

Universidad Miguel Hernández de Elche
Facultad de Ciencias Sociales y Jurídicas de
Elche

Titulación de Comunicación Audiovisual

Trabajo Fin de Grado

Curso Académico 2021-2022



**Historia del pasado presente: acontecimientos
históricos en el cine y los videojuegos.**

Modalidad A: Teórico de revisión e investigación bibliográfica

Alumno: Iván Espert Salvador

Tutor: Adrián Penalva Soler

Índice

Resumen.	3
1. Introducción y Objetivos	5
2. Películas	7
I. <i>Jurassic Park.</i>	9
II. <i>La Lista de Schindler</i>	11
III. <i>El Puente de los Espías</i>	13
IV. <i>Salvar al Soldado Ryan</i>	16
V. <i>Lo imposible</i>	19
3. Videojuegos	21
4. Conclusión	24
5. Bibliografía	27
6. Índice de tablas	30

Resumen.

En el siglo XXI, existen diferentes opciones con las que conocer los acontecimientos históricos más importantes que han marcado el devenir del planeta a lo largo de toda la historia.

Para los jóvenes, una de las herramientas más creativas y entretenidas con las que descubrir las experiencias de hechos pasados, son las películas basadas en hechos históricos, donde se muestran desde guerras nucleares, hasta catástrofes naturales o extinción de especies.

Por un lado, podemos encontrar películas como *Salvar al Soldado Ryan* (1998), de Steven Spielberg, en la que se muestra con un carácter sangriento cómo se resuelve un conflicto bélico, en este caso, el desembarco de Normandía, y una misión que llevar a cabo. Este es solo un ejemplo de las muchas obras audiovisuales basadas en hechos históricos reales que se pueden encontrar y disfrutar.

Por otro lado, también se pueden experimentar los sentimientos de un hecho histórico en los videojuegos. Existen de diferentes géneros, pero hay algunos que marcan la diferencia en cuanto a realismo. Por ejemplo, la saga *Assassin's Creed* de Ubisoft, en los que se traslada al jugador a un hecho histórico concreto, y lo envuelven de las vivencias y costumbres de la época. También brinda la oportunidad de conocer a personajes históricos conocidos, como Cleopatra, o incluso la reina Victoria de Inglaterra, en plena Revolución Industrial.

Con todo esto, destaca la importancia del punto de vista del director de la película, o de los creadores de los videojuegos, ya que son ellos los encargados de transmitir el hecho histórico de una forma madura, para sumergir al espectador en toda su capacidad.

Palabras clave

Película; Videojuego; Historia; Spielberg; Hecho Histórico; Assassin's Creed.

Abstract

In the 21st century, there are different options with which to learn about the most important historical events that have marked the evolution of the planet throughout history.

For young people, one of the most creative and entertaining tools with which to discover the experiences of past events, are films based on historical facts, which show from nuclear wars to natural catastrophes or extinction of species.

On the one hand, we can find films such as *Saving Private Ryan (1998)*, by Steven Spielberg, which shows with a bloody character how a war conflict is resolved, in this case, the Normandy landing, and a mission to carry out. This is just one example of the infinite number of audiovisual works based on real historical events that can be found and enjoyed.

On the other hand, you can also experience the feelings of a historical event in video games. There are different genres, but there are some that make the difference in terms of realism. For example, the *Assassin's Creed* saga by Ubisoft, in which the player is transported to a specific historical event, and is surrounded by the experiences and customs of the time. It also provides the opportunity to meet well-known historical figures, such as Cleopatra, or even Queen Victoria of England, in the midst of the industrial revolution.

With all this, it highlights the importance of the point of view of the director of the film, or the creators of the video games, since they are the ones in charge of transmitting the historical fact in a mature way, to immerse the viewer in all its capacity.

Keywords

Film; Videogame; History; Spielberg; Assassins Creed; Historical evento.

1. Introducción y Objetivos

La historia esta marcada por diferentes acontecimientos que marcan un antes y un después en las personas que viven estos acontecimientos. Muchos de estos hechos históricos fueron grabados, escritos y contados de generación en generación para que no cayera en el olvido. Diferentes hitos como descubrimientos científicos, catástrofes naturales, guerras, incluso la extinción de los dinosaurios, son estudiados por especialistas dedicados a la trascendencia de estos hechos.

En su día, todo quedaba almacenado en libros de historia, libros científicos que se leían para aprender y ser conocedores de todo aquello que acontecía. Sin embargo, con la invención del cine se permite recrear todo esto, desde una cinta de vídeo. La Segunda Guerra Mundial, por ejemplo, cuenta con una amplia lista de películas, como *Salvar al soldado Ryan* (1998) o *La lista de Schindler* (1993), ambas dirigidas por Steven Spielberg. Son películas conocidas por casi todo el mundo, clásicas del cine bélico, que muestran con detalle cómo se vivió desde el campo de batalla la sangre derramada.

Por otro lado, no todo son películas que hacen referencia a guerras pasadas, también las hay de catástrofes naturales, por ejemplo. Tanto *Lo imposible* (2012), dirigida por el español J.A. Bayona y protagonizada por un joven Tom Holland, como *Troya* (2004), si se habla de invasiones históricas, son consideradas ya clásicos del cine, que todo el mundo podría reconocer y suelen gustar mucho a la crítica.

El cine da la oportunidad de conocer y aprender los hechos que acontecieron en el pasado con imágenes recreadas para una fácil comprensión del espectador. Permite disfrutar de una cantidad de experiencias inimaginables con las que se puede sufrir, llorar, y reír, aprendiendo del pasado. Steven Spielberg recreó a la perfección a los dinosaurios con *Jurassic Park* (1993), película que es capaz de transmitir miedo, pero también permite disfrutar de las maravillas ya extintas.

Sin embargo, no solo las películas son capaces de ofrecer este contenido, ya que, con el desarrollo moderno de los videojuegos, las personas son capaces de vivir en primera persona cada batalla que tuvo lugar en una guerra, escapar de bestias feroces o vivir en la Florencia del siglo XV.

La saga *Assassin's Creed*, por ejemplo, da la oportunidad de vivir tanto en el Antiguo Egipto como en el Londres de la Revolución Industrial, entre otros muchos lugares ya que cada uno de los juegos está realizado en un lugar distinto. Y todos estos juegos han sido diseñados con la ayuda de historiadores expertos, para que sean capaces de transmitir casi a la perfección una experiencia de juego basada en la realidad de los contextos históricos que muestra.

Los juegos de *Call of Duty* son de género bélico y abarcan todas las guerras contemporáneas con detalles de cada batalla y experiencia de juego real, en primera persona, por lo que la sensación es la de estar dentro del mismo campo de batalla. Este tipo de videojuegos permite conocer la historia de una forma más proactiva, interactuando con el entorno y divirtiéndose al mismo tiempo que se aprende.

A lo largo de la historia, han ocurrido acontecimientos que han marcado de una forma u otra el devenir del futuro. Tanto es así que, por ejemplo, la erupción del volcán Vesubio que destruyó Pompeya, o incluso la extinción de los dinosaurios, hace ya millones de años, siguen vivos en el día a día de las personas gracias a las películas, series, videojuegos y libros que se siguen publicando sobre estos hechos.

Sin embargo, lo que diferencia cada una de estas obras audiovisuales de la propia historia es el punto de vista del escritor, director o creador, dándole su toque personal y mostrando su perspectiva, su forma de ver las cosas.

El objetivo de este trabajo es observar de qué modo estos acontecimientos han influido en cada uno de los videojuegos y películas a analizar, tanto en el punto de vista del director, como en el tono en el que está contada la historia.

En conclusión, se propone un estudio de películas y videojuegos que cuentan un hecho histórico determinado, y explicar así de qué forma se distingue la propia película o videojuego del propio acontecimiento histórico.

2. Películas

Para empezar a desglosar las películas seleccionadas con el fin de entender de una forma más profesional y didáctica la realización de las piezas audiovisuales es necesario conocer al director Steven Allan Spielberg, tanto su biografía como su punto de vista sobre la historia, ya que este director, guionista, y productor cinematográfico, es el creador de películas como *Jurassic Park (1993)* y *Salvar al soldado Ryan (1998)*. Dos películas, de entre toda su extensa filmografía, en las que muestra su forma de ver el mundo cuenta excelentemente hechos históricos de una forma innovadora y moderna.

En primer lugar, cabe destacar sobre Spielberg que ya en los años 60, empezó a rodar cortometrajes de forma autodidacta hasta que a los 18 años grabó su primer largometraje, *Firelight* en 1964. Sin duda, su primer éxito fue *El Diabolo Sobre Ruedas (1971)*, película que hoy en día todavía tiene excelentes críticas cinematográficas. Más adelante, siguiendo con la dinámica de suspense, que aprendió del maestro Hitchcock, alcanzó la fama con *Tiburón*, en 1975.^{1 2}

¹ BIOGRAFIASYVIDAS *Biografía de Steven Spielberg*. (s. f.). recuperado el 27 de mayo de 2022, de <https://www.biografiasyvidas.com/biografia/s/spielberg.htm>

² ALOHACRITICON Steven Spielberg: Biografía y filmografía. (2018, marzo 5). *AlohaCríticón*. Recuperado el 2 de junio de 2022 de <https://www.alohacriticon.com/cine/actores-y-directores/steven-spielberg/>

A lo largo de su extensa carrera, dirigió y produjo muchas películas comerciales entre las que se encuentra la saga de *Indiana Jones (1981)*, protagonizada por Harrison Ford, y la mítica *E.T (1982)*. Sin embargo, la película que le conseguiría el ansiado Oscar a mejor director y a mejor película es *La Lista de Schindler (1993)*, en la que Spielberg reflejó, en blanco y negro, el sufrimiento del holocausto judío durante el nazismo.

En las posteriores películas, como *Jurassic Park (1993)*, *Salvar al soldado Ryan (1998)*, y muchos otros éxitos logrados por Spielberg, se alcanza un grado de madurez y perfección audiovisual que ha ido formando y moldeando a lo largo de su carrera artística y profesional.

Con todo esto, se puede observar cómo Spielberg proyecta la historia, dándole mucho protagonismo en todos sus guiones, e intenta tratarla de una forma muy madura y profesional. A pesar de que es un fanático de la ciencia ficción, como indica Quevedo (2016)³, intenta que sus películas se asemejen lo más posible a la realidad conocida, apoyándose en múltiples estudios empíricos o históricos.

Una vez introducido el cine de Steven Spielberg, se procede al desglose de las películas seleccionadas, que son *Jurassic Park (1993)*, *La Lista de Schindler (1993)*, *El Puente de los Espías (2015)*, *Salvar al soldado Ryan (1998)* y *Lo Imposible (2012)*, de J.A. Bayona.

³ QUEVEDO, J. I. S. (2016) *Poéticas del entretenimiento: Imagen, movimiento y narración en el cine de Steven Spielberg*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid. Recuperado el 2 de junio de 2022

I. *Jurassic Park*.

Para empezar, *Jurassic Park* (1993) es una película de ciencia ficción dirigida por Steven Spielberg en el año 1993, ambientada en la novela de Michael Crichton, e interpretada por Sam Neill y Laura Dern. La película comienza con un grupo de científicos que descubre cómo clonar dinosaurios a partir de restos de ADN almacenada en un trozo de ámbar. Por diversos factores, como problemas meteorológicos y una traición por parte de un empleado hacia la empresa, al querer robar huevos de dinosaurio, las especies extintas consiguen escapar de las instalaciones y poner en apuros a los protagonistas.

La crítica resultó ser muy positiva por las innovaciones en los efectos especiales, ya que no se había visto nada igual hasta la fecha. Los dinosaurios parecían muy reales y dados los avances tecnológicos, es de admirar que se consiguiera algo así en los años 90. Entre los galardones que obtuvo destacan el Oscar a Mejor Sonido, Oscar a Mejores Efectos Sonoros, y Oscar a Mejores Efectos Visuales.⁴

El hecho de que unos animales extintos hace millones de años en el planeta resulte tan fascinante y novedoso es gracias a Michael Crichton y a Steven Spielberg, ya que ellos fueron los culpables de traer a la gran pantalla una adaptación cinematográfica realista pero subjetiva. El punto de vista de Spielberg sobre los dinosaurios, sus relaciones y la historia que hay detrás de estos animales, se ve reflejado en la cinta de un modo puro y natural.

De este modo, Spielberg consigue transmitir miedo y terror, pero a la vez fascinación y admiración por los dinosaurios gigantes debido a la forma en la que es contada la historia.

⁴ JURASSICPARK.FANDOM *Jurassic Park*. (s. f.). Jurassic Park Wiki. Recuperado 27 de mayo de 2022, de https://jurassicpark.fandom.com/es/wiki/Jurassic_Park

No se sabe a ciencia cierta, hace millones de años, cómo se relacionaban entre sí los dinosaurios de la misma especie ni entre especies. Sin embargo, esto es lo que diferencia a la historia de la propia película, que en la película sí que se tratan las relaciones sociales entre especies, y sus formas de actuar.

Además, también se observa el comportamiento entre los dinosaurios y las personas humanas, algo que es imposible de explicar ni de tener conocimiento empírico, pero que es tratado con tanta naturalidad y hegemonía en toda la película, que no se cuestiona la veracidad.



Figura 1 Fotograma extraído de la película *Jurassic Park*. Fuente: *Jurassic Park* (1993).

Por último, cabe destacar que el hecho de que los dinosaurios no estén vivos hace que sea un tema misterioso, místico, y el hecho de verlos en la gran pantalla en todo su esplendor da a entender lo insignificantes que son los seres humanos. Ya en la primera película de *King Kong* (1933), dirigida por Merian Cooper y Ernest Schoedsack, muestra la naturaleza contundente de estos seres, que no dejan indiferente a nadie. Aunque, claro está, los efectos de la época eran otro más primitivos.

En conclusión, gracias a los avances tecnológicos obtenidos en el campo de los efectos visuales del mundo audiovisual, Steven Spielberg es capaz de traer a la gran

pantalla a los extintos dinosaurios de una forma realista, y muestra la cara más bonita y natural de las especies y cómo se puede llegar a convivir con estas, mientras que exista un control total hacia los animales más peligrosos. Su huella se ve reflejada durante toda la película en el tratamiento de las imágenes, y la supuesta veracidad de los hechos.

II. *La Lista de Schindler*

La Lista de Schindler es una película dramática que trata el Holocausto nazi, dirigida por Steven Spielberg en 1993 e interpretada por Liam Neeson y Ben Kingsley. El filme comienza con un empresario alemán (Liam Neeson) que simpatiza bastante con altos cargos del nazismo. Oskar Schindler, con ayuda de los nazis, consigue una fábrica y contrata a judíos para explotarlos y así conseguir beneficio rápidamente. Más adelante, se dará cuenta que al contratarlos les estaría salvando la vida, ya que no irían a uno de los campos de exterminio nazi más crueles. De este modo, Schindler salva todas las vidas que puede.⁵

Sin duda, uno de los temas más oscuros a tratar es el Holocausto nazi, pues muchas atrocidades fueron realizadas gran parte de Europa mientras Hitler se encontraba en el poder. Es por esto por lo que la crítica de *La Lista de Schindler* (1993) habla de una obra de arte que cautivó a la mayor parte de la población que asistió de espectador a los cines. Al estar basada en hechos reales, el terror que se percibe durante las 3 horas de duración se palpa en el entorno y mantiene en vilo al espectador, sumado al dolor que se infringe en de las imágenes. Entre sus múltiples premios, se encuentran 7 Oscars, como el de Mejor Película y Mejor Dirección, 3 Globos de Oro, y 7 premios BAFTA.

⁵ FILMAFFINITY *La lista de Schindler* (1993). (s. f.). Recuperado 24 de mayo de 2022, de <https://www.filmaffinity.com/es/film656153.html>

El Holocausto nazi se cobró más de 15 millones de víctimas, sin duda una de las mayores tragedias de toda la historia de la humanidad. Es por esto que la creación de la película *La Lista de Schindler* (1993) fue acogida como una obra de arte necesaria, para recordar a los que ya no están, y para enseñar a las futuras generaciones los errores cometidos en el pasado, errores que se repiten constantemente y cada vez son más atroces.⁶

Para esto, Spielberg quiso mostrar de la forma más real posible el Holocausto, aunque fuera difícil de ver. Es una adaptación cinematográfica de un hecho histórico que puede parecer que está pasando al mismo tiempo en el que se especta la película. Además, la utilización del blanco y negro en todo el filme mete de lleno al espectador en la pantalla, lo sumerge rápidamente en todo el caos apocalíptico.

Sin embargo, no todo es dolor lo que transmite la película, pues el toque de calidad cinematográfica de Spielberg, al añadir el color rojo al vestido de una niña, representa toda la esperanza mundial de la humanidad, la inocencia de los niños. Esto, sumado a los hechos reales de Schindler al querer salvar a toda la gente posible, hace que el espectador experimente un cúmulo de sentimientos durante toda la película, y es por ello por lo que la llaman obra maestra. Spielberg quiere dar su toque personal dando el mensaje de que no todo está perdido, que todavía se puede aprender de los errores y confiar en la inocencia de los niños.

⁶ ABC *El mayor estudio del Holocausto afirma que hubo más de 15 millones de víctimas*. (2013, marzo 5). ABC. Recuperado el 2 de junio de 2022 de <https://www.abc.es/cultura/20130305/abci-nuevo-estudio-sobre-holocausto-201303051315.html>



Figura 2 Fotograma extraído de la película *La Lista de Schindler*. Fuente: *La Lista de Schindler* (1993).

La Segunda Guerra Mundial se cobró millones de víctimas y todo el mundo la recuerda a partir de lo que se ha aprendido en libros, documentales y películas. En este caso, Spielberg muestra su lado más humano en la obra audiovisual, enseñando desde su punto de vista cómo se vivió desde dentro todo el Holocausto nazi en Polonia, con extrema madurez en cada uno de los aspectos técnicos.

En conclusión, Spielberg trata de hacer recordar a los espectadores, mediante el uso de técnicas audiovisuales concretas como el trato del color y los sentimientos transmitidos en los planos, que hasta en el mismo Holocausto, la bondad puede florecer y la esperanza nunca se perderá.

III. *El Puente de los Espías*

El Puente de los Espías (2015) es una película de género drama dirigida por Steven Spielberg en el año 2015, basada en hechos reales. Está ambientada en la Guerra Fría

durante los años 60 e interpretada por Tom Hanks y Mark Rylance. La película comienza con la detención de un espía ruso, al que le encomiendan un abogado de oficio. Donovan (Tom Hanks) es el abogado asignado para la defensa del espía ruso que consigue aplazar la pena de muerte, a costa de ser acosados su familia y él por su propio vecindario. Mientras tanto, en Rusia, un piloto estadounidense tiene un accidente y también es encarcelado por los soviéticos. Donovan se encargará de conseguir un intercambio de prisioneros, y ser así considerado un héroe por salvar ambas vidas.⁷

La crítica resultó ambigua en este caso pues, por una parte, retoma el drama histórico con el que triunfó en el pasado, pero, por otro lado, no tiene la fuerza sentimental y emocional que consiguió con otras obras audiovisuales. Entre los premios que obtuvo los más destacados fueron un Oscar a Mejor Actor de Reparto y un BAFTA.

La Guerra Fría abarcó 45 años, entre 1947 hasta 1991. Tuvo su origen por la aparición de las armas atómicas, pues la Unión Soviética tenía miedo de que Estados Unidos usara a Europa como base militar. A su vez, la propia URSS desarrolló también un potente armamento militar. Ambos bandos temían un ataque del oponente y esto originó un conflicto político que duró 45 años. Es por ello, por lo que se podían encontrar espías ocultos entre las filas de ambos países, para conseguir información acerca de nuevos avances tecnológicos y estar advertidos ante la situación.

Por un lado, Spielberg transmite las formas de pensar de la época en Estados Unidos habiendo dos bandos. Uno en el que, en este caso Donovan, intenta salvar vidas ya que ve la guerra como una estupidez, y otro en el que, los vecinos de Donovan abusan del protagonista por pensar que es un mero traidor. Se vivía un ambiente de crispación y queda reflejado en la gran pantalla con las formas de actuar de los personajes.

⁷ FILMAFFINITY *El puente de los espías* (2015). (s.f.). Recuperado 27 de mayo de 2022, de <https://www.filmaffinity.com/es/film255419.html>

Por otro lado, se muestra un mundo sumido en una Guerra Fría en la que nadie sabe nada acerca del otro pero que al mismo tiempo supone lo peor acerca de su oponente. El miedo a un ataque atómico se apoderó rápidamente de todas las personas implicadas en ambos bandos.

En la película se muestra un caso particular en el que un abogado de oficio trata de salvar dos vidas, aunque una de estas sea un espía ruso. Basado en hechos reales, Spielberg trata de explicar con ayuda de una magnífica interpretación que cada vida es importante y no se debe tomar a la ligera una decisión como la pena de muerte. Y mediante la justicia, Dónovan le consigue salvar la vida al espía ruso. Muchos espías murieron durante esta guerra, y lo que diferencia el hecho histórico de la película es la interpretación de los hechos que Spielberg trata de transmitir al espectador, perdonar vidas en época de guerra es un acto de bondad y necesario para terminar un acto bélico.



Figura 3 Fotograma extraído de la película *El puente de los Espías*. Fuente: *El Puente de los Espías* (2015).

Por último, cabe destacar la escena del intercambio en la que ninguno se fía de nadie, donde el director consigue transmitir la inseguridad que tiene un bando con el otro, una mentalidad en la que realmente uno es el enemigo del otro, como si fueran de diferentes planetas y quisieran invadirse.

En conclusión, en la película se vive una emocionante defensa de la humanidad en manos de un Tom Hanks que defiende los derechos civiles de un espía ruso. Spielberg refleja los problemas de la Guerra Fría en la gran pantalla para que los espectadores conozcan el miedo real que se vivía en ambos bandos a un ataque nuclear.



IV. *Salvar al Soldado Ryan*

Salvar al Soldado Ryan (1998) es una película de género bélico dirigida por Steven Spielberg en el año 1998, basada en hechos reales. El filme está interpretado por Tom Hanks. La película empieza con el sangrante Desembarco de Normandía, el famoso Día D. Al capitán John Miller se le encomienda la misión de salvar a un soldado que se encuentra al otro lado de las tropas enemigas. Los tres hermanos del soldado han muerto en batalla, y Ryan debe ser salvado y devuelto a su país con su familia. Los soldados del escuadrón de John deben arriesgar sus vidas para salvar la de James Ryan.⁸

⁸ FILMAFFINITY *Salvar al soldado Ryan* (1998). (s. f.). Recuperado 2 de junio de 2022, de <https://www.filmaffinity.com/es/film824508.html>

La crítica alaba la hiperrealidad en la que se cuentan los hechos desde el principio hasta el final de la obra audiovisual. Los efectos especiales junto a la interpretación de los personajes rozan la excelencia y junto a una muy buena dirección da forma a una de las películas más significativas del último siglo, pues muestra contundentemente la mayor guerra de la historia desde la perspectiva de unos soldados que no saben qué día será el último. Entre los premios más destacados, están los 5 Oscars, 2 Globos de Oro, y 2 BAFTAS.

En esta película vuelve el Spielberg que quiere mostrar la realidad más cercana posible a lo acontecido, ya desde la primera escena y durante toda la película, el espectador entiende que va a ser un espectáculo audiovisual duro de ver, lleno de sangre y dolor durante todo el filme. Spielberg ve necesario este estilo de cine para transmitir los propios sentimientos de los personajes. En el desembarco, por ejemplo, observamos una cámara lenta a 30 fotogramas por segundo que hace que no se vea una imagen nítida, y da a entender al espectador el mareo del protagonista con los estruendos y los aliados siendo mutilados delante de él, todo al mismo tiempo. Es solo un ejemplo de cómo Spielberg ha adaptado el hecho histórico del Desembarco de Normandía a la gran pantalla.

Por otro lado, como se tratan las conversaciones entre los protagonistas, se muestra la otra cara de los soldados con problemas en sus vidas cotidianas, que pierden la sensación de que solo son armas de guerra. En este punto, Spielberg muestra la cara más humana de los soldados, obligados a combatir todos los días, ya no para salvar occidente, sino para salvar sus propias vidas.

En una película bélica, como lo es *Salvar al Soldado Ryan* (1998), es necesario mostrar exageradamente una hiperrealidad de los hechos para causar impacto en el espectador, y es justo lo que consigue Spielberg con su visión sangrienta de la Segunda Guerra Mundial. En la película, el grupo de soldados que siguen al protagonista tienen que soportar múltiples batallas hasta el final en el puente que cruza el río cuando encuentran a Ryan.



Figura 4 Fotograma extraído de la película *Salvar al Soldado Ryan*. Fuente: *Salvar al Soldado Ryan* (1998).

Por último, cabe destacar cómo Spielberg muestra la doble moralidad del gobierno de Estados Unidos. Por un lado, quieren salvar la vida del soldado Ryan porque les interesa, y, por otro lado, les da igual mandar a la muerte a un grupo de soldados para salvar a uno solo.

En conclusión, *Salvar al Soldado Ryan* (1998) es una película que muestra lo horrorosa que es la guerra, pero que también da a conocer los intereses del gobierno americano, como transcurre una guerra desde dentro; y con el punto de vista de Steven Spielberg, que le aporta a la dirección de la obra audiovisual, hace que sea una película diferente a las demás, puesto que realmente se vive la angustia de la propia guerra, siendo un mero espectador.

V. *Lo imposible*

Lo Imposible (2012) es una película de género drama dirigida por J. Bayona en el año 2012, y también está basada en hechos reales. Está interpretada por Naomi Watts, Ewan McGregor y Tom Holland. La película hace referencia al catastrófico tsunami producido en 2004 en Tailandia.⁹ Una familia sufre las consecuencias de un tsunami que lo devasta todo a su paso, dejando a la madre María y a su hijo mayor Lucas, sufriendo todo tipo de complicaciones para finalmente sobrevivir y reencontrarse con su familia.¹⁰

La crítica alaba el título de Bayona, dejándola como una de las mejores obras de drama y suspense sobre catástrofes naturales, mostrando desde el punto de vista de una familia, todo el sufrimiento que se puede llegar a vivir en una situación similar a la de Tailandia en 2004. Se ensalza también la utilización de los miles de litros de agua empleados para conseguir la hiperrealidad que caracteriza la película. La película obtuvo varias nominaciones a premios, como al de Oscar a Mejor Actriz de Naomi Watts, pero cabe destacar los 5 Goyas que consiguió, incluyendo a Mejor Dirección.

En esta película, tanto Bayona como la productora Belen Atienza, tuvieron claro desde el principio que debía respetar lo máximo posible la historia real producida en 2004, tanto es así que la propia familia víctima en Tailandia acudía al set para ayudar a los actores a interpretar el papel. Además, una de las curiosidades de la película es que

⁹ BIOBIOCHILE. *A 15 años del tsunami: La vida actual de la familia que inspiró la película «Lo imposible»*. (2020, septiembre 14). BioBioChile - La Red de Prensa Más Grande de Chile. Recuperado el 4 de junio de 2022, de <https://www.biobiochile.cl/noticias/espectaculos-y-tv/cine-y-series/2020/09/14/a-15-anos-del-tsunami-la-vida-actual-de-la-familia-que-inspiro-la-pelicula-lo-imposible.shtml>

¹⁰ FILMAFFINITY *Lo imposible* (2012). (s. f.). Recuperado 1 de junio de 2022, de <https://www.filmaffinity.com/es/film329915.html>

muchos extras que salen de fondo en el hotel fueron propios supervivientes del fatídico día.

Con todo esto, Bayona consigue traer a la gran pantalla una de las mayores catástrofes naturales vividas este siglo XXI, con un grado de hiperrealidad alcanzado al máximo nivel posible, poniendo incluso a veces la vida de los actores en peligro, ya que, en una de las tomas, Naomi Watts se quedó sin respiración debajo del agua.¹¹

Por último, cabe resaltar el mensaje que el director de la película J.A. Bayona da como moraleja final a todo el horror mostrado durante las secuencias catastróficas, que no es otro que el del privilegio de sobrevivir, ya que muchos no lo consiguieron, y da a entender, más profundamente, que la vida es un regalo que hay que aprovechar, porque nunca se sabe cuándo llegará el tsunami.



Figura 5 Fotograma extraído de la película *Lo Imposible*. Fuente: *Lo Imposible* (2012).

¹¹ SENSACINE. (s. f.-a). «*Lo imposible*»: 9 datos curiosos sobre la película y los supervivientes protagonistas. SensaCine.com. Recuperado 2 de junio de 2022, de <https://www.sensacine.com/noticias/cine/noticia-18547758/?page=4>

3. Videojuegos

Los videojuegos comportan una gran parte de la atención de los jóvenes en el mundo contemporáneo, tanto es así que muchos de ellos se dedican profesionalmente a jugarlos al máximo nivel, formando equipos competitivos con los que pelean cada torneo, son los llamados *eSports*. Los hay de numerosos géneros, tanto de acción y aventuras, como bélicos o de comedia, pero hay unos en especial que requieren de historiadores para poder conseguir una historia real con fundamentos, los de ficción histórica.

Podemos encontrar la saga *Fallout*, de la compañía Bethesda, que simula una distopía en la que el planeta ha sufrido un ataque nuclear devastador y la historia cuenta cómo 100 años después, la gente sale de sus refugios y se encuentra con que tiene que sobrevivir en medio del caos postapocalíptico, sin medios ni víveres con los que apoyarse. En este caso, no se trata de un hecho histórico real, sino de una variante de la Guerra Fría, en la que ambos bandos atacarían con todo el arsenal atómico¹².

Por otro lado, se encuentra la saga *Assassin's Creed*, de la compañía Ubisoft. Estos videojuegos dan la oportunidad de vivir en una época determinada e interactuar con las personas célebres que vivían en ese espacio y lugar, como por ejemplo Da Vinci en la Italia del siglo XV en *Assassin's Creed II* o Benjamin Franklin en la América del siglo XVIII en *Assassin's Creed III*.

La intrahistoria de la saga contiene un credo de asesinos que tratan de preservar la libertad de las personas, y eliminar a aquellos que buscan controlar al pueblo desde el poder, como, en el caso de estos videojuegos, los templarios. Los asesinos luchan contra

¹² FALLOUT.FANDOM *Fallout*. (s. f.). El Refugio. Recuperado 27 de mayo de 2022, de <https://fallout.fandom.com/es/wiki/Fallout>

los templarios en todas las épocas, siempre coinciden con un hecho histórico-político, ya sea la muerte de Julio Cesar, o la Revolución Industrial.

Ubisoft consigue crear un ambiente específico en cada uno de los juegos *Assassin's Creed* con la ayuda de historiadores y de religiosos de las distintas facciones de la época a tratar, dándole así un grado de hiperrealidad a la historia y al contexto histórico en el que te sumerges al caminar por los entornos del videojuego.

Concretamente, su videojuego *Assassin's Creed Origins*, ofrece la oportunidad de conocer el Antiguo Egipto de la mano de Bayek, un Medjay. Los Medjays se encargaban de la protección del pueblo y solucionar sus problemas cotidianos. Este juego se caracteriza por ofrecer una experiencia histórica muy inmersiva.

Para ello se ha estudiado cada mínimo detalle, como por ejemplo la fauna y la flora de aquella época. Esto se puede ver, por ejemplo, en la abundante cantidad de hipopótamos, serpientes y cocodrilos que se encuentran en sus respectivos biomas. Esto cobra tal importancia que incluso aparecen religiones inspiradas en estos animales.

Por otro lado, los personajes secundarios que interactúan con el protagonista aparecen desarrollando actividades cotidianas de aquel entonces, como los herreros, artesanos y agricultores. Sin embargo, el nivel de integración es tal que muchos de estos personajes secundarios te ofrecen misiones con las que adentrarte más en la cultura del Antiguo Egipto, descubriendo su inmenso mapa creado para una completa experiencia.

Cabe destacar que, durante toda la saga *Assassin's Creed*, la música es una de las grandes protagonistas que te acompaña durante todo el juego. En este caso, destaca por su impresionante utilización de instrumentos y melodías que te hacen sumergirte en aquella época.

En cuanto a personajes históricos, en este juego coinciden el emperador Julio César y la faraona Cleopatra. A lo largo de la historia, se ve la evolución de los personajes, que se mueven por sus intereses y como se relacionan entre ellos.¹³



Figura 6 Fotograma extraído del videojuego Assassins Creed Origins. Fuente: 1zoom.me.

Uno de los lugares más destacados del juego es la magna ciudad de Alejandría, junto con su biblioteca, lugar que los desarrolladores han reconstruido dentro del juego inspirándose en la biblioteca de Celso en Éfeso. También cuenta con el famoso Faro de Alejandría, y brinda una versión adaptada al juego en la que el protagonista participa en su incendio.¹⁴

Otro dato para tener en cuenta de este videojuego es que respetan mucho las religiones y lo que aquello representaba en la época, pudiendo encontrar sacerdotes y sectarios por las ciudades del mapa, obteniendo un peso importante en la historia.

¹³ HISTORIAEWEB *Julio César y Cleopatra, el romance más famoso de la Antigüedad*. (2021, marzo 6). HISTORIAE. Recuperado el 2 de junio de 2022 de <https://historiaeweb.com/2021/03/06/julio-cesar-y-cleopatra/>

¹⁴ ASSASSINSCREED.FANDOM *Biblioteca de Alejandría*. (s. f.). Animuspedia. Recuperado 1 de junio de 2022, de https://assassinscreed.fandom.com/es/wiki/Biblioteca_de_Alejandr%C3%ADa

En conclusión, el videojuego *Assassin's Creed Origins* da la oportunidad de conocer de primera mano hechos históricos y lugares representativos de aquella época, de una manera inmersiva y educativa.

4. Conclusión

En conclusión, la historia de la humanidad abarca millones de años desde los dinosaurios hasta la actualidad, en la que también se puede afirmar que hay millones de hechos históricos que, por un lado, han de ser recordados por las futuras generaciones para su debido estudio y para que no se vuelvan a cometer errores. Por otro lado, merecen ser adornados con una buena historia, ya sea basada en hechos reales, o directamente inspirados solo en el contexto histórico al que se enfrenta.

Tanto las películas, los videojuegos, las series o los libros son capaces de contar historias pasadas con tanto énfasis que te sumerge entre las páginas del guion elaborado minuciosamente. Es de gran responsabilidad crear este tipo de obras ya que, muy probablemente, sea la única forma que tiene la mayor parte de la población de descubrir hechos históricos, conocer los aspectos de las vivencias de los antepasados, vivir las sensaciones que traen los horrores de las guerras pasadas, y, en definitiva, ser conocedores de la historia de la humanidad, de donde viene, y hacia dónde va.

Spielberg hace hincapié en varias películas como *Salvar al Soldado Ryan* (1998) o en *La Lista de Schindler* (1993), en las que a pesar de los horrores que los humanos cometemos constantemente, como asesinatos y homicidios, siempre puede haber esperanza. Nunca hay que perder la fe en la humanidad, pues cuando un niño nace, su carácter es puro y no hay maldad alguna. Mientras que, en *Lo Imposible* (2012), Bayona trata de mostrar los horrores de una catástrofe natural, dando a entender que cualquier día

puede pasarle a cualquiera, y de que la vida es un regalo, que no hay que tomarse a la ligera.

Según D. Israel (2017), Spielberg considera necesario e importante utilizar el cine como medio de transmisión de una serie de valores, entre los que destacamos la dignidad, la libertad y la tolerancia, aunque bien es cierto de que los valores que impregnan las películas del director conforman una lista más extensa.¹⁵

Se podría entender que todo este ligado entre sí. Es decir, las moralejas de las películas basadas en hechos reales que cuentan un hecho histórico fatídico suelen tener un mensaje oculto para la humanidad, en el que tratan de transmitir esperanza en las personas, que no todo este perdido y al final siempre pueden salir bien las cosas, si luchas por una buena causa. Como María, la madre de los niños en *Lo Imposible (2012)*, que lo dio todo por perdido hasta que vio a su hijo Lucas con vida siendo arrastrado por el río.

En cierta medida, los directores de cine son los encargados de transmitir su punto de vista de la historia que han decidido mostrar al espectador, con madurez y profesionalidad. La importancia de cómo influye el propio hecho histórico en las películas y cómo se tratan los temas que acontecen, es sumamente trascendente a la hora de crear una obra didáctica en muchos aspectos.

Por otro lado, los videojuegos tienen una capacidad artística infinita para traer historias ya que sus posibilidades no tienen fin. No es algo físico, sino que tiene su virtud en algo digital, que lo hace muy apetecible a la hora de jugar sus tramas. Desde poder pasear a un perro, ganar la Champions League con el Valencia C.F. o hasta viajar entre dimensiones espaciales, existen todo tipo de videojuegos aptos para todo tipo de públicos que buscan divertirse y entretenerse.

¹⁵ D. ISRAEL PARDO LARROSA. (2017) *La tolerancia en el cineasta Steven Spielberg*. Universidad católica de Murcia. UCAM. Recuperado el 10 de junio de 2022.

La saga *Assassin's Creed*, tiene todo el potencial necesario para revivir contextos históricos y hacer que se pueda tener una conversación con famosos célebres de las distintas épocas o ver en primera fila las caídas de los imperios mas grandes de la historia de la humanidad.

Lo cierto es que estos juegos mantienen en vilo a los jugadores con el mando en las manos, porque realmente se identifican con el protagonista y se sumergen de lleno en el contexto histórico que están viviendo. Pueden cumplir su sueño de navegar con los piratas por todo el Caribe, o visitar todos los rincones de las pirámides de Egipto, en busca de cámaras ocultas.

Los jugadores tienen la oportunidad de aprender historia fuera del ámbito académico, de una forma audiovisual y dinámica, interactuando con el entorno y consiguiendo disfrutar al máximo de la realidad planteada.

En definitiva, el siglo XXI esta lleno de posibilidades para experimentar emociones y vivir de primera mano los hechos históricos más importantes que ha habido hasta el momento, ya sea con una película sentado en una butaca del cine o en casa jugando a un videojuego.

5. Bibliografía

ABC *El mayor estudio del Holocausto afirma que hubo más de 15 millones de víctimas.* (2013, marzo 5). ABC. Recuperado el 2 de junio de 2022 de <https://www.abc.es/cultura/20130305/abci-nuevo-estudio-sobre-holocausto-201303051315.html>

ALOHACRITICON *Steven Spielberg: Biografía y filmografía.* (2018, marzo 5). *AlohaCríticón.* Recuperado el 2 de junio de 2022 de <https://www.alohacriticon.com/cine/actores-y-directores/steven-spielberg/>

ASSASSINSCREED.FANDOM *Biblioteca de Alejandría.* (s. f.). Animuspedia. Recuperado 1 de junio de 2022, de https://assassinscreed.fandom.com/es/wiki/Biblioteca_de_Alejandr%C3%ADa

BIOBIOCHILE. *A 15 años del tsunami: La vida actual de la familia que inspiró la película «Lo imposible».* (2020, septiembre 14). BioBioChile - La Red de Prensa Más Grande de Chile. Recuperado el 4 de junio de 2022, de <https://www.biobiochile.cl/noticias/espectaculos-y-tv/cine-y-series/2020/09/14/a-15-anos-del-tsunami-la-vida-actual-de-la-familia-que-inspiro-la-pelicula-lo-imposible.shtml>

BIOGRAFIASYVIDAS *Biografía de Steven Spielberg.* (s. f.). 27 de mayo de 2022, de <https://www.biografiasyvidas.com/biografia/s/spielberg.htm>

D. ISRAEL PARDO LARROSA. (2017) *La tolerancia en el cineasta Steven Spielberg.* Universidad católica de Murcia. UCAM. Recuperado el 10 de junio de 2022.

DOCSITY *Análisis película Salvar al soldado Ryan—Apuntes de Periodismo—Doccity.* (s. f.). Recuperado 27 de mayo de 2022, de <https://www.doccity.com/es/analisis-pelicula-salvar-al-soldado-ryan/3534107/>

ESQUIRE (2022, enero 14). *Las 25 mejores películas de la Segunda Guerra Mundial.* Esquire. Recuperado el 2 de junio de 2022 de <https://www.esquire.com/es/actualidad/cine/g10338809/mejores-peliculas-segunda-guerra-mundial/>

ESPACIOCIENCIA Dinosaurios, Nombres, historia e información. (2020, julio 10). *EspacioCiencia.com*. Recuperado el 1 de junio de 2022 de <https://espaciociencia.com/dinosaurios-informacion-completa-reportajes-y-noticias/>

FALLOUT.FANDOM *Fallout*. (s. f.). El Refugio. Recuperado 27 de mayo de 2022, de <https://fallout.fandom.com/es/wiki/Fallout>

FILMAFFINITY *El puente de los espías (2015)*. (s. f.). Recuperado 27 de mayo de 2022, de <https://www.filmaffinity.com/es/film255419.html>

FILMAFFINITY *La lista de Schindler (1993)*. (s. f.). Recuperado 24 de mayo de 2022, de <https://www.filmaffinity.com/es/film656153.html>

FILMAFFINITY *Lo imposible (2012)*. (s. f.). Recuperado 1 de junio de 2022, de <https://www.filmaffinity.com/es/film329915.html>

FILMAFFINITY *Salvar al soldado Ryan (1998)*. (s. f.). Recuperado 2 de junio de 2022, de <https://www.filmaffinity.com/es/film824508.html>

HISTORIAEWEB *Julio César y Cleopatra, el romance más famoso de la Antigüedad*. (2021, marzo 6). HISTORIAE. Recuperado el 2 de junio de 2022 de <https://historiaeweb.com/2021/03/06/julio-cesar-y-cleopatra/>

JURASSICPARK.FANDOM *Jurassic Park*. (s. f.). Jurassic Park Wiki. Recuperado 27 de mayo de 2022, de https://jurassicpark.fandom.com/es/wiki/Jurassic_Park

QUEVEDO, J. I. S. (2016). *Poéticas del entretenimiento: Imagen, movimiento y narración en el cine de Steven Spielberg*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid. Recuperado el 2 de junio de 2022.

SENSACINE. (s. f.-a). «*Lo imposible*»: 9 datos curiosos sobre la película y los supervivientes protagonistas. SensaCine.com. Recuperado 2 de junio de 2022, de <https://www.sensacine.com/noticias/cine/noticia-18547758/?page=4>

SENSACINE. (s. f.-b). *Steven Spielberg*. SensaCine.com. Recuperado 27 de mayo de 2022, de <https://www.sensacine.com/actores/actor-471/>

VANDAL *Las 10 mejores películas de catástrofes de la historia*. (s. f.). Vandal Random. Recuperado el 7 de junio de 2022, de <https://vandal.elespanol.com/reportaje/random-las-12-mejores-peliculas-de-catastrofes-de-la-historia>

WARCLIMB *Assassin's Creed Odyssey – Cómo lo ve un historiador*. Warclimb. Recuperado el 2 de junio de 2022 de <https://warclimb.com/assassins-creed-odyssey-como-lo-ve-un-historiador/>

WIKIPEDIA Bridge of Spies. (2022). En *Wikipedia, la enciclopedia libre*. Recuperado el 2 de junio de 2022 de https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Bridge_of_Spies&oldid=143705773

WIKIPEDIA King Kong (película de 1933). (2022). En *Wikipedia, la enciclopedia libre*. Recuperado el 4 de junio de 2022 de [https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=King_Kong_\(pel%C3%ADcula_de_1933\)&oldid=141687904](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=King_Kong_(pel%C3%ADcula_de_1933)&oldid=141687904)

YOUTUBE El Futuro Es Apasionante de Vodafone. (2019, febrero 26). *El historiador detrás del increíble realismo de Assassin's Creed*. Recuperado el 3 de junio de 2022 de <https://www.youtube.com/watch?v=0kdpCAGA9pc>



6. Índice de figuras

FIGURA 1 FOTOGRAMA EXTRAÍDO DE LA PELÍCULA JURASSIC PARK. FUENTE: JURASSIC PARK.	10
FIGURA 2 FOTOGRAMA EXTRAÍDO DE LA PELÍCULA LA LISTA DE SCHINDLER. FUENTE: LA LISTA DE SCHINDLER.....	13
FIGURA 3 FOTOGRAMA EXTRAÍDO DE LA PELÍCULA EL PUENTE DE LOS ESPÍAS. FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA.	15
FIGURA 4 FOTOGRAMA EXTRAÍDO DE LA PELÍCULA SALVAR AL SOLDADO RYAN. FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA.	18
FIGURA 5 FOTOGRAMA EXTRAÍDO DE LA PELÍCULA LO IMPOSIBLE. FUENTE: LO IMPOSIBLE.	20
FIGURA 6 FOTOGRAMA EXTRAÍDO DEL VIDEOJUEGO ASSASSINS CREED ORIGINS. FUENTE: 1ZOOM.ME.	23

