

Representar a Franco en los juegos

LEA ACHMÜLLER
DANIELA KUSCHEL
PAUL MOGDAN
Universität Mannheim

Resumen:

Francisco Franco, quien asumió el poder dictatorial al final de la Guerra Civil, es la figura emblemática de la contienda y de sus consecuencias. La imagen que creó minuciosamente mediante la propaganda franquista y que se mostraba versátil en la larga duración de la dictadura sigue generando ardientes controversias. En lo siguiente, nos dedicamos al análisis de esta imagen en los juegos analógicos y digitales. Después de ver conjuntamente los juegos de mesa y digitales, que evitan conceder protagonismo al exdictador, despolitizando los acontecimientos históricos, analizaremos dos ejemplos polémicos que circulan libremente en internet: primero, el minivideojuego *Franco's Exhumation*, que se basa en la estética visual y las mecánicas del clásico de Nintendo *Super Mario*. El juego reemplaza los enemigos antropomórficos de Mario por personajes estereotípicos de la España actual, imitando y criticando la oposición de la derecha y de la

Iglesia al proyecto de exhumación del antiguo dictador. Segundo, el juego de cartas en línea *Franco*, que actúa en pro de una glorificación del pasado y, sobre todo, de la vida del dictador. El juego, editado en contextos ultraderechistas, es un ejemplo de cómo internet, permitiendo su distribución fácil, gratuita y, por ende, accesible para todos, favorece la circulación de discursos sesgados y de la ideología franquista reaccionaria.

Iconografía, exhumación de Franco, imagen lúdica, discursos polémicos.

1. Introducción

Los juegos que tratan la guerra civil española como tema histórico no pueden dejar de lado a Francisco Franco Bahamonde, quien no solo formó parte como general del golpe de Estado en julio de 1936, sino que se quedó con el mando único del país, convirtiéndose en jefe del Estado en septiembre del mismo año. A partir de diciembre 1936, recibió, además, el título de caudillo, que fue expresión de la concentración de todo el poder en su persona: “Lo llamativo de su aplicación es que, perteneciendo a la jerga castrense, alcance su máximo rendimiento en tiempos de paz, como rasgo distintivo de un régimen autocrático”.¹ Con este sobrenombre, se establece una analogía entre la figura de Franco y los otros dictadores de las primeras décadas del siglo xx, adoptando “un título equivalente al de Führer y Duce en la forma de Caudillo, palabra que también relacionaba a Franco con los jefes guerreros del pasado medieval de España”.² Este hecho vinculó la causa de los sublevados con una razón religiosa —“algo que la Iglesia española supo traducir con el inequívoco término de Cruzada”³ por la patria, la religión y la civilización—. El aparato ideológico del franquismo no dejaba dudas sobre la legitimidad del poder concentrado

1 Rafael R. Tranche: “La imagen de Franco ‘Caudillo’ en la primera propaganda cinematográfica del Régimen”. En: *Materiales para una iconografía de Francisco Franco, Archivos de la Filmoteca: revista de estudios históricos sobre la imagen* 42-43.1 (2002), 76-95, 78, <https://dialnet.unirioja.es/ejemplar/58684>.

2 Preston cit. en Tranche, “La imagen de Franco ‘Caudillo’”, 80.

3 Tranche, “La imagen de Franco ‘Caudillo’”, 80.

en la persona de Franco, el Caudillo. Hablar de la Guerra Civil es, por ende, hablar también de Francisco Franco, que comenzó a ser su *maskarón de proa*. Al final de la Guerra Civil y con la victoria de la derecha, Franco se autoproclamó dictador, dirigiendo el destino del país con dureza. Se convirtió en el icono de un régimen autoritario y represivo y, por lo tanto, en el emblema de la polarización ideológica y afectiva de la sociedad española. Los vaivenes de la historia y la política de la España actual están estrechamente ligados a la persona de Franco, o, mejor dicho, a su imagen construida y al legado de la dictadura que supo mantener durante casi cuarenta años.

En los juegos con temáticas históricas, introducir personajes controvertidos de la historia plantea algunas cuestiones éticas a los diseñadores y jugadores: “Hay quien ve ‘nefasto’ que alguien pueda ponerse en la piel de un fascista, o de Franco, para jugar”.⁴ En general, el potencial interactivo de los juegos permite manejar más libremente las ficciones sobre los momentos históricos y, como es de suponer, sobre los personajes históricos relacionados, ya que “[e]n los juegos [...] históricos la historia contrafactual es prácticamente inherente, ya que el planteamiento del punto de partida, sea este ajustado a la realidad histórica o no, puede acabar desembocando en resoluciones muy diferentes, dependiendo de las decisiones que tomen los jugadores y del azar”.⁵

No obstante, en el marco de este tipo de juegos, que aspiran mayoritariamente a tener un rigor histórico, “un personaje famoso (y documentado) da poco margen de maniobra a una narración de ficción, que en este caso difícilmente puede desviarse de la narración historiográfica establecida, o, de lo contrario, pasará de la ficción histórica a la ucronía o a un ejercicio de estilo”.⁶ Habida cuenta de que “los personajes reales vienen predeterminados por la historia y, por tanto, su relación con el universo novelesco creado por el novelista

4 Pep Sánchez: “El juego español sobre la Guerra Civil”. En: *Ciber País* 15/11/2007.

5 Mario Alaguero Rodríguez: “Divulgación de la guerra civil española a través de la *gamificación* y la historia contrafactual. El juego de mesa *Brigada: 1936*”. En: Javier Cervera Gil (ed.): *La guerra civil española 80 años después. Debate entre historiadores*. Madrid: Universidad Francisco de Vitoria 2019, 179-185.

6 Marc Martí en este volumen: “Cine y videojuego”, 216.

queda prefigurada”,⁷ la versión histórica y la ficticia del personaje se superponen. No se puede crear un personaje nombrado Adolf Hitler sin que se evoque a la persona real, sin que se superpongan los actos del personaje ficticio y los del histórico. Cuanto más controvertido es el personaje histórico, más problemática resulta su ficcionalización y estetización: por ejemplo, jugar a Hitler (o a la Alemania nazi, en general) en los juegos sobre la Segunda Guerra Mundial fue y es constantemente problematizado, lo que demuestra que la comunicación estética sobre el personaje histórico controvertido se caracteriza por una determinada comprensión de su diseño artístico, que está limitada por la superposición de discursos históricos y estéticos y vinculada a una dimensión ético-moral:⁸

En contra de una supuesta ‘libertad del arte’, el tratamiento literario de acontecimientos históricos de carácter traumático parece estar siempre ligada a una discusión sobre la adecuación y, por tanto, a implicaciones morales y éticas. Estas actúan, en el sentido de los procesos de exclusión de Foucault, como mecanismos de control del discurso lo que va unido a una sacralización de los discursos y decide sobre cómo se habla del acontecimiento histórico y qué es lo que se transmite.⁹

En los juegos que se publican en el mercado alemán, la legislación controla las representaciones de Adolf Hitler y de los símbolos nazis, cuya utilización, según el artículo 86^a del Código Penal alemán, es un delito. Ya que la consideración del videojuego como obra de arte todavía es discutida, a la mayoría de producciones no se les aplica la reglamentación excepcional que permite que las producciones artísticas usen

7 Carlos Mata Induráin: “Los personajes en la novela histórica”. En: *Ínsula Barañanaria* 26/10/2017, https://insulabaranaria.com/2017/10/26/los-personajes-en-la-novela-historica/#_ftn3, siguiendo la argumentación de Juan Ignacio Ferreras: *El triunfo del liberalismo y la novela histórica*. Madrid: Taurus 1976, 31.

8 Daniela Kuschel: *Spanischer Bürgerkrieg goes Pop. Modifikationen der Erinnerungskultur in populärkulturellen Diskursen*. Bielefeld: transcript 2019, 32.

9 Kuschel, *Spanischer Bürgerkrieg goes Pop*, 14 (nuestra traducción).

la esvástica y retratos de Hitler.¹⁰ En varias ocasiones, Steffen Bender y Eugen Pfister han señalado las estrategias que se utilizan para reducir la polémica que pudieran crear las referencias directas al Holocausto y a la figura de Hitler. Sobre todo, en el mercado europeo y norteamericano se suele renombrar a Hitler, como, por ejemplo, en *Clash of Nations*, en el que aparece un personaje ficticio que se llama Reinhold Tessler.¹¹ En otros contextos nacionales, como en Japón, Hitler puede aparecer como avatar.¹² Este hecho pone de relieve la importancia de la pertenencia a la cultura y comunidad de memoria en cuestión. La relación de los diseñadores y de los jugadores resulta mucho más afectiva y el control legislativo y de la opinión pública es más estricto si se trata de un pasado que pertenece a la propia identidad cultural o nacional.

También es crucial cómo se conmemoran los acontecimientos históricos en los diferentes contextos nacionales o internacionales y qué conocimientos hay sobre estos. Mientras que en Alemania la época del nacionalsocialismo y, por ende, el personaje histórico Adolf Hitler están muy presentes (y son reconocibles por la mayoría de la gente, aunque eso cambia con la nueva composición de la sociedad migratoria), la guerra civil española, la dictadura franquista y Franco mismo no lo son —se suele hablar de las dictaduras olvidadas cuando se refiere a la historia de España, Portugal y Grecia—. En España, es de suponer que es diferente, aunque a comienzos del siglo XXI, según indican historiadores como Enrique Moradiellos, regía una desmemoria con respecto a la figura de Franco:

Todavía hoy [en el 2002] transcurridos ciento diez años desde su nacimiento en diciembre de 1892 y ya bien cumplido el vigesimoquinto aniversario de su muerte en noviembre de 1975, el que fuera Jefe del Estado y Caudillo de España durante poco menos de cuarenta años parece

10 Fabian Mauruschat: “Der ‘Führer’ in Videospiele. Tötet Adolf Hitler”. En: *Spiegel Online* 4/3/2016, <https://www.spiegel.de/netzwelt/games/adolf-hitler-in-videospielen-fuehrer-im-fadenkreuz-a-1079333.html>.

11 Bender citado en Eugen Pfister: “Das Unspielbare spielen. Imaginationen des Holocaust in Digitalen Spielen”. En: *Zeitgeschichte* 4 (2016), 250-263, 256.

12 Mauruschat, “Der ‘Führer’ in Videospiele”.

que sigue siendo un gran ausente, desconocido, silenciado u olvidado para la opinión pública general del país, muy especialmente para los segmentos más jóvenes nacidos después de su fallecimiento y tras el restablecimiento de la democracia.¹³

Hoy en día, veinte años después de la publicación del libro de Moradiellos y después de una amplia legislación (con la Ley de Memoria Histórica en el 2007 y la Ley de Memoria Democrática en el 2022) que flanquea los movimientos civiles para la recuperación de la memoria histórica desde comienzos del siglo XXI, también la figura de Franco ha sido objeto de revisión crítica por muchos más estudios históricos y culturales. Amén de estudios históricos rigurosos y de los discursos basados en ellos, perduran, sin embargo, interpretaciones tendenciosas y sesgadas que sentimentalizan e idealizan el rol y la imagen de Franco. Como ya señaló Moradiellos en su estudio, “por supuesto, cuarenta años de dictadura personal habían generado una vasta literatura biográfica sobre Franco, tanto apologética como denigratoria, en diversos grados y con distintos matices”.¹⁴ A partir de esta, Franco, lejos de solo haber sido una persona real, se ha transformado en una imagen, en un icono que fue y es todavía objeto de iconodulia e iconoclastia.

En su tiempo, los españoles estaban familiarizados con las representaciones minuciosamente escenificadas: “Franco fue también una representación escénica, un icono de la vida española, que quedaba impreso por doquiera que se posara la mirada de los españoles”.¹⁵ La inscripción en la esfera pública y la omnipresencia de su imagen aseguraron su infiltración en la sociedad con narrativas que sabían actualizar constantemente la supuesta importancia del dictador. En la génesis del icono, las “propias invenciones como los mitos, cuidadosamente cultivados, de Franco el héroe del Rif, del genio militar que ganó la guerra civil por sus méritos técnicos, del hombre que salvó a

13 Enrique Moradiellos: *Francisco Franco. Crónica de un caudillo casi olvidado*. Madrid: Biblioteca Nueva 2014, 13.

14 Moradiellos, *Francisco Franco*, 16.

15 Vicente Sánchez-Biosca: “Introducción: Los iconos de Franco: Imágenes en la memoria”. En: *Materiales para una iconografía de Francisco Franco*, 8-21, 16.

España de la segunda guerra mundial y del arquitecto del crecimiento económico de los años sesenta¹⁶ tenían un impacto duradero. Franco intentó controlar meticulosamente su propia imagen y refinó constantemente su autorrepresentación por medio de escritos, discursos y entrevistas. El resultado de este proceso era la creación de “personajes falsos que le servirían de máscara o de cáscara mientras viviera”¹⁷ y que se mantenían acérrimamente en la imagen colectiva después de su muerte. Por medio de la propaganda franquista, la figura de Franco se convierte en el *epicentro* de su *universo ideológico*:

En todo este universo donde pasado y presente se trenzan hasta solaparse, la figura de Franco alcanzará una dimensión épica. Él será el epicentro, el protagonista o el agente destacado (incluso en ausencia) de todos estos episodios. En ellos desplegará un juego de máscaras y uniformes donde mostrará, sucesivamente, su imagen de militar victorioso, Jefe de Estado y de gobierno, jefe del partido (y, por tanto, referente ideológico), patriarca venerable [...]. Y de la misma manera que la resistencia al paso del tiempo subraya todos estos actos y el propio devenir del Régimen, algo semejante ocurrirá con la figura de Franco: adquiere una dimensión “escultórica”, aparentemente inmune a la erosión del tiempo.¹⁸

Las muy variadas referencias y, en general, el tratamiento del legado de la dictadura en lo público son sintomáticos de cómo la persona de Francisco Franco se ha inscrito en la historia de España. El problema resulta en las representaciones controvertidas que circulan en la esfera pública y que permiten la pervivencia de mitos y el revisionismo.¹⁹ La última etapa de una *guerra subsidiaria* en el debate público es la *querrela* sobre la exhumación del exdictador del valle de los Caídos —que ha sido renombrado como valle de Cuelgamuros—, que fue proyectada en 2007 y llevada a cabo finalmente en 2019. Todas las

16 Paul Preston: “Francisco Franco”. En: Ángel Viñas (ed.): *En el combate por la memoria. La República, la Guerra Civil, el franquismo*. Barcelona: Pasado y Presente 2012, 773-790, 773 y ss.

17 Preston, “Francisco Franco”, 776.

18 Tranche, “La imagen de Franco ‘Caudillo’”, 78.

19 Véase, por ejemplo, Viñas, *En el combate por la memoria*.

acciones relacionadas con este evento (desde el partidismo hasta las protestas e iniciativas para impedirlo) muestran cómo el personaje histórico, y lo que representa, todavía es polémico. Desde una perspectiva neutral como la de la ONU, la exhumación del exdictador era un paso fundamental hacia una reconciliación con el pasado.²⁰ Alojarse en la tumba de Franco en un lugar privado, lejos de la esfera pública, puede disminuir el impacto político actual de su imagen.

La necesidad de despolitizar a Franco *muerto* no significa que la despolitización de su imagen, en general, sea la solución en el momento de presentificar el pasado. Steffen Bender ha criticado que los juegos que tratan la Segunda Guerra Mundial resultan ampliamente despolitizados porque dejan de lado los temas históricamente sensibles, es decir, los antecedentes, las concomitancias y consecuencias, lo que incluye también las representaciones de Hitler, de la simbología del nazismo y, sobre todo, del Holocausto.²¹ Despolitizar el pasado, en muchos casos, puede llevar a una falta de conciencia crítica en los receptores. Para un acercamiento al pasado que permita comprender sin justificar y sin caer en viejas ideas, en reproducciones de imágenes estereotipadas o discursos ideológicos no cuestionados, hace falta redefinir y problematizar los contextos ideológicos y políticos contemporáneos, además de señalar su pervivencia polémica en la actualidad.

Basándose en estas reflexiones, se plantean varias cuestiones con respecto a la representación de Franco en los juegos: la que destaca por encima de todas es si es lícito que se juegue con los (futuros) dictadores, responsables de represiones, homicidios, corrupción, etc. Es decir, reducir el contexto histórico al momento de la guerra en el que Franco todavía no era dictador, sino un general más, permite dejar de lado las consecuencias posteriores que en el momento histórico simulado todavía no se vislumbraban. ¿Es lícito ignorar a propósito y para el bien de una simulación histórica rígida los desenlaces de una

20 Cf. Omar G. Encarnación: "Pinochet's Revenge: Spain Revisits Its Civil War". En: *World Policy Journal* 24.4 (2007/2008), 39-50.

21 Bender cit. en Pfister, "Das Unsagbare spielen", 255.

contienda sangrienta? Y, aceptando ese contexto limitado de los años de guerra, ¿cuál puede ser el rol del personaje histórico controvertido? ¿Debe aparecer como mero *hecho histórico*, sin funciones para el juego y sin ser jugado ni controlado por los jugadores? ¿Es importante que los jugadores puedan decidir si quieren o no jugar activamente con este personaje, aunque fuera contrafáctico excluirlo del todo del juego? ¿Hace falta una advertencia en las reglas que dé cuenta de las atrocidades que fueron responsabilidad de este personaje? Estas preguntas influyen en las decisiones que toman los diseñadores al crear un juego, pero dejan su sello también en cómo los jugadores se enfrentan al mismo y al personaje histórico en cuestión.

Veremos en diferentes ejemplos cómo los juegos tanto analógicos como digitales se enfrentan a semejantes desafíos y cuáles son sus propuestas para una ludificación del personaje histórico controvertido.

2. Representaciones de Franco en los juegos de mesa y digitales

El género y todas las decisiones de los diseñadores del juego influyen en cómo se representa y, por ende, percibe a Franco en los juegos. En general, estas decisiones dependen tanto de los factores comerciales y de las preferencias individuales de los autores como de los contextos sociales, políticos y culturales que marcan los discursos sobre el pasado.

En el análisis es importante diferenciar entre las representaciones en los juegos de mesa y los videojuegos porque se trata de dos medios diferentes con características diferentes. Mientras que los primeros tienen un nivel de abstracción mucho más elevado, los últimos pueden permitir la inmersión directa, por ejemplo, con la ayuda de elementos audiovisuales. Una de las diferencias más importantes es la manera en la que los jugadores interactúan con el juego: en los juegos de mesa no se puede restringir fácilmente la *potencialidad interactiva* (Booth, “interactive potentiality”) como en los videojuegos porque la mecánica del juego está literalmente en la mesa y no en un programa numérico.

Llama mucho la atención que, excepto en el caso sesgado de *FRANCO, el juego*, en ninguno de los ejemplos encontrados se le concede protagonismo al exdictador. En los juegos de mesa —que, en su mayoría, son *wargames* tradicionales o formas híbridas entre las simulaciones y los *eurogames*—²² se diferencia entre estos, que no contienen avatares individuales, sino tropas y eventos, y aquellos que permiten al jugador elegir cartas de líderes para realizar las acciones. Pero no se trata de poner en valor a un general específico, vinculando, por ejemplo, las condiciones de victoria a ese personaje. En los videojuegos tampoco se puede elegir de forma exclusiva a Franco como avatar. Que sepamos, la única excepción es una versión multijugador del mod *España en llamas* que les permite a los jugadores ponerse en la piel de Franco. En los videojuegos más narrativos, como *Sombras de Guerra*, o en la versión para un solo jugador del *shooter* mencionado, los jugadores manejan protagonistas ficticios para cada bando, cuya historia se basa en lo que Claudia Jünke y David Becerra Mayor han identificado para las narraciones literarias y fílmicas sobre la Guerra Civil de las últimas décadas: estrategias de mitificación, de deshistorización y de despolitización.²³

Habida cuenta de que se trata de juegos de guerra, la representación de Franco como militar o en contextos militares en general resulta tan interesante como su rol en la Guerra Civil. En particular, se plantea la pregunta de si las representaciones se limitan al contexto histórico bélico o si, de forma anacrónica, citan discursos sobre Franco que son producto de épocas posteriores, en su mayoría estilizaciones creados por él mismo. Paul Preston señala que la realidad militar de Franco es mucho menos gloriosa que su imagen. Según estudiosos de la historia militar, “Franco fue un general muy mediocre”, pero con un gran afán de hacerse poderoso.²⁴ En todas sus actividades relucía la voluntad de

22 Jan Gonzalo Iglesias en este volumen: “¿Qué historia jugamos? Una aproximación al estudio de los juegos de mesa de simulación histórica”, 89-109.

23 Véase Claudia Jünke: *Erinnerung, Mythos, Medialität. Der Spanische Bürgerkrieg im aktuellen Roman und Spielfilm in Spanien*. Berlin: ESV 2013 y David Becerra Mayor: *La Guerra Civil como moda literaria*. Madrid: Clave Intelectual 2015.

24 Preston, “Francisco Franco”, 783.

mejorar su carrera profesional y de adquirir poder individual. Tenía la ambición de representar el rol de un Cid del siglo xx y, para este propósito, instrumentalizó una retórica con un “simbolismo medieval que vinculaba el esfuerzo bélico de Franco a la Reconquista”.²⁵ Aspiraba al “resurgimiento de una gloriosa tradición imperial”,²⁶ lo que “requeriría una guerra de aniquilamiento, algo poco homologable con grandes operaciones estrategias de estilo que hubieran asegurado la victoria en una batalla, pero dejado vivos a muchos enemigos”.²⁷ En la Guerra Civil, como revela Preston, se tomaron decisiones estratégicamente muy dudosas que

no pueden entenderse sino como intentos de propiciar *grandes batallas de desgaste* cuya finalidad estribaba en masacrar el número mayor posible de republicanos, porque lo que llevaba a cabo Franco era *una guerra de terror*, en la que la matanza de las tropas contrarias se vería acompañada por una represión despiadada de la población civil. Se propuso realizar una inversión en terror para establecer los cimientos de un régimen duradero. Fue una inversión de cuyos beneficios viviría hasta su muerto.²⁸

Desde los años noventa, la literatura y el cine han representado la Guerra Civil desde diversos puntos de vista. En el discurso literario y el fílmico, que narra, sobre todo, desde la perspectiva y con la voz de los vencidos, los aspectos crueles como los pelotones de fusilamiento y las fosas comunes, que dan cuenta de las bajas militares y de las víctimas civiles, tienen un lugar asegurado para hacer hincapié en las injusticias que hasta hoy siguen sin haber sido reparadas.

En los juegos encontramos referencias y alusiones a tales acontecimientos. En los *wargames* de mesa, por ejemplo, hay cartas de eventos que introducen las acciones correspondientes. Además, la mecánica de algunos de ellos fomenta que se juegue con el mayor número de bajas posible, incentivando el ataque y la eliminación de piezas del

25 Preston, “Francisco Franco”, 784.

26 Preston, “Francisco Franco”, 785.

27 Preston, “Francisco Franco”, 783.

28 Preston, “Francisco Franco”, 784, énfasis añadido por D.K.

adversario. No obstante, y como se verá en adelante, los juegos no relacionan el personaje de Franco y lo que Preston identificó como su principio de guerra —la eliminación de sus enemigos, que se evidencia, además, en la retórica de la *cruzada*— con estos acontecimientos. Aunque juegos como *Cruzada y Revolución* (David Gomez Relloso, Compass Games/4Dados 2013) llevan el sobrenombre simbólico en su título, no relacionan el concepto con la lógica del juego ni lo ponen en tela de juicio. De esta manera, dejan de lado lo que se entendía por *cruzada*. Era la estrategia bélica de Franco de *invertir en terror* para establecer los cimientos de su régimen, una óptica sobre la Guerra Civil comprobada y bien conocida entre los historiadores concienzudos. Los juegos la descartan, excluyendo del juego esta relación y la responsabilidad de Franco.

En general, lo que se dice sobre Franco, y cómo es representado visualmente en los juegos, se basa en la iconografía archiconocida que, gracias a la propaganda (que “operó más por saturación, por su omnipresencia que por persuasión o eficacia propagandística”),²⁹ volvía omnipresente su imagen. Esto permite un fácil reconocimiento del personaje dentro del mundo lúdico. En la introducción de un volumen dedicado a *Materiales para una iconografía de Francisco Franco*, Vicente Sánchez-Biosca muestra que la imagen de Franco no solo fue versátil durante su mandato, sino que sabía introducirse en “un conjunto de espacios del intercambio social e íntimo”,³⁰ produciendo prototípicas imágenes que perduraron y reaparecieron con la orientación hacia el pasado reciente a comienzos del nuevo siglo.

En su estudio *From Christ to Coke*, Martin Kemp define una imagen icónica como una “that has achieved wholly exceptional levels of widespread recognizability and has come to carry a rich series of varied associations for very large numbers of people across time and cultures, such that it has to a greater or lesser degree transgressed the

29 Tranche, “La imagen de Franco ‘Caudillo’”, 81.

30 Sánchez-Biosca: “Introducción: Los iconos de Franco”, 18.

parameters of its initial making, function, context, and meaning”.³¹ Aunque es obvio que la imagen de Franco —o, mejor dicho, el conjunto de imágenes y discursos que determinan cómo se percibe al ex-dictador— se desvía de la definición de Kemp y no forma un icono en este sentido, podemos argumentar que dentro de España, y tras haber sido mediatizada en los últimos años en el contexto de la recuperación de la memoria histórica y sus varios movimientos tanto conformes como opuestas a ella, la imagen de Franco ha transgredido los parámetros que lo identificaban como general insurrecto, generalísimo y dictador para convertirse en el emblema de la polarización afectiva e ideológica de la sociedad española.

2.1. Franco como *un general más* en los *wargames* de mesa

La mayoría de los juegos de mesa, en especial, los que se centran en los aspectos estrictamente militares del conflicto, no dan importancia a la figura de Franco. Es *un general más*, sin especial distinción. En los casos, como *1936: Guerra Civil*, de Arturo García, o *Brigada: guerra civil española*, de Mario Alaguero, en los que aparece con su propia carta de líder y puede ser jugado en el marco de las acciones, no se le concede ningún protagonismo ni hay fichas que representen al personaje histórico.

En *Brigada*, depende de la voluntad de los jugadores si quieren o no jugar con la carta de líder de Franco. Cuando los autores de este texto probaron el juego, decidieron dejarlo fuera porque no les resultaba agradable, teniendo en cuenta la historia de España y los crímenes que se cometieron bajo su mando en la Guerra Civil y, sobre todo, en los tiempos de postguerra. Aunque es posible dejar de lado la carta de Franco, el juego no ayuda al jugador a tomar una decisión fuera del ámbito lúdico, es decir, de la ventaja o desventaja de jugar con uno u otro líder por sus bonos o capacidades extra. Estas son

31 Martin Kemp: *From Christ to Coke. How Image Becomes Icon*. Oxford: Oxford University Press 2013, 3.

meramente estratégico-militares y no contienen ninguna carga ética, que, por ejemplo, pondría un coste a la utilización de la carta que simularía las consecuencias de las acciones en un futuro próximo (por ejemplo, señalando que la guerra acabaría en una dictadura represiva o que aumentarían las víctimas entre soldados y civiles). *Brigada* le concede a Franco funciones lúdicas relativamente menos favorables que a otros líderes, lo que favorece la interpretación del futuro dictador como general mediocre y la tendencia a descartar su carta del juego. No obstante, la narración no acompaña ese hecho lúdico. Como en los demás juegos, no se explica que las decisiones militares de Franco cimentaron el camino hacia la dictadura, lo que ofrecería ayuda a los jugadores para evaluar éticamente su papel en la historia. Aunque esa instrucción sería deseable, no se debería tratar tampoco de un discurso moralizante, sino de una orientación que facilite e incentive el examen crítico del personaje histórico.

En los *card-driven games*, algunos de los eventos militares relacionados directamente con Franco aparecen en forma de cartas de evento. En *Cruzada y Revolución* hay, por ejemplo, el evento “Mando único de Franco”, que marca el cambio en el liderazgo en los primeros meses de la guerra. Como se lee en la carta, esta permite jugar el evento “Italia y Alemania Reconocen a la España Nacional”, lo que vincula el mando militar supremo de Franco con los acuerdos que se establecieron con los ejes fascistas de la Europa de aquel momento.

Mientras que en el juego de Gómez Relloso se hace hincapié en la acción, la mayoría de las fotografías que se utilizan son de Franco como militar y se integran en el narrativo de *liderazgo* que las cartas de líderes propagan. La imagen utilizada en *1936: Guerra Civil* es la misma que aparece en una tarjeta a color que probablemente circuló en 1939³² y que reproduce lo que Rafael Tranche expone sobre el retrato oficial de Franco que fue base importante para la construcción

32 Buscando la imagen en internet, uno se encuentra con diferentes copias, entre otras una “tarjeta a color del general Franco. Circulada Madrid 1939”, en venta en *Todocolección.net*, <https://www.todocoleccion.net/sellos-franco/tarjeta-color-general-franco-circulada-madrid-1939-x182148820>.



ILUSTRACIÓN 1: Tres ejemplos de cartas de juegos en las que aparece Franco. *Cruzada y Revolución* (David Gómez Relloso, 2013), *Brigada 1936: guerra civil española* (Mario Alaguero Rodríguez, 2020) y *1936: Guerra Civil* (Arturo García, 2006).

de su figura. Otro aspecto que no hay que descuidar es que haber optado por imágenes que muestran a un carismático y sonriente Franco puede influir en la elección por parte de los jugadores. En una partida de *Brigada* —que tiene el objetivo de educar a un público más amplio y menos familiarizado con la Guerra Civil—, una jugadora, no familiarizada con el contexto histórico, eligió la carta de Franco porque le pareció muy simpático. Habrían sido útiles algunas informaciones sobre el personaje histórico para que la selección se basara también en otros criterios. En la carta de *1936: Guerra Civil* se incluye más información sobre Franco, pero no hay ningún indicio de su ideología fascista, de su solidaridad con Hitler o de su faceta de dictador. No se argumenta aquí que se debería haber mostrado a Franco como a un monstruo, lo que es una deformación de la verdad, tanto como su retrato como *padre del pueblo*. Pero llama mucho la atención que se empleen fotos que muestran cierta estilización de Franco, entre lo militar y lo privado, lo que reproduce la imagen construida por el aparato propagandístico de la postguerra y que, por ende, parece anacrónica.

En resumen, no hay ningún tratamiento especial o una significación particular de la figura de Franco y, más aún, parece que los autores han preferido no darle importancia a propósito. Esto lleva a una evaluación ambivalente: por un lado, no se da lugar a una

glorificación del personaje histórico, transformándolo en avatar del juego, con el que es posible una fuerte identificación por parte de los jugadores; por el otro, la reducción de Franco a un mero componente del juego desmiente su apropiación de las acciones militares y políticas durante la Guerra Civil para sus propios fines: el poder absoluto y la eliminación de sus adversarios para cimentar un régimen duradero.

2.2. Representaciones videolúdicas

En el sector de los videojuegos, hay solo un pequeño número de juegos que tratan la guerra civil española como tema principal (↔ *Marti I. I*; *Jiménez Alcázar/Venegas Ramos II. I*). Entre las pocas producciones que existen, figuran los juegos estratégicos *Sombras de Guerra: La Guerra Civil Española* (Legend Studio, 2007) y *España 1936* (AGEOD, 2013), el *shooter España en llamas* (un mod lanzado en 2012) y el juego de aventuras/*shooter Vaccine War* (Greenlight, 2015). En otro lugar ya señalamos las características más llamativas de estas representaciones lúdicas de la Guerra Civil, lo que nos servirá de base para enfocar las representaciones de Franco que aparecen en ellas.³³

Los juegos de estrategia (en tiempo real), según las características del género, tienen en la mayoría de los casos un *point of view* y un *point of action* que pueden calificarse de *objetivos*. Por consecuencia, se supone que hay una gran distancia entre el personaje ficticio, representado, en estos casos, principalmente por la narración, y la simulación de este, con todas sus funciones lúdicas específicas. En el juego en primera persona, por el contrario, la perspectiva del avatar y del

33 Véanse Kuschel, *Spanischer Bürgerkrieg goes Pop*, 253-255 y Daniela Kuschel: “¿Nacionales o Republicanos? —¿tú decides la historia!—. El mito de ‘las dos Españas’ en los videojuegos *Sombras de guerra* (2007/2008) y *1936, España en llamas* (2012)”. En: *Memoria y Narración. Revista de estudios sobre el pasado conflictivo de sociedades y culturas contemporáneas* 2 (2021), <https://journals.uio.no/MyN/article/view/8664>. Véase también el análisis de Marc Marti: “Le jeu vidéo et la mémoire”. En: *Cahiers d’Études Romanes* 39 (2019), <https://doi.org/10.4000/etudesromanes.10142>.

jugador coinciden, lo que puede intensificar la inmersión y la identificación con el personaje.³⁴ Además, las diferentes estrategias gráficas influyen en la percepción del mundo histórico representado y, por ende, de un personaje perteneciente a este. Mientras que en los juegos de estrategia prevalece lo esquemático, en los de aventura o *shooter* domina un discurso que se asemeja al realismo filmico.

Para nuestro estudio, nos interesan, sobre todo, los retratos, los personajes no jugables y los personajes jugables que representan a Franco. En los juegos de estrategia, nos encontramos ante retratos parecidos a los de los juegos de mesa. En general, se utilizan imágenes conocidas para facilitar el reconocimiento visual inmediato. En algunos de los juegos es posible, mediante *mods*, cambiar estos retratos.³⁵ Aunque no forma parte de los actos diegéticos, la reinención o actualización del avatar en el juego “es el resultado de actividades performativas (de configuración) por parte de los jugadores”,³⁶ que incluyen siempre las posiciones individuales de los mismos, tanto en el sentido de ideología como de identidad. Según Peter Podrez, “[u]n análisis ideológico-crítico de la actualización de los avatares busca [las] reproducciones de patrones culturalmente hegemónicos, pero también las posibilidades de subvertirlos”.³⁷

En *Hearts of Iron IV*, por ejemplo, un jugador decidió cambiar el retrato de Franco para darle una óptica más realista, rechazando

34 Véase Britta Neitzel: *Point of View und Point of Action. Eine Perspektive auf die Perspektive in Computerspielen*. Berlin: Avinus 2013, <https://doi.org/10.25969/mediarep/622>.

35 Básicamente, la transformación de las imágenes también es posible en los juegos de mesa y, además, sin necesidad de un mod porque la mecánica y todo el material del juego están literalmente sobre la mesa. No sabemos de ningún ejemplo, pero nos imaginamos que existe.

36 Peter Podrez: “Auswählen, gestalten, individualisieren – Avataktualisierungen als Anfänge des Computerspiels”. En: *Spiel|Formen* 1 (2021), 90-115, 105 (traducción de los autores), <https://www.gamescoop.uni-siegen.de/spielformen/index.php/journal/article/view/8>, 105.

37 Podrez, “Auswählen, gestalten, individualisieren”, 106 (traducción de los autores).

así el discurso glorificador de los retratos anteriores.³⁸ Otro decidió nombrarle rey y ponerle el uniforme correspondiente, lo que implica lo contrario:³⁹

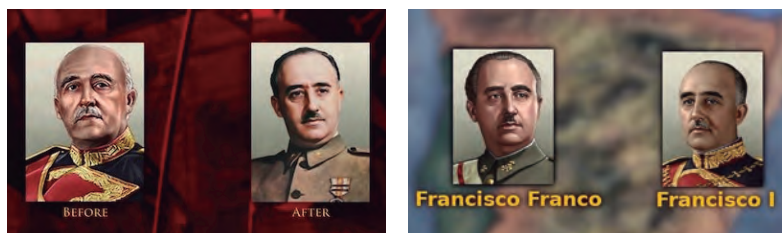


ILUSTRACIÓN 2: Dos ejemplos de actualizaciones de retratos de Franco en *Hearts of Iron IV*.

La individualización del personaje histórico supone actualizar el discurso sobre el personaje según el gusto del jugador, lo que puede incluso dar cuenta de cómo se percibe aquel. En el último caso, la coronación de Franco puede ser un comentario irónico a la entronización de Juan Carlos I y el legado franquista, una reproducción y afirmación de la imagen nostálgica imperial de Franco o, incluso, un mero juego de cambio de roles.

Por supuesto, la representación depende de la máquina gráfica del juego y de su estilo general. *España en llamas*, por ejemplo, enfoca un realismo fílmico. En *Vaccine War*, que se asemeja más al mundo pixel, aparece un personaje llamado Mansilla. Es un general franquista, pero los *key identifier* (bigote, cejas, gorra, etc.) y el simbolismo (la bandera en el trasfondo y el discurso del personaje) aluden a las representaciones de Franco.

Los juegos se diferencian, además, por cómo introducen al personaje histórico, es decir, cómo se produce el primer contacto del jugador con el personaje y cómo es contextualizado dentro de la lógica y narración

38 <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=1305799853>.

39 https://www.reddit.com/r/hoi4modding/comments/s1acvu/king_franisco_i_franco_in_stalemate_thefrozen/.



ILUSTRACIÓN 3: Franco en *España en llamas* (captura de pantalla).



ILUSTRACIÓN 4: El general Mansilla en *Vaccine War* (captura de pantalla).

del juego y con respecto a su historicidad. En *Sombras de Guerra*, la representación de Franco es inmediata: el juego de estrategia en tiempo real (RTS) oscila entre elementos documentales y una estética de cómic y comienza con la voz en *off* de Franco. Mientras la pantalla permanece en negro, los primeros sonidos del juego son palabras pronunciadas por Franco. Poco después, se enciende la pantalla y se ve un vídeo que es un extracto de la grabación del “Discurso de la victoria” que Franco pronunció en 1939 en Burgos. Este archivo audiovisual (↔ *Marti II.2*) es una referencia directa a un elemento de la memoria colectiva y concede a Franco un protagonismo, aunque de personaje no jugable, que, por ser la apertura del juego, puede interpretarse también como parte de la historia que está por contarse. A continuación, el juego integra en sus *cut-scenes* constantemente material documental, tanto del *No-Do* como de otras fuentes de archivo, con el fin de contextualizar la Guerra Civil. En varias ocasiones, se muestra también a Franco. Estos archivos audiovisuales van de la mano con las secuencias ficticias que narran la historia de los personajes o sirven de introducción para las campañas.⁴⁰

En la parte lúdica de *Sombras de Guerra*, Franco sí aparece (la voz del personaje ficticio es la de Juan José Moscoso⁴¹), pero no juega ningún papel destacado. El avatar con el que los jugadores dirigen el destino del bando sublevado no es Franco ni otro de los generales que formaban parte del golpe de Estado (como Mola, Queipo de Llano o Cañellas), sino que es un personaje ficticio, Shanin Gabah, que le da un matiz de historia de aventuras y de amor traicionado a la ficción que el juego crea sobre la Guerra Civil. No permitir que los jugadores se pongan en la piel de Franco para jugar la guerra parece un truco estratégico para evitar la polémica o, por lo menos, reducir el *terreno de ataque*. Sin embargo, el juego no excluye a Franco como personaje histórico: aparece tanto en el material fílmico, ya mencionado, como en los diálogos de los personajes del juego.

40 Para un análisis más profundo de este comienzo de juego, véase Kuschel, *Spanischer Bürgerkrieg goes Pop*, cap. 7.2 “*Sombras de Guerra* (2007) als ambiges Produkt der konfliktiven Ansprüche an die Bürgerkriegsfiktionen”, 228-247.

41 <https://www.doblajevideojuegos.es/doblaje/20189>.

En el *shooter* 1936, *España en llamas*, que parece basarse en el material audiovisual de *Sombras de Guerra* y retoma su relato y sus personajes principales, Franco tampoco aparece como avatar que pueda ser manejado desde la primera persona, lo que habría puesto al jugador literalmente en su piel. Dado el escepticismo sobre los discursos de la memoria histórica que rige en los videojuegos en general —y que se muestra en la escasez de videojuegos sobre la guerra civil española—, es comprensible que los productores no se hayan atrevido con tal provocación. Franco, como personaje en el juego, tampoco puede ser asesinado por los republicanos. El momento de confrontación con el futuro dictador es una secuencia narrativa en la que los jugadores no pueden interferir. Llama mucho la atención cómo se trata a Franco en esta secuencia al final de la campaña republicana, sobre todo, en comparación con el final de la campaña nacional.⁴² Al final de esta última, la protagonista Marion Barrena es fusilada, mientras que, al final de la republicana, Franco es *solamente* detenido. El juego no ofrece ninguna posibilidad de que Marion sobreviva en la España franquista ni permite disparar a Franco. La escena pone énfasis en el deseo de hacer justicia, pero de forma *civilizada*. Dice el avatar del bando republicano, Marion Barrena, después de haber detenido a Franco: “¡Traicionaste al gobierno legítimo de tu país y además te aliaste con dictadores de potencias extranjeras! ¡Serás juzgado por todos tus crímenes junto a tus mandos!”. La yuxtaposición de los dos finales y sus opuestos mensajes hacen hincapié en una posible superioridad moral del bando republicano y reprochan a Franco el trato a sus adversarios.⁴³ Desde muy temprano, como insiste Preston, la Guerra Civil fue concebida por parte de los sublevados como “una guerra de terror”, y Franco ya había mostrado antes de la misma su falta de escrúpulos.⁴⁴

42 Se puede ver la secuencia en un *gameplay* en YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=7T9E0IBn1rI>, 00:17:55.

43 Para un análisis más profundo de este aspecto, véase Kuschel, *Spanischer Bürgerkrieg goes Pop*, cap. 7.3 “*España en llamas* (2012): Modifikation der Erinnerungslandschaft”, 248-257.

44 Preston, “Francisco Franco”, 780 y 784.

Dispararle al emblema de la polarización afectiva e ideológica es atractivo para algunos jugadores, como muestran los comentarios en los foros. Por ejemplo, en el sitio *Moddb*, donde se presenta el juego, hay el siguiente comentario: “¡¡¡Jaja, muy bueno, Tribu!!! Espero que aparezca en alguna misión con los Republicanos, así podemos dispararle XD”.⁴⁵ Lo que no es posible en esta versión sí lo es en la multijugador, en la que se puede elegir a Franco como avatar. Un video en YouTube muestra cómo los jugadores hacen uso de esta posibilidad. El título “¡Ostia he matao a Franco!/Gameplay CoD 2” es significativo.⁴⁶

En comparación con la mera representación de Franco en los juegos de estrategia, los dos últimos casos pueden llevar a una desmitificación, aunque también controvertida, de la figura sacralizada.

3. Casos polémicos: el juego como herramienta política

Mientras que en los casos anteriores se nota que la reducción de la polémica para favorecer la rentabilidad fue una de las pautas en su producción, los siguientes casos se posicionan de manera ofensiva y polémica en el discurso sobre Franco y su legado.

3.1. Franco's Exhumation (*Repelucio Productions, 2019*):⁴⁷ *la estética de Super Mario y el potencial crítico de la parodia*

El 23 de octubre de 2019, a tiempo para la exhumación del antiguo dictador del valle de Cuelgamuros y de su reinhumación en el cementerio de Mingorrubio, en Madrid, y en medio de la persistente controversia que rodeaba todo el asunto, sale el tráiler del videojuego *Franco's*

45 <https://www.moddb.com/mods/1936-1939-the-spanish-civil-war/images/general-francos-head>.

46 “¡Ostia he matao a Franco!/Gameplay CoD 2”, <https://www.youtube.com/watch?v=EpSqR5OV6zw>.

47 Tráiler del minivideojuego: <https://www.youtube.com/watch?v=vt4mwS8JMa8>, y del juego en línea: <https://repelucio.itch.io/francos-exhumation>.



ILUSTRACIÓN 5: Captura de la pantalla de inicio del mini videojuego.

Exhumation, de un colectivo de producción con el nombre significativo de Repelucos.⁴⁸ Se trata de un grupo de creativos que realiza proyectos independientes para clientes “que nos permitan trabajar con la mayor libertad creativa”, como afirma el colectivo en su sitio web. “‘Franco’s Exhumation’, el videojuego que causa furor en Internet”, titula el diario *La Razón* el mismo día —solo una de las muchas reacciones que surgieron tanto en las redes sociales como en la prensa—.

El juego de aventura, que se estrenó el 29 de febrero de 2020, es de estilo *Super Mario* y consiste en que el jugador se abre paso hacia la basílica del valle de Cuelgamuros para, finalmente, expulsar a Franco de su mausoleo.⁴⁹ En el camino se encuentra con algunos obstáculos, todos ellos, alusiones a los recientes debates sociopolíticos en España.

48 Véase el sitio web: “Nosotros no damos ningún Repelucos, pero nos pareció un naming y una estética que también va en contra de lo que se le presupone a una marca comercial cuyo objetivo es vender”, <https://repelucos.wordpress.com/11/10/22>.

49 Situando el juego en el valle de Cuelgamuros, se citan también otros productos de la cultura popular tratando el franquismo y su legado, por ejemplo, la película *Balada triste de trompeta* (2010), de Álex de la Iglesia, pero con una estética

Su título, *Franco's Exhumation*, hace referencia a un asunto que ya está de por sí ideológicamente cargado. Además, parte de un punto de partida diferente a la mayoría de los otros juegos aquí mencionados: se centra explícitamente en el Franco muerto, así como en la exhumación de su cadáver del valle de Cuelgamuros. Lo significativo en este juego es *la forma* en la que la protagonista, Rosa, se abre paso a la basílica y se enfrenta al dictador muerto, o sea, a su espectro. El *enemigo* es nombrado con claridad: el jugador está en el bando opuesto a Franco y tiene que luchar contra él y su equipo de defensores. Para el jugador, concentrarse en *un* objetivo simula una coherencia en la evaluación de los acontecimientos históricos que, de hecho, no existe.

Rosa, el nombre de la desafiadora de Franco dentro del juego, refiere a las Trece Rosas, el grupo de jóvenes mujeres socialistas que fueron fusiladas en 1939, poco después del fin de la guerra. Consecuentemente, sirve de figura emblemática para la lucha contra Franco, ya que personifica su opuesto ideológico: es mujer, partisana y, lo más importante, víctima del franquismo. Más allá de esto, se trata de un *topos* ya abordado por la cultura popular, por ejemplo, en la novela homónima de Jesús Ferrero (2003), el libro de igual nombre del periodista Carlos Fonseca (2004) o la película del mismo título dirigida por Emilio Martínez-Lázaro (2007). Centrarse en una sola figura como representadora del campo adversario genera y alimenta, otra vez, la narración de unión y concordia del bando opuesto, que no corresponde a la realidad sociopolítica de aquel momento histórico. No obstante, considerándola como emblema de la lucha por la recuperación de la memoria histórica, la reparación y la justicia, se puede argumentar que concuerda con la convicción de que solo la reivindicación del pasado puede llevar a una sociedad madura y en paz con este. El funcionamiento del juego depende del protagonismo y la integridad discursiva de Rosa, al igual que la lucha por la liberación de la princesa Peach depende de la integridad del fontanero Mario.

totalmente distinta. Se trata del culmen para la recuperación de la memoria histórica a todos los niveles.

Los obstáculos que se interponen en el camino de Rosa hacia la tumba de Franco representan tanto personalidades reales como encarnaciones de su legado (la Iglesia católica, el ejército, etc.). Sin embargo, a excepción de Franco y Rosa, la mayoría de los personajes que aparecen en *Franco's Exhumation* son de debates más recientes, elementos del discurso memorial en España y, sobre todo, del debate polarizado sobre la exhumación, como se puede ver en la ilustración siguiente:



ILUSTRACIÓN 6: Capturas de pantalla de los personajes y obstáculos .

En cuanto al diseño visual, *Franco's Exhumation* cita los inicios de la exitosa serie de juegos *Super Mario*, desarrollada a mediados de los años ochenta —pertenece al género *jump 'n' run* y, en su momento, se jugaba en la Nintendo Entertainment System o, más tarde, en la Game Boy—. *Super Mario* se ha convertido en uno de los videojuegos más famosos del mundo, que ha influenciado por lo menos a dos generaciones de jugadores.⁵⁰ Además del protagonista, Mario, un fontanero italiano, tanto la estética de píxeles como los temas musicales y los sonidos particulares se han vuelto icónicos. El experto en comunicación audiovisual Manuel Garin lo describe como “a transcultural topos: an image that fosters intense cultural re-appropriation”⁵¹ y

50 Cf. Bill Loguidice/Matt Barton: “*Super Mario Bros* (1985): How High Can Jumpman Get?”. En: Bill Loguidice/Matt Barton (eds.): *Vintage Games. An Insider Look at the History of Grand Theft Auto, Super Mario, and the Most Influential Games of All Time*. Boston: Focal Press 2009, 271-290.

51 Manuel Garin: “Super Mario, the New Silent Clown: Video Game Parodies as Transformative Comedy Tools”. En: *International Journal of Cultural Studies* 18.3 (2015), 305-309, 305.

enfatisa su poder transformativo. Porque es fácil desvincular los elementos inherentes de su contexto narrativo, el juego y su estética se prestan a la adaptación en forma de transposiciones a otros medios e incluso a parodias.

En el caso de *Franco's Exhumation*, la referencia a nivel visual funciona principalmente por el llamado *pixel art*. Este estilo de arte digital alude a los inicios de los videojuegos en los años ochenta y noventa, exponiendo deliberadamente, y a menudo de forma irónica, la escasa resolución de los motores gráficos, a pesar de que los juegos actuales tendrían todas las posibilidades de representación mucho más diferenciadas. La baja resolución se convierte en un recurso estilístico, sinónimo de nostalgia y atemporalidad. De esta manera, el *pixel art* revela su propia artificialidad e intencionalidad. Así, lo que a primera vista puede parecer una falta de precisión tiene un efecto calculado. En su manual *Pixel Art for Game Developers*, Daniel Silber señala lo siguiente: "Because Pixel Art is created from little squares and genuine curves are not available, it lends itself to exaggeration. Features become somewhat iconic versions of whatever they are intended to represent".⁵²

En el contexto histórico-político de España, en el que, de todos modos, ya se vislumbra una tendencia a la iconización, esta observación parece particularmente interesante. Vestido en su uniforme militar (o sea, el uniforme del Generalísimo) y acompañado por la bandera de la España franquista, la representación de Franco refleja una iconografía *oficial*, centrada en su función militar. En el nivel auditivo se introduce a Franco mediante la exclamación del lema falangista "¡Arriba España!", así como el empleo del himno de la Falange, *Cara al sol*, en una versión 8-bit (Genre Bitpop/Chiptune). Se trata de una clara ironización de tradiciones que no se puede desligar del trasfondo histórico. Más allá de esto, la figura de Franco está acompañada por su fantasma (denominado por el neologismo Francasma), que se le asemeja por la gorra y los rasgos faciales. La integración del Francasma tiene un mensaje evidente: el *fantasma* de Franco *haunts* la España actual. Esta metáfora ilustra cómo el vasto legado y las influencias

52 Daniel Silber: *Pixel Art for Game Developers*. Boca Raton: CRC Press 2017, 3.



ILUSTRACIÓN 7: Capturas de pantalla del icono de Franco en *Franco's Exhumation*.

duraderas del régimen franquista siguen influyendo en la sociedad, la cultura y la política. Por consecuencia, la exhumación, como es representada en el juego, alude a un *exorcismo* necesario a nivel nacional, en el sentido de que hay que liberar al país de un demonio nefasto. Es así como, al contrario del momento histórico donde el franquismo quería aniquilar el fantasma del comunismo y hacer un exorcismo de los denominados *antiespañoles*, la apropiación del discurso místico-religioso ironizado ayuda a desacralizar la figura del exdictador. La metáfora del fantasma y del pasado irresuelto, que persigue al presente, es una forma de expresión privilegiada en los contextos de la memoria histórica.⁵³

53 Véanse, por ejemplo, dos trabajos importantes de Jo Labanyi que se basan en la noción de *hantologie* del filósofo francés Jacques Derrida: "Memory and Modernity in Democratic Spain: The Difficulty of Coming to Terms with the Spanish Civil War". En: *Poetics Today* 28.1 (2007), 89-116 y "History and Hauntology; or, What Does One Do with the Ghosts of the Past? Reflections on Spanish Film and Fiction of the Post-Franco Period". En: Joan Ramon Resina (ed.): *Disremembering the Dictatorship: The Politics of Memory in the Spanish Transition*. Amsterdam: Rodopi 2003, 65-82.

Esto está vinculado a otra metáfora, la de *eliminar* los residuos del pasado. El juego se puede entender como una metáfora estructural para la liberación del discurso sobre el pasado en España. Este proceso se presenta de manera plástica en el juego: tras haber superado los obstáculos y entrado a la basílica, Rosa transforma a Franco en un fantasma por medio de un *ice ball* y se evapora la bandera de la España franquista que acompañaba al personaje. Otro *ice ball* hace que Franco se metamorfosee en una rata, que inmediatamente será atrapada por el águila de la bandera. Toda la escena está cargada de simbolismos y polémica: en primer lugar, Franco pierde su vínculo con España (la bandera) y, luego, es capturado y expulsado de la patria (por el águila). Así, el juego desdeña al personaje histórico: tras exorcizar el espíritu de Franco, es decir, despojarle de su fachada estilizada, se revela su carácter verdadero, el de una rata.

La mecánica del juego sigue la lógica de los obstáculos continuos, que el jugador tiene que superar uno por uno hasta llegar al contrincante final. Se expresa así la necesidad de deshacerse de todos los representantes de la ideología franquista en la actualidad para poder finalmente ajustar cuentas con Franco, que es ese contrincante final. Al igual que el resto de los obstáculos, Franco no puede actuar dentro del juego, sino (si acaso) solo reaccionar. Más aún, no se defiende por sí mismo, sino que el águila que intenta atacar Rosa, después de la transformación, rápidamente lo recoge transformado en rata para sacarlo de la basílica. Mientras que echar a Franco del valle de Cuelgamuros es el objetivo principal del juego, la supervivencia de la rata, o sea, el hecho de que el águila española salve al fantasma, puede ser interpretado como la persistencia de un resto incómodo de ideología y de sus seguidores neofranquistas en la sociedad actual, que intentan salvaguardar lo que queda del legado del franquismo. Así, ni el juego ni la lucha por la memoria encuentra un fin absoluto, sino que la exhumación se presenta como un paso más hacia un presente liberado de un pasado irresuelto.

En *Franco's Exhumation* no hay ningún objetivo ni final alternativo. Como en la lógica del *jump'n'run*, la historia es lineal y el eje del tiempo obliga al jugador a avanzar en una eterna repetición de ensayos hasta que sus vidas se acaben. Para asegurarse de que Rosa (y

el jugador) vence(n) al final, las vidas, en contra de la lógica común de *Super Mario*, aumentan cuando muere la protagonista y falla un intento, lo que parece seguir el lema de que cuanto más sacrificio y esfuerzo, más vitalidad tiene la causa. O, en un tono más moderado, parece representar la fe en la España democrática, que posee fuerzas colectivas inagotables para afrontar el pasado y asumir las responsabilidades necesarias.

Al vencer, Rosa celebra la victoria en un espacio naranja y morado en el que caen flores de colores del cielo mientras se escucha *Bella Ciao*, el himno internacional de los movimientos antifascistas, por supuesto, en una versión 8-bit (Ignacio Ramírez). Así, el juego autoironiza al mostrar que los productores son conscientes de la exageración deliberada de los hechos históricos y de la ludificación de los estereotipos de la memoria colectiva que emplean para vender su causa.

3.2. *FRANCO, el juego* (SND Editores, 2020)

La Fundación Nacional Francisco Franco (FNFF), junto al proyecto Jakim Boor, se sintió *obligada* a publicar un juego de mesa sobre el exdictador en el verano de 2020, justamente con llegada al gobierno español de un partido socialdemócrata. El juego se describe como “una reivindicación del derecho a conocer la verdadera historia de España [...] [y] una protesta contra la Ley de la Memoria Histórica”.⁵⁴ Después de que la plataforma Lánzanos cancelara aquel proyecto de mecenazgo colectivo, la editorial SND Editores asumió el trabajo de publicar y vender el juego de cartas. La idea nació originalmente de un autor anónimo que forma parte del proyecto Jakim Boor, lo que hace suponer que no es otro que el director general de la editorial SND, Álvaro Romero Ferreiro.

El hecho de que el juego haya nacido en un proyecto que lleva por nombre el antiguo seudónimo de Franco, que este usaba cuando

54 “Descripción”. En: *FRANCO, el juego*, <http://www.francoeljuego.es> (10/1/2022).

escribía contra la masonería, ya debería ser criticado.⁵⁵ Además, el catálogo de la editorial que publicó el juego está formado fundamentalmente por obras de ideología derechista y de revisionismo reaccionario de la historia de España.⁵⁶ No es de extrañar, pues, que el juego consista en gran medida en informaciones transfiguradas sobre las etapas de la vida de Franco. (Más adelante, hablaremos del diseño y de las informaciones que dan las cartas).

La mecánica y el objetivo del juego se explican en la página de inicio. El juego contiene una baraja de noventa y seis cartas, que incluyen acontecimientos y personajes relacionados con Francisco Franco. “Para ganar el juego, el jugador deberá responder correctamente a las preguntas que le vayan realizando el resto de jugadores y conseguir las cartas necesarias para formar la palabra FRANCO”.⁵⁷ El juego se desarrolla en turnos: un jugador lee la historia en la carta, otro responde a la pregunta que se hace sobre lo narrado etc. Si un jugador acierta la respuesta, gana la carta. Si no sabe la respuesta o se equivoca, los demás jugadores tienen la oportunidad de responder y quedársela. La mecánica del juego es simple, y suponemos que no sea solo porque “está pensado para compartir en familia”⁵⁸, sino también para centrar la atención en las informaciones de las cartas y así difundir al máximo sus contenidos (tergiversados).

Todas las cartas están provistas de fotos en sepia, en su mayoría, retratos de Franco. La elección del color da a las fotos un efecto elegante, nostálgico y ligeramente onírico, además de sugerir autenticidad histórica. Esta no solo afecta las fotos, sino también a las informaciones de las cartas.

55 Cf. Jan Boor (Francisco Franco): *Masonería*. Madrid: Gráficas Valera 1952.

56 Véanse: Maximiliano Jiménez Sánchez (Max Romano): *Crónicas de la tiranía feminista*. Fuenlabrada: SND Editores 2021; Javier Giral Palasí: *Contra la manipulación de la izquierda*. Fuenlabrada: SND Editores 2018; José Luis Jerez Riesco: *Elegidos para la gloria. Palmas de plata de la Falange*. Barcelona: Nueva República Ediciones 2003.

57 “Descripción”.

58 “Descripción”.



ILUSTRACIÓN 8:
Carta 49, "Hacia
la victoria", de
FRANCO, el juego.

El Gobierno de la Victoria, presidido por Largo Caballero, creó en 1.937, mediante decreto, la tarjeta de racionamiento familiar. Por el contrario, la Zona Nacional no sufrió desabastecimiento por la gran gestión de su economía de retaguardia. La abundancia de comida se

Las fotos carecen de pie de foto y no contienen ninguna información sobre la situación histórica que se representa en ellas, su vínculo con el texto queda asociativo como en el ejemplo de la carta 49 (Ilustración 8). En general, el juego no da contextos aclaratorios que permitirían una reflexión apropiada sobre lo que se presenta en las cartas como *hechos históricos*.

Para no analizar las noventa y seis cartas, se seleccionan seis para, por un lado, llamar la atención sobre la desinformación y el revisionismo histórico del juego y, por el otro, demostrar que no es necesario hacer un análisis completo de todas las cartas para identificar las intenciones de los creadores.

La carta 55, por ejemplo, se refiere a los mitos de la guerra civil española. En los últimos años, se ha constatado una y otra vez que la narración y la memoria de la Guerra Civil, especialmente durante la dictadura, estaban y todavía están llenas de mitos y representaciones

míticas exageradas.⁵⁹ En lugar de abordar algunos de los mitos más obvios y populares de la guerra y desbaratar así el discurso heroico y transfigurado del franquismo, el juego en esta carta se dedica a relativizar el número de muertos en el bombardeo de Guernica: “Los muertos no alcanzaron los **130**, cifras similares a los terribles bombardeos frentepopulistas”.⁶⁰ Con la referencia al historiador revisionista Pío Moa, la insistencia en el bajo número de muertos y la comparación directamente posterior con atentados de similar envergadura de las fuerzas republicanas, la carta pierde credibilidad.

Para abarcar todos los temas de los que se ocupa el revisionismo histórico español, el juego también ha dedicado la carta 42 al “Terror rojo”. La carta *informa* sobre la represión republicana, los asesinatos cometidos por grupos de izquierda y la Matanza de Paracuellos. Las cifras de muertos que nos presentan los autores son demasiado altas en comparación con el consenso de los historiadores.⁶¹ Mencionar la Matanza de Paracuellos nos parece justo e importante, ya que los crímenes cometidos fueron actos destacados de la guerra. Sin embargo, recordamos que el objetivo del juego es contar la historia del exdictador, que no tenía nada que ver con estos hechos. El juego intenta una y otra vez reescribir la historia española haciendo referencia a libros de autores de la extrema derecha.

Otro ejemplo que se suma a la narrativa relativizadora del juego, especialmente cuando se trata de crímenes cometidos por los sublevados y el régimen franquista, es la carta 63. Así vemos una carta sobre el “valle de los Caídos” que dice que “[e]n las obras de construcción participaron principalmente **trabajadores libres** y un porcentaje

59 Cf. Georg Pichler: “Der Alcázar von Toledo. Die Schaffung eines Mythos”. En: Bettina Bannasch/Christiane Holm (eds.): *Erinnern und Erzählen: Der Spanische Bürgerkrieg in der deutschen und spanischen Literatur und in den Bildmedien*. Tübingen: Narr Francke Attempto 2005, 161-176; Kuschel, *Spanischer Bürgerkrieg goes Pop*; Jünke, *Erinnerung. Mythos. Medialität*; Viñas (ed.), *En el combate por la memoria*.

60 FRANCO, 55.

61 Cf. Francisco Espinosa/José Luis Ledesma: “La violencia y sus mitos”. En: Viñas (ed.), *En el combate por la historia*, 495-496.

menor de presos que, **de modo voluntario**, se acogieron al régimen de redención de penas”.⁶² Pero estas informaciones son diametralmente opuestas al consenso historiográfico y a los relatos testimoniales. En la carta 92, que se dedica a la exhumación de Franco de la basílica de dicho monumento, los autores afirman que “[d]urante el proceso de exhumación se produjeron varias circunstancias anormales, como [...] la posible realización de un ritual masónico”.⁶³ La exhumación tuvo lugar en el año 2019 y el juego perpetúa el culto místico y espiritual iniciado por el propio Franco en torno a su persona, mezclando una teoría conspirativa con la exhumación. Esta narrativa se une a los imaginarios de Franco respecto a la influencia y el peligro de la logia masónica en España.

Por último, echamos un vistazo a la carta 51, que cuenta brevemente los acontecimientos que ocurrieron en Madrid entre los años 1936 y 1939. Primero, su descripción llama la atención porque aplica un discurso liberador: en vez de hablar del ataque de Madrid, el texto dice que el “Ejército de Franco intentó *liberar* Madrid”⁶⁴, sugiriendo así que la ciudad era presa del Gobierno. Segundo, el juego retoma el discurso de *las dos Españas* cuando dice que “[d]entro de la ciudad había *dos bandos*”⁶⁵. Clasifica a los madrileños en dos grupos, los simpatizantes o nacionales y los enemigos. Sigue el típico discurso de los vencedores, negando al bando republicano toda pertenencia a la nación. Además, ignora que había muchas personas que estaban indecisas o que fueron neutrales. Esto cambió para muchos cuando empezaron los bombardeos contra la ciudad y sus ciudadanos, que los sublevados efectuaron con la ayuda de los ejércitos de Alemania e Italia.⁶⁶ Lo único que se menciona en la carta es la orden de Franco de “bombardear la ciudad con pan blanco”.⁶⁷ Omitir las informaciones

62 FRANCO, 63.

63 FRANCO, 92.

64 FRANCO, 51, énfasis añadido por P. M.

65 FRANCO, 51, énfasis añadido por P. M.

66 Cf. Josep María Solé i Sabaté/Joan Villarroya: *España en llamas. La guerra civil desde el aire*. Madrid: Temas de Hoy 2003, 46-48.

67 FRANCO, 51.

sobre los bombardeos (con artefactos explosivos) que mataron una gran cantidad de la población civil equivale a falsificar la historia. Estamos ante la comprobación de otro aspecto de la agenda del juego: presentar a Franco, ante todo, como bienhechor de la nación.

Podemos resumir que el objetivo principal del juego es la glorificación e idealización de Francisco Franco. El juego ni siquiera menciona una vez la palabra *dictador*, sino que habla siempre del “español más importante del siglo xx” o del “generalísimo”. El hecho de que “contar la verdadera historia de España” esté inextricablemente vinculado con el personaje de Franco es un ejemplo más de que este logró finalmente su objetivo de inscribirse en la memoria colectiva como individuo transformador de la historia. En vez de analizar las miles de historias de los que lucharon en la guerra civil española para dar una mirada holística a la historia del país, el enfoque del juego se centra en reabrir la narrativa sobre el dictador e iluminarlo con el foco más inocente posible.

4. Conclusiones

Los juegos analizados en este capítulo muestran la dificultad de tratar la figura de Franco en contextos lúdicos. Para evitar la polémica, muchos juegos se concentran únicamente en la guerra, reduciendo la importancia de Franco al mínimo y descartando las consecuencias de las decisiones tomadas por el exdictador en esta época. Otros se apoderan del icono para transmitir sus ideologías, sea con intención de hacer crítica social y política o de puro revisionismo. Estos últimos tienen en común que representan como metáforas estructurales la lucha continua sobre la memoria histórica en la España actual.

Como se pudo ver, es posible *jugar y narrar* la Guerra Civil abstrayendo todo lo que se sabe de sus secuelas, desvinculando las emociones de la *gameplay* y de la ficción de la propia ética de los jugadores. Las consecuencias para la memoria histórica de un relato así nos parecen nefastas. Dependiendo de la *complicidad* gradual de los jugadores, de sus conocimientos previos, habilidades y disposiciones, no obstante, se pueden generar discursos que pongan en tela de juicio

la interpretación del pasado y del personaje de Franco que favorezcan los juegos. Sin embargo, para un público no familiarizado con el tema ni versado en la reflexión crítica, los juegos pueden resultar tramposos, generando tergiversaciones problemáticas. Franco no fue *un general más*, sino el agente que instauró el régimen totalitario que dirigió el destino de la España de la segunda mitad del siglo pasado. Tratar el tema de la guerra civil española con el respeto que merece en el contexto lúdico significa también incluir la posibilidad (o la obligación) de que los jugadores profundicen en los aspectos controvertidos, sobre todo, si estos siguen influyendo en la vida y la política actuales del país.

5. Referencias

- ALAGUERO RODRÍGUEZ, Mario: “Divulgación de la guerra civil española a través de la gamificación y la historia contrafactual. El juego de mesa *Brigada: 1936*”. En: Javier Cervera Gil (ed.): *La guerra civil española 80 años después. Debate entre historiadores*. Madrid: Editorial UFV 2019, 179-185.
- BECERRA MAYOR, David: *La Guerra Civil como moda literaria*. Madrid: Clave Intelectual 2015.
- BOOR, Jan (Francisco Franco): *Masonería*. Madrid: Gráficas Valera 1952.
- BUITRAGO, Jesús: “*Franco’s exhumation*, el videojuego que causa furor en Internet”. En: *La Razón* 24/10/2019, <https://www.larazon.es/viralizate/franco-s-exhumation-el-videojuego-que-causa-furor-en-internet-EB25425625/>.
- ENCARNACIÓN, Omar G.: “Pinochet’s Revenge: Spain Revisits Its Civil War”. En: *World Policy Journal* 24.4 (2007/2008), 39-50.
- ESPINOSA, FRANCISCO/LEDESMA, José Luis: “La violencia y sus mitos”. En: Ángel Viñas (ed.): *En el combate por la historia. La República, la guerra civil, el franquismo*. Barcelona: Pasado y Presente 2012, 495-496.
- FERREIRO, Álvaro Romero: *FRANCO, el juego*. Fuenlabrada: SND Editores 2020.

- FERRERAS, Juan Ignacio: *El triunfo del liberalismo y la novela histórica*. Madrid: Taurus 1976.
- GARIN, Manuel: “Super Mario, the new silent clown: Video game parodies as transformative comedy tools”. En: *International Journal of Cultural Studies* 18.3 (2015), 305-309.
- GIRAL PALASÍ, Javier: *Contra la manipulación de la izquierda*. Fuenlabrada: SND Editores 2018.
- JEREZ RIESCO, José Luis: *Elegidos para la gloria. Palmas de plata de la Falange*. Barcelona: Nueva República Ediciones 2003.
- JIMÉNEZ SÁNCHEZ, Maximiliano (Max Romano): *Crónicas de la tiranía feminista*. Fuenlabrada: SND Editores 2021.
- JÜNKE, Claudia: *Erinnerung. Mythos. Medialität. Der Spanische Bürgerkrieg im aktuellen Roman und Spielfilm in Spanien*. Berlin: ESV 2013.
- KEMP, Martin: *From Christ to Coke. How Image Becomes Icon*. Oxford: Oxford University Press 2013.
- KUSCHEL, Daniela: “‘¿Nacionales o Republicanos? —¡tú decides la historia!’—. El mito de ‘las dos Españas’ en los videojuegos *Sombras de guerra* (2007/2008) y *1936, España en llamas* (2012)”. En: *Memoria y Narración. Revista de estudios sobre el pasado conflictivo de sociedades y culturas contemporáneas* 2 (2021), <https://doi.org/10.56-17/myn.8664>.
- *Spanischer Bürgerkrieg goes Pop. Modifikationen der Erinnerungskultur in populärkulturellen Diskursen*. Bielefeld: transcript 2019.
- LABANYI, Jo: “Memory and Modernity in Democratic Spain: The Difficulty of Coming to Terms with the Spanish Civil War”. En: *Poetics Today* 28.1 (2007), 89-116.
- “History and Hauntology; or, What Does One Do with the Ghosts of the Past? Reflections on Spanish Film and Fiction of the Post-Franco Period”. En: Joan Ramon Resina (ed.): *Disremembering the Dictatorship: The Politics of Memory in the Spanish Transition*. Amsterdam: Rodopi 2003, 65-82.
- LOGUIDICE, Bill/BARTON, Matt: “*Super Mario Bros* (1985): “How High Can Jumpman Get?””. En: Bill Loguidice/Matt Barton (eds.): *Vintage Games. An Insider Look at the History of Grand Theft Auto*,

- Super Mario, and the Most Influential Games of All Time*. Boston: Focal Press 2009, 271-290.
- MARTI, Marc: “Le jeu vidéo et la mémoire”. En: *Cahiers d'Études Romanes* 39 (2019), <https://doi.org/10.4000/etudesromanes.10142>.
- MATA INDURÁIN, Carlos: “Los personajes en la novela histórica”. En: *Ínsula Barañaria* 26/10/2017, https://insulabaranaria.com/2017/10/26/los-personajes-en-la-novela-historica/#_ftn3.
- MAURUSCHAT, Fabian: “Der ‘Führer’ in Videospiele. Tötet Adolf Hitler”. En: *Spiegel Online* 4/3/2016, <https://www.spiegel.de/netzwelt/games/adolf-hitler-in-videospielen-fuehrer-im-fadenkreuz-a-1079333.html>.
- MORADIELLOS, Enrique: *Francisco Franco. Crónica de un caudillo casi olvidado*. Madrid: Biblioteca Nueva 2014.
- NEITZEL, Britta: *Point of View und Point of Action. Eine Perspektive auf die Perspektive in Computerspielen*. Berlin: Avinus 2013, <https://doi.org/10.25969/mediarep/622>.
- PFISTER, Eugen: “Das Unspielbare spielen. Imaginationen des Holocaust in digitalen Spielen”. En: *Zeitgeschichte* 4 (2016), 250-263.
- PICHLER, Georg: “Der Alcázar von Toledo. Die Schaffung eines Mythos”. En: Bettina Bannasch/Christiane Holm (eds.): *Erinnern und Erzählen: Der Spanische Bürgerkrieg in der deutschen und spanischen Literatur und in den Bildmedien*. Tübingen: Narr Francke Attempto 2005, 161-176.
- PODREZ, Peter: “Auswählen, gestalten, individualisieren. Avataraktualisierungen als Anfänge des Computerspiels”. En: *Spiel/ Formen* 1 (2021), 90-115, <https://www.gamescoop.uni-siegen.de/spielformen/index.php/journal/article/view/8>.
- PRESTON, Paul: “Francisco Franco”. En: Ángel Viñas (ed.): *En el combate por la memoria. La República, la Guerra Civil, el franquismo*. Barcelona: Pasado & Presente 2012, 773-790.
- REPELUCO: *Franco's exhumation* [tráiler del videojuego]. En: YouTube.com (23/10/2019), <https://www.youtube.com/watch?v=vt4mwS8JMa8> (26/5/2021).
- *Franco's exhumation* [videojuego] En: *itch.io*, <https://repeLUco.itch.io/francos-exhumation> (26/5/2021).

- SÁNCHEZ, Pep: “El juego español sobre la Guerra Civil”. En: *Ciber País* 15/11/2007, s. p.
- SÁNCHEZ-BIOSCA, Vicente (ed.): “Introducción: Los iconos de Franco: Imágenes en la memoria”. En: *Materiales para una iconografía de Francisco Franco. Archivos de la Filmoteca. Revista de estudios históricos sobre la imagen* 42-43.1 (2002), 8-21, <https://dialnet.unirioja.es/ejemplar/58684>.
- SILBER, Daniel: *Pixel Art for Game Developers*. Boca Raton: CRC Press 2017.
- SOLÉ I SABATÉ, Josep María/VILLARROYA, Joan: *España en llamas. La guerra civil desde el aire*. Madrid: Temas de Hoy 2003.
- TRANCHE, Rafael R.: “La imagen de Franco ‘Caudillo’ en la primera propaganda cinematográfica del Régimen”. En: *Materiales para una iconografía de Francisco Franco. Archivos de la Filmoteca. Revista de estudios históricos sobre la imagen* 42-43.1 (2002), 76-95.
- VIÑAS, Ángel (ed.): *En el combate por la memoria. La República, la Guerra Civil, el franquismo*. Barcelona: Pasado & Presente 2012.