Memoria del cuarto encuentro del ciclo de debates "Memorias en diálogo" (2 de febrero de 2026)

Memoria, emigración y formas de representaciones del pasado

Este encuentro contó con las ponencias "La emigración española, ¿un punto ciego de la memoria democrática?", presentada por Carlos Sanz Díaz, y "Jugar con la memoria histórica: aproximaciones lúdicas a la guerra civil española y el franquismo", a cargo de Daniela Kuschel.

Carlos Sanz Díaz, profesor de la Universidad Complutense de Madrid, presentó su trabajo realizado en diversos proyectos de investigación que ha desarrollado entre 2005 y 2026, los cuales le han llevado a ahondar en diferentes archivos de España y Alemania. Su estudio se enmarca en el análisis de las migraciones y las relaciones España-Alemania y España-transatlánticas, y se centra en la pregunta que guiaba, precisamente, su intervención: La emigración española, ¿es un punto ciego de la memoria democrática y también histórica?. Esta pregunta señala, por un lado, la falta de visibilidad de ciertos procesos migratorios; por otro, la ausencia de atención a dimensiones históricas específicas que rodean dichas emigraciones.

En particular, Sanz Díaz se enfoca en la emigración laboral femenina de los años sesenta y hasta los noventa, especialmente la que tuvo lugar hacia la antigua

República Federal Alemana (ahora se centra en el proyecto "El hilo de la memoria. Obreras españolas y cultura del trabajo en la industria textil de Renania del Norte-Westfalia"). Su hipótesis de trabajo plantea la "doble invisibilidad" de esta emigración: tanto por la naturaleza laboral de la misma, como por su omisión en la reconstrucción de la memoria democrática e histórica, que suele centrarse en el exilio, la guerra y la represión, pero que deja de lado la emigración económica producida por las condiciones sociales y económicas de la dictadura.

En el caso de las mujeres, Sanz Díaz subraya la importancia del olvido de esta emigración desde una perspectiva interseccional, considerando cuatro factores: a) La clase social (obrera), b) El estatuto jurídico de extranjería en los países de acogida c) La situación política, al migrar desde una dictadura hacia sociedades democráticas y d) el género

Esta interseccionalidad amplía la comprensión de las consecuencias de la emigración, alejándose de la imagen idealizada del emigrante masculino o de aquellos que migraban dentro de un marco legal estable, que se presenta como la imagen sobre la que se construyen las narrativas sobre la emigración. Su investigación pone el acento en la explotación laboral, los abusos, los miedos y otras formas de experiencia vital que permiten entender un fenómeno complejo.

Una de las grandes preguntas que plantea Sanz Díaz es cómo rescatar los testimonios de este silencio histórico. Para ello, recurre a lo que se conoce como "literatura gris" es decir, fuentes inexploradas o desconocidas, como epistolarios, diarios, creaciones literarias, prensa y testimonios orales. Estas fuentes se convierten en piezas fundamentales para reconstruir una memoria que los archivos oficiales no muestran o mantienen oculta.

En este sentido, Carlos Sanz también destaca la importancia que tuvo la emigración hacia Alemania, especialmente la emigración de las mujeres, en la sociabilización de hábitos de ciudadanía, como la politización, la participación en manifestaciones y la sindicación, dentro de la sociedad democrática en la que se encontraban. Esto constituyó un aprendizaje fundamental que resultó especialmente relevante en el marco de la transición, ya que muchas de estas mujeres regresaron posteriormente a España.

En este punto, Sanz subraya un aspecto poco estudiado: la propia agencia de las mujeres dentro del proceso migratorio. Uno de los tópicos comunes es pensar que la emigración hacia Alemania o el resto de Europa se realizaba siempre junto a la figura masculina, en donde las mujeres emigraban como hijas o esposas; sin embargo, Sanz evidencia una agencia femenina clara, mostrando cómo muchas mujeres decidieron emigrar por razones económicas, convirtiéndose en el sustento de sus hogares y actuando motivadas por diversas circunstancias sociales que las impulsaban a ejercer esta autonomía. En este sentido, otro aspecto interesante es la creación del asociacionismo femenino en la emigración, así como de espacios gestionados por mujeres que les permitían

participar activamente y asumir un rol más protagónico en la vida política de sus comunidades.

De este modo, la propuesta de Carlos Sanz abre una serie de campos de investigación relevantes y fundamentales para la memoria histórica y democrática, permitiendo comprender de manera más completa la dinámica de la dictadura, los procesos de transición democrática y la construcción de la memoria colectiva de todo un país.

Por su parte, Daniela Kuschel, profesora de la Universidad Heinrich Heine de Düsseldorf, comenzó su reflexión presentando una serie de videojuegos y propuestas lúdicas desarrolladas tanto desde la militancia reivindicativa de grupos artivistas españoles, como desde partidos políticos, orientadas a la identificación y reflexión sobre las estructuras franquistas presentes en la sociedad actual. Estos ejemplos ilustran cómo las formas lúdicas pueden utilizarse como herramientas para activar la memoria histórica.

A partir de estos casos, Kuschel propuso un recorrido más amplio por otros juegos analógicos sobre la Guerra Civil, planteando una pregunta clave: ¿cómo contribuyen los juegos a la construcción de las culturas de la memoria? ¿Cómo ayudan a construir las narrativas sobre dichas memorias? En este contexto, materiales como el volumen colectivo editado por la propia Kuschel *La guerra civil española en los juegos y entornos lúdicos* (2023) desarrollan esta reflexión, siguiendo la línea de otros estudios previos como *Spanischer Bürgerkrieg goes Pop* (2019), que explora la relación entre la memoria histórica y el panorama mediático, incluyendo las estéticas lúdicas.

Kuschel señaló que, según su investigación, que concuerda con otros estudios, la Guerra Civil no ha tenido un papel central en el diseño de videojuegos internacionales, apareciendo solo de manera incidental dentro de contextos más amplios. Sin embargo, existe un fenómeno relevante: los “mods” —abreviatura en inglés de *modifications*, extensiones del software que alteran el contenido original de un videojuego, generalmente creadas por aficionados—, los cuales permiten agregar nuevo contenido o modificar aspectos específicos de un juego. Dentro de este ámbito, se han desarrollado mods con temáticas relacionadas con la Guerra Civil, en títulos como *Medal of Honor* o *Call of Duty*.

Asimismo, Kuschel recordó que desde los años setenta, posteriores al fin de la dictadura, ya existían juegos de mesa que abordaban la Guerra Civil. Aunque estos primeros juegos no generaron polémica, en comparación con el primer videojuego español sobre el conflicto, *Sombras de Guerra* (2007), encuentra que estaban enfocados casi exclusivamente en la acción militar, presentándose un cambio en la actualidad. Los juegos desarrollados en los últimos años permiten observar un nuevo paradigma: los juegos incorporan mecánicas, reglas y componentes que enfatizan las relaciones entre los participantes y fomentan un mayor compromiso emocional. Estas propuestas se alejan de una perspectiva

“equidistante” o dentro de los marcos de la transición española y permiten adentrarse también en reivindicaciones políticas, evidenciando cómo los entornos lúdicos pueden convertirse en espacios de reflexión crítica sobre la historia y la memoria.

El diálogo posterior a las presentaciones se centró en la relevancia de la memoria de la emigración española, un ámbito de investigación que continúa siendo, en gran medida, una tarea pendiente. Se insistió en la necesidad de recuperar esta memoria a partir de cartas, testimonios orales y relatos personales que aún pueden localizarse y que permiten reconstruir experiencias silenciadas.

En esta misma línea, se destacó la importancia de atender a la segunda generación de la emigración, que comienza a interrogarse y a narrar estas experiencias heredadas. Esta problemática conecta con los estudios sobre el exilio, donde las segundas y terceras generaciones ocupan un lugar central en la transmisión de una memoria fragmentada, marcada por silencios, ausencias y procesos de reinterpretación del pasado.

Siguiendo la relación entre la memoria y las formas de narración, otro aspecto importante del diálogo posterior se centró en el papel de la construcción narrativa de la memoria bajo las formas lúdicas de los juegos de mesa y la memoria audiovisual. Se subrayó que existen múltiples relatos y representaciones de la emigración, como recordó Carlos Sanz al aludir a filmes como *Un franco, 14 pesetas* (2006), que han contribuido a consolidar determinadas narrativas sobre la emigración económica o filmes como *Mes amis espagnols* (2024) que muestran la complejidad de la emigración en miradas más críticas al mostrar la experiencia de niños y niñas que regresan a España con una memoria truncada, marcada por el desarraigo y la ruptura con el lugar de origen, que es, en este caso, el país al que emigraron sus padres y madres. Estas representaciones ponen de manifiesto la complejidad de las memorias migratorias y la pluralidad de relatos en disputa.

En este contexto, se remarcó que la emigración económica constituye un “punto ciego” de la memoria histórica y democrática española, ya que obliga a reconocer un período de carencias económicas y de dificultades estructurales en la historia colectiva de España. Esta narrativa contrasta con otras formas de emigración, como la asociada a “hacer las Américas”, que no siempre se vinculan a una experiencia de pobreza. Queda, así, pendiente la construcción de un relato que integre las enseñanzas democráticas adquiridas por estos emigrantes al regresar a España desde democracias consolidadas en Europa (sobre todo el proceso de la Transición Democrática), así como su participación en procesos políticos y reivindicaciones obreras en los países de acogida.

En la construcción de esos relatos de la memoria en disputa, la construcción de una memoria vinculada a lo lúdico fue abordada no solo a través de juegos

centrados en la Guerra Civil, sino también en la reflexión de propuestas que tratan problemáticas políticas actuales. De este modo, se destacó la necesidad de reflexionar sobre cómo los juegos y su estética y narrativa, pueden transmitir no solo una memoria cultural, sino como sirven para abordar procesos políticos complejos y como pueden ayudar o distorsionar su compresión.

Andrea Luquin Calvo