ambientados en la Prehistoria con carácter anual. Tras esta hornada la popularidad de la temática cayó por completo a favor de otra relacionada, la caza de dinosaurios durante la contemporaneidad con ejemplos como *Turok: Dinosaur Hunter* (Iguana Entertainment, 1997), *Dino Crisis* (Campcom, 1999), todas las adaptaciones de la cinta homónima, *Jurassic Park Interactive* (Universal Interactive, Inc, 1994), *Jurassic Park* (SEGA Enterprise Ltd, 1994) *Jurassic Park Part 2: The Chaos Continues* (Ocean of America, Inc, 1994) *Jurassic Park: Rampage Edition* (SEGA of America, Inc, 1994), *Jurassic Park II* (Video 61 & Atari Sales, 1995), *Primal Rage*¹³ (Time Warner Interactive, Inc, 1994), *Cadillacs and Dinosaurs: The Second Cataclysm* (BMG Interactive Entertainment, 1994) o *Lost Eden* (Virgin Interactive Entertainment, Inc, 1995) por nombrar tan solo los ejemplos más destacados.

Debemos esperar hasta el año 1996 para contemplar la vuelta al escenario Paleolítico en los videojuegos. Dos títulos hicieron aparición este año, *Tail of the Sun* (Artdink, 1996) y *Eracha* (Pantech Corporation, 1996). Mientras que el segundo ejemplo sigue los pasos de todos los anteriores (género plataformas, violencia como principal interacción con el escenario, uso superficial y *retrochic* de la Historia, pasado indeterminado, occidentalización del personaje, anacronismos y caricaturización del período a retratar) el primero se desmarca y toma el camino de *Sapiens* y *The Lost Tribe*, un acercamiento verosímil al momento escogido. Un primer rasgo diferenciador es que se adscribe al género de la estrategia en tiempo real¹⁴ dentro de un mundo abierto¹⁵. Definimos este título como verosímil y no auténtico por las licencias tomadas para mostrar el período. Por ejemplo, el objetivo último

como la película con mayores recaudaciones de 1993. Contó también con una buena acogida en otros países, teniendo un amplio éxito en Alemania, Australia, España, Italia, Reino Unido, Japón, Corea del Sur, México y Taiwán. Su recaudación a nivel internacional rebasó la cantidad de 557,6 millones USD.

13. *Primal Rage* es otro de los títulos ambientados en la Prehistoria destacados por revistas especializadas como IGN. IGN (2007). *Top 10 Tuesday: Prehistoric Gaming*. IGN. Consultado el 11 de abril de 2017 en <<http://www.ign.com/articles/2007/02/28/top-10-tuesday-prehistoric-gaming>>.

14. Subgénero de los juegos de estrategia donde todos los sucesos y acciones del juego suceden de forma continua, sin que haya ningún tipo de pausa entre las acciones del jugador y lo que sucede en el juego. En este tipo de estrategia nuestra agilidad mental y capacidad de reacción es tanto o más importante que nuestra capacidad táctica.

15. Modelo de diseño de niveles en el que se le da al jugador la posibilidad de moverse con libertad por el mundo virtual en el que se ambienta el juego, e interactuar en gran medida con todos o casi todos los elementos que lo componen. Aunque a menudo se intercambia con el término *sandbox*, el mundo abierto es una característica de diseño que puede poseer un juego de cualquier tipo, mientras que *sandbox* es un género de videojuego que, entre otras características, conlleva la de tener un mundo abierto.

del título es crear una torre fabricada a partir de colmillos de mamuts que sirvan al protagonista para alcanzar el Sol. Sin embargo no lo tachamos de ahistórico, caricaturesco o fantástico como al resto por no presentar los rasgos característicos de la imagen popular del período, como por ejemplo la coexistencia de especies humanas y jurásicas.



FIGURA 9: CAPTURA DE PANTALLA DE *TAIL OF THE SUN*.

El siguiente título dentro de nuestro análisis es *Tomba!* (Whoopee Games, 1998) lanzado a finales de la década y que mantiene los rasgos característicos examinados hasta ahora adscribiéndose al bando fantástico y caricaturesco de las representaciones del período. Este mismo camino tomaría en el año 2003 *Tak and the Power of Juju* (Avalanche Software, 2003) y en el año 2005 *Tork: Prehistoric Punk* (Tiwak, 2005). Este último año fue testigo de la aparición de un título que rompía la tradición y se adscribía a la visión «veraz» del pasado prehistórico, *ECHO: Secrets of the Lost Cavern* (Coladia Games, 2005). Este título, obra del estudio francés Kheops Studio, proponía al jugador controlar un avatar encarnado en un joven de 15 años perteneciente a la especie *Homo sapiens sapiens* durante el año 15.000 BP. Durante la partida las pinturas rupestres poseían un significado especial ligado a las interpretaciones mágicas y simbólicas de la misma. Es la primera vez que el arte rupestre adquiere una importancia significativa en un videojuego ambientado en la Prehistoria. Sin embargo, aunque la obra porta esos visos de realidad la interpretación a la que se adscribe la pintura rupestre representada es la mágica o simbólica en la tradición de André Leroi-Gourhan, iniciada en su obra *Prehistoria del arte occidental* (1968) y desarrollada en otros trabajos como *Símbolos, Artes y Creencias de la Prehistoria* (1984). Las interpretaciones mágicas o simbólicas del arte rupestre parietal han sido las más representadas en la cultura popular. Películas francesas como *En busca del fuego* (1982), adaptación de una novela homónima anterior (1909) o *El clan del oso cavernario* (1986), adaptación de la hexalogía de novelas de Jean Marie Auel, *Los hijos de la tierra* (1980 - 2011) también representan en ellas esta interpretación mágica y simbólica del arte rupestre, como también lo hace el videojuego, también francés, *ECHO: Secrets of the Lost Cavern*, mencionado con anterioridad. En todas estas manifestaciones populares se asocian a las pinturas y relieves parietales prehistóricos



FIGURA 10: CAPTURA DE PANTALLA DE ECHO: SECRETS OF THE LOST CAVERN.

usos y funciones mágicos y simbólicos que recoge el videojuego y plasma en todas sus reproducciones del período.

En el año 2016 aparecieron *ParaWorld* (Sunflowers Interactive, Spieleanwendungskombinat GmbH, SEK Ost, 2006) y *Malaika: Prehistoric Quest* (Karoshi Corporation, 2006). El primer título presenta un escenario anacrónico adscrito al género de la estrategia en tiempo real donde los dinosaurios han sobrevivido y conviven con la humanidad moderna durante el período denominado por el título *Ice Age* que podríamos relacionar con el último período glacial o Pleistoceno (2,588,000 - 11,700 BP). El segundo sigue, sin modificaciones, el camino seguido por otros anteriores, juegos con escenarios divididos en plataformas donde un personaje caricaturizado interacciona con él a través de la mecánica del salto y el golpe. La Historia se muestra como un escenario más donde situar una acción. *BC Kings* (Mascot Entertainment, 2008) recorrió la misma senda que *ParaWorld* y los demás títulos ambientados en este período. Tras este lanzamiento los títulos situados en la Prehistoria se detuvieron durante una década y no volvieron a aparecer hasta 2015, gracias a la aparición de *There Was a Caveman* (Nauris Amatnieks, 2015), un juego independiente o *indie*¹⁶ que trata de recuperar la esencia de los títulos nacidos a finales de los años 80 y comienzos de la década de 1990. Adscrito a las plataformas el estudio responsable de su desarrollo lo definía con las siguientes palabras:

16. Videojuego realizado por un estudio que trabaja de manera independiente, es decir, sin ceñirse a las órdenes o pautas de un tercero (generalmente una editorial) que influya en el proceso de creación.

There Was A Caveman is a prehistoric themed, retro styled, action platformer. Get ready to die and die a lot. The world has been overrun by dinosaurs. The last living caveman, is left alone in his cave, with every other living thing he knew dead. But he does not want to give up the world to these ferocious beasts. So with what little hope he has left, he will venture out of his caves, to find the only thing, that could save the world as he knows it - A female specimen to rebuild the cavemen civilization. But doing that won't be easy as the world is full of these dangerous creatures and other deadly hazards! (Caveman, T. 2015).



FIGURA 11: CAPTURA DE PANTALLA DE THERE WAS A CAVEMAN.

Cómo podemos apreciar, el título, desarrollado y creado por una sola persona, Nauris Amatnieks, en Letonia recuperaba todos los tópicos e imágenes de las primeras representaciones videolúdicas del período, al igual que *Age of Caveman* (Fueru Games Sp. Z. o. o., 2016) adentrándose en el terreno de los juegos para móviles de carácter *freemium*¹⁷

Los dos últimos ejemplos de videojuegos ambientados en un pasado prehistórico, veraz o imaginado, son *Horizon: Zero Dawn* (Guerrilla Games, 2017) y *Far Cry: Primal* (Ubisoft, 2016). Mientras el primero es el culmen de las imágenes de la Prehistoria asociadas al género literario de los mundos perdidos y el acercamiento fantástico al período, el segundo es el mejor y mayor esfuerzo hecho hasta la fecha por mostrar el Paleolítico de la manera más veraz posible. Ambos son el final del camino que comenzó a mediados de los años 80 del siglo pasado y continúa hasta la fecha. Un camino enriquecido y condicionado por afluentes de otras disciplinas donde la televisión, el cine y el cómic han tenido especial relevancia.

2. TIPOLOGÍAS DE LOS VIDEOJUEGOS AMBIENTADOS EN LA PREHISTORIA

El profesor de Prehistoria en la Universidad Complutense de Madrid, Gonzalo Ruiz Zapatero, realizaba una división o categorización de las representaciones

17. Conjunción de los términos ingleses *free* y *premium* (*gratis* y *premium*). Modelo de negocio que consiste en ofrecer de forma gratuita el servicio básico y cobrar por los servicios más completos o avanzados. En videojuegos se suele aplicar en juegos F2P o Free to Play, ofreciendo de manera gratuita el juego en su forma más básica pero cobrando por acceder a ciertos niveles, contenidos, personajes, equipamiento, modos de juego, etc.

prehistóricas en la cultura popular con especial atención a cómics y series de animación. En ella, Ruiz Zapatero establecía las siguientes categorías (Ruiz Zapatero, G. 2005):

- * *The prehistory documentary comic, with realistic drawings and considerable scientific content, whose purpose is clearly educational.*
- * *The fiction comic inspired by prehistory, with a free fictional storyline and realistic drawings, but keeping to the archaeological facts.*
- * *The entirely fictional prehistory comic, with a totally fictional storyline and little or no regard for the facts of prehistory, but realistic graphics, with a long tradition in America in the works of great authors such as Corben, Eisner, and Kirby.*
- * *The prehistory-fantastic cartoon comic, in which the distancing offered by the drawing is exploited in order to present a science-fantasy past, such as B. C. de J. Hart and the universal Flintstones.*
- * *The prehistory documentary cartoon comic, designed to be educationally informative and using soundly based information about prehistory, such as the great The Cartoon History of the Universe (1989) by L. Gonick, or the Pazzesca Storiadell'Uomo (Bertotti and Peretto 1996), which depicts the cultural evolution of humanity from its origins and was published to mark the 13th Congress of the UISPP (Forlì, Italia)*

Esta categorización de las representaciones de la Prehistoria en el cómic nos resulta útil para nuestra intención. Los videojuegos, como obras pertenecientes a la cultura popular, pueden ocupar su lugar en esta división sin forzar la filiación con cada una de las categorías. Sin embargo los videojuegos distan mucho de situarse dentro de cada una de estas categorías. Por ejemplo, dentro de nuestra relación de ejemplos donde se representa el período no hemos encontrado ninguno que pudiera adscribirse al primer punto, *prehistory documentary comic, with realistic drawings and considerable scientific content, whose purpose is clearly educational*. Los más cercanos a esta categoría son *Sapiens* y *The Lost Tribe* y ambos pecan de un reduccionismo extremo, homogeneidad en el escenario y el tiempo y predominio del elemento lúdico sobre el educativo. Es decir, no poseen considerables contenidos científicos y su propósito no es únicamente educacional, sino que el elemento lúdico pesa sobre el educativo. Probablemente estos dos ejemplos hayan de incluirse en el siguiente apartado, *fiction comic inspired by prehistory, with a free fictional storyline and realistic drawings, but keeping to the archaeological facts* al que habría añadir, en el caso del segundo ejemplo, *The Lost Tribe*, una intención educativa, no así en el primero, *Sapiens*. El mayor ejemplo de los videojuegos recientes inspirados en el momento Paleolítico, *Far Cry Primal*, puede pertenecer a la tercera categoría, al igual que *ECHO: Secrets of the Lost Cavern*, *the entirely fictional prehistory comic, with a totally fictional storyline and little or no regard for the facts of prehistory, but realistic*

graphics. En *Far Cry Primal* existe una representación visual fotorrealista del entorno y los personajes que habitan en él. Hay una clara intención por intentar representar un entorno verosímil y unas condiciones de vida que puedan recordar al período histórico seleccionado. Sin embargo, esta selección de momentos del pasado es parcialmente verosímil y añaden otros elementos que rompen este acuerdo tácito con el jugador de verosimilitud histórica con la inclusión de «bombas» u otros elementos que rompen esta intención de representación «real» del momento, como expresan sus responsables:

You have to find the sweet spot between believable and fun. David Robillard, *Technical Director for Far Cry Primal* (Ubisoft, 2016), en Weiss, E. 2016)



FIGURA 12: ILUSTRACIÓN PROMOCIONAL DE FAR CRY PRIMAL.

La mayoría de los videojuegos inspirados o ambientados en la Prehistoria pueden englobarse dentro del cuarto apartado, *prehistory-fantastic cartoon comic, in which the distancing offered by the drawing is exploited in order to present a science-fantasy past*. Obras como *B.C* o *The Flintstones* han tenido un peso muy importante para el desarrollo de videojuegos. La mayoría de los títulos parten de esta lógica, *Adventures of Dino Riki*, *B. C. Bill*, *B.C. II: Grog's Revenge*, *B.C.'s Quest for Tires*, *BC*, *BC Racers*, *Big Nose the Caveman*, *Bonk*, *Caveman Ughlympics*, *Cavemania*, *Chuck Rock*, *Chuck Rock II: Son of Chuck*, *Joe & Mac*, *Joe & Mac 2: Lost in the Tropics*, *Saurusland*, *Trog* o *Ugh!* son todos ejemplos de la existencia de un patrón, el videojuego ambientado en la Prehistoria ha seguido el camino de la caricatura y el desinterés por el pasado utilizando a este como un decorado donde situar extravagantes argumentos y personajes masculinos y caucásicos marcados por la irracionalidad y la violencia.

Es interesante recalcar como la mayoría de los videojuegos pertenecientes a esta última categoría han sido desarrollados en los Estados Unidos y los restantes, los pertenecientes a las otras categorías más «realistas» son obras de estudios franceses. Sería interesante ahondar en esta relación e intentar recabar información sobre

posibles causas. Para nosotros si es más visible otros elementos que si aparecen en esta diferenciación regional. En el primer grupo, los estadounidenses o los realizados para el público estadounidense, prima la no mención de la especie humana. La acción de estos juegos está situada en un pasado indeterminado poblado por dinosaurios y humanos al mismo tiempo. El personaje protagonista ya representa todos los rasgos modernos del ser humano. Una negación evidente de la evolución y el proceso hominizador. En cambio, en los títulos desarrollados en Francia, el jugador podrá controlar a otras especies catalogadas así, como por ejemplo *Sapiens*, donde interpretaremos a un Neanderthal, y la acción está situada en el tiempo de manera concreta evitando anacronismos como la aparición de dinosaurios.

A todas estas categorías o divisiones podríamos añadir otras dos que relegaremos a futuros trabajos y que se aplican de manera especial a los videojuegos inspirados por el momento Prehistórico, y son aquellas obras que presentan una dicotomía entre civilizaciones superiores y primitivas en el marco de la ciencia ficción y las que toman al Paleolítico como el inicio de un progreso material y tecnológico dentro del marco de los juegos de estrategia.

En resumen, existen dos tipos de videojuegos históricos ambientados en la Prehistoria separados por el acercamiento al momento pasado, aquellos que lo hacen desde una perspectiva de selección verosímil del momento, los personajes y los objetos representados para ofrecer la ilusión de «realismo» (Salvati, J y Bullinger, J. M. 2013: 154) y aquellos a los que no interesa para nada el momento histórico y utilizan el pasado en una forma *retrochic* para situar al jugador en un momento que pueda ligar a la Prehistoria.

3. CONCLUSIÓN

Novelists use history as a theatre for made-up people, fictionalize real lives, insert imaginary episodes among actual events (Lowenthal, D. 2015: 367).

Los desarrolladores de videojuegos utilizan la Historia con el mismo objetivo, crear un escenario donde insertar tramas y episodios imaginarios repartidos entre eventos reales que inspiren un mayor realismo o veracidad a la totalidad de la obra. Es el caso de *Horizon: Zero Dawn* donde, dentro de un escenario de ciencia ficción la Historia tiene la función de otorgar una mayor credibilidad a un mundo imaginario, y el caso de *Far Cry Primal* donde la Historia tiene la función de ofrecer al usuario un lugar ya conocido y fácilmente reconocible, la Prehistoria, entendiendo esta como un momento muy lejano en el tiempo donde la violencia y la supervivencia imperaba en las relaciones entre los individuos y la de estos con la naturaleza. El elemento que varía es la «veracidad» o la «intención de veracidad» en la construcción de este escenario. Dentro de los tipos de videojuegos históricos divididos, de acuerdo al método de Adam Chapman, entre representación y simulación (Chapman, A. 2016) no se encuentran categorías que definan el mayor o menor acercamiento al pasado que conocemos de acuerdo al oficio del historiador. Esta cuestión nos sitúa frente a

un nuevo conflicto, ¿la Historia que generan los videojuegos y sus creadores puede equipararse a la generada por los historiadores?

De acuerdo a Jenkins, en su obra *Refiguring History* (2005) el historiador se acerca y acerca el pasado al presente desde su óptica personal y a través de un condicionamiento ligado al método, la experiencia y las preferencias de este, en definitiva, el historiador, en su condición de individuo, tan solo puede acceder al *antes de ahora (the before now)* y por lo tanto, su labor puede ser igualada a la de cualquier otro profesional que trabaje con el pasado, como periodistas, directores de cine, desarrolladores de videojuegos, novelistas, etc. Jerome de Groot en su libro *Consuming History: Historians and Heritage in Contemporary Popular Culture* (2016) ha desarrollado y cuestionado las ideas de Jenkins a través del estudio de la relación entre la cultura popular referente al pasado, el consumo de esta y el oficio del historiador concluyendo, en parte que este problema se desarrolla debido al estado actual de la disciplina:

History is a set of stories and a range of discursive practices that have been borrowed liberally by popular culture and Consuming History looks at the various hybrids that have been the consequence (De Groot. J. 2016: 1).

En el caso del desarrollo de videojuegos ambientados en la Prehistoria la intención de los estudios de desarrollo no es ser honesto con el pasado, sino crear un producto. Por lo tanto la Historia forma parte de una obra comercial destinada al consumo y pasa a convertirse en mercancía y no en conocimiento. Otro asunto por completo diferente es la cuestión referente a si el videojuego puede llegar a ser un medio de investigación y aprendizaje del pasado. La Historia pasa a convertirse en una herramienta que aporta «realismo» a un relato imaginado. Esta contradicción entre dos tipos de consumir Historia genera una brecha y presenta como hegemónico un modelo de consumir el pasado realizado sin una intención honesta y falto de fuentes primarias sobre el período. Las consecuencias del consumo de Historia bajo estas características están aún por medir.

Raphael Samuel ya reflexionó sobre este asunto acuñando el concepto *retrochic* (Samuel, R. 1996) en su obra *Theatres of Memory: Past and Present in Contemporary Culture*. En ella Samuel explicaba el consumo del tiempo pretérito como una moda donde el pasado añadía valor al producto. Una idea que rescata para su obra y desarolla De Groot:

Vintage, nostalgia-led marketing, and retrochic are key parts of a culture which is saturated with historical-ness, a constantly evolving set of (economic) relationships to particular pasts as defined in a multitude of ways. The visual past is part of contemporary (global) consumption practice, one of many particular tropes deployed to encourage brand recognition and subsequent economic investment (De Groot. J. 2011: 10).

Es aquí, en este punto, donde descansa el uso de la Historia en los videojuegos ambientados en la Prehistoria. Dentro de nuestros títulos mencionados son numerosas las ocasiones en las que los responsables de cada uno de los proyectos afirman que su

intención no era representar el pasado o ser honestos con la Historia, sino presentar un lugar reconocible para el consumidor a través de la repetición de esquemas, ideas y «tropos» ya experimentados en otras manifestaciones culturales anteriores. David Footman, director de las cinemáticas¹⁸ de *Far Cry Primal* afirmaba que:

The Stone Age depicted in *Far Cry Primal* is not 100 % historically accurate, or complete fabrication, but a careful balance between the two, to serve the purposes of making a video game. (Parreno, R. 2016)

El propósito de crear un videojuego, un videojuego popular, es realizar una obra que sea atractiva y tenga valor comercial, para conseguir estos dos objetivos el título necesita ser divertido y transitar por caminos ya vistos con anterioridad. La Historia, como hemos podido comprobar es tan solo un plus añadido que aumenta el valor comercial de un producto. Es importante que nos detengamos en este punto y consideremos por qué se utiliza la Historia en la cultura popular, cuáles son los atractivos del pasado y el interés, tanto por el consumidor como por el creador, hacia ella. En el caso de *Horizon: Zero Dawn*, la Historia proporcionaba realismo a un videojuego «imaginado» situado 1.000 años en el futuro:

One of the commitments that we made early on in developing the game was that this was going to be a work of science fiction. So everything that you experience as you're playing the game is going to have – at its base – a scientific, rational explanation, whether or not you find that out exactly. John Gonzalez, *narrative director* de *Horizon: Zero Dawn* (Rougeau, M. 2017).

La intención principal de John Gonzalez era, de acuerdo a sus palabras, crear un videojuego de ciencia ficción que tuviera una base explicativa racional y para encontrar este sustento acudieron a obras como *Armas, Gérmenes y Ácero* (1994) y a otros libros y obras de antropología no concretadas por los responsables del juego (Rougeau, M. 2017). Dentro de *Far Cry Primal*, la intención del uso de la Historia es ofrecer una sensación de «veracidad» histórica apoyándose en la proyección de elementos considerados pretéritos como, por ejemplo, la forma de andar de los humanos (Weiss, E. 2016), la creación de un idioma arcaico inventado, el proto-proto-indoeuroopeo (Barry, B. 2016) y la aparición de animales ya extintos pero reconocibles como el mamut o el smilodon. Intentos de ofrecer verismo histórico rodeados de elementos como la posesión espiritual de búhos, la realización de prácticas y rituales mágicos, la inclusión de arcos que disparan dos flechas a la vez o la creación de «bombas» con panales de abeja. La Historia aporta una capa de «realismo» a un juego que basa toda su premisa en la interacción violenta entre el jugador y el entorno que le rodea. La Historia es un escenario donde las batallas

18. En un videojuego, cinemática (en inglés cutscene) se refiere a una secuencia de vídeo a través de la cual el jugador no tiene o tiene un control limitado, rompiendo el juego y se utiliza para avanzar en la trama, fortalecer el personaje principal, presentar personajes enemigos, y proporcionar información de fondo: la atmósfera, el diálogo, y las pistas. Estas escenas a menudo utilizan los gráficos del juego para crear eventos programados.

ocurren. Los propios desarrolladores y responsables del título son conscientes de esta contradicción y así lo expresan: «You have to find the sweet spot between believable and fun» David Robillard, Technical Director de *Far Cry Primal*. (Weiss, E. 2016).

En resumen, la Historia, dentro de estos títulos, aportan un plus. Todos ellos podían haber estado ambientados en escenarios alejados del pasado y seguirían presentando los mismos rasgos temáticos y dramáticos que situados en el pasado, como es el caso de ¿por qué, entonces, ambientar el videojuego en el pasado? Existen varias causas, como las expresadas por Lowenthal, en su obra *The Past is a Foreing Country* (2015) que pueden aplicarse al videojuego, pero que relegaremos a futuros trabajos.

BIBLIOGRAFÍA

- BARRY, B. (2016). *Far Cry Primal's proto-proto-Indo-European language was created specially by linguistics experts*. PCGamesN. Consultado el 1 de junio de 2017, desde <<https://www.pcgamesn.com/far-cry-primal/far-cry-primals-proto-proto-indoeuropean-language-was-created-specially-by-linguistics-experts>>.
- CAVEMAN, T. (2015). *There Was A Caveman on Steam*. Store.steampowered.com. Consultado el 10 de junio de 2017, desde <http://store.steampowered.com/app/407290/There_Was_A_Caveman/>.
- CHAPMAN, A. (2016). *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice* (Vol. 7). Routledge.
- DE GROOT, J. (2016). *Consuming history: Historians and heritage in contemporary popular culture*. Routledge.
- DEANE, B. (2008). *Imperial Barbarians: Primitive Masculinity in Lost World fiction*. Victorian Literature and Culture, 36, 205-225. Cambridge University Press.
- IGN (2007). *Top 10 Tuesday: Prehistoric Gaming*. IGN. Consultado el 11 de abril de 2017 en <<http://www.ign.com/articles/2007/02/28/top-10-tuesday-prehistoric-gaming>>.
- JENKINS, K. (2005). *Refiguring history: New thoughts on an old discipline*. Routledge.
- LEROI-GOURHAN, André (1968). *Prehistoria del arte occidental*. Editorial Gustavo Gili, Barcelona.
- LEROI-GOURHAN, André (1984). *Símbolos, Artes y Creencias de la Prehistoria*. Ed. Istmo, Madrid.
- LOWENTHAL, D. (2015). *The past is a foreign country-revisited*. Cambridge University Press.
- PARRENO, R. (2016). *Far Cry Primal Director Discusses Building An All-New Open World Stone Age*. Gameranx. Consultado el 10 de junio de 2017, desde <<http://gameranx.com/updates/id/39490/article/39490/>>.
- REPARAZ, M. (2015). *Creating the Prehistory of Far Cry Primal*. UbiBlog - Ubisoft®. Consultado el 3 de mayo de 2017, desde <<http://blog.ubi.com/creating-the-prehistory-of-far-cry-primal/>>.
- REPARAZ, M. (2016). *Far Cry Primal Developer Q&A Part 1 – Creating the Unexpected*. UbiBlog - Ubisoft®. Consultado el 3 de mayo de 2017, desde <<http://blog.ubi.com/far-cry-primal-developer-qa-part-1-stone-age-surprises/>>.
- REPARAZ, M. (2016). *Far Cry Primal, Cannibals, Sun Walkers and the Story of Oros*. UbiBlog - Ubisoft®. Consultado el 3 de mayo de 2017, desde <<https://blog.ubi.com/far-cry-primal-cannibals-sun-walkers-and-the-story-of-oros/>>.
- ROUGEAU, M. (2017). *Inside the Post-Post-Apocalypse of Horizon Zero Dawn*. Glixel. Retrieved 5 May 2017, from <<http://www.glixel.com/interviews/inside-the-post-post-apocalypse-of-horizon-zero-dawn-w465656>>.
- SAMUEL, R. (2012). *Theatres of memory: Past and present in contemporary culture*. Verso Books.
- VAS, G. (2013). *The Most Hysterical Video Games Set In A Prehistoric World*. KOTAKU. Consultado el 11 de abril de 2017 en <<https://www.kotaku.com.au/2013/03/the-most-hysterical-video-games-set-in-a-prehistoric-world/>>.
- WEISS, E. (2016). *How Ubisoft Built the Prehistoric World of Far Cry Primal*. Dork Shelf. Consultado el 10 de junio de 2017, desde <<http://dorkshelf.com/2016/02/19/interview-how-ubisoft-built-the-prehistoric-world-of-far-cry-primal/>>
- ZAPATERO, G. R. (2005). *Comics and Prehistory: a european perspective*. The SAA archaeological record, 5(5).

Artículos · Articles

13 ALBERTO VENEGAS RAMOS

La Prehistoria a través del videojuego: representaciones, tipologías y causas · The Prehistory through the Videogames: Representations, Tipologies and Causes

37 ROBERTO MARTÍNEZ GONZÁLEZ & LARISSA MENDOZA STRAFFON

El arte de morir: Una aproximación a las concepciones del deceso humano en el Paleolítico Superior europeo · The Art of Death: Exploring the Conception of Human Demise in the European Upper Palaeolithic

77 CARLOS ARTEAGA & CORINA LIESAU & ROSARIO GARCÍA & ESTEFANÍA PÉREZ & ROBERTO MENDUIÑA & JORGE VEGA & CONCEPCIÓN BLASCO

The Ditched Enclosure of Camino de las Yeseras (Madrid): A Sedimentological Approach to the Study of Some Singular Structures · El yacimiento de «Camino de las Yeseras». Una aproximación sedimentológica al estudio de algunas estructuras singulares: los fosos

95 MANUEL ALEJANDRO CASTILLO POVEDA

Arqueografía del sitio arqueológico Vista al Cerro (A-516 VC) (La Fortuna de San Carlos centro-Norte de Costa Rica), esbozos de un contexto funerario en la fase Arenal (500 a.C.-500 d. C) · Archeographia of the Archaeological Site Vista del Cerro (A- 516 VC) (La Fortuna de San Carlos North Central Costa Rica), Sketches of a Funerary Context in the Arenal Phase (500 BC -500 d. C)

113 VÍCTOR LLUÍS PÉREZ GARCIA

Las interpretaciones arqueológicas y la aparición de fortificaciones en el período protohistórico de Corea (300 a.C. – 300 d.C.) · The Archaeological Interpretations and the Emergence of Fortifications in the Protohistoric Period of Korea (300 BC – 300 AD)

149 Mª ÁNGELES GUTIÉRREZ BEHEMERID

La decoración escultórico-arquitectónica de carácter funerario en el *Conventus Cluniensis* · Funerary Type Sculptural-Architectural Decoration in the *Conventus Cluniensis*

199 LAURA MADURGA AZORES

La caricaturización del simposio en una pintura nilótica: La Casa del Médico de Pompeya (VIII 5, 24) · The Caricature of the Symposium in a Nilotic Painting: The Casa del Medico of Pompeii (VIII 5, 24)

219 ANTONIO MALALANA UREÑA

Maŷrit durante los siglos IX-XI. Arquitectura militar, población y territorio · *Maŷrit* during the IX-XI Centuries. Military Architecture, Population and Land

249 ANTONIO JOSÉ PÉREZ SALGUERO

Los candiles cerámicos como indicadores de la minería medieval andalusí en Sierra de Lújar (Granada) · Ceramic Candles as Indicators of Andalusí Medieval Mining in Sierra de Lújar (Granada)