



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Dpto. de Escultura

Capitaurum. Estudio de la memoria histórica medieval a
través de una obra videolúdica

Trabajo Fin de Máster

Máster Universitario en Artes Visuales y Multimedia

AUTOR/A: Herce Martín, Álvaro

Tutor/a: Giner Martínez, Francisco

CURSO ACADÉMICO: 2024/2025

***Capitaurum*. Estudio de la memoria histórica medieval a través de una obra videolúdica**

Resumen

En el presente Trabajo Final de Máster se propone investigar la representación de la Edad Media en el videojuego y materializar dichos resultados a través de un proyecto videolúdico ambientado e inspirado en el arte de los manuscritos medievales iluminados. En este sentido, el estudio puede inscribirse dentro de tres de las líneas de investigación del Máster Artes Visuales y Multimedia, concretamente: entornos interactivos y diseño de interfaces, imagen científica y videojuegos experimentales.

Capitaurum es un videojuego en desarrollo, de acción y plataformas *metroidvania* en dos dimensiones, enmarcado en el contexto de los códices medievales miniados. En él, el usuario controla a una escriba que debe traer la paz a un mundo de tinta que se ha visto alterado por motivos desconocidos, devolviendo las letras capitales historiadas al lugar que les corresponde y poniendo fin a aquello que haya sembrado el caos entre las miniaturas.

La obra se presenta como un ejercicio videolúdico a través del cual experimentar y analizar la percepción del pasado histórico, materializada en forma de escenarios, criaturas y personajes que tipifican visiones mediatizadas y artificiales del período medieval. En este sentido, la investigación aborda, en un primer lugar, el modo de ver y pensar la Edad Media desde una perspectiva histórico-artística enmarcada en el contexto de los *Game Studies* y las artes visuales; y, en segundo lugar, el estudio de los videojuegos como potenciales herramientas didácticas sobre historia y arte.

Palabras clave:

Videojuego; Historia; Edad Media; memoria; remediación; manuscrito; miniado.

***Capitaurum*. Estudi de la memòria històrica medieval a través d'una obra videolúdica**

Resum

En el present Treball Final de Màster es proposa investigar la representació de l'Edat Mitjana en el videojoc y materialitzar aquests resultats a través d'un projecte videolúdic ambientat i inspirat en l'art dels manuscrits medievals il·luminats. En aquest sentit, l'estudi pot inscriure's dins de tres de les línies d'investigació del Màster Arts Visuals i Multimèdia, concretament: entorns interactius i disseny d'interfícies, imatge científica i videojocs experimentals.

Capitaurum és un videojoc en desenvolupament d'acció i plataformes *metroidvania* en dos dimensions emmarcat en el context dels còdexs medievals miniats. En ell, l'usuari controla a una escriba que ha de portar la pau a un món de tinta que s'ha vist alterat per motius desconeguts, retornant les lletres capitals historiades al lloc que els correspon i posant fi a allò que haja sembrat el caos entre les miniatures.

L'obra es presenta com un exercici videolúdic a través del qual experimentar i analitzar la percepció del passat històric, materialitzada en forma d'escenaris, criatures i personatges que tipifiquen visions mediatitzades i artificials del període medieval. En este sentit, la investigació aborda, en un primer lloc, el modo de veure i pensar l'Edat Mitjana des d'una perspectiva històric-artística emmarcada en el context dels *Game Studies* i les arts visuals; i, en segon lloc, l'estudi dels videojocs com a potencials eines didàctiques sobre història i art.

Paraules Clau:

Videojoc; Història; Edat Mitjana; memòria; remediació; manuscrit; miniat.

***Capitaurum*. Study of medieval historical memory through a videoludic work.**

Abstract

This Master's Thesis aims to investigate the representation of the Middle Ages in video games and to materialise these results through a video game project set in and inspired by the art of illuminated medieval manuscripts. In this sense, the research lines of the Master's Degree in Multimedia and Visual Arts, namely: interactive environments and interface design, scientific image and experimental video games.

Capitaurum is a two-dimensional metroidvania action-platformer in development set in the context of medieval miniated codices. In it, the user controls a scribe who must bring peace to a world of ink that has been altered for unknown reasons, returning the historiated capital letters to their rightful place and putting an end to whatever has sown chaos among the miniatures.

The work is presented as a videoludic exercise through which to experiment with and analyse the perception of the historical past, materialised in the form of scenarios, creatures and characters that typify mediated and artificial visions of the medieval period. Thereby, this research addresses, firstly, the way of seeing and thinking about the Middle Ages from an art-historical perspective framed in the context of Game Studies and the visual arts; and, secondly, the study of video games as potential didactic tools on history and art.

Keywords

Video game; History; Middle Ages; memory; remediation; manuscript; illuminated.

ÍNDICE

1. Introducción	6
1.1. Motivaciones	7
1.2. Objetivos	8
1.3. Metodología	8
2. Marco teórico	11
2.1. <i>Homo (video)ludens</i>: el medio videolúdico en la sociedad contemporánea	11
2.2. El videojuego como narrador del pasado: videojuegos y memoria histórica	15
2.2.1. El videojuego de historia.....	19
2.2.1.1. El videojuego de fantasía histórica.....	23
2.2.2. El videojuego de didáctica histórica	25
2.2.3. La disciplina histórico-artística y el videojuego.....	30
2.3. La Edad Media videolúdica	33
2.3.1. De Petrarca a <i>Assassin's Creed</i> : la construcción del recuerdo medieval	36
2.3.2. El recuerdo romántico: los videojuegos de fantasía medieval	44
2.3.2.1. Videojuegos de alta fantasía	46
2.3.2.2. Videojuegos de espada y brujería.....	49
2.3.2.3. Videojuegos de fantasía oscura.....	51
2.3.3. Jugando a la Edad Media: el videojuego de historia medieval	55
3. Producción y primeras fases de desarrollo: <i>Capitaurum</i>	60
3.1. Investigación teórico-documental previa	61
3.2. Referentes artísticos	62
3.2.1. Referentes artísticos digitales	62
3.2.2. Referentes artísticos medievales	65
3.3. Sinopsis	66
3.4. Aspectos técnicos	67
3.4.1. Diseño de miniaturas	67
3.4.1.1. La protagonista.....	68
3.4.1.2. Los NPCs	71
3.4.1.3. Enemigos.....	75
3.4.2. Diseño de niveles	77
3.4.3. Objetos clave: los Ojos de las Santas Escribas	79

3.4.4.	Mecánicas	80
3.4.4.1.	Habilidades básicas	80
3.4.4.2.	Habilidades especiales	81
3.4.4.3.	El Cuaderno de la Escriba	84
3.4.4.4.	Puntos de guardado	85
4.	Conclusiones	86
4.1.	Resultados de la investigación	86
4.2.	Perspectivas de futuro	89
5.	Videojuegos referenciados	90
6.	Bibliografía.....	93
7.	Índice de figuras	99
A.	ANEXOS.....	104
A.1.	Game Design Document (GDD)	104

1. Introducción

Según el *Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos* publicado en 2023, el número total de jugadores llegó en 2022 a 3.228 millones, cifra que, por el momento, está experimentando un constante crecimiento. El videojuego se ha convertido en el medio más consumido, superando con creces a las industrias cinematográficas y televisivas, tanto en popularidad como en facturación. Y es que solo en 2022 los ingresos del sector alcanzaron los 184.4 billones de dólares (Desarrollo Español de Videojuegos, 2023, p. 16).

El constante y acelerado progreso del ámbito videolúdico requiere de un detenido estudio acerca del impacto que estos productos culturales provocan en las sociedades modernas, más aún si se tiene en cuenta el gran porcentaje de videojuegos que incluyen contenidos históricos que han sido remediados y reiterados hasta la saciedad, proporcionando una visión tergiversada, manipulada y desfigurada del pasado.

Así, no es extraño observar el éxito de videojuegos ambientados en la Primera y Segunda Guerra Mundial, en la Antigüedad Clásica o incluso en la propia Prehistoria. No obstante, es la Edad Media, sin lugar a dudas, el período histórico que más ha llamado la atención de desarrolladores y consumidores por igual¹. Siendo uno de los momentos históricos más evocados en el ámbito del videojuego, y siguiendo la estela de los medios de consumo masivos que lo precedieron, son numerosos los casos en los que se perpetúa y transmite una imagen simplificada y simulada de dicho período dentro de la industria del videojuego.

Bajo esta premisa, el presente trabajo parte como una propuesta teórico-práctica que expone desde una base multidisciplinar el estudio de la percepción de la Edad Media a través del videojuego. Siguiendo esta línea de investigación, *Capitaurum* se define como un videojuego experimental, en desarrollo, de acción y plataformas en dos dimensiones, sobre el que se proyectan los resultados de una indagación teórica acerca de la incidencia del videojuego en la visión del pasado, concretamente el pasado medieval.

¹ Hasta 1362 resultados obtenemos en la plataforma de videojuegos *Steam* al introducir el término de búsqueda "medieval". Recuperado el 16 de septiembre de 2024 de <https://store.steampowered.com/search/?term=medieval>

De este modo, el trabajo se despliega en dos bloques diferenciados: una primera parte conformada por un cuerpo teórico centrado en la representación y recreación del pasado histórico y el Medioevo en el videojuego, y un segundo bloque donde se detallan las ideas clave y el desarrollo de la preproducción de *Capitaurum*, proyecto donde se busca abordar desde lo irónico y lo exagerado las distintas percepciones del pasado medieval forjadas por los medios culturales.

1.1. Motivaciones

El interés por hacer dialogar la Historia del Arte y los productos videolúdicos ha sido una de las principales motivaciones para sacar la presente investigación adelante. Cada vez son más las disciplinas que ponen el foco de atención sobre la industria del videojuego, y la Historia del Arte tiene ante sí un campo vasto y fértil por explorar.

En este intercambio, el interés y la predilección por el arte de la Edad Media ha sido otro de los impulsores del Trabajo Final de Máster. Más concretamente, el apasionante mundo de los manuscritos iluminados medievales se presenta como una opción con infinidad de posibilidades al ser llevada al medio más consumido entre el público de masas.

A todo ello se le suma la inclinación personal a indagar en el por qué y el cómo de las representaciones del pasado histórico medieval en el videojuego. Resulta fascinante plantearse cómo se ha conformado el recuerdo del Medioevo que predomina en el imaginario colectivo, y cómo productos culturales de considerable relevancia como son los videojuegos pueden consolidar y propagar dicha memoria histórica. Más aún si algunas de estas evocaciones pretéritas contienen tergiversaciones voluntarias (sea por licencias interpretativas y creativas, por cuestiones comerciales, o por otros motivos).

Por esta razón, la creación de un videojuego que reflexionara en torno a los estereotipos y tropos más comunes de la imagen medieval fue uno de los motores, sino el que más importancia ha tenido en el presente estudio. Estudio en el que, además, se ha tratado de aplicar algunos de los procesos con los que se ha experimentado en el Máster Artes Visuales y Multimedia, tales como el diseño y programación de videojuegos, creación de entornos virtuales y análisis de la imagen científica.

1.2. Objetivos

A través de la siguiente investigación se busca lograr una serie de objetivos enmarcados en el contexto de las artes visuales y multimedia:

- Idear un videojuego en el que materializar los resultados de la investigación teórica para facilitar y hacer llegar al gran público una obra recreativa a partir de la cual reflexionar sobre los estereotipos construidos alrededor del pasado histórico medieval.
- Estudiar y teorizar sobre la imagen histórica de la Edad Media conformada y extendida en los distintos medios culturales y artísticos de masas.
- Analizar la relevancia que ha adquirido el videojuego como sujeto narrador del pasado histórico en la sociedad contemporánea.

Asimismo, abordando una perspectiva más específica, se pretende indagar en dos aspectos de gran relevancia:

- Reflexionar sobre el potencial de los videojuegos como herramientas e instrumentos de difusión histórico-artística.
- Examinar la importancia y el rol que los profesionales de la Historia y la Historia del Arte pueden tener tanto en el estudio de los videojuegos como en su propio diseño y desarrollo.

1.3. Metodología

Para poder cumplir los objetivos propuestos en el trabajo de fin de máster que nos atañe, se ha empleado una metodología que opera a tres niveles de trabajo:

- Investigación teórico-documental

En este caso, los esfuerzos se han centrado, por un lado, en una compilación bibliográfica que permite abordar la plasmación de la memoria histórica y sus ramificaciones dentro del medio videolúdico. El estudio de la representación del pasado en el videojuego es un asunto ampliamente tratado en el ámbito anglosajón, tal y como demuestra la repercusión de obras de gran calibre como *Playing the Past: History and Nostalgia in Video Games* de Zach Whalen y Laure N. Taylor (2008); *Playing with the Past. Digital games and the simulation of history*, de Andrew Elliott y Matthew Wilhelm Kapell (2013); o la obra de Adam

Chapman (2016) *Digital Games as History. How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*. Dichas obras han ido delimitando un aspecto realmente interesante dentro de la disciplina de los *Game Studies*²: la representación de la historia en el videojuego y cómo los jugadores interactúan, juegan, recrean y subvierten el pasado histórico.

No obstante, se trata ésta de una problemática que en el ámbito hispano se está empezando a explorar desde hace pocos años. Para intentar dar respuesta a los objetivos propuestos, se ha partido de las obras del historiador Alberto Venegas Ramos en torno a la representación de la memoria histórica y la imagen del pasado en el videojuego: *Pasado interactivo: memoria e historia en el videojuego* (2020) y *Pasado virtual: historia e imagen en el videojuego* (2022). Asimismo, los escritos del historiador Juan Francisco Jiménez Alcázar al respecto de la simulación y recreación de la Edad Media en el videojuego han sido un pilar fundamental en la presente investigación. Concretamente, *De la Edad de los Imperios a la Guerra Total: Medievo y Videojuegos* (2016) muestra a la perfección el atractivo de traer el recuerdo histórico medieval al medio interactivo del videojuego y cómo dicha traslación de la historia al videojuego impacta en la visión del Medievo.

Por su parte, Venegas aborda de manera extensa cómo y por qué recuerda el videojuego de historia, estableciendo una categorización de la memoria presente en el videojuego dependiendo de las fuentes a las que recurre y las imágenes que emplea. Asimismo, tanto Venegas como Alcázar hacen hincapié en el rol del historiador a la hora de afrontar este joven medio y las potenciales posibilidades que presenta su utilización como herramienta de reflexión histórica. Centrándonos en el momento histórico a tratar en el presente trabajo, Alcázar lleva a cabo interesantes investigaciones sobre cómo el Medievo ha sido plasmado en el ámbito videolúdico, haciendo hincapié en la faceta de lo bélico como una de las más presentes en la gamificación del pasado medieval.

Por otro lado, para poder llevar a cabo un estudio correcto de cómo la Edad Media es recordada en nuestro presente, resulta imperativo acudir a aquellas obras que investigaron el desarrollo y evolución de la percepción del período

² La disciplina académica de los *Game Studies* se dedica a investigar los videojuegos, el acto de juego y fenómenos relacionados a través de aproximaciones conceptuales, teóricas y metodológicas que se centran en la forma artística y la experiencia estética de la experiencia de juego (Mayra, 2022).

medieval a lo largo de la historia, y cómo dicha percepción ha acabado manifestándose a través de filtros y estereotipos que requieren de la intervención de un enfoque multidisciplinar para situarlos en contexto y desmontarlos. Si bien el número de autores que han centrado sus análisis en la Edad Media es vasto y amplio, en la presente investigación se han seleccionado una serie de autores cuyos trabajos historiográficos permiten consolidar una base histórica sólida necesaria para el análisis de los contenidos medievales en los videojuegos. En este sentido, *La idea de Edad Media* (2001) de Giuseppe Sergi es una obra clave, donde el autor se dedica a dilucidar diversos matices de carácter institucional, cultural e ideológico que han formado parte del afianzamiento de un recuerdo medieval tergiversado y distorsionado. *La construcción de la Edad Media: Mito y realidad* (2006) de César González Mínguez y *El origen del concepto historiográfico de la Edad Media Oscura. La labor de Petrarca* (2012) de Eduardo Baura García son trabajos que también reflexionan en torno el desarrollo del concepto historiográfico e histórico de la Edad Media.

Finalmente, se han tenido en cuenta dos libros fundamentales relacionados con la literatura fantástica y aquellas ramificaciones que atañen al presente trabajo. Concretamente, *The Writer's Guide to Fantasy Literature: From Dragon's Lair to Hero's Quest* (2002) de Philip Martin y *The Cambridge Companion to Fantasy Literature* (2012) de Edward James y Farah Mendlesohn proponen una completa indagación en este ámbito, proporcionando información de gran relevancia al respecto de subgéneros como la alta fantasía, espada y brujería o fantasía oscura, conceptos que serán más desarrollados en posteriores apartados.

- Investigación instrumental

En 2016, Jiménez Alcázar planteaba el surgimiento de un nuevo tipo de historiador, un profesional adaptado y acostumbrado a los medios digitales cuyo primer acercamiento a los procesos históricos habrá sido, probablemente, a través de una experiencia videolúdica (2016, p. 197). En total concordancia con el autor, consideramos que en la actualidad resulta fundamental para un profesional (sea en el ámbito de la Historia o Historia del Arte, o de las Artes Visuales y Multimedia) entablar un contacto directo con el fenómeno del videojuego, tanto por su relevancia como producto cultural como por su rol a la hora de contar y mostrar la historia.

De este modo, si se va a examinar cómo la Edad Media es representada a través del videojuego, resultará imperativo jugar a aquellas obras relevantes al respecto. El historiador e historiador del arte deben experimentar estas representaciones del pasado para poder estudiarlas correctamente. Así, se ha aplicado también como metodología una investigación instrumental consistente en el consumo de videojuegos significativos para el presente trabajo. Para ello se han utilizado las videoconsolas PlayStation 4 y PlayStation 5, así como un ordenador personal, lo cual ha permitido la realización de capturas de pantalla para distintas imágenes y figuras.

- Investigación aplicada

Por último, se ha empleado una metodología a través de la cual se ha hecho uso de softwares como *Unity*³, *Blender*⁴ y *Krita*⁵ con el objetivo de dar forma al proyecto videolúdico propuesto en la investigación.

No obstante, consideramos necesario señalar que, por motivos académicos, ha existido una limitación de tiempo a la hora de desarrollar el proyecto propuesto, de manera que ciertos apartados no han podido ejecutarse adecuadamente y algunas de las ideas aquí presentes no han llegado a salir adelante, posponiéndose así para futuras fases de producción.

2. Marco teórico

2.1. *Homo (video)ludens*: el medio videolúdico en la sociedad contemporánea

En 1938 Johan Huizinga acuñaba el término *Homo ludens* en su obra homónima, en la cual recalca la importancia del juego en la cultura humana (Huizinga, 2007). Apenas hizo falta poco más de medio siglo para que, habiéndose asentado el videojuego como uno de los medios de consumo masivos más populares, este *homo ludens* se convirtiera en un *homo videoludens*, tal y como establecía el autor Carlos A. Scolari en *Homo Videoludens 2.0: de Pacman a la gamificación* (2013).

³ Software multiplataforma que permite crear videojuegos, aplicaciones o experiencias 2D y 3D

⁴ Aplicación multiplataforma especializada en la creación de modelados y renderizados 3D.

⁵ Programa de ilustración y pintura digital basado en las bibliotecas de la plataforma KDE, comunidad internacional que desarrolla software libre.

La relevancia que ha adquirido el medio videolúdico en el presente ha alcanzado cotas que hace unas décadas ni siquiera se lograba vaticinar. El desarrollo de videojuegos no tardó en superar las limitaciones de hardware y software, pasando de un mercado dominado por consolas de sobremesa a una completa versatilidad a través de las consolas portátiles y los cascos de realidad virtual, o de unos gráficos *low poly*⁶ y *sprites*⁷ bidimensionales a gráficos hiperrealistas con *gameworlds*⁸ creados proceduralmente⁹ (Fig. 1). Además, tal y como afirma José María Villalobos:

[...] los videojuegos son capaces de extenderse sin límites: en el ámbito científico y de investigación, en la psicología, la medicina, la filosofía; como simuladores sociales, deportivos o militares; aplicados como herramienta educativa y de concienciación, como *gamificadores* en las empresas; en el mundo comercial, pero también en el puramente artístico o experimental; por sus fructíferas relaciones con la poesía, la arquitectura, la pintura... (Villalobos, 2019, p. 32).



Figura 1. Captura de pantalla del videojuego *No Man's Sky* (Hello Games, 2016). El bioma y la fauna de los planetas que conforman su *gameworld* se generan proceduralmente.

⁶ Cuando hablamos de gráficos "*low poly*" nos referimos a mallas poligonales 3D creadas con una baja cantidad de polígonos. El término se suele utilizar tanto a nivel técnico como descriptivo.

⁷ En el ámbito de las imágenes digitales, un *sprite* es un mapa de bits normalmente de dos dimensiones integrado en una escena más amplia (Hague, 2018).

⁸ Según Víctor Navarro Remesal, un *gameworld* o mundo jugable es "una representación de un espacio modelo. Dicho espacio [...] puede ser totalmente imaginado o totalmente real, pasando por todos los puntos intermedios. [...] Todo juego crea su propia realidad, su propio mundo." (2016, p. 101).

⁹ Al hablar de contenidos generados proceduralmente en un videojuego, nos referimos a contenidos creados dentro del propio sistema de manera progresiva mediante métodos lógicos semi-aleatorios y un conjunto de reglas establecidas por los desarrolladores (Mora, 2024).

Los videojuegos han experimentado una evolución sin precedentes en su ya de por sí corta historia, evolución que los ha logrado colocar muy por encima de las demás industrias audiovisuales en cuestión de facturación y beneficios y que los ha llevado a tomar las universidades y los museos al ser considerados un bien cultural reconocido institucionalmente (Villalobos, 2019, p. 33).

Ahora bien, desde los albores de la industria hasta el presente más actual, lo que entendemos por “videojuego” ha ido transformándose acorde a las novedades del medio y a las necesidades de una industria que demanda una renovación constante y cada vez más vertiginosa. Así, con el objetivo de contextualizar la línea de trabajo que se quiere seguir, resulta conveniente detenernos a proporcionar una definición de videojuego sobre la cual poder adecuar nuestra investigación. De este modo, una vez delimitado qué es un videojuego, podremos dirigir nuestra atención hacia el videojuego de historia.

Numerosos autores han abordado ya la naturaleza del videojuego y qué características lo pueden definir. Jiménez Alcázar, por ejemplo, revisa las definiciones que aporta la RAE, limitadas e insuficientes para un medio complejo como es el videolúdico. El autor viene a concluir que un videojuego es “un elemento virtual que utiliza un dispositivo cibernético con el fin de generar ocio” (2016, p. 17). Si bien se trata de una aproximación acertada de lo que, en rasgos generales, es un videojuego, existen descripciones algo más rigurosas y extensas.

Navarro Remesal, en la obra *Libertad dirigida* (2016) dedica el primer capítulo a definir qué es un videojuego y los límites del mismo. El autor ofrece una definición caracterizada por una serie de rasgos que afirma que podemos encontrar en cualquier obra catalogada como “videojuego” – por ahora, al menos. Los videojuegos son, según Navarro, juegos de cualquier tipo, remediados por una plataforma electrónica que es capaz de crear, gestionar y representar un mundo virtual al que se le añade automatización y complejidad. Tienen lugar en un espacio ficcional y en un contexto concreto en el mundo real, son impredecibles, improproductivos y no obligatorios. Existe un sujeto/jugador – o más de uno – que los juega y están basados en reglas que exponen un reto a superar por él. Asimismo, cuentan con estados valorizados posibles¹⁰ y proporcionan

¹⁰ Con ello, Navarro se refiere a que todo juego cuenta con estados deseables y deseados, siendo estos “estados con una valorización óptima superior a otras, y por lo tanto preferible, y que exige un esfuerzo al jugador para ser alcanzada” (2016, p. 35).

agencia al jugador a través de sus mecánicas, formando así un complejo “suprasistema” donde juego, contexto, plataforma y jugador establecen un diálogo interactivo para generar una experiencia continua (p. 36).

Sin duda, Navarro logra proporcionar una definición acorde a la complejidad que supone tratar con un videojuego a día de hoy. No obstante, para la presente investigación se ha decidido seguir una definición de videojuego que conglomera de manera lógica y coherente algunos de los puntos más importantes de esta definición, y que encontramos en la obra *Pasado interactivo: memoria e historia en el videojuego* (2020) de Alberto Venegas Ramos. Para Venegas, un videojuego es una:

[...] creación digital donde intervienen uno o más usuarios, quienes a través del control de uno o más actores virtuales participan de una narrativa a través del juego y ven limitadas sus decisiones y acciones dentro del mundo virtual por unas reglas determinadas. (p. 32)

En efecto, todos los videojuegos son obras digitales, es decir, requieren la intermediación de un dispositivo digital capaz de procesar información. Tanto uno como más usuarios pueden formar parte de la experiencia de juego e inevitablemente deben controlar a un “actor virtual” para que la interacción tenga lugar, puesto que la interacción directa entre usuario y obra es otra de las singularidades que definen a este medio (Villalobos, 2019, p. 35). Finalmente, Venegas menciona el papel de las reglas en el videojuego, y cómo éstas acotan la libertad del jugador dentro de un marco concreto que define aquello que se puede y que no se puede hacer.

Es importante el énfasis en el ente jugador, dado que al igual que Venegas, nos interesa estudiar la relación entre los contenidos histórico-artísticos y los usuarios que perciben dichos contenidos por medio de la narrativa. Por supuesto, tanto los actores virtuales como el conjunto de reglas impuestas en el mundo virtual también conllevan una perspectiva concreta y deben ser tenidos en cuenta para la investigación del diálogo videolúdico con el pasado.

Habiendo tratado la relevancia del videojuego en la actualidad y una vez clarificados los aspectos básicos que conforman su definición, nos detendremos

ahora a investigar qué tipo de relación establece dicho medio con el pasado histórico.

2.2. El videojuego como narrador del pasado: videojuegos y memoria histórica

El 15 de mayo de 2024, Ubisoft publicó un nuevo tráiler de la última entrega en desarrollo perteneciente a la saga *Assassin's Creed*. Nos referimos a *Assassin's Creed: Shadows* (Ubisoft Quebec, 2024), ambientado en el Japón del siglo XVI, concretamente a finales del período Sengoku¹¹. En dicho tráiler se desvelaron quiénes iban a ser los protagonistas jugables: por un lado, tenemos la figura de Yasuke, un personaje histórico que llegó a Japón desde África con un grupo de misioneros portugueses jesuitas y que acabó bajo el servicio y vasallaje del daimio¹² Oda Nobunaga (Germain, 2023); por otro lado, controlamos a Naoe, una *shinobi*¹³ ficticia, pero cuyo padre es Fujibayashi Nagato¹⁴, otra figura histórica de relevancia.

El tráiler generó toda una ola de controversia y críticas hacia la empresa por diversos motivos. Algunos jugadores comentaban que seleccionar un personaje negro en un videojuego ambientado en Japón era una decisión “estúpida”, y que sería igual de estúpido que ambientar un videojuego en África y usar un protagonista blanco (Kaida, 2024). Este asunto tuvo tal repercusión que incluso personalidades públicas como Elon Musk se han manifestado opinando que “DEI [*Diversity, equity and inclusion*] kills art”¹⁵ (Musk, 2024), mientras que otra parte del público *gamer* hace referencia a una supuesta agenda ideológica *woke*¹⁶ que pone en cuestionamiento la autenticidad histórica del título llegando a ser “ofensivo más allá de lo creíble” (Cheong, 2024).

¹¹ Período histórico japonés comprendido entre 1467 y 1561 caracterizado por la desestabilidad social y política a raíz del estallido de numerosos conflictos internos, así como por una eclosión de las artes y la cultura.

¹² Figura de gran poder y relevancia en Japón desde el siglo X al siglo XIX.

¹³ Los *shinobi* o ninjas eran mercenarios que, durante una importante parte de la historia de Japón, se especializaron en espionaje, sabotaje y otras muchas tácticas de combate con el objetivo de desestabilizar a las tropas enemigas.

¹⁴ Líder de un grupo de *shinobi* durante el siglo XVI en la provincia japonesa de Iga.

¹⁵ “La diversidad, igualdad e inclusión acaban con el arte”.

¹⁶ El término *woke*, si bien fue originalmente utilizado para señalar un estado de conciencia ante la injusticia racial y distintos temas sociales y políticos, en los últimos años ha sido adaptado por partidos y movimientos de derecha y de derecha extrema para referirse de manera despectiva a defensores y partidarias de ideologías de izquierda y socialistas (véase: BBC News Mundo, 2022).

En una saga en la que ficción e historicidad se entretujan continuamente (recordemos que el argumento gira en torno al enfrentamiento a lo largo de la historia entre la Orden de los Templarios y la Orden de los Asesinos por el control de artefactos poderosos como el fruto del Edén), es curioso que la rigurosidad e historicidad solo se ponga en tela de juicio cuando se habla de la etnia de los personajes jugables. No hubo este nivel de críticas ni revuelo cuando, por ejemplo, se llevó a cabo una recreación de *Notre Dame* en *Assassin's Creed: Unity* (Ubisoft Montreal, 2014) inspirada en la reconstrucción del arquitecto Viollet-le-Duc, más tardía al período en el que tiene lugar la trama; o cuando montamos una especie de prototipo de ala delta creado por Leonardo Da Vinci para sobrevolar Venecia en *Assassin's Creed II* (Ubisoft Montreal, 2009); y mucho menos cuando en *Assassin's Creed Valhalla* (Ubisoft Montreal, 2020) nos enfrentamos al gigante de fuego mitológico Surtr.

El propio estudio se manifestó semanas después a la salida del tráiler para especificar lo siguiente:

Nuestra intención nunca ha sido presentar ninguno de nuestros títulos de *Assassin's Creed* [...] como representaciones factuales de la historia, o de personajes históricos. [...] *Assassin's Creed Shadows* es, ante todo, diseñado para ser un videojuego entretenido que cuente una ficción histórica atractiva en el Japón Feudal (Ubisoft, 2024).

Al fin y al cabo, lo que tenemos delante son videojuegos, es decir, productos de consumo. En estos casos, el pasado se convierte en una fuente a partir de la cual extraer imágenes y motivos atractivos para el público de masas (con mayor o menor rigurosidad histórica, como trataremos de abordar). En realidad, este interés por representar y evocar el pasado en el videojuego existe desde los inicios de la industria, siendo una de las temáticas más populares entre el público de masas (Cruz Martínez, 2020, p. 41). Desde las dinastías del Antiguo Egipto (*Faraón*, Sierra Entertainment, 1999) a la era Sengoku en Japón (*Nobunaga's Ambition*, Koei, 1983), pasando por el período de los Tres Reinos en China (*Romance of the Three Kingdoms*, Koei, 1985) o el Medioevo Europeo (*La Abadía del Crimen*, Opera Soft, 1987), está claro que la Historia se convirtió pronto en una fuente ideal e inagotable de contenidos y referencias, tal y como sucedió con otros

medios de masas como el cine, la televisión y la pintura. Hoy dichos referentes pretéritos son incluso más numerosos, y el videojuego de historia se ha consolidado como uno de los más jugados, sino el que más. Sagas tan exitosas como *Assassin's Creed* (2007-2020), *Red Dead Redemption* (2010-2018) o *Sid Meier's Civilization* (1991-2019) han demostrado el potencial de comercializar el pasado. De hecho, la segunda entrega de *Red Dead Redemption* (*Red Dead Redemption 2*, Rockstar Games, 2018), un título ambientado a finales del s. XIX, ha logrado posicionarse como uno de los productos de entretenimiento más vendidos de la historia durante su lanzamiento (Venegas Ramos, 2022, p. 22), alcanzando los 64 millones de copias vendidas (Clement, 2024).

Así, el medio videolúdico se ha convertido en uno de los instrumentos más empleados para la transmisión y narración del conocimiento histórico (Venegas Ramos, 2022, p.22). Para muchas personas, sobre todo entre la población joven, el contacto con la Segunda Guerra Mundial o la Guerra Fría, por ejemplo, procederá antes de títulos como *Call of Duty: WWII* (Activision, 2017) o *Call of Duty: Black Ops Cold War* (Activision, 2020) (Fig. 2) que de otras obras de carácter académico y/o educativo. Por lo tanto, resulta imperativo detenerse a estudiar y analizar los contenidos presentes en dichos productos. Contenidos que, de manera última, están supeditados a un contexto de ocio y consumo.



Figura 2. A la izquierda, escena durante la Guerra de Vietnam en *Call of Duty: Black Ops Cold War*; a la derecha, el Desembarco de Normandía en *Call of Duty: WWII*.

No obstante, los videojuegos de desarrollo Triple A¹⁷ no representan la única manera de aproximarse al pasado a través de mundos virtuales. Además de aquellos videojuegos concebidos por y para la industria del videojuego, existen videojuegos de historia producidos exclusiva o mayormente para la didáctica y la enseñanza y que podemos englobar en los llamados *serious games*, los cuales

¹⁷ En la industria del videojuego, un videojuego Triple A es aquel que ha contado con una producción, distribución y *marketing* de alto presupuesto.

también investigaremos en el presente escrito. Asimismo, incluiremos en este estudio los videojuegos de fantasía histórica, ya que muchos de estos títulos tomarán prestadas imágenes y estereotipos vinculados con el pasado para ambientar sus mundos fantásticos.

Sea como fuere, al margen del contexto de desarrollo de cada videojuego, lo que consideramos clave para la investigación teórica y la preproducción propuesta es el hecho de que a través de estas historias podemos entrar en contacto con un pasado interactivo. Desde la gestión y administración de influyentes ciudades de la Antigua Mesopotamia en *Nebuchadnezzar* (Nepos Games, 2021; Fig. 3); hasta la excavación de la ciudad romana de Pompeya en *Roman Town* (Dig-It! Games, 2010); pasando por la belleza romántica de antiguas ruinas góticas en el mágico universo de *The Witcher 3: Wild Hunt* (CD Projekt Red, 2015) y la evocación de la más reciente segunda batalla de Faluya en *Six Days in Fallujah* (Highwire Games, 2023; Fig. 4); todos ellos son solo algunos ejemplos de cómo pasado y presente se encuentran en un continuo diálogo en el medio videolúdico.



Figura 4. Captura de pantalla de *Nebuchadnezzar*



Figura 3. Captura de pantalla de *Six Days in Fallujah*.

Aunque estas obras presenten aproximaciones distintas al pasado, todas tienen en común algo que Adam Chapman (2016) ya acertó en señalar: “los juegos históricos digitales pueden permitirnos recrear los desafíos exploratorios que enfrentaron los agentes históricos [...], dado que mirar la información en una pantalla es similar a mirar la información en el entorno histórico original” (p. 183).

En resumen, tal y como hemos podido observar con el caso de *Assassin's Creed: Shadows*, está claro que la relación entre historia y videojuegos es hoy más que nunca una problemática que debe ser estudiada detenidamente desde perspectivas necesariamente multidisciplinares. Del mismo modo, dicha problemática será tratada aquí con el objetivo de contextualizar la preproducción de la obra propuesta. Por ello, a continuación, se lleva a cabo una diferenciación

entre tres tipos o géneros de videojuegos, todos ellos relevantes para la concepción del proyecto videolúdico *Capitaurum*: el videojuego de historia, el videojuego de fantasía histórica y el videojuego de didáctica histórica.

2.2.1. El videojuego de historia

Venegas Ramos (2022) define el videojuego de historia como una “creación virtual compuesta de imágenes y elementos ludonarrativos que trata voluntariamente de representar el pasado” (p. 36). Asimismo, el autor diferencia el videojuego de historia (*video game of history*) del videojuego histórico (*historical video game*), dado que todo videojuego es histórico en la medida en la que son obras que se han elaborado en el pasado (Venegas Ramos, 2022, p. 31). Seguidamente, Venegas propone una clasificación de videojuegos de historia en relación a las fuentes que se han utilizado para generar las imágenes y elementos ludonarrativos que conforman el pasado virtual representado. En primer lugar, encontramos los videojuegos de historia-testimonio, “basados en testimonios propios de la memoria individual o heredada”; en segundo lugar, los videojuegos de historia-problema, “basados en obras o cuestiones historiográficas”; y, en tercer lugar, los videojuegos de historia-mediática, “basados en la memoria estética del espacio y del tiempo representado” (2022, p. 36). Para esta investigación, y para la preproducción multimedia desarrollada, serán de especial relevancia e interés los videojuegos de historia-mediática, aunque también se han tenido en cuenta los otros dos tipos de videojuegos de historia.

¿Pero qué entendemos por memoria estética? Tal concepto, como refiere Venegas, hace referencia al origen de las fuentes de las imágenes y mensajes de los videojuegos, siendo este origen los productos artísticos previos destinados a ser consumidos por el público general en los principales medios de masas (2020, p. 55). Dentro del ámbito del videojuego de historia, y especialmente en el del videojuego de historia-mediática, no prima un interés por representar el pasado a partir de documentación científica o del trabajo del historiador, sino que se toman como referentes obras culturales que gozaron de un gran impacto mediático y que, por tanto, han tenido una importante repercusión en el imaginario popular, siendo sus motivos reiterados con mínimos cambios en obras posteriores.

Así, lo realmente interesante (y a veces preocupante), como ya hemos señalado con anterioridad, es ver cómo este tipo de representaciones del pasado están empezando (si no lo han hecho ya) a convertirse en los principales

transmisores de información histórica en el contexto de las sociedades de masas. Un fenómeno existente y ciertamente problemático asociado a la representación del pasado en las obras culturales de los medios masivos reside en la frecuente asociación de aquello representado con la veracidad histórica. Pero, tal y como ya señalaba Venegas Ramos (2022):

[...] los análisis sobre la autenticidad o no de lo que se representa, normalmente, corren el riesgo de volverse prácticas sin sentido si no se tiene en cuenta la manera en la que el pasado se convierte en videojuego, ya que éstos son entendidos como una representación del pasado que comparte intención, alcance y forma con la literatura historiográfica, equiparando el diseñador de videojuegos con el historiador. (pp. 434-435)

Está claro que un desarrollador de videojuegos no va a tener ni las mismas intenciones ni los mismos objetivos que un historiador. El historiador se interesa por una narración del pasado a través de relatos críticos consecutivos y la interpretación y comprobación de fuentes primarias, mientras que el desarrollador de videojuegos se interesa por generar un producto de consumo atractivo y accesible (Venegas Ramos, 2018, p. 329). Lo que es más, por su propia naturaleza lúdica, los videojuegos no pueden ser “históricamente exactos”, dado que su rigurosidad histórica se pone en entredicho en el momento en el que el pasado representado queda supeditado a las acciones y decisiones del jugador (Peñate Domínguez, 2017). Por esta razón, la representación pretérita histórica muchas veces se acaba modificando y adaptando al medio que lo cobija, suprimiendo el conocimiento científico en pos de un pasado tergiversado, pero fácil de consumir. Historiadores como Andreas Moitzi, asesor histórico del videojuego *Manor Lords* (Slavic Magic, 2024), mantienen que hablar de “exactitud histórica” y “autenticidad” en las recreaciones videolúdicas del pasado es ciertamente contradictorio y problemático (2023, min. 6:50), como veremos más adelante.

En gran parte de los videojuegos de historia, y especialmente en los videojuegos de fantasía histórica, encontraremos numerosos elementos que más que obedecer a la proyección de un pasado histórico veraz y científico, obedecen a unas necesidades de consumo concretas. Es lo que Venegas (2018) define

como “retrolugar”, que viene a ser un: “Elemento que evoca o intenta reconstruir un pasado idealizado, ligero, simplificado, fácilmente reconocible y fuera del tiempo con el objetivo de servir como objeto de consumo cultural o adorno estético” (p. 327).

Este concepto se encuentra vinculado con una especie de familiaridad histórica existente en el imaginario colectivo, y que se activa al reconocer dichos elementos o retrolugares por haberse repetido hasta la saciedad con anterioridad en otros productos de éxito. Al fin y al cabo, el videojuego hegemónico busca el beneficio económico, y para ello, requiere una accesibilidad al alcance del mayor número posible de personas. Es por esta razón por la que los videojuegos de historia buscan acudir “a los lugares comunes más conocidos del pasado” (Venegas Ramos, 2016, como se citó en Venegas Ramos, 2018, p. 328). Otros autores, como es el caso de Elliot y Kapell (2013), aseguran que la imagen del pasado que consumimos en la mayoría de videojuegos de historia se basa más en mitos que en la propia historiografía.

El resultado es una representación de la historia que obedece no tanto a la “rigurosidad”, sino más bien a la “autenticidad”. Mientras que la rigurosidad o exactitud histórica suele vincularse con un “realismo” histórico, una representación “auténtica” de la historia resuena con la idea del pasado que el público de masas ha consolidado en su imaginario (Peñate Domínguez, 2017). Que un videojuego transmita una experiencia auténtica no quiere decir que sea históricamente precisa. Véase el caso de *Kingdom Come: Deliverance* (Warhorse Studios, 2018), un videojuego que desde las fases iniciales de desarrollo hizo hincapié en su interés por crear una Bohemia del siglo XV “lo más auténtica posible” (Warhorse Studios, 2014). Aunque existió un exhaustivo trabajo de investigación y documentación histórica (como se puede apreciar en elementos como el código, que incluye todo tipo de información del contexto en el que tiene lugar la acción, o la arquitectura y vestimentas de la región; Fig. 5), los desarrolladores no pudieron evitar caer en una manipulación del pasado que responde a unos intereses narrativos concretos. Aspectos como la nula representación de cuerpos disidentes de mujeres, la – voluntaria – supresión de problemáticas sociales del momento (la acción del juego tiene lugar años antes de las Guerras Husitas) o la demonización del enemigo nos hablan de un concepto que ya acuñaron Salvati y Bullinger en

2013, concretamente, la “autenticidad selectiva” (como se citó en Peñate Domínguez, 2017).



Figura 5. Captura de pantalla del código de *Kingdom Come: Deliverance* mostrando una entrada sobre Carlos IV de Luxemburgo.

De hecho, existen numerosos videojuegos *indies*¹⁸ que plantean una proyección del pasado igualmente interesante e incluso, en ocasiones, con un mayor nivel de rigor histórico. *Valiant Hearts* (Ubisoft Montpellier, 2014), por ejemplo, evoca algunos acontecimientos acaecidos durante la Primera Guerra Mundial tomando como fuente cartas y correspondencias escritas durante esos años (Fig. 6); *Treasures of the Aegean* (Undercoders, 2021) propone un acercamiento original a la antigua cultura minoica a través del *parkour* y rompecabezas; y *The Procession to Calvary* (Joe Richardson, 2020) reinterpreta cuadros renacentistas mediante el humor y la ironía (Fig. 7).



Figura 6. Captura de pantalla de *Valiant Hearts*.

¹⁸ Los videojuegos *indies* (término abreviado del inglés *independent*) suelen ser videojuegos desarrollados por empresas pequeñas o grupos de desarrolladores reducidos que cuentan con un presupuesto menor al de los títulos triple A.



Figura 7. Captura de pantalla de *The Procession to Calvary*.

En resumen, el videojuego ha asimilado un rol de innegable relevancia como narrador del pasado, sea creando escenarios del pasado preparados para el consumo a costa de la veracidad histórica o plasmando visiones más rigurosas y fieles a las fuentes documentales.

2.2.1.1. El videojuego de fantasía histórica

Dentro del género del videojuego de historia debemos llevar a cabo una distinción que consideramos relevante para el presente trabajo. Volviendo a *Kingdom Come: Deliverance*, encontramos un título que, aunque expone una narrativa ficticia, está ambientado en un escenario histórico real como es la Bohemia del siglo XV, y cuenta con personajes históricos como Carlos IV de Alemania¹⁹ o Jobst de Moravia²⁰ (Fig. 8).



Figura 8. A la izquierda, representación de Jobst de Moravia en *Kingdom Come: Deliverance*; a la derecha, representación de Wenceslao IV (primo de Jobst de Moravia), Carlos IV de Alemania y Jobst de Moravia en el manuscrito iluminado *Libro Conmemorativo de Olomou*.

¹⁹ Emperador del Sacro Imperio Romano Germánico desde 1355 hasta 1378.

²⁰ Gobernador de Moravia y Brandeburgo a finales del s. XIV y principios del XV y sobrino de Carlos IV de Alemania.

No obstante, dentro del género del videojuego de historia cabe incluir también aquellos videojuegos definidos como videojuegos de fantasía histórica. Perteneciente a este subgénero, como veremos en futuros apartados, encontramos la fantasía medieval, que ha dado lugar a numerosas y populares obras entre el público de masas.

Verónica Schanoes (2012) define la fantasía histórica como: “un híbrido de dos modos aparentemente opuestos, fantasía, con su rechazo explícito de la realidad consensuada, y la ficción histórica, un género fundamentado en realismo y eventos históricamente rigurosos” (p. 236). Esta definición, aunque válida, queda algo insuficiente y no abarca la complejidad de este subgénero. El escritor Jo Walton en su ensayo *What is historical fantasy* (2009) expande los límites de la fantasía histórica a distintas perspectivas aplicables.

En primer lugar, estarían aquellas obras que presentan una historia alternativa debido a algún elemento mágico o sobrenatural, como *Wolfenstein* (Raven Software, 2009), donde las fuerzas nazis han consolidado su poder debido al poder de unos cristales mágicos. Seguidamente estarían aquellos mundos que, si bien existen en un momento concreto del pasado histórico, también son escenario de elementos fantásticos y sobrenaturales. Juegos como la saga *Assassin's Creed*, donde la acción tiene lugar en distintas ciudades históricas pero la trama gira en torno a una lucha milenaria entre templarios y asesinos; o la serie de videojuegos *God of War* (2005-2010), donde recorreremos ciudades como Atenas, Rodas o Esparta mientras combatimos criaturas mitológicas del Inframundo o del Olimpo. Por último, hay casos en los que el *gameworld* es ficticio e imaginario, pero recurre al pasado como fuente a partir de la cual extraer motivos e imágenes que ambientarán su mundo. Este enfoque es especialmente recurrente en los videojuegos de fantasía medieval como *The Elder Scrolls V: Skyrim* o *The Witcher 3*, donde la memoria histórica medieval se utiliza para componer parte del universo. También hay casos como *Far Cry: Primal* (Ubisoft, 2016, Fig. 9), donde se utiliza un lugar ficticio llamado Oros como excusa para

tratar de recrear (con muchas licencias interpretativas) lo que hubiera sido Europa Central en el 10.000 a.C. (Fig. 10).



Figura 10. Imagen promocional de Far Cry: Primal



Figura 9. Carrera Blanca, ciudad de Skyrim. Algunas de las construcciones del juego están influenciadas por la arquitectura medieval escandinava.

Se ha considerado adecuado dedicar un apartado a este tipo de videojuegos porque, a pesar de su carácter fantástico, emplean motivos y elementos arraigados en algún momento histórico, fomentando sin quererlo (o queriendo) una memoria histórica concreta o unas ideas artificiales asociadas a un período determinado, tal y como sucede con muchos videojuegos de fantasía medieval.

2.2.2. El videojuego de didáctica histórica

Cuando hablamos del videojuego de historia hegemónico (entendiendo por videojuego hegemónico un producto orientado a la comercialización masiva), hemos de tener claro que, debido a su contexto de consumo, las intenciones del estudio desarrollador diferirán de aquellas de un historiador. Para el primero, primará la estética; para el segundo, la didáctica (Venegas Ramos, 2018, p. 329). También hemos comprobado que, a pesar de su naturaleza como objeto de consumo, los videojuegos de historia pueden emplearse como un instrumento más a través del cual enseñar la historia pasada, al incluir representaciones más o menos rigurosas que sirven como ejercicio reflexivo en torno a nuestra relación con el pasado desde el presente.

Ahora bien, existe un sector del mercado cuyos objetivos primarios distan de aquellos videojuegos concebidos para el público de masas y desarrollados con el objetivo de obtener beneficios máximos. Son los llamados *Digital Serious Games* (DSG, o “juegos serios digitales” en castellano), “juegos (digitales) usados para propósitos distintos al mero entretenimiento” (Susi et al, 2007, p. 1). Se trata de aplicaciones interactivas donde prima lo educativo y donde el aprendizaje

está asociado a un paradigma de juego (Lorenzini et al, 2015, p. 639). Si bien estos juegos son utilizados por sectores como el militar, el médico o el científico, para la presente investigación nos interesan especialmente aquellos juegos utilizados en el ámbito educacional y formativo; concretamente, videojuegos de didáctica histórica, desarrollados por y para contextos académicos y de enseñanza como pueden ser las instituciones museísticas, las aulas de institutos o las universidades.

Siendo exactos, en realidad todos los videojuegos serios pueden considerarse educativos o formativos. Según autores como Michael Zidya (2005), los juegos serios contienen un componente pedagógico más allá de la narración, el arte o el software. Lo que convierte a los juegos en “serios” es la adición de actividades que educan e instruyen, es decir, que imparten un conocimiento o una habilidad. Profundizando en ello, Susi et al (2007) proponen una definición de los *serious games* que hace hincapié en el *engagement* con el usuario: “juegos que atraen al usuario, y contribuyen a la obtención de un propósito definido aparte del puro entretenimiento (sea o no el usuario consciente de ello)” (p. 5). No obstante, ello no quiere decir ni que los videojuegos comerciales no puedan impartir conocimiento o habilidades, ni que los *serious games* sacrifiquen la diversión en pos de la pedagogía y enseñanza. Pero para los juegos serios será siempre más importante que la experiencia virtual pueda ser usada para resolver un problema o para transmitir una enseñanza que el hecho de conseguir una experiencia “lo más rica posible” (Susi et al, 2007, p. 6).

Así, siguiendo el título del apartado, nos centraremos en aquellos *serious games* que ponen el énfasis en la didáctica de la historia, en la representación del pasado con intenciones educativas y que instruyen en la comprensión de la historia pasada.

Un evento realmente relevante en este sentido es el Heritage Jam, que desde 2014 se celebra en el Departamento de Arqueología de la Universidad de York²¹, donde todo tipo de trabajos de visualización digital (ya no solo videojuegos, también proyectos de realidad aumentada, de ficción interactiva o de exploración de entornos museísticos) son presentados con el objetivo de profundizar en la comunicación y exploración de la arqueología (Reinhard, 2020, p. 36). Si bien la

²¹ Se puede visitar la página web en el siguiente enlace: <https://heritagejam.hosted.york.ac.uk/>

disciplina sobre la que gira el evento no es la Historia como tal, encontramos obras como *Buried* – desarrollado por Tara Copplestone y Luke Botham y publicado en 2014 –, un videojuego de literatura ergódica²² inspirado en los libros de “elige tu propia aventura”²³ y concebido en parte a modo de ensayo académico, donde controlamos a un arqueólogo que se enfrenta a las complejidades de los enterramientos, tanto en el ámbito de la arqueología como en su vida personal (Fig. 11). La representación de aspectos vinculados con la arqueología y el pasado destaca por su carácter riguroso, siendo una clara muestra de armonización entre lo lúdico y lo pedagógico. Asimismo, es una clara muestra de cómo los videojuegos de didáctica histórica se enfocan en elementos concretos de aprendizaje, mientras que los videojuegos comerciales o de entretenimiento suelen presentar una visión simplificada y consumista del pasado.



Figura 11. Portada del videojuego *Buried*.

Otros ejemplos interesantes del empleo del videojuego como herramienta educativa histórica son *Nubla*²⁴ y *Nubla 2*²⁵, resultado de la colaboración entre Gamera Nest²⁶, la empresa tecnológica Sony España y el equipo de Educación

²² Según Espen J. Aarseth (1997): “En la literatura ergódica, se requiere un ‘esfuerzo relevante’ por parte del lector para atravesar el texto” (p. 1).

²³ *Choose your Own Adventure* (o “elige tu propia aventura”) son una serie de libros escritos desde una perspectiva en segunda persona y donde el lector asume el rol del protagonista para tomar decisiones que afectarán al transcurso de la historia.

²⁴ <https://www.educathyssen.org/nubla>

²⁵ <https://www.educathyssen.org/programas-publicos/nubla/nubla-2>

²⁶ Desarrolladora de videojuegos orientados a museos y fundaciones culturales. Véase: <https://gammeranest.com/>

del Museo Thyssen-Bornemisza²⁷ (Fig. 12). En estos títulos la narrativa dialoga con la Historia del Arte a través de las obras del museo, resultando en un producto que combina puzzles con aprendizaje histórico-artístico. Se tratan de obras concebidas en un contexto museístico, diferenciándose de sus parientes orientados al mercado masivo y al público de masas. Esta diferenciación permite un mayor margen en el que operar a nivel didáctico, lo cual no quiere decir que los desarrolladores no tuvieran la intención de hacer llegar su obra más allá del ámbito educativo o académico. De hecho, tal y como se menciona en la página web de *Nubla*:

Combinar un lenguaje visual clásico – la pintura – con el audiovisual más contemporáneo – propio de las narrativas interactivas del videojuego – puede ser un camino interesante para expandir el conocimiento que albergan los museos y trasladarlo a nuevos medios y, consecuentemente, a nuevos públicos. (Harguindey & Gómez, 2016)



Figura 12. Captura de pantalla de *Nubla 2* (izda.). La escena remite al cuadro del artista Lyonel Feininger, *El hombre blanco* (1907, óleo sobre lienzo, Colección Carmen Thyssen; dcha).

²⁷ Pinacoteca situada en la ciudad española de Madrid. Véase: <https://www.museothyssen.org/>

Incluso instituciones como las bibliotecas también han hecho uso del alcance y popularidad del videojuego. *A Virtual Laboratory* es un videojuego de realidad virtual que simula un experimento de destilación médica en un laboratorio de alquimia medieval. La obra forma parte de un proyecto de mayor envergadura llamado MUBIL²⁸ – financiado por la Universidad Noruega de Ciencia y Tecnología²⁹ y por la Biblioteca Nacional de Noruega³⁰ – en el cual participan la Biblioteca Gunnerus³¹ de Trondheim y el Perceptual Robotics Laboratory de la Scuola Superiore Sant’Anna de Pisa³². Dicho proyecto tiene el objetivo de difundir las antiguas colecciones de manuscritos de la Biblioteca Gunnerus aprovechando la interacción multimedia y los escenarios virtuales (Lorenzini et al, 2015, p. 639; Fig. 13). Así, tal y como afirmaban Harguindey y Gómez, el conocimiento puede alcanzar a nuevos públicos y usuarios.

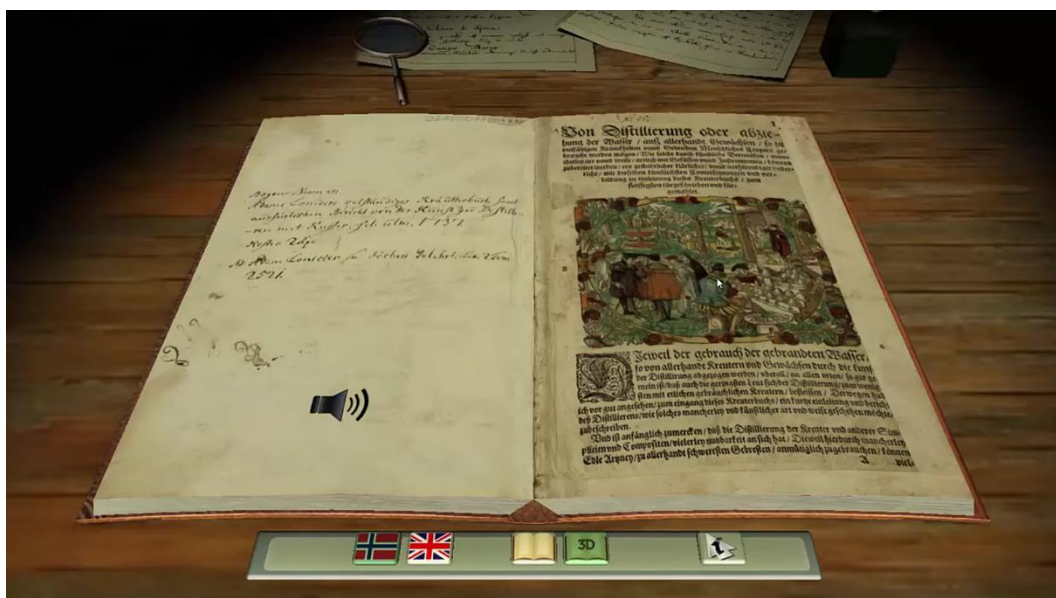


Figura 13. Gamificación y virtualización de un manuscrito medieval llevado a cabo a través del proyecto MUBIL.

El espacio digital que habitan los jugadores se convierte en un entorno en el que interactuar con objetos del pasado, habilitando un recinto de aprendizaje virtual que busca democratizar las colecciones de la biblioteca. Al tratarse de libros antiguos y manuscritos, su condición física es considerablemente susceptible a la degradación, pero mediante la intervención de las tecnologías de realidad virtual

²⁸ <https://mubil.no/>

²⁹ <https://www.ntnu.edu/>

³⁰ <https://www.nb.no/en/>

³¹ <https://www.ntnu.edu/ub/libraries/gunnerus>

³² <https://www.santannapisa.it/en/node/5845>

se vuelven totalmente accesibles para el gran público sin peligro de adulteración o degradación. El equipo desarrollador afirma:

El objetivo de nuestra visión era reforzar el interés público creando vínculos dinámicos entre colecciones antiguas y nuevas tecnologías, plataformas de comunicación, diseños de exposición y programas educativos. Es decir, usar aplicaciones tecnológicas para reinterpretar colecciones culturales y consolidar la producción de conocimiento. (Lorenzini et al, 2015, p. 640)

En resumen, el medio videolúdico y su potencial como narrador del pasado ha encontrado un nicho todavía por explorar y explotar en la esfera educativa y pedagógica, un nicho en el que la espectacularización y la romantización del pasado que caracteriza a un importante sector de la industria hegemónica del videojuego da paso a una representación más rigurosa, científica y orientada a lo educacional y formativo, siempre sin dejar de lado la naturaleza lúdico-narrativa del medio.

2.2.3. La disciplina histórico-artística y el videojuego

Así, una vez asimilado el importante rol que el videojuego cumple en la actualidad como un sujeto más en la narración de la historia pasada, consideramos acertado dedicar un breve apartado sobre estas nuevas fronteras abiertas para la disciplina de la Historia y la Historia del Arte.

A pesar de las pesadas lacras que el videojuego sigue arrastrando, poco a poco la esfera académica va cediendo espacio a más investigaciones al respecto, y cada vez más profesionales se pronuncian sobre la relevancia de este medio en el presente. En el caso de las disciplinas histórico-artísticas, autores como Jiménez Alcázar ya señalaban la relevancia que el conocimiento del medio videolúdico va a tener en los estudios de los futuros historiadores:

El surgimiento de un nuevo tipo de historiador es una [...] posibilidad más que real, pues en breves años no será extraño encontrar a profesionales cuyo primer acercamiento y encuentro con procesos históricos habrá sido tras encarnar a un *gamer* eventual o habitual. (Jiménez Alcázar, 2016, p. 197)

En realidad, se trata de un fenómeno lógico: si cada vez hay más personas que consumen videojuegos, cada vez habrá un mayor interés en los videojuegos de historia. Pero, al mismo tiempo, esto crea una problemática importante: si la producción de videojuegos de historia es cada vez mayor, y la historia como fuente para extraer imágenes es más frecuente, una mayor cantidad de contenidos históricos remediados, alterados y pasados por el filtro de los *mass media* llegará a un mayor porcentaje de la población. Es así como la proliferación de memorias estéticas construidas a partir de la repetición y reproducción de imágenes puestas al servicio del consumo puede llegar a suplantar y sustituir a una memoria basada en fuentes primarias y datos científicos (Venegas Ramos, 2020, p. 54).

Por ello, cabe plantearse la siguiente cuestión: ¿qué función puede (e incluso debe) cumplir el historiador o historiador del arte dentro de estos vertiginosos cambios en la percepción y narración del pasado?

En primer lugar, y siendo éste uno de los objetivos de este mismo trabajo, los profesionales en estas disciplinas debemos remarcar el papel que el videojuego puede llegar a tener en la docencia. Tanto a través del consumo de títulos cuya intencionalidad es explícitamente didáctica (como hemos visto en el apartado anterior), como a través de la crítica y reflexión de aquellos videojuegos que presentan una faceta de la Historia tergiversada, espectacularizada o inexacta. Todo videojuego de historia puede ser empleado con fines educativos, sea para mostrar las fallas en su narración o ambientación, o para ensalzar sus virtudes como instrumento didáctico. Además, tal y como ocurría con el código de *Kingdom Come: Deliverance*, cada vez son más videojuegos los que incluyen opciones pedagógicas. Por nombrar otro ejemplo, véase el modo “*Discovery Tour*” que la desarrolladora Ubisoft añadió a las últimas tres entregas de la serie *Assassin’s Creed*, donde el jugador podrá explorar libremente la Antigua Grecia, el Antiguo Egipto o la época vikinga mientras aprende sobre la historia de cada

período (Fig. 14). De hecho, en la propia página web afirman cómo esta herramienta ha sido utilizada en clases y alabada por profesores³³ (Fig. 15).



Figura 14. Captura de pantalla de la página web del *Discovery Tour* de Ubisoft.



Figura 15. Captura de pantalla del modo *Discovery Tour* en *Assassin's Creed Valhalla*.

En segundo lugar, al historiador e historiador del arte se le presenta un amplio e interesante margen de maniobra dentro del propio contexto de la producción y diseño de videojuegos. Cada vez más títulos cuentan con profesionales versados en el pasado para sus representaciones pretéritas, y cada vez se les da más relevancia. Uno de los casos más recientes es el juego en desarrollo *Sid Meier's Civilization VII* (Firaxis Games, 2025). Para mostrar nueva información sobre el juego, los desarrolladores llevaron a cabo un *gameplay*³⁴ en el que participaron comentándolo en directo, y como parte del equipo se encontraba el historiador Andrew Johnson, que ocupa el rol de *lead historian* (*Sid Meier's Civilization*, 2024).

Poder abordar de manera rigurosa y científica la percepción del pasado en el presente requiere de los profesionales histórico-artísticos mantenerse

³³ <https://www.ubisoft.com/es-es/game/assassins-creed/discovery-tour>

³⁴ https://www.youtube.com/live/Uv0_djRxmEs?si=vq2Hbs5QKAFKJGyt

actualizados en las herramientas tecnológicas más novedosas y en los productos culturales más recientes, que no solo sirven como objetos de estudio, sino también como instrumentos para difundir las investigaciones llevadas a cabo. Retomando de nuevo las reflexiones de Alcázar (2016), el historiador *gamer*:

[...] lleva más ventaja, pues entiende y comprende las tecnologías de comunicación: las sabrá usar de forma ponderada, conocerá sus límites y, sobre todo, tendrá una idea clara de que no puede dejar de lado los medios audiovisuales. La tecnología estará a su servicio por el control y el dominio que tendrá de las mismas, y deberá servirse de ellas para evitar que la brecha digital lo arrastre. (p. 217)

Una vez explicada la importancia del videojuego como narrador del pasado y el papel que las disciplinas histórico-artísticas pueden llevar a cabo dentro de este fenómeno, se procede a esclarecer cómo y por qué la Edad Media es representada en el medio videolúdico y qué tipo de manifestaciones videolúdicas de historia medieval podemos observar a día de hoy.

2.3. La Edad Media videolúdica

En el anterior apartado hemos podido comprobar cómo la representación de la historia pretérita en el videojuego se ha convertido en un objeto de estudio de relevancia capital en la sociedad contemporánea, sobre todo teniendo en cuenta el potencial del videojuego como herramienta didáctica y de reflexión histórica, así como los riesgos latentes en aquellas recreaciones del pasado tergiversadas y manipuladas.

En esta gamificación de la historia, la Edad Media se ha convertido en uno de los períodos más explotados y reproducidos, siendo este fenómeno uno de los puntos clave de la presente investigación. ¿Por qué existe un deseo continuo de representar la Edad Media? ¿Por qué atrae tanto ver, y en nuestro caso, jugar al Medievo? Para responder a estas preguntas, debemos retomar aquello que comentábamos con anterioridad en relación al establecimiento de una memoria estética. En efecto, existe en el imaginario colectivo un conjunto de imágenes, motivos y tropos fascinantes que han conformado un retrato del Medievo atractivo,

romántico y cautivador no solo para el jugador moderno, sino para la mayor parte de la población. Jiménez Alcázar (2016) afirmaba lo siguiente:

El Medioevo representa en todo momento lo intangible y el universo de las más irracionales creencias y comportamientos humanos. La brujería, la magia, la brutalidad, el amor cortés (el caballero y la dama), lo fantástico de una arquitectura imaginada (castillos en ruinas completados en las mentes de las gentes del XIX y, en consecuencia, de nosotros, hombres y mujeres del XXI) o no (fortalezas espléndidas que enseñorean el paisaje europeo), armas señal de dignidad (grandes espadas), heráldica y genealogía como atractivo *per se...*; la percepción de una categoría y comportamiento social (un *señor feudal* tiene hoy una imagen colectiva muy definida, al margen de su realidad, al igual que un *vasallo*). (p. 80)

La cultura de masas ha ido perfilando y modelando una idea de lo medieval que no corresponde tanto a lo que fue, sino a lo que ha sido inventado. Más concretamente, solemos encontrarnos un esbozo de la Edad Media que se resume en una generalización de los siglos XIV y XV, lo que supone que un período de diez siglos se reduce a apenas doscientos años (Sergi, 2001, pp. 22, 24). La necesidad de un consumo voraz de imágenes espectaculares y atractivas no requiere de una Edad Media científica o documental, sino de un Medioevo seductivo, encantador y fascinante.

Asimismo, sagas de videojuegos de fantasía medieval como *The Elder Scrolls* (Bethesda Game Studios, 1994 – 2011), *The Witcher* (CD Projekt Red, 2007 – 2015) o *Dark Souls* (From Software, 2011 – 2016) contribuyen a la asociación del Medioevo con lo mágico y lo fantástico, y presentando una visión del período romántica, plagada de ruinas antiguas, majestuosos castillos y otros motivos que podemos rastrear hasta la literatura y pintura de finales del XVIII y del XIX (Fig. 16). Otras sagas como *Mount & Blade* (TaleWorlds Entertainment, 2008 – 2022) o *Chivalry* (Torn Banner Studios, 2012 – 2021) optan por la representación de escenarios ambientados en la Edad Media, pero sin corresponder

históricamente al período, y principalmente caracterizados por la violencia y el combate, propagando el tropo de la crueldad y brutalidad medieval (Fig. 17).



Figura 17. Ilustración de Gustave Doré (1867) para el poema de Alfred Tennyson: *Idilios del rey* (1859).



Figura 16. Captura de pantalla de *Chivalry: Medieval Warfare* (2012). Recuperado de: https://store.steampowered.com/app/219640/Chivalry_Medieval_Warfare/?l=spanish

No obstante, por otro lado, encontramos videojuegos que de manera explícita han tratado de proyectar una imagen del período más rigurosa y documental, históricamente hablando. En las páginas web de títulos de historia como *Kingdom Come: Deliverance* o *Manor Lords* los desarrolladores hacen hincapié en querer transmitir una “experiencia lo más auténtica posible” (Warhorse Studios, 2014, “A Different Kind of RPG”) y “mantener el rigor histórico en la medida de lo posible” (Slavic Magic, 2024). Más adelante estudiaremos si dichas representaciones logran establecer una visión del Medievo edificada sobre fuentes documentales y científicas o sí, por el contrario, se ven limitadas por la naturaleza lúdica del medio y por la memoria estética construida a lo largo de los años.

Previo a ello, abordaremos cómo se ha ido gestando la concepción de la Edad Media que hoy en día prevalece en el imaginario colectivo, desde los escritos humanistas de finales del Medievo y principios del Renacimiento italiano, pasando por distintos trabajos de los años de la Ilustración y del Romanticismo y llegando a la aparición de la industria cinematográfica, televisiva y videolúdica. Posteriormente, estudiaremos las distintas representaciones de la Edad Media que podemos encontrar en el videojuego, desde sus vertientes más fantásticas y románticas hasta las más “auténticas” y “realistas”.

2.3.1. De Petrarca a *Assassin's Creed*: la construcción del recuerdo medieval

Cuando hablamos de Edad Media hemos de tener en cuenta distintas problemáticas que vienen entreveradas como resultado de la delimitación historiográfica. Para empezar, la historiografía hegemónica establece el inicio de la Edad Media en el año 476 d.C., momento en el que el Imperio romano de Occidente cae a raíz de la deposición del emperador Rómulo Augusto, y el final en el 1492, coincidiendo con la llegada de Cristóbal Colón a América (aunque algunos historiadores establecen la caída de Constantinopla en 1493 como el suceso que marca el final del Medievo). Más concretamente, se suele hablar de una “Alta Edad Media” (de los siglos V al X) y una “Baja Edad Media” (del s. XI al XV).

Sea como fuere, estamos hablando de diez siglos de historia, lo cual nos lleva a cuestionarnos, por ejemplo, si las mujeres y los hombres de la península ibérica en el siglo VI son las mismas mujeres y hombres que las del siglo XV. O si el arte del territorio que actualmente ocupa Francia en el siglo V es el mismo que encontramos en el siglo X. Además, tal y como sucede con otros momentos históricos, ¿podemos decir que lo medieval empieza en un año concreto y acaba en otro? Obviamente, la aparición de aquello que conocemos como medieval no ocurrió de manera súbita, sino paulatina y gradualmente. Pero, tal y como escribía Giuseppe Sergi en *La idea de la Edad Media* (2001):

“Periodizar” es una operación cultural orientada a la comprensión de la historia: se reparte la historia en “períodos” más o menos largos, evocables de manera suficientemente homogénea, en la imposibilidad, para la memoria colectiva de los hombres, de entrar en el magma del pasado aislando en él cada momento. (p. 28)

Si bien debemos entender la Historia como un contínuum donde cada acontecimiento está relacionado causalmente con aquel que le sucede, la ordenación cronológica del material histórico es abrazada y compartida por los profesionales de las disciplinas históricas e histórico-artísticas, ya que esta continuidad no entra en discordancia con la delimitación de una serie de momentos temporales caracterizados por aspectos concretos que en cierta

manera le particularizan en relación a aquello que le precede y sigue (González Mínguez, 2006, p. 120).

Por otra parte, encontramos la cuestionable y ambigua descripción de este período histórico como Edad “Media”. Algo “medio” quiere decir “que está entre dos extremos, en el centro de algo o entre dos cosas” (Real Academia Española, s.f., definición 2). Como abordaremos en los siguientes párrafos, la Edad Media es un período comprendido entre la Edad Antigua y la Edad Moderna, es decir, es un momento histórico definido por aquello que le precede y le sucede.

Aunque estas cuestiones ya han sido abordadas por numerosos historiadores e historiadoras desde hace años, sí que es cierto que no se ha hecho tanto énfasis en los sujetos y motivos que llevaron al establecimiento de esta diferenciación histórica, tal y como señalaba Baura García en *El origen del concepto historiográfico de la Edad Media Oscura. La labor de Petrarca* (2012, p. 9), obra que tomaremos de referencia para dar respuesta a los siguientes interrogantes: ¿cómo se fueron levantando los cimientos despectivos de dicho período? ¿Y cómo se mantuvieron y desarrollaron a lo largo de los años?

El término de “Edad Media” acuñado a lo largo del siglo XIV y XV tiene su origen, en realidad, en los escritos bíblicos. El Nuevo Testamento hace referencia a una época pagana “oscura” o “tenebrosa”, conceptos que serán reutilizados por los literatos humanistas para describir la época posterior a la brillantez de la Antigüedad clásica. Este período ominoso llegaría a su fin con la llegada de Cristo, el cual “iluminaría” los corazones de los hombres (Barua García, 2012, p. 16). La Edad Media como edad oscura será un tropo frecuente con el paso del tiempo, consolidándose, como veremos más adelante, con el pensamiento ilustrado.

Es importante mencionar la influencia que tuvo la obra de San Agustín³⁵ (354 – 430) durante los siglos del Medievo, sobre todo sus tesis que señalaban la vida terrenal como un episodio intermedio previo a la verdadera vida. Este mismo pensamiento lo intercaló con una división de la historia en seis edades, donde la sexta era venía definida por la muerte y resurrección de Cristo, y cuyo final marcaría la segunda venida del Hijo de Dios, y por tanto, el fin de los tiempos. Como ocurría con la vida terrenal, esta sexta etapa actuaba como una edad

³⁵ Agustín de Hipona fue un teólogo y filósofo cristiano considerado por la Iglesia católica como uno de los Padres de la Iglesia. Su obra fue prolífica y de gran relevancia para el cuerpo teórico cristiano.

intermedia entre la primera y la segunda llegada de Cristo. Todo ello repercutirá en la posterior concepción de la noción de Edad Media, tal y como se puede observar en algunos términos empleados en versiones de la *Vulgata* del siglo XIII como “*medium annorum*” o “*medio tempore*” (Baura García, 2012, p. 17). En definitiva, a lo largo de la Edad Media ya se fue forjando la idea de que el momento que le tocaba vivir al hombre y mujer medieval no era sino un episodio transitorio previo a la gloria celestial que acompañaría la segunda venida de Cristo, mentalidad que acompañará la historiografía posterior y que será recuperada por los humanistas italianos para consolidar su argumentación en contra de lo medieval y evidenciar su deseo por recuperar el arte clásico, “como si los humanistas no hubiesen sido hijos de un atormentado pero rico recorrido milenario, sino descendientes directos de una abstracta memoria de lo antiguo” (Sergi, 2001, p. 120).

Avanzando ligeramente en el tiempo, encontramos la figura, esencial en este discurso, de Francesco Petrarca (1304 – 1374). Poeta del siglo XIV, su obra estuvo marcada por las complejidades del contexto histórico que le cobijó, dificultades que se manifestaron de manera pesimista en sus trabajos, siendo su testamento literario *Alla posterità* (hacia 1370) el máximo exponente de ello: “Si el amor a los míos no me lo impidiera, siempre hubiera deseado nacer en cualquier otra época, y olvidar esta” (como se citó en Baura García, 2012, p. 18). Y es que “esta” época estuvo marcada por una gran inestabilidad política, numerosos conflictos militares y la mortal enfermedad de la Peste Negra. A todo ello, según el propio Petrarca, se le sumaba una moral y religión en decadencia. No obstante, aquello que hizo más mella en el pesimismo característico de su obra fue la insalvable comparación, según el poeta, entre la Italia del XIV y la Roma clásica, caracterizada por haber alcanzado las más altas cotas en todos los ámbitos. Una admiración por el mundo clásico que le sirvió para cuestionar la cultura y las artes coetáneas. Según Petrarca, la caída del Imperio romano de Occidente propulsó un declive en las artes y en las ciencias que todavía en el siglo XIV habían sido incapaces de superar. Esta idea, el hecho de que el apogeo artístico y cultural de la civilización grecorromana debía ser recuperada, se convertirá en el eje impulsor de la ideología humanista y renacentista italiana (Baura García, 2012, pp. 18-19).

Asimismo, al igual que San Agustín, Petrarca estableció una división de la historia en etapas: un primer período definido por el fulgor de las artes de los

antiguos; una segunda era antónima a la luz clásica caracterizada por una oscuridad que abarcaba casi un milenio; y un último período en el que de nuevo las esferas artísticas y culturales obtendrían cotas de perfección absoluta. Todo ello quedaba manifiesto en sus *Epystolae metricae* (1331 – 61): “Hubo una edad más afortunada y probablemente volverá a haber otra de nuevo; en el medio, en nuestro tiempo, ves la confluencia de las desdichas y de la ignominia” (como se citó en Baura García, 2012, pp. 20-21).

En este tridente temporal histórico, la edad intermedia, o “Edad Media”, se convertía en el punto central inferior al resto de vértices, destinado a ser un mero episodio pasajero entre el auge de las letras y las artes y su posterior recuperación. Se forjaba entonces una visión historiográfica delimitada claramente por tres etapas diferenciadas que será heredada por pensadores e intelectuales posteriores, dando paso a una mentalidad que durante siglos situó al período intermedio como un tiempo oscuro y de declive.

En 1469, el obispo de Alesia, Giovanni Andrea dei Bussi (1417 – 1475), ya hablaba de unos “tiempos medios” que funcionaban como plataforma entre la Edad Antigua y su tiempo presente³⁶. Ya a inicios del siglo XVI, historiadores y filólogos comenzaron a utilizar expresiones como “*medium aevum*”, “*media aetas*”, “*media tempestas*”, “*tempus medium*”, etc. Incluso algunos intelectuales como Jean Bodin³⁷ (1530 – 1596) llegaron a describir la Edad Media como “doce siglos de barbarie universal” (González Mínguez, 2006, pp. 124, 128).

Las críticas al período medieval consolidadas y difundidas durante el Renacimiento italiano lograron propagarse por Europa, y con la llegada del luteranismo siguió extendiéndose la creencia de una Edad Media Oscura, esta vez asociada a una Iglesia Católica que había corrompido el mensaje de Cristo y que requería de una inmediata reforma. Así, a una época ya vista como culturalmente retrógrada, se le adhirió la creencia del abuso y la corrupción de la fe cristiana (Baura García, 2012, p. 12.).

En el siglo XVII encontramos dos obras que afianzaron el término de “Edad Media”. En el *Arca Noae* (1666) de Georgius Hornius³⁸ (1620 – 1670) se habla de

³⁶ “sed mediae tempestatis tum veteris, tum recentiores usque ad nostra tempora” (como se citó en González Mínguez, 2006, p. 124).

³⁷ Filósofo francés del siglo XVI que contribuyó a la consolidación del absolutismo francés.

³⁸ Historiador, geógrafo y profesor de historia alemán.

“*Medium aevum*”, un período que comienza en el año 300 y que llega hasta el 1500; Christoph Martin Keller³⁹ (1638 – 1707) daba luz a *Historia medii aevi a temporibus Constantini Magni ad Constantinopolim a Turcis captam deducta* (1688), una obra de gran relevancia a la hora de asentar precedentes en la definición de Edad Media. Con la llegada de la Ilustración, la Edad Media se convirtió en la antítesis de todo aquello que representaba el “Siglo de las Luces”. Los tiempos medievales encarnaban el oscurantismo, el inmovilismo y la irracionalidad, y autores como Voltaire⁴⁰ (1694-1778) mostraron su claro desprecio hacia lo medieval. Con la Revolución Francesa se remarcó todavía más la repulsa a la Edad Media al asociarla con la subyugación de los señores feudales (González Mínguez, 2006, pp. 124, 128)⁴¹.

No obstante, entrando en el siglo XIX, estas connotaciones negativas fueron dando paso a nuevas visiones y perspectivas con el movimiento Romántico. Es en este siglo cuando podemos hablar del “nacimiento” de la Historia Medieval. Aunque, si bien se revalorizó y resignificó lo medieval, también comenzó a difundirse una nueva imagen del período caracterizada por los “torneos, la vida de corte, elfos y hadas, caballeros fieles y príncipes magnánimos” (Sergi, 2001, pp. 22-23); así como por la contemplación de las ruinas del pasado medieval. Esta nueva imagen queda manifiesta en la obra de artistas como Dante Gabriel Rossetti⁴² (1828 – 1882), Caspar David Friedrich⁴³ (1774 – 1840), Franz Pforr⁴⁴ (1788 – 1812) o Walter Scott⁴⁵ (Figs. 18 y 19).

³⁹ Historiador, filólogo y académico alemán especialmente relevante por considerarse el primero en establecer la clásica división de la Historia: Antigua, Media y Moderna.

⁴⁰ Escritor, historiador y filósofo francés que fue una de las figuras clave dentro del movimiento ilustrado.

⁴¹ Consideramos relevante señalar que, a pesar del sentimiento general de rechazo al período medieval, se fueron publicando a lo largo de los siglos algunos trabajos que ahondaban en la investigación del pasado medieval y en la transmisión de su conocimiento. Es el caso de obras como los *Annali d'Italia* de L. A. Muratori (1672-1750), los *Foedera* de Th. Rymer o la *España Sagrada* de Enrique Flórez, entre otras muchas obras (González Mínguez, 2006, p. 129).

⁴² Poeta y pintor inglés, impulsor y fundador de la Hermandad Prerrafaelita, una asociación de artistas y críticos ingleses que influenció en gran medida al arte inglés de la época.

⁴³ Pintor alemán perteneciente al movimiento romántico y conocido por su paisajismo alegórico.

⁴⁴ Pintor alemán romántico interesado en la representación de episodios históricos.

⁴⁵ Escritor británico impulsor del movimiento romántico y del género de la novela histórica.



Figura 19. *La capilla ante las lizas* (Dante Gabriel Rosetti, 1857-64, acuarela sobre papel, Tate Modern).

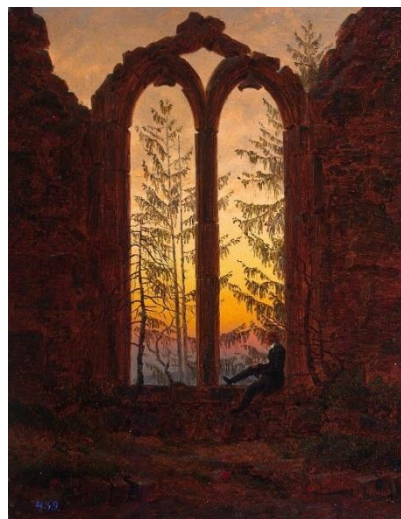


Figura 18. *El Soñador* (Caspar David Friedrich, 1835, óleo sobre lienzo, Museo del Hermitage).

Asimismo, coincidiendo con el auge de nacionalismos grandes y pequeños, la Edad Media pasó a convertirse en el escenario ideal donde encontrar “tradiciones especiales, míticos orígenes, anticipos de identidades étnicas, nacionales o incluso sólo regionales” (Sergi, 2001, p. 23). Artistas como los de la Hermandad Prerrafaelita popularizaron el género pintoresco y asociaron elementos populares y folclóricos con el pasado medieval (Perpinyà, 2012, p. 31).

Como consecuencia de todo ello, además de mitificarse una Edad Media que comenzó a poblarse de “leyendas maravillosas, de santos y héroes, de caballeros y de cruzados” (González Mínguez, 2006, p. 130), los estudios sobre el pasado medieval se afianzaron, resultando en iniciativas centradas en la investigación y el estudio de este período, tal y como podemos observar en el caso alemán, donde comienza a verse una tendencia a la reconstrucción documental de la historia medieval. La influencia del movimiento positivista permitió abordar el estudio de los tiempos medievales con un mayor nivel de rigurosidad en comparación con el tono más apologético y enaltecedor de los autores románticos.

Sin embargo, este intento de recuperar el arte y la historia medieval no fue totalmente fructífero debido al posterior trabajo de autores como Jules Michelet⁴⁶ (1798 – 1874) o Jakob Burckhardt⁴⁷ (1818 – 1897), férreos defensores del Renacimiento italiano, y por tanto, críticos ante un período histórico todavía

⁴⁶ Historiador francés conocido por su obra sobre la historia de Francia hasta la Revolución Francesa.

⁴⁷ Historiador del arte y la cultura suizo cuya obra *Die Kultur der Renaissance in Italien* (*La cultura del Renacimiento en Italia*, 1860) marcó un precedente en las investigaciones histórico-artísticas del Renacimiento italiano.

simplificado y vilipendiado. Dicha mentalidad favorable al humanismo italiano caló en el imaginario europeo hasta nuestro propio presente (Baura García, 2012, p. 8). Una mentalidad tripartita que, no debemos olvidar, privilegia de manera clara el protagonismo occidental europeo. Los acontecimientos que delimitan la Edad Media poca o nula relevancia tienen para aquellos pueblos que existen al margen de los límites geográficos de Europa, e incluso para ciertas sociedades europeas. No es lógico extender lo que entendemos por medieval a los pueblos de, digamos, el este asiático, la América precolombina o el continente africano. En esta periodización sólo se tiene en cuenta la cultura desarrollada alrededor del Mediterráneo y la historia de los pueblos romano-germánicos, lo cual impide bosquejar una imagen completa del resto del tumultuoso territorio del continente (González Mínguez, 2006, p. 121).

A pesar de todo ello, Sergi ya señalaba que “historiadores de la literatura y el arte” habían conseguido desmitificar diversos estereotipos y arquetipos medievales, y que, efectivamente, la “Edad Media” no era sino una “pura convención periodizante” (2001, pp. 39-40). Las tendencias historiográficas actuales han evolucionado considerablemente y se han enriquecido de numerosas disciplinas, resultando en novedosas perspectivas a la hora de abordar el estudio del pasado. Además del estudio del contexto político-militar, institucional y socioeconómico, han de tenerse en cuenta investigaciones derivadas de la llamada “*nouvelle histoire*” como los estudios de género, la historia de las mentalidades, de la vida cotidiana o la historia cultural (González Mínguez, 2006, p. 131), entre otras. El análisis de la Edad Media y su difusión se ha nutrido de todas estas aportaciones, encontrándonos hoy en día ante un cuerpo metodológico totalmente interdisciplinar.

Ahora bien, en un presente de consumo masificado y de producción desenfrenada de imágenes espectaculares y atractivas, parte de la visión deformada y tergiversada de la Edad Media ha logrado calar y mantenerse en el imaginario popular gracias al rol de los medios de entretenimiento culturales. González Mínguez (2006) resume a la perfección la herencia legada alrededor del recuerdo medieval en la cultura popular:

La imagen de la Edad Media se nos proyecta así como una época oscura, salvaje, intolerante, ruda y brutal. Pero hay también, por influencia del

Romanticismo, otra imagen completamente distinta a la Edad Media, idealizada, que reconocemos a través del arte, del brillo cortesano de las fiestas y torneos, del heroísmo de los caballeros, del amor cortés, etc. Efectivamente, se trata de dos visiones bien distintas, contrapuestas, de una misma realidad que ayudan bien poco a conocer con rigor y objetividad cómo fueron verdaderamente los siglos medievales (p. 132).

Obras como *El Guerrero del Antifaz* (Manuel Gago García, 1944), *Excalibur* (John Boorman, 1981), *El rey Arturo* (Antoine Fuqua, 2004), *Vikingos* (Michael Hirst, 2013 – 2020) o *Assassin's Creed* (Ubisoft Montreal, 2007) (Fig. 20) han contribuido a la proliferación y consolidación de una memoria estética medieval conformada por retrolugares que son repetidos por otros productos de masas con cambios mínimos. Esta iconografía ya consolidada de la Edad Media en la cultura popular ha logrado que el jugador (al menos el no especializado en historia) sea capaz de identificar una serie de motivos recurrentes y reconocerlos como “medievales”.



Figura 20. Representación de Jerusalén en *Assassin's Creed*. Nótese el filtro grisáceo que predomina a lo largo del juego y que evoca una idea del Medieval “sucio” y ausente de color.

En definitiva, es innegable que la memoria occidental ha moldeado un recuerdo pretérito construido sobre imágenes fascinantes y arquetipos que transmiten una visión medieval atractiva y seductora para la sociedad moderna que ha logrado pervivir en el imaginario colectivo.

Habiendo llevado a cabo este ejercicio historiográfico sobre cómo se han ido construyendo parte de los estereotipos sobre la Edad Media a lo largo de los siglos, y cómo éstos han logrado llegar a nuestro presente, nos centraremos ahora en investigar cómo el videojuego participa en la transmisión de la imagen medieval. ¿Reproduce el videojuego estos motivos que han contribuido a la consolidación y difusión de un Medievo artificial y edulcorado? ¿O, por el contrario, existen obras ubicadas entre lo lúdico y el rigor histórico crítico?

2.3.2. El recuerdo romántico: los videojuegos de fantasía medieval

Al estudiar la representación de la Edad Media en el videojuego resulta inevitable dedicar un apartado a aquello conocido como “fantasía medieval”. La fantasía medieval es un subgénero de la fantasía histórica, que es a su vez una categoría del género fantástico y de ficción histórica.

La fantasía medieval abarca obras donde ciertos aspectos y estéticas de la Edad Media se superponen con la fantasía. Como veremos más adelante, puede fraccionarse en otros subgéneros como la ficción gótica, historias de espada y brujería, fantasía oscura, y alta fantasía⁴⁸ (Grollemond y Keene, 2022, p. 21). En el contexto de los medios de consumo de masas, encontramos un sinfín de obras que podemos encuadrar dentro de la fantasía medieval: *Excalibur* (John Boorman, 1981), *Conan el Bárbaro* (John Milius, 1982), *Dungeons & Dragons* (Marvel Comics, TSR, 1983-85), *Berserk* (Kentauro Miura, 1989 – 2024), *El Señor de los Anillos* (Peter Jackson, 2000 – 2003), *Juego de Tronos* (David Benioff y D. B. Weiss, 2011 – 2009), y un largo etc. No obstante, fue durante la conocida como “era dorada de Hollywood⁴⁹” donde se produjeron algunas de las obras más influyentes en el género, tales como *Camelot* (Joshua Logan, 1967, Fig. 21), *Los*

⁴⁸ Aunque existen más subgéneros, se han seleccionado los más recurrentes y populares en los medios de masas.

⁴⁹ Período de la historia de Hollywood comprendido entre la década de los 20 y los 60 donde se consolidó la industria fílmica y se produjeron importantes avances tecnológicos y estilísticos.

caballeros del rey Arturo (Richard Thorpe, 1953) o *La máscara de la Muerte Roja* (Roger Corman, 1964).



Figura 21. Fotograma del film *Camelot* con el castillo de Camelot de fondo (castillo que, en realidad, se trata del Castillo de Coca, en Segovia).

En el medio videolúdico, han sido varias las sagas que han contribuido a consolidar una estética medieval fantástica, reiterando y reinterpretando motivos e imágenes ya reproducidos por medios de masas anteriores. Los mundos virtuales de series como *Dark Souls*, *The Witcher* o *The Elder Scrolls* plasman a la perfección aquello que caracteriza la fantasía medieval, y el éxito y popularización de subgéneros como la fantasía oscura o la alta fantasía entre el gran público ha logrado condicionar el recuerdo y la visión del Medievo. Aunque hablemos de obras de fantasía, la inspiración que toman para construir gran parte de sus mundos se basa en ideas ya asentadas en el imaginario popular sobre la Edad Media. Aparte de esplendorosas fortalezas, catedrales ciclópeas, caballeros, princesas y ruinas desoladas, encontramos otros aspectos como criaturas sobrenaturales (fantasmas, licántropos, apariciones, muertos vivientes...), razas fantásticas (dragones, elfos, enanos, gigantes, trols...), armas mágicas y legendarias... (Fig. 22)

Por ello, consideramos adecuado detenernos en los subgéneros de la fantasía medieval más relevantes en el videojuego, los cuales han participado a la hora de moldear la evocación del Medievo en la cultura popular, y por tanto, contarán con un peso importante en la propuesta de este trabajo.



Figura 22. Captura de pantalla de *Dark Souls: Remastered* (QLOC, From Software, 2018). Recuperada el 26 de septiembre de 2024, de <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=1740711349>

2.3.2.1. *Videojuegos de alta fantasía*

En 1971, el escritor estadounidense Lloyd Alexander introducía el término *high fantasy* (alta fantasía) en su ensayo *High Fantasy and Heroic Romance* para referirse a aquellas obras que contienen:

[...] héroes y villanos, hadas madrinas y malvadas madrastras, princesas [...], prisioneros y rescatadores; calvarios y tentaciones, la búsqueda de un objeto mágico, el conjunto de misiones a cumplir. Y un arsenal entero de espadas con nombre, armamento encantado; un armario de capas de invisibilidad, botas de siete leguas; un zoo de dragones, y de animales, peces y pájaros serviciales. (párrafo 10)

En general, los mundos de alta fantasía se caracterizan por estar ambientados en universos ficticios o imaginarios definidos por la presencia de seres, criaturas y artefactos mágicos. Aunque existen excepciones, como ocurrirá con otros subgéneros, estos mundos suelen presentarse bajo una apariencia “medieval”, estando en muchas ocasiones inspirados por leyendas medievales europeas como los ciclos artúricos. Escenarios “feudales” (en el más abstracto sentido del concepto), con castillos y casas señoriales, plagados de caballeros, reyes y reinas, clérigos, bufones, magos, cruzadas y épicas aventuras.

Steven S. Long (2011) afirma que las convenciones de la alta fantasía están modeladas en gran parte por la estética y la naturaleza del juego de rol *Dragones y Mazmorras* (Gary Gygax y Dave Arneson, 1974) – y, como consecuencia, por todos aquellos productos inspirados por *D&D* (p. 8). *El Señor de los anillos* (1954) de J. R. R. Tolkien, si bien anterior al nacimiento de *D&D*, puede considerarse como uno de los ejemplos paradigmáticos de la alta fantasía, aunque existen otros ejemplos anteriores de gran relevancia como *El pozo en el fin del mundo* (William Morris, 1896) o *Las crónicas de Narnia* (C. S. Lewis, 1950). Long también define algunos de los elementos característicos del género, como la presencia de mazmorras, seres divinos o todopoderosos, monstruos y criaturas fantásticas, y una pléthora de razas (elfos, enanos, gnomos, orcos, ogros, trols...) (2011, pp. 8-9).

En el ámbito videolúdico, encontramos ejemplos que encapsulan a la perfección la mayor parte de rasgos definitorios de la alta fantasía, reiterando los motivos de productos culturales anteriores de gran impacto mediático y reproduciéndolos con mínimos cambios. Uno de los videojuegos más representativos es *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Game Studios, 2013).

Skyrim es un videojuego de rol de mundo abierto que tiene lugar en una provincia ficticia homónima. La trama gira en torno al “Sangre de Dragon”, el cual, siguiendo una antigua profecía, debe impedir la destrucción del mundo por manos de un dragón milenario. La provincia de *Skyrim* está ampliamente inspirada en el norte europeo medieval, tal y como se puede apreciar en la arquitectura de las ciudades o en el sistema político de la región (que trata de simular las relaciones de poder de los antiguos condes y duques vikingos a través de las figuras de los *jarls*; Fig. 23). Del mismo modo, podemos observar distintos tipos de estilos arquitectónicos en las ruinas de civilizaciones perdidas y antiguas (como la fantástica reinterpretación de la arquitectura medieval nórdica de los *draugr*⁵⁰ - Fig. 24 – o la reinterpretación del art déco de la civilización de los *Dwemer*⁵¹).

⁵⁰ Guerreros nórdicos no muertos de *Skyrim*.

⁵¹ Raza de elfos que vivían en las profundidades de la tierra, siendo este un motivo recurrente de la alta fantasía (véanse los enanos de *El Señor de los Anillos*).



Figura 24. Jarl Baalgruf el Grande, NPC de Skyrim.



Figura 23. Túmulo de las Cataratas Lúgubres, mazmorra draugr de *Skyrim*.

Por supuesto, la magia, dioses, demonios, artefactos legendarios y criaturas de todo tipo coexisten en el territorio de *Skyrim*, convirtiéndose en el arquetipo de videojuego de fantasía medieval y difundiendo, sin quererlo, la visión de un Medievo cuya frontera entre lo real y fantástico se difumina por completo. *Skyrim* no está ambientado en la Edad Media, pero cualquier persona en contacto con una imagen del período construida y difundida por los medios de masas reconocerá inmediatamente este universo como “medieval”. Por ello interesa detenerse en este tipo de manifestaciones y observar cómo algunos tropos y estereotipos han calado en la percepción del pasado histórico medieval.

Otros casos como *The Legend of Zelda* son similares en este sentido, en tanto en cuanto esta saga continúa muchos de los motivos presentes en las historias basadas en los ciclos artúricos (Pilkington, 2020). Una ancestral espada legendaria clavada en el suelo que el protagonista es capaz de extraer (y que en la versión francesa toma el nombre de *Excalibur*; Fig. 25), un artefacto que solo puede ser utilizado por aquellos puros de espíritu y cuerpo (llamado *Trifuerza*) de manera similar al Santo Grial, un protagonista destinado a ser un gran caballero pero que fue criado como alguien que no era (tanto Arturo como Link crecen en culturas distintas a las suyas para luego adentrarse de lleno en un mundo que no es el suyo), etc.



Figura 25. Captura de pantalla de la versión francesa de *The Legend of Zelda: A Link to the Past* (Nintendo EAD, 1991). Recuperado el 14 de septiembre de 2024, de

https://www.reddit.com/r/zelda/comments/zmfwdk/alltp_in_the_french_version_the_master_sword_was/

2.3.2.2. Videojuegos de espada y brujería

Los videojuegos de espada y brujería suelen contener aventuras épicas protagonizadas por héroes poderosos y ambientadas en un pasado lejano, normalmente de ambientación medieval (y otras veces mitológica), en las cuales el héroe principal combate contra criaturas malvadas mágicas o sobrehumanas. Fue el autor estadounidense Fritz Leiber quién acuñó en 1961 el término “espada y brujería” (*sword and sorcery*) para referirse a un tipo concreto de fantasía épica

(Roberts, 2023). A diferencia de la alta fantasía, aquí cobran una mayor relevancia los conflictos internos del héroe principal y no tanto la amenaza que suponen los males que le rodean (Martin, 2002, p. 35). Estos héroes suelen ser ávidos guerreros con la espada, en búsqueda de la siguiente damisela a salvar y el siguiente monstruo a derrotar.

Robert E. Howard fue uno de los impulsores troncales de este subgénero por medio de las series literarias de *Conan el Bárbaro* y *Kull de Atlantis* (Figs. 26 y 27), donde los protagonistas reniegan de la “debilidad” que conlleva la civilización para inclinarse a favor de una naturaleza casi primigenia. Long atribuye a la espada y brujería algunos rasgos como la barbarie (manifestada de manera más “salvaje”, como Conan, o más sofisticada, como Kull), el poderío de la espada sobre la magia y la ausencia de aventuras épicas en pos de placeres más súbitos y fugaces (tesoros, buena comida, mujeres bellas...) (Long, 2011, pp. 11-12).

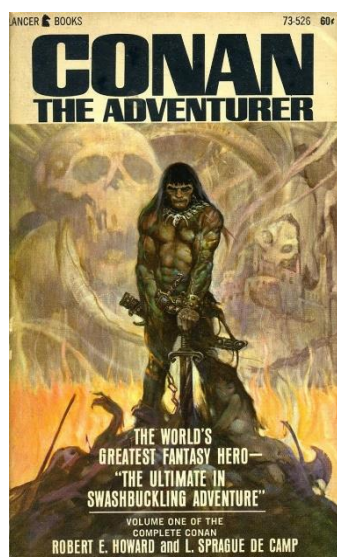


Figura 27. *Conan el Aventurero (Conan the Adventurer*, R. Howard, 1966).

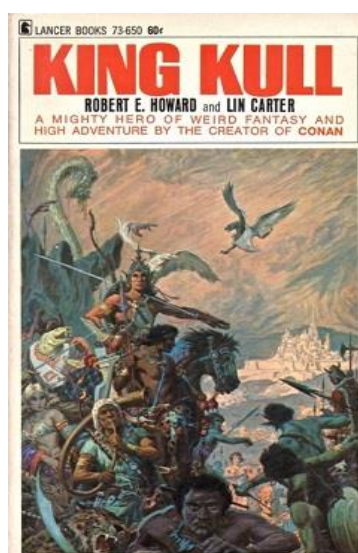


Figura 26. *Rey Kull (King Kull*, R. Howard, 1967), una compilación de historias de fantasía cortas.

Las adaptaciones cinematográficas de estas obras (*Conan el Bárbaro*, 1982, John Milius; *Krull*, 1983, Peter Yates), así como sus secuelas posteriores, terminaron de consolidar un subgénero que, por supuesto, también se manifestó en el ámbito videolúdico. A destacar, se encuentran las adaptaciones de Conan, *Age of Conan: Unchained* (Funcom, 2008) y *Conan Exiles* (Funcom, 2017) (Fig. 28), pero también algunas de las primeras manifestaciones de espada y brujería en el medio, como *Barbarian: The Ultimate Warrior* (Palace Software, 1987) o *Swords and Sorcery* (Personal Software Services, 1985) (Fig. 29).



Figura 29. Captura de pantalla de *Conan Exiles*.



Figura 28. Carátula de *Swords and Sorcery*

Este tipo de productos culturales de masas, si bien pertenecientes al ámbito de lo fantástico, también han logrado establecer un pequeño nicho a la hora de conformar el recuerdo del pasado medieval, asociando a este período algunos estereotipos como la barbarie, el salvajismo, la ausencia de cultura o la crueldad.

2.3.2.3. *Videojuegos de fantasía oscura*

La fantasía oscura es uno de los subgéneros de ficción fantástica más comunes en el videojuego. En general, el término “fantasía oscura” suele utilizarse para referirse a aquellas obras de fantasía ambientadas en un escenario caracterizado por un ambiente lóbrego o melancólico, en ocasiones acompañado de una sensación de terror u horror.

En 2004, en su ensayo introductorio llamado “*La mujer que inventó la fantasía oscura*”, el académico Gary C. Hoppenstand situó a la escritora Gertrude Barrows Bennet (conocida también por su pseudónimo Francis Stevens) como la creadora de la fantasía oscura (Hoppenstand, 2014). Esta afirmación, no obstante, acarrea una serie de problemáticas, similares en cierta medida a las que comentábamos a la hora de definir el concepto de Edad Media. Afirmar que un autor “inventa” un subgénero contradice la propia naturaleza de los procesos históricos y de la evolución cultural que ha llevado a la progresiva creación de dicho subgénero. Asimismo, el concepto de “fantasía oscura” no fue utilizado hasta años más tarde, siendo empleado ya a finales del siglo XX por Charles L. Grant⁵² (1942 – 2006) y Karl Edward Wagner⁵³ (1945 – 1994). Sea como fuere, tampoco se llegó a establecer nunca una definición concreta y homogénea de “fantasía oscura”.

⁵² Escritor estadounidense especializado en obras de fantasía oscura.

⁵³ Al igual que Grant, fue un escritor norteamericano centrado en obras de fantasía oscura y horror.

Lo que sí debemos tener claro es que un gran número de obras mediáticas que pueden definirse en rasgos generales como fantasía oscura están ambientadas o inspiradas en la Edad Media. Un ejemplo arquetípico y ampliamente conocido es el manga (así como sus adaptaciones filmicas y televisivas) *Berserk*. Esta obra escrita por Kentaro Miura tiene lugar en un escenario que simula la Europa medieval occidental, pero en un contexto fantástico que adquiere un carácter tétrico y oscuro conforme se desarrolla la obra. La presencia de seres demoníacos esencialmente malvados, exceso de violencia, gore, inquisiciones y herejías... son aspectos que podemos atribuir a la fantasía oscura, y que, aunque puedan verse en otros subgéneros como espada y brujería, se complementan con una ambientación más siniestra y sombría.

El mundo de *Berserk* toma como referencia un gran número de obras medievales reales, muchas de las cuales pertenecen al arte medieval desarrollado en la península ibérica, como la Mezquita de Córdoba, la Torre de la Atalaya del Palacio Real de Olite, la Iglesia de San Martín de Tours o el Alcázar de Segovia (Fig. 30).



Figura 30. Arriba, comparación entre la Mezquita de Córdoba y un palacio en *Berserk*; abajo, comparación entre la Iglesia de San Martín de Tours en Palencia y la Iglesia de Enoch de *Berserk*.

Pero ya no solo en lo concreto, sino que Miura emplea recursos que, como hemos mencionado, el lector es capaz de identificar como “medieval”, en el sentido más amplio de la palabra: grandiosos (e ilógicos) castillos, ruinas desoladas, caballeros y princesas... (Fig. 31).

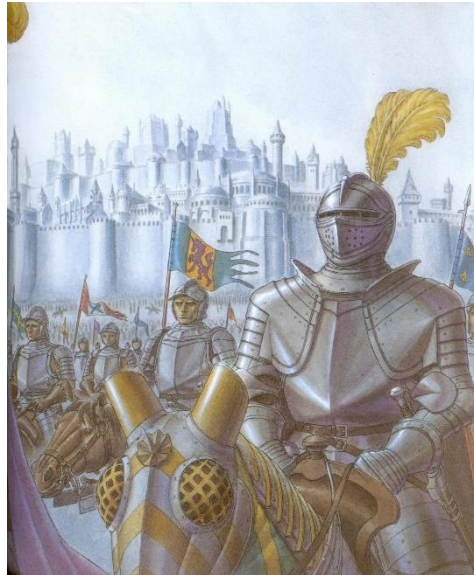


Figura 31. Grupo de caballeros saliendo de Wyndham, capital del reino de Midland en *Berserk*.

Por supuesto, Hollywood ha explorado con profundidad la fantasía oscura a través de films como *Van Helsing* (Stephen Sommers, 2004; Fig. 32) o *Drácula: la leyenda jamás contada* (Gary Shore, 2014), donde es recurrente ver criaturas y monstruos nativos de la noche como vampiros u hombres lobo. En el ámbito televisivo, *Juego de Tronos* se ha consolidado como una de las series ejemplares de fantasía medieval oscura, siguiendo la estela de aquellas obras que le precedieron y reiterando una serie de retrolugares que, como veremos, reaparecerán en el ámbito videolúdico.

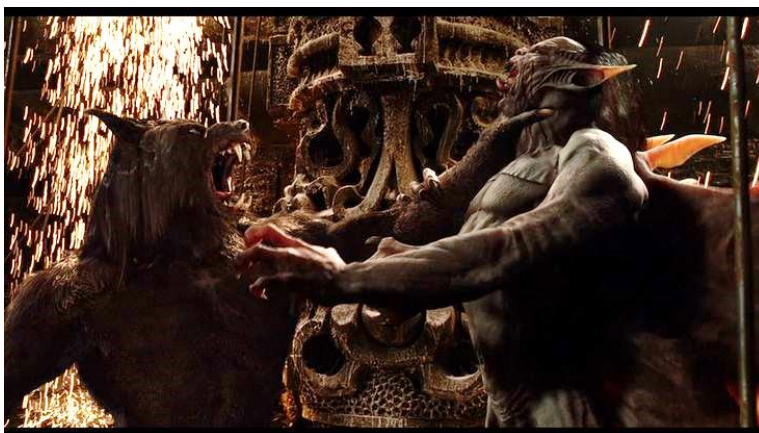


Figura 32. Captura de pantalla de la pelea entre Van Helsing como hombre lobo y Drácula en *Van Helsing*.

La serie de videojuegos *Souls* (que comprende desde *Demon's Souls* hasta la tercera entrega de *Dark Souls*) es quizás el mayor representante de la fantasía oscura videolúdica. El recuerdo romántico impregna un mundo fantástico habitado por criaturas fantásticas y legendarias, ruinas antiguas, mazmorras repletas de trampas, castillos señoriales y otros motivos que podemos encontrar en la mayoría de subgéneros de fantasía medieval. No obstante, los llamados *soulslike* son conocidos especialmente por su atmósfera decadente y sombría. En el momento en el que controlamos a nuestro protagonista, los poderosos reyes y las gloriosas civilizaciones son cuestiones del pasado. Arquitecturas en ruinas resuenan como ecos de la memoria de grandes imperios (Fig. 33).



Figura 33. Ruinas de la ciudad de Nuevo Londo en *Dark Souls: Remastered*.

Otros juegos como *Darkest Dungeon* (Red Hook Studios, 2016) y *Darkest Dungeon II* (Red Hook Studios, 2023) incorporan algunos elementos de fantasía oscura medieval, sobre todo aquellos centrados en aspectos religiosos. Así, entre los personajes jugables, podemos controlar a un cruzado y a un flagelante. En una entrevista a los desarrolladores (The Escapist, 2020), afirmaban que una de las principales referencias para el apartado artístico fueron los grabados medievales y los manuscritos iluminados (aunque también se mencionan influencias más modernas, sobre todo de cómics norteamericanos). Asimismo, la impronta romántica de Francisco de Goya y sus cuadros sobre la realidad religiosa de la España del XIX fueron ciertamente otro de los referentes principales (Fig. 34).



Figura 34. Comparación entre *Procesión de disciplinantes* de Francisco de Goya (1814 – 1816, óleo sobre tabla, Real Academia de Bellas Artes de San Fernando, Madrid; izquierda) y el personaje del flagelante de *Darkest Dungeon* (derecha).

Estos videojuegos de fantasía oscura, de una manera similar a como ocurre en la pintura de Goya o en algunas producciones cinematográficas y televisivas, establecen un imaginario medieval sombrío e incluso pesimista que también logra calar en la mentalidad colectiva y asientan una imagen del Medievo vinculada con lo oscuro, con el fervor religioso y las herejías, pero también con lo melancólico, con paisajes poblados por ruinas antiguas y siniestras.

2.3.3. Jugando a la Edad Media: el videojuego de historia medieval

Hemos comprobado que la Edad Media se ha constituido como una rica fuente de contenidos para el medio videolúdico (como ocurrió con los medios de consumo que lo anteceden). No obstante, al asumir el rol de narrador, el videojuego plantea diversas aproximaciones al pasado que obedecen a distintas intencionalidades.

En este sentido, son las representaciones que presentan un Medievo épico y espectacular las que suelen prevalecer en el imaginario colectivo. San Nicolás Romera et al (2018) habla de una categoría de videojuegos de historia medieval que define como “híbridos”, que en realidad son aquellos títulos que conforman un escenario de ambientación medieval inspirado tanto en referentes históricos como en fuentes provenientes de medios de consumo masivos (pp. 522-523). Según Bard Swallow (2023, pp.1-2), algunos autores han descrito este fenómeno como videojuegos “neomedievales”, en tanto en cuanto su hibridación es producto de un interés por proporcionar una coherencia de juego más que una correspondencia histórica veraz.

Nosotros nos referiremos a este tipo de videojuegos simplemente como “videojuegos de historia medieval”, de manera que, recuperando la definición de videojuego de historia de Venegas Ramos, podemos definir el videojuego de historia medieval como una “creación virtual compuesta de imágenes y elementos ludonarrativos que trata voluntariamente de representar el pasado [medieval]” (2022, p. 36). Ahora bien, no por optar a recrear un momento histórico concreto quiere decir que los desarrolladores se mantengan al margen del influjo de los retrolugares y estereotipos asentados en la cultura popular. No solo en los videojuegos de fantasía medieval, sino que también en los videojuegos de historia medieval encontramos un conjunto de imágenes, elementos e ideas que, aunque no necesariamente históricas per se, son reconocibles por parte del público de masas al vincularse con representaciones mediáticas del período. Siendo generalmente la inmersión del jugador el objetivo principal, la búsqueda de la simulación histórica queda, en la gran mayoría de los casos, supeditada a la búsqueda del divertimento y el espectáculo.

Esta es una de las razones por las que el belicismo y el conflicto militar suelen ser las mecánicas principales de muchos de los títulos ambientados en la Edad Media, mostrando una imagen simplificada y centrada en la violencia del período. De hecho, muchos de estos videojuegos contienen en su propio nombre la palabra “guerra”, “conquista” o términos vinculados con lo militar. Véanse ejemplos como *Mount & Blade: Warband* (TaleWorlds Entertainment, 2010), *Total War: Medieval II* (Creative Assembly, 2006) o *Chivalry: Medieval Warfare* (Fig. 35).



Figura 35. Captura de pantalla de *Total War: Medieval II*.

En *Mount & Blade* nos encontramos ante una reinterpretación de los territorios europeos occidentales de la Edad Media, solo que bajo el nombre de la región de Calradia. Durante la exploración de estas tierras, existe la posibilidad de ser asaltado (o de asaltar) por diversos grupos de bandidos cuya apariencia oscila entre abstracciones de vikingos, omeyas y normandos (Fig. 36). No debemos olvidar que las intenciones de un desarrollador no son las mismas que puede tener un historiador, y por tanto, no se busca tanto el rigor histórico sino apelar a una memoria estética medieval atractiva para el jugador. En palabras de Alcázar (2016):

Para el no especialista, el Medievo es tiempo de violencia, de luchas a muerte con espadas, arcos, ballestas, mazas y varas [...], por lo que se convierte en un elemento de jugabilidad esas apariciones de delincuentes rurales. Y es más sencillo aplicar esas figuras normandas que la de los mercenarios del XIV, donde habría que explicar y contextualizar su existencia. Es la simplicidad buscada en los modelos del pasado: el control de ese pretérito por otros medios. (pp. 114-115)



Figura 36. Captura de pantalla de *Mount & Blade*.

Otros títulos como *Medieval Dynasty* (Render Cube, 2021) o *Going Medieval* (Foxy Vogel, 2021) presentan una faceta más centrada en la gestión y administración de recursos. Si observamos sus descripciones en *Steam*, los estudios de ambos juegos incentivan al jugador a prosperar desde una simple

cabaña de madera hasta una “extensa granja” (Render Cube, 2021) o hasta un “colosal castillo de piedra” (Foxy Vogel, 2021). Aquí no se obedece tanto a la expansión lógica e histórica que un poblado o una aldea podía tener en la Edad Media, sino más bien a la maximización de recursos y beneficios para ejercer un control total sobre el territorio.

Tanto en estos casos como en los anteriores, la adaptación del pasado medieval a un medio de ocio y entretenimiento lleva consigo la reinterpretación, y por tanto, la tergiversación de los propios hechos históricos. No obstante, en los últimos años parece observarse un mayor interés por parte de los equipos desarrolladores en querer transmitir una realidad medieval fundamentada en fuentes documentales históricas y asesorada por equipos multidisciplinares.

Es el caso de juegos como el ya mencionado *Kingdom Come: Deliverance*, en cuyos créditos finales pueden apreciarse los nombres de aquellos que han contribuido a la investigación histórica (Fig. 37).



Figura 37. Créditos finales de *Kingdom Come: Deliverance*.

Asimismo, más allá de los títulos triple A encontramos videojuegos que, al no estar constreñidos por las demandas de grandes productoras, operan con un mayor nivel de libertad, lo cual les permite experimentar con aspectos más novedosos e interesantes del Medioevo.

Pentiment (Obsidian Entertainment, 2022) es un ejemplo de ello. Se trata de un videojuego inspirado en el arte de los manuscritos iluminados y de las xilografías medievales cuya trama gira en torno a una serie de asesinatos y misterios que tienen lugar en una abadía y que el jugador deberá resolver. Al elegir un apartado artístico influenciado por el rico mundo de los códices miniados,

Pentiment ofrece una aproximación al mundo medieval distinta a los saturados gráficos hiperrealistas presentes en las recreaciones videolúdicas medievales (Fig. 38). Asimismo, opta por una narrativa ajena a la frecuente violencia militar y a la explotación de recursos de los títulos de historia medieval, ofreciendo una experiencia que da libertad al jugador para explorar distintas facetas del Medievo (el interior de los complejos religiosos, la vida diaria de los campesinos, el funcionamiento de los talleres y las granjas, etc.). El videojuego *Inkulinati* (Yaza Games, 2024) sigue la misma línea que *Pentiment* y elige el mundo de las miniaturas medievales para dar vida a un *gameworld* en el que el jugador controlará a diversos personajes y criaturas típicas de la marginalia⁵⁴ medieval para derrotar a las “superestrellas de la Edad Media” (Yaga Games, 2024) (Fig. 39). Ambos títulos emplean referentes históricos medievales y ofrecen una mirada documental a la vez que lúdica del Medievo.



Figura 39. Captura de pantalla de *Pentiment*.



Figura 38. Captura de pantalla de *Inkulinati*.

Sea como fuere, el videojuego de historia medieval se ha convertido en un fenómeno que debe ser estudiado e investigado desde aproximaciones multidisciplinares y diversas. El interés que la Edad Media suscita en el ciudadano moderno supone que, sumado a la popularidad del videojuego, un gran porcentaje de la población encuentre en el videojuego de historia medieval su primer o principal referente de dicho período. El videojuego de historia medieval se ha convertido en el principal narrador del pasado para las generaciones multimedia, y es por esta misma razón por la que debemos detenernos a analizar y estudiar el tipo de representaciones e ideas plasmadas en estos juegos.

En resumen, en este apartado se ha tratado de aportar algunos ejemplos que muestran diversas aproximaciones a la experiencia medieval videolúdica,

⁵⁴ Marginalia” es el plural de la palabra latina *margo* – *marginis*, que viene a definir aquel espacio que queda en blanco en los cuatro lados de una página. Estos espacios, al menos en los casos medievales, suele contener anotaciones de los autores o ilustraciones.

desde la conversión del Medioevo en escenario de grandes batallas hasta su exploración a través de los atractivos mundos de tinta de los manuscritos iluminados.

A continuación, se abordará la reproducción y primeras fases de desarrollo de *Capitaurum*, el cual pretende aglutinar algunas de las ideas principales discutidas en la presente investigación con el objetivo de fomentar una visión didáctica, crítica y lúdica de la imagen popular y remediada de la Edad Media.

3. Reproducción y primeras fases de desarrollo:

Capitaurum

Capitaurum es una propuesta videolúdica de dos dimensiones en fase de desarrollo ambientada en un universo ficticio inspirado en el arte de los manuscritos iluminados medievales. En este sentido, *Capitaurum* no puede definirse como un videojuego de historia medieval como tal ya que la acción no corresponde a ningún momento o lugar histórico concreto. No obstante, la gran mayoría de referentes artísticos para las localizaciones, personajes, enemigos y objetos están extraídos de documentos históricos y de códices miniados. Por lo tanto, *Capitaurum* se concibe de manera deliberada como una obra colindante entre el videojuego de historia medieval, el videojuego de fantasía medieval, y el videojuego de didáctica histórica, en tanto en cuanto uno de sus objetivos principales es tratar de desligar del recuerdo de la Edad Media gran parte de los estereotipos asociados a dicho período.

Pertenece al género *metroidvania*⁵⁵ al plantearse como un videojuego de acción y plataformas no lineal donde se presenta al jugador un mundo conectado que explorar. Este mundo, no obstante, contará con algunos accesos bloqueados que el jugador deberá desbloquear al conseguir ciertas habilidades. De hecho, la exploración, descripción de objetos y diálogos de personajes complementarán la narración de la historia. La curiosidad del jugador será recompensada tanto narrativa como mecánicamente, al existir atajos que facilitan el tránsito por el

⁵⁵ Subgénero de videojuegos en dos dimensiones de plataformas con un importante componente de exploración no lineal.

mapa, objetos que permiten combatir con más ventajas y secretos que desvelan parte del trasfondo de la historia.

Asimismo, se trata de un videojuego que busca “reescribir” y aprovecharse de los tropos y motivos estereotipados del Medioevo para crear un universo en el que dichos elementos forman parte de una historia tergiversada a voluntad. *Capitaurum* es, en esencia, una reflexión en torno a la construcción de una narrativa estereotipada sobre la Edad Media, una reinterpretación de los arquetipos y estereotipos del Medioevo.

Dicho esto, a continuación se procede a describir los aspectos principales de la iniciativa multimedia a exponer, así como su manera de aplicar una historiografía documental en un contexto lúdico y de entretenimiento.

3.1. Investigación teórico-documental previa

Uno de los primeros elementos que se delimitaron a la hora de idear *Capitaurum* fue su vinculación directa con el ámbito de los manuscritos medievales iluminados. Desde las primeras fases iniciales se tuvo claro que el título iba a estar ambientado en el mundo de tinta de los códices medievales, de manera que el primer paso llevado a cabo fue establecer una compilación bibliográfica especializada en el arte de la iluminación y la marginalia medieval.

Libros como *Obras maestras del J. Paul Getty Museum. Manuscritos iluminados* (Kren et al., 1997) o *Quomodo decoretur pictura librorum: materiales y técnicas de la iluminación medieval* (Kroustallis, 2011), así como el ciclo de conferencias Francisco Calvo Serraller de *Los Fastos del Gótico. El arte de la última Edad Media* (Fundación Amigos del Prado, 2024) se han empleado como referentes para poder contar con una base sólida sobre la temática a tratar. Asimismo, se ha consultado bibliografía más concreta, como el catálogo de la exposición *The Margins of Medieval Art: Questioning the Center* (Hindman, 2022) o la charla llevada a cabo por el profesor Paul Binski, *Marginalia: Imágenes al límite* (2020, 11 de junio), permitiendo todo ello conformar una imagen completa y documental del arte medieval y la creación de manuscritos medievales.

3.2. Referentes artísticos⁵⁶

Una vez preparado el cuerpo teórico adecuado para poder acometer este proyecto, se presentan algunos de los referentes fundamentales para la concepción y preproducción de *Capitaurum*.

3.2.1. Referentes artísticos digitales

Se ha decidido ubicar *Capitaurum* en una corriente estética en auge que está caracterizando el apartado artístico de varios videojuegos ambientados en la Edad Media, tales como los ya mencionados *Pentiment* e *Inkulinati*, pero también otros como *Under The Yoke* (Priory Games, 2024) (Fig. 40). Esta “nueva escuela” propone una recreación del Medievo visualmente novedosa, atractiva y original, alejada del saturado hiperrealismo presente en las representaciones de grandes presupuestos e inspirada en el estilo pictórico y artísticos de pinturas y manuscritos medievales.



Figura 40. Captura de pantalla de *Under the Yoke*.

Asimismo, el propio apartado artístico cumple con un rol narrativo en tanto en cuanto la trama de *Capitaurum* tiene lugar en las propias páginas de un manuscrito, generando una situación en la que el jugador se convierte en una especie de meta-artista o meta-escriba.

⁵⁶ Para más información al respecto, consultar el apartado 3 del GDD anexo.

Igualmente, la figura del escriba y todo aquello relacionado con los códices y la iluminación son aspectos ya asentados en el imaginario colectivo en relación al recuerdo medieval, y no es extraño ver la figura del escriba y la presencia de manuscritos en RPGS⁵⁷ como *The Elder Scrolls*, *The Witcher* o *Dragon Age* (Swallow, 2023) (Fig. 41). Si bien estos casos son videojuegos de fantasía, recordemos que la ambientación de su *gameworld* está inspirada en el medievo, y por tanto podemos encontrar elementos históricos como los ya mencionados.

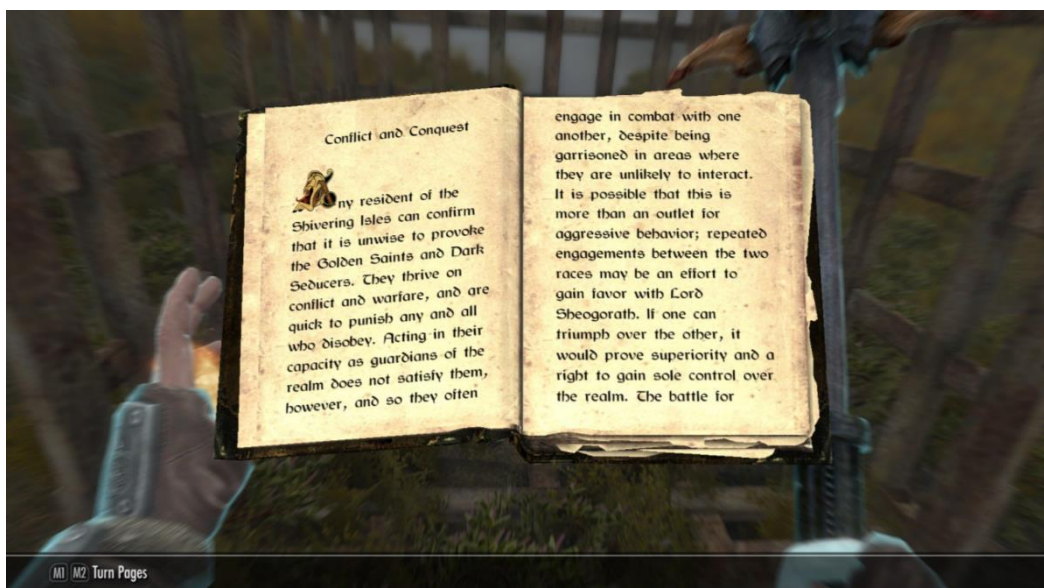


Figura 41. Captura de pantalla de *The Elder Scrolls III: Morrowind* (Bethesda Softworks, Bethesda Game Studios, 2002) en el que se puede apreciar un manuscrito con una letra capital zoomorfa. Recuperado el 26 de septiembre de 2024, de <https://www.reddit.com/r/skyr>

Se ha querido aprovechar también la creciente popularidad de los videojuegos cuya interacción se basa en el potencial del texto como herramienta semiótica, tanto por su coherencia con el proyecto desarrollado (la parte escrita de los códices y manuscritos) como por su capacidad para evocar significados. *Pentiment* hace un magnífico trabajo en este aspecto, al presentar elementos como la diversidad de fuentes escritas en los diálogos dependiendo de quién esté hablando (no serán igual las palabras de un intelectual o de un abad que las de un campesino, Fig. 42), erratas en los diálogos que son corregidas al momento (evocando la sensación de que hay un escriba que está contando la narración) o

⁵⁷ RPG es el acrónimo inglés de *rol playing game*, que se traduce al castellano como "videojuego de rol".

palabras destacadas que pueden pulsarse para saber más acerca de su significado (Fig. 43).

Además, se trata de una variable que, en comparación con una imagen, no es tan costosa de producir y permite una mayor economización del trabajo. Como es habitual en los RPGs, los diarios, notas, cartas y demás elementos



Figura 42. Captura de pantalla de Pentiment donde se muestran los distintos tipos de fuentes estilizadas.



Figura 43. Captura de pantalla de Pentiment en la que se puede observar el término "benedictina" subrayado en rojo.

escritos funcionan como instrumentos a través de los cuales aprender sobre la trama y/o lore⁵⁸ del videojuego (Swallow, 2023, p. 8).

⁵⁸ Cuerpo de tradiciones y conocimiento de un tema o perteneciente a un grupo concreto, típicamente transmitido de persona a persona a través de la palabra hablada.

3.2.2. Referentes artísticos medievales

La iconografía y marginalia de los manuscritos medievales iluminados ofrece unas posibilidades creativas y narrativas verdaderamente amplias a la hora de traerlos al medio videolúdico. Por ejemplo, en el caso de los *bosses* principales de *Capitaurum*, se ha tomado como referencia las capitales historiadas de los códices medievales, que venían a ser letras en las cuales se narraban historias o

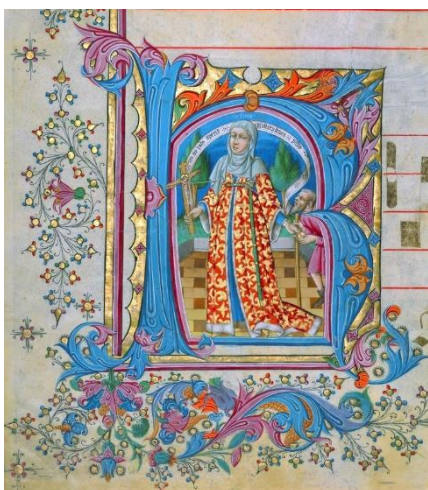


Figura 44. *Caritas*. Capital historiada "K" en un gradual (canto del rito católico). Atribuida al Maestro de los Cipreses (¿Pedro de Toledo?) hacia 1430. Recuperado de <https://www.getty.edu/art/collection/object/108E4E>

escenas que solían ejemplificar aquello que se escribía (Castellanos y Rico García, párrafo 5; Fig. 44). El tamaño y la decoración que caracterizan este tipo de letras reafirman su importancia, lo cual resulta idóneo para situarlas como *bosses* en el mundo de tinta de *Capitaurum*.

Por ello, se ha acudido a diversas fuentes históricas del período con el objetivo de extraer imágenes y referentes directos, como es el caso de los libros de horas⁵⁹. Concretamente, *Las Muy Ricas Horas del Duque de Berry*⁶⁰ se constituye como uno de los ejemplos más refinados y sofisticados de los libros de horas medievales. Igualmente se ha tenido en cuenta otro tipo de obras, como los misales⁶¹, las novelas de caballería⁶² y los romances caballerescos⁶³ (Fig. 45).

⁵⁹ Según la Universidad Complutense de Madrid, un libro de horas es un: "devocionario para laicos que contiene rezos o plegarias ajustadas a unas horas canónicas (maitines, laudes, prima, tercia, sexta, nona, vísperas y completas) y cuyo uso y rezo dependía de su propietario. Se dio en Europa entre finales del siglo XII y el siglo XVI". Véase: <https://www.ucm.es/quidestiber/libro-de-horas>

⁶⁰ *Las muy ricas horas del Duque de Berry* (*Les Très Riches Heures du Duc de Berry*) es un libro de horas realizado en el taller de los Hermanos Limbourg en latín hacia principios del siglo XV. El libro fue un encargo del duque Juan I de Berry, un poderoso príncipe francés de la dinastía de los Valois. Se considera uno de los manuscritos iluminados más importantes del s. XV.

⁶¹ Según la Real Academia Española (2023, definición 1), un misal es: "Dicho de un libro: que contiene el orden y modo de celebrar la misa".

⁶² La novela de caballerías fue un género literario que se originó en la Península Ibérica durante los últimos años de la Edad Media y adquirió popularidad rápidamente en el resto de Europa. Se solían narrar las heroicas epopeyas de un caballero andante y sus proezas.

⁶³ Cuando hablamos de romance en este contexto, estamos refiriéndonos a un género literario que se comenzó a desarrollar a partir del siglo XIII en Europa, y cuya narrativa gira en torno a las aventuras heroicas o amorosas de un protagonista en prosa o en verso.



El arte de la miniatura permite recurrir a un fondo de referentes inagotables, atractivos y originales para el diseño de personajes y escenarios (Fig. 46).

Figura 45. Miniatura de *Le livre du Cœur d'amour épris* (*Libro del corazón del Amor prendido*, fol. 17v, René d'Anjou, s. XV).

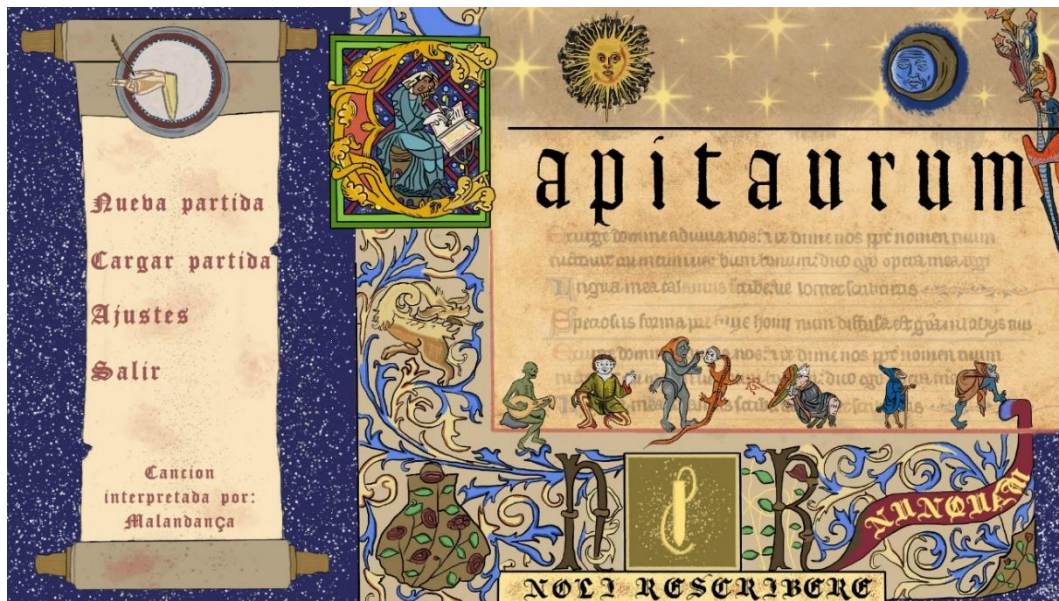


Figura 46. Interfaz inicial de *Capitaurum*, la cual incluye diversas miniaturas extraídas de fuentes históricas medievales.

3.3. Sinopsis

La acción del juego tiene lugar en la Magna Scriptura, un manuscrito en el que tiempo y espacio se encuentran convulsionados. El jugador controla a la Escriba Anónima, una mujer que forma parte de la conocida como Orden de la Escritura Eterna. Dicha Orden está conformada por mujeres escribas que desde nacimiento son sometidas a una operación quirúrgica que las priva del habla, siendo formadas y educadas en la eterna labor de documentar y testimoniar todos los acontecimientos que tienen lugar en el manuscrito; es decir, son las encargadas de escribir y conservar la historia. Las escribas cumplen con férrea dedicación esta labor bajo el nombre de la Gran Escriba, mujer que se sometió a un acto de penitencia al observar los horrores del manuscrito privándose de la voz y dedicándose a dejar por escrito todos los acontecimiento de la Magna Scriptura,

y de la Sacra Manus, ser divino al que se le rinde culto a lo largo y ancho del manuscrito.

En la Magna Scriptura, las distintas páginas están gobernadas por las Capitales Áureas, seres de tinta de gran poder que ejercen su influencia sobre los habitantes de tinta. En el momento en el que el jugador toma el control, las Capitales Áureas (también llamadas Letras Doradas) y todas las miniaturas de la Magna Scriptura se han visto corrompidas y alteradas por una fuerza desconocida que ha llegado a este mundo de tinta.

Desde la Orden se encomienda al jugador la misión de reescribir todo aquello afectado por el caos, devolviendo a las Capitales Áureas y al resto de miniaturas al lugar que les corresponde, restituyendo la armonía que existía antes de la llegada de este cataclismo y reescribiendo estos errores de la historia que deben ser corregidos. No obstante, durante esta cruzada contra las criaturas de tinta, la escriba será testigo de acontecimientos e incidentes de una historia no contada, descubriendo que hay más de lo que se cuenta en la Magna Scriptura.⁶⁴

3.4. Aspectos técnicos

3.4.1. Diseño de miniaturas

Para llevar a cabo el bocetado y diseño de los primeros personajes se ha hecho uso de dos softwares principales: *Krita* y *Unity*. Se ha tratado de elaborar un repertorio básico que incluyera los esbozos y dibujos iniciales de la protagonista, así como de algunos enemigos y NPCs.⁶⁵

El *modus operandi* a la hora de llevar a cabo el diseño de las miniaturas del juego se divide en tres pasos:

1. Búsqueda de referentes históricos.
2. Realización del diseño en *Krita*.

⁶⁴ Para más información, acudir al anexo 4 "Objetivos de juego y progresión" del *Game Design Document* adjunto.

⁶⁵ Para una aproximación más profunda al respecto, consultar el apartado de "Personajes" del GDD.

3. Inclusión de los diseños en las carpetas correspondientes en *Unity* (Fig. 47).

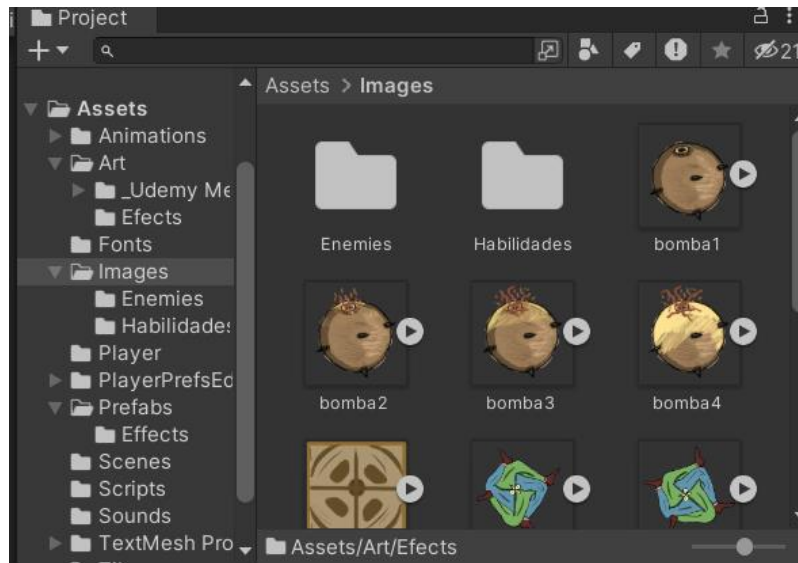


Figura 47. Captura de pantalla del proyecto en *Unity* mostrando la carpeta de los enemigos.

3.4.1.1. La protagonista

La Escriba Anónima, nombre de la protagonista, fue el primer diseño acometido en la preproducción de *Capitaurum*. Se realizaron diversos esbozos en los que se tomaron como referencia distintas representaciones de mujeres escribas en manuscritos medievales iluminados, aunque también se acudió a ilustraciones de santas y mártires cristianas (Fig. 48). En una primera instancia, la escriba empuñaba un arma cuerpo a cuerpo en forma de rueda martirial y un pequeño cuaderno de escriba que le permitiría lanzar conjuros mágicos. Su rostro es tapado por una “máscara de escriba” (Fig. 49), una máscara de hierro inspirada en los *scold's bridles*⁶⁶ que portan las escribas de la Orden. Dichas máscaras

⁶⁶ Instrumentos de castigo y humillación pública que, según la documentación más temprana que atestigua su uso, se empleaban sobre cualquier persona acusada de crímenes como blasfemia o inmoralidad (Museum of Witchcraft and Magic, 2015).

tienen el objetivo de enmudecer a su portador, asegurándose de que las bocas de las escribas no sean abiertas en vida.



Figura 48. En orden, de izquierda a derecha: detalle del *Salterio de Luttrell* (1325-40, British Library, Add MS 42130, f.39r); bosquejo del primer diseño de la Escriba Anónima; y renderizado final del primer diseño de la protagonista.

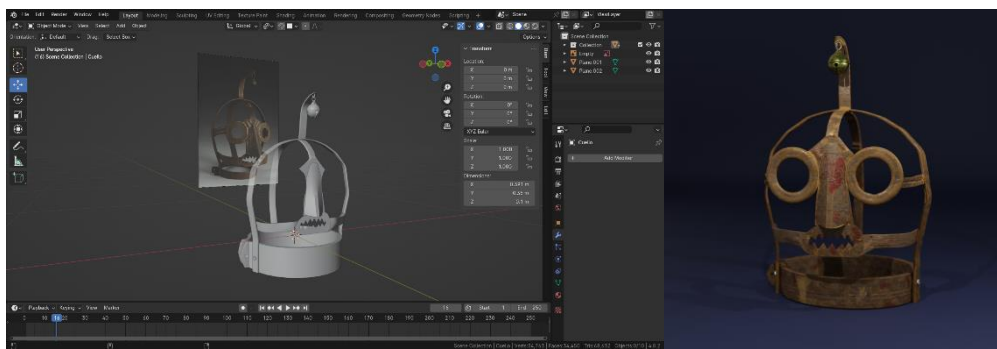


Figura 49. Creación de la máscara de escriba a través de *Blender* y *Substance 3D Painter*.

No obstante, al tratar de animar este primer modelo de la escriba, el ropaje causaba algunos errores en el movimiento de las articulaciones, por lo que se optó por un modelo más básico y sencillo, que permitiera acometer la animación más fácilmente (Fig. 50). La escriba porta ahora un pincel o *pennicillus*⁶⁷ que utilizará para disparar proyectiles, y un pequeño tintero que será empleado para recuperar salud durante el *gameplay*.

Asimismo, consideramos necesario señalar el hecho de que la protagonista sea una mujer escriba, de manera que, siguiendo la línea didáctica y documental del juego, se ha puesto el foco en el – deliberadamente – olvidado papel de la mujer medieval en el contexto monástico de iluminación de manuscritos, producción de colores o la copia de libros. Para ello se han seguido

⁶⁷ En la Edad Media, el pincel o *pennicillus* era especialmente utilizado para escribir en oro y plata en pergaminos de color púrpura.

investigaciones como la llevada a cabo por Eva Schlotheuber (2014) en relación a la educación y formación de las mujeres medievales en los monasterios durante la Baja Edad Media, así como el más reciente trabajo de Gladys Lizabe (2024) centrado en una genealogía de mujeres escribas medievales.

Según Schlotheuber: “la educación y la formación de las mujeres religiosas y, sobre todo, la formación erudita, es un tema al que apenas se le ha prestado atención en los Estudios Medievales” (2014, p. 310). Durante la Edad Media, las mujeres que trabajaban en el ámbito monástico estaban especializadas en caligrafía y en escritura dictada, en las Sagradas escrituras, la copia de textos, y en la iluminación y miniado de diversas obras. Su labor solía tener lugar en conventos femeninos y en monasterios dúplices⁶⁸ (Lizabe, 2024, p. 4). No obstante, no es común encontrarse con escritos realizados por mujeres en la Edad Media ya que la Iglesia les impedía opinar públicamente sobre aspectos religiosos (Schlotheuber, 2014, p. 311). Además, aunque hoy es algo que está siendo desmontado, las disciplinas histórico-culturales suprimieron el papel y la identidad de las mujeres escribas en pos de una narración androcéntrica edificada sobre unos cimientos centrados en el trabajo del hombre medieval.

Así, al seleccionar a una mujer escriba como protagonista, se ofrece al público general una visión del Medievo documental a la vez que novedosa, al menos en cuanto a representación de mujeres escribas en los medios populares se refiere. También supone una diferenciación con otros *metroidvania* donde el protagonista suele ser un personaje masculino, como en el caso de la serie de videojuegos de *Castlevania* (Konami Corporation, 1986-2019) o *Blasphemous* (The Game Kitchen, 2019-2023) entre muchos otros.

⁶⁸ En el cristianismo, se trata de una misma comunidad dividida entre los dos sexos, bajo el control de una misma orden y autoridad, normalmente un abad o una abadesa.



Figura 50. En orden, de izquierda a derecha: diseño final de la Escriba Anónima; representación de Helena de Troya (Robinet Testard, 1497, Ovide, *Héroïdes*. Recuperado de: <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b8427253m/f191.item.r=Ovide>); miniatura de un hombre combatiendo a un caracol. (Justinianus, s. XV, *Institutiones*. Recuperado de: <https://initiale.irht.cnrs.fr/codex/9048>)

3.4.1.2. Los NPCs⁶⁹

Dentro de la reproducción de *Capitaurum* también se llevaron a cabo algunos bocetos de NPCs con el que el jugador podrá interactuar en la Magna Scriptura.

- La Escriba Invidente

Escriba de mayor rango dentro de la Orden. Ella también porta una máscara de hierro a modo de penitencia, pero a diferencia del resto, su máscara está diseñada de manera que unas extensiones de hierro penetran en sus ojos para privarle de la vista. A cambio, es la única mujer de la Orden con potestad para hablar.

Es ella la encargada de enviar a las escribas a distintos manuscritos para llevar la fe de la Sacra Manus, y en nuestro caso, será quién nos otorgue la misión de estabilizar el orden en la Magna Scriptura.

Se trata de una mujer de gran tamaño y cabello rubio, portadora de un *penniculus* dorado con el cual transcribe las palabras de la Sacra Manus de manera milagrosa (Fig. 51).

⁶⁹ *Non Playable Characters* ("Personajes no Jugables).



Figura 51. Diseño de la Escriba Invidente y miniatura de *Le Livre des femmes nobles et renommées* (1403, traducción anónima francesa de *De Claris mulieribus*, obra de Giovanni Boccaccio). Recuperado de <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b84521932?rk>

- El Caballero del Corazón Prendido

Este personaje encarna algunos de los estereotipos mencionados en la investigación teórica previa, concretamente aquellos asociados con el Medievo más romántico: el honor caballeresco, la búsqueda de santas reliquias, el ensalzamiento de un pasado glorioso, armamento más fastuoso que útil... Tanto su nombre como su comportamiento buscan llevar al extremo estos tropos. Para ello, se ha tomado como inspiración obras como *Destino de caballero* (Brian Helgeland, 2001, Fig. 52) y, de manera mucho más directa, el romance medieval alegórico de *Le livre du Coeur d'amour épris* (René D'Anjou, s. XV, Fig. 53).



Figura 52. Fotograma de *Destino de caballero*.



Figura 53. Miniatura de *Le livre du Cœur d'amour épris* (fol. 5r).

Se trata de un caballero de reluciente armadura (Fig. 54) que acude a la Magna Scriptura, según contará a la protagonista, en búsqueda del cuerpo de un famoso mártir que dio su vida defendiendo las páginas de su nación ante los invasores de otro manuscrito. Más tarde, sin embargo, si decidimos ayudar a este personaje con su *quest*⁷⁰, confesará a la escriba que su intención no era ser testigo de las supuestas glorias de un gran héroe, sino que estaba en búsqueda de su amada desaparecida.



Figura 54. Diseño del Caballero del Corazón Prendido.

Así, este personaje es, por un lado, una crítica a la nostalgia nacionalista que suele frecuentar la ideología de algunos movimientos políticos de extrema derecha, nostalgia que evoca el pasado (normalmente el pasado medieval) como una época gloriosa en comparación con un presente desviado, pero salvable (Venegas Ramos, 2021).

⁷⁰ Es decir, con sus misiones en el juego.

Y, por otro lado, es una parodia del retrato del caballero medieval que obedece a la imagen romantizada propagada a lo largo del siglo XIX y XX, y consolidada en los *mass media*. Con este NPC se llevará al extremo el arquetipo de la damisela en apuros, presente en obras como *The Knight Errant* (Sir John Everett Millais, 1870, Tate Britain, Fig. 55) o *Chivalry* (Frank Bernard Dicksee, 1885, colección privada, Fig. 56).



Figura 56. *El caballero errante*, de John Everett Millais (óleo sobre lienzo, 1870).



Figura 55. *Caballería*, de Frank Bernard Dicksee (óleo sobre lienzo, 1885).

- Las Glosas

En la narrativa de *Capitaurum*, las Glosas son mujeres que, aunque no pudieron participar en el rito de nacimiento de las escribas de la Orden, desean formar parte de ella. Al no haber experimentado la operación de nacimiento de las escribas, son capaces de expresarse oralmente, aunque nunca podrán llegar a ostentar el título de escriba. No obstante, participan en su devoción por la Sacra Manus y la Gran Escriba a través de su servicio a las escribas. Así, las Glosas son compañeras de viaje de las escribas que marchan a otras páginas o manuscritos.

Su nombre procede del sustantivo homónimo: “explicación que se pone al margen como aclaración de un texto escrito” (Real Academia Española, 2023, definición 1). Para futuras fases de desarrollo, las Glosas se plantean como elementos *in game* que sirven como guía para el jugador (Fig. 57).



Figura 57. A la izquierda, posible diseño de la Glosa que acompañaría a la Escriba. A la derecha, un detalle extraído del *Libro de Horas de Maastricht* (British Library, Stowe MS 17, f.116v)

3.4.1.3. Enemigos

- Capitales Áureas

Las Capitales Áureas son tres de los *bosses* principales de *Capitaurum*, y se encargan de gobernar las páginas de la Magna Scriptura. Cada una de ellas busca llevar al extremo los distintos tropos de la memoria estética medieval.

El Peregrino Enjoyado, Capital Áurea que gobierna las páginas del nivel conocido como la “Catedral de la Nueva Peregrinación”, remite a la concepción del Medioevo como una “Edad Oscura”, como una época caracterizada por el fervor y la opresión religiosa, normalmente asociado al catolicismo por la influencia de los escritos luteranos del XVI. El Peregrino está vinculado con el fenómeno de los



Figura 58. Izquierda, esqueleto enjoyado de San Alberto en la Iglesia de san Jorge de Reichenau. Recuperado de: <https://academiaaesthetics.com/gallery/bejeweled-skeleton-of-saint-albertus/>; derecha, arte oficial de Melquiades, El Arzobispo Exhumado, boss de *Blasphemous*. Recuperado de: The Game Kitchen (2019). *The Art of Blasphemous*. GTM Ediciones.

santos de las catacumbas (Fig. 58), cuerpos que la Iglesia Católica mandó exhumar de las catacumbas romanas a causa de la falta de iconos y símbolos en gran parte de las iglesias de los territorios del norte de los Alpes como consecuencia del movimiento iconoclasta⁷¹. A lo largo del territorio católico se solicitaba la adquisición de “cuerpos sagrados” y de reliquias de mártires cristianos (Litaker, 2020, p. 802). Como resultado, numerosos cuerpos fueron vestidos y decorados con gran lujo.

El Mártir es la Capital Áurea del nivel conocido como Martírea, y consiste en una reinterpretación del estereotipo del Medievo como escenario de gloriosos torneos de justas y de la máxima expresión del honor caballeresco. En gran parte de los casos, el retrato del caballero medieval obedece más bien a la representación llevada a cabo en los *mass media* que a la realidad medieval, obedeciendo a un tipo de imagen romantizada que se propagó a lo largo del siglo XIX y XX, sobre todo en época victoriana, y que se remonta al propio ocaso de la Edad Media con las novelas de caballería. La realidad del caballero medieval debemos entenderla en el contexto de la sociedad estamental medieval, en el marco de la nobleza y del ideal cristiano.

En tercer lugar, estaría Margo la Miniaturista, Capital Áurea de las páginas que conforman el Taller de Margo. Para las fases de producción posteriores, se planea partir de referentes que contengan representaciones medievales de escribas como Cristine de Pisan (Fig. 59) y algunas miniaturas extravagantes procedentes de códices miniados (Fig. 60) para su diseño. Con Margo se busca indagar en la visión mágica y fantástica del Medievo, en la Edad Media como escenario de magia y brujería, de aquelarres y de arquitecturas encantadas. La propia Margo sería una especie de compilación de arquetipos mágicos y espirituales vinculados con lo medieval.

- Otros enemigos

Aparte de las Capitales Áureas, se ha llevado a cabo el arte conceptual de algunos enemigos secundarios inspirados en miniaturas medievales (Fig. 61).

⁷¹ La iconoclasia o iconoclastia es la ideología contraria a la iconodulía o veneración de las imágenes. Se trata de un movimiento en contra de las imágenes religiosas y su culto.

También se ha definido parte de lo que será uno de los enemigos finales del juego, la Amalgama, que tal y como el jugador descubrirá a través del progreso de juego, fue parte de la causa de la llegada del caos a la Magna Scriptura. Está conformado por diversos elementos que el jugador recordará de las localizaciones previamente exploradas. Su diseño trata de compilar la gran mayoría de estereotipos sobre la Edad Media: lo oscuro, lo mágico, lo caballeroso, lo espiritual, lo sucio, lo idealizado... Es, en cierta manera, una especie de manifestación de la imagen tergiversada de la Edad Media.



Figura 61. Cristine de Pisan ayudando a construir la "Ciudad de las Damas" (Harley MS 4431, f. 290r, recuperado de: <https://blogs.bl.uk/digitisedmanuscripts/2013/06/cristine-de-pizan-and-the-book-of-the-queen.html>)



Figura 60. Miniatura del *Salterio de Luttrell* (ms. Add MS 42130, c. 43v, recuperado de: <https://www.foliomagazine.it/dance-dance-dance-la-piaga-del-ballo-e-altre-isterie-di-massa/>)



Figura 59. Referentes medievales y diseños de enemigos secundarios.

3.4.2. Diseño de niveles⁷²

Como inspiración para el diseño de niveles se han tenido en cuenta los *world map*⁷³ de otros referentes videolúdicos pertenecientes al género *metroidvania* como *Blasphemous* y *Hollow Knight* (Team Cherry, 2017). Pero es sobre todo el proceso creativo del *level design*⁷⁴ de *Blasphemous* el que más peso ha tenido a la hora de concebir la estructura de niveles.

⁷² Para una lectura más profunda sobre los niveles, acudir al apartado "5.2. Organización del mundo" del GDD.

⁷³ El *world map* de un videojuego es el mapa jugable, el conjunto de localizaciones y áreas visitables.

⁷⁴ Diseño de niveles.

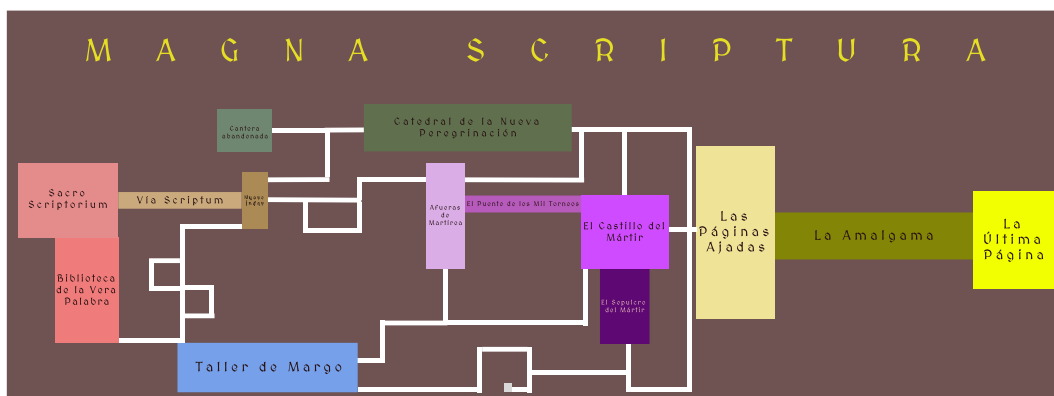


Figura 63. Prototipo del world map de *Capitaurum*.

3.4.3. Objetos clave: los Ojos de las Santas Escribas

Ante el interrogante de cómo *Capitaurum* pone en práctica la desmitificación de la memoria medieval estética, se concibe ubicar en los niveles donde residen las Capitales Áureas unos elementos que van a permitir al jugador descubrir los relatos falsos que la Orden ha ido construyendo para consolidar su poder y la fe a la Sacra Manus. Se tratan de los Ojos de las Santas Escribas (Fig. 64), pertenecientes a tres mujeres que, junto con la Gran Escriba, fueron testigo de la verdadera naturaleza de la Sacra Manus y de las atrocidades de los fundadores de la Orden.



Figura 64. Diseño de las posibles descripciones de los Ojos de las Santas Escribas.

Al obtener cada Ojo, se nos mostrará cómo realmente eran las páginas antes de la llegada al poder de la Orden, revelándonos los artificios que se crearon para mantener una historia edulcorada y tergiversada.

3.4.4. Mecánicas

3.4.4.1. Habilidades básicas

Las animaciones desarrolladas en esta fase de preproducción han sido en su totalidad realizadas con *Unity*, concretamente a través del *Animation Component* y del *Animation Controller*. A continuación, se procede a describir las distintas habilidades disponibles, así como la elaboración de su animación.

- Movimiento

La escriba puede moverse hacia izquierda y derecha como en cualquier *metroidvania* (Fig. 65).

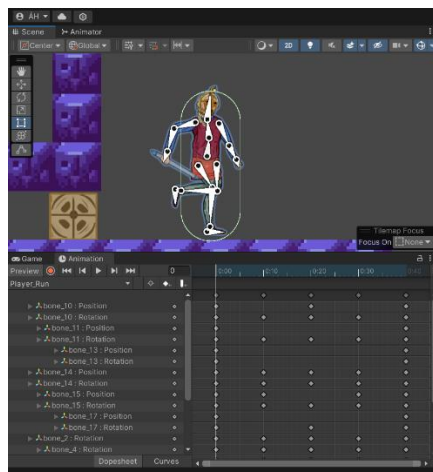


Figura 65. Animación del movimiento de la escriba en *Unity*.

- Salto

La escriba también puede saltar para evitar enemigos y superar obstáculos (Fig. 66).

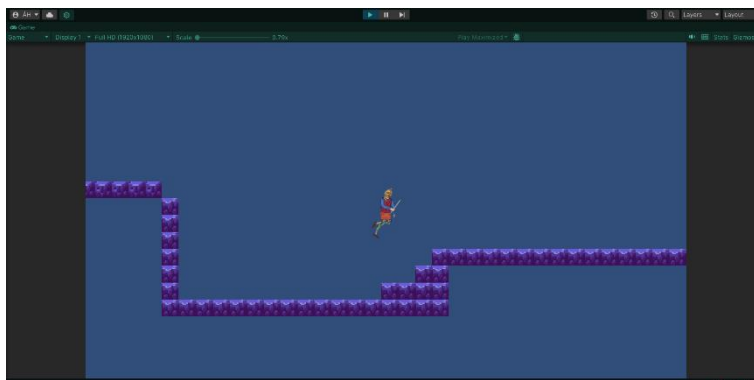


Figura 66. Animación del salto de la escriba *in game*.

- Ataque

La escriba puede lanzar proyectiles para herir a los enemigos (Fig. 67).

Los proyectiles también cuentan con una animación que añade un efecto visual más orgánico (Fig. 68).

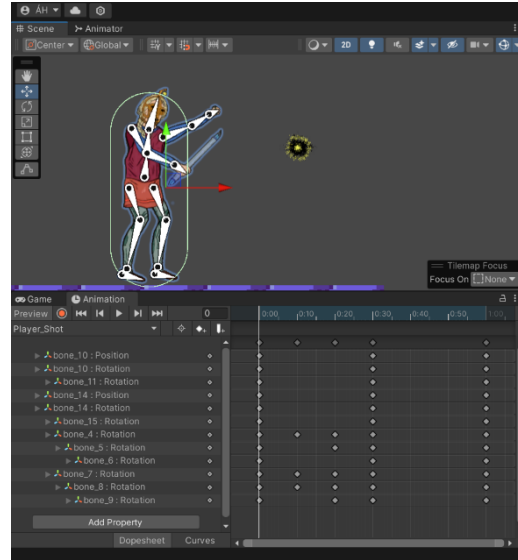


Figura 68. Animación del ataque de la escriba.

Figura 67. Dibujos del proyectil que conforman su animación.



- Curación

La escriba porta un pequeño tintero que le servirá para rellenar su barra de tinta roja, es decir, su vida. Por el momento esta mecánica no ha sido implementada en la fase de preproducción, quedando postergada a procesos de desarrollo posteriores.

3.4.4.2. Habilidades especiales

Teniendo en cuenta la concepción de *Capitaurum* como *metroidvania*, se diseñan unos objetos que se repartirán por el mapa para permitir al jugador acceder a nuevas áreas al obtener nuevas habilidades. Dichos objetos reciben el

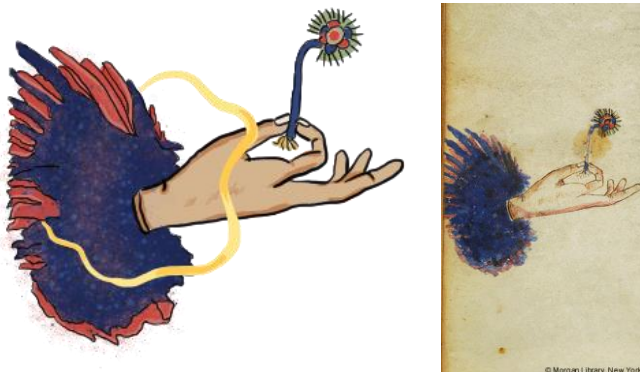


Figura 69. Diseño de las Flores de la Gran Escriba, inspirado en un dibujo de una mano sujetando una flor representado en el *Libro degli uomini famosi* (1405, MS G.36 fol. 32v).

nombre de “Flores de la Gran Escriba” (Fig. 69), y proporcionan las siguientes habilidades.

- Doble salto

La Escriba podrá activar un doble salto para acceder a plataformas inaccesibles mediante otros métodos (Fig. 70).

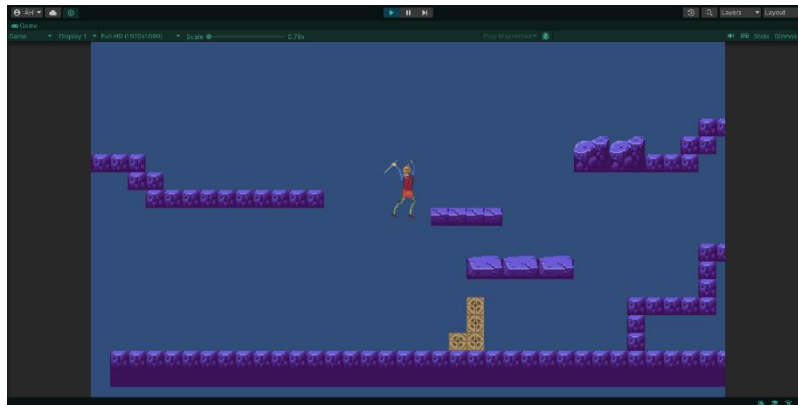


Figura 70. Animación del doble salto de la escriba en *Unity*.

- *Dash*

La Escriba acomete un movimiento rápido que le sirve para recorrer el escenario más rápidamente y para esquivar a los enemigos (Fig. 71).

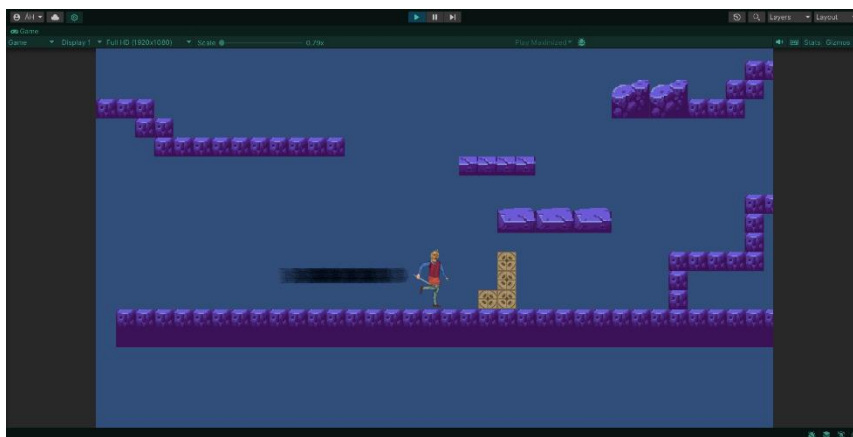


Figura 71. Animación del *dash* de la Escriba en *Unity*. Como se puede observar, deja un rastro de tinta a su paso.

- Modo “bola”

La escriba podrá transformarse en una pequeña miniatura para pasar por lugares estrechos (Fig. 72 y 73).



Figura 72. Diseño del modo bola, inspirado en una miniatura de un manuscrito medieval.

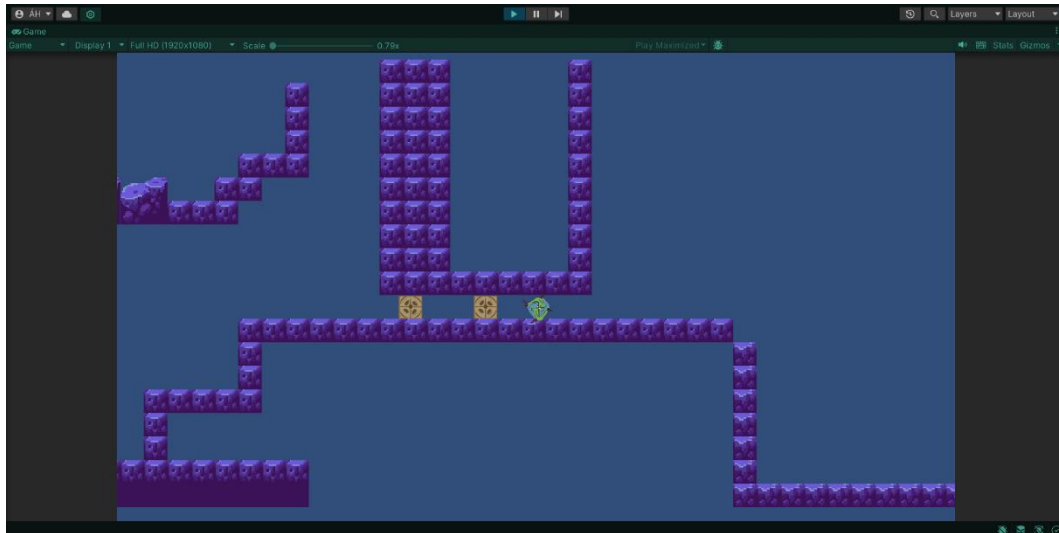


Figura 73. Utilización del modo bola in game.

- Bombas de escriba

Estando activo el modo bola, la Escriba podrá dejar bombas a su paso para destruir objetos o dañar a enemigos (Fig. 74, 75 y 76).

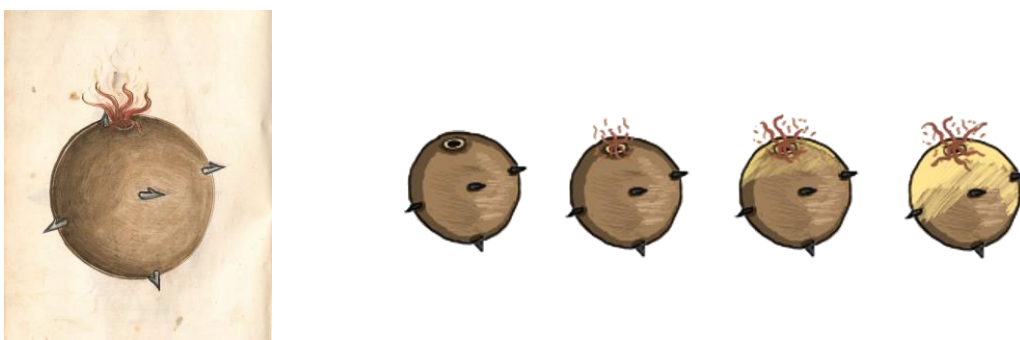


Figura 74. A la izquierda, dibujo de una bomba simple (*Feuerwerksbuch*, BSB Cgm 599, recuperado de https://daten.digitale-sammlungen.de/bsb00045460/image_138). A la derecha, animación de la bomba de escriba.



Figura 75. Explosión de la bomba de escriba *in game*.

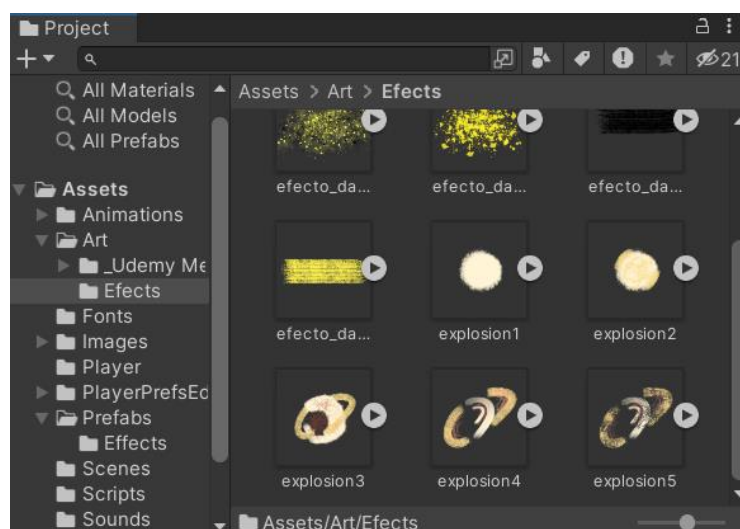
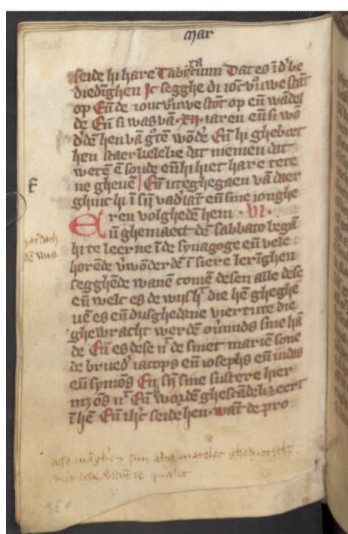


Figura 76. Animación de la explosión de la bomba en Unity.

3.4.4.3. El Cuaderno de la Escriba

Se plantea también el diseño de una herramienta a través de la cual aprovechar la naturaleza del códex para propiciar la entrada de notas dejadas por otras escribas, algo que ocurría realmente en algunos ejemplos históricos (Kwakkel, 2014; Fig. 77).



Esta herramienta recibe el nombre del “Cuaderno de la Escriba”, y consiste en una especie de códice que se nos entrega antes de partir en nuestra misión, en el cual una antigua escriba dejó información de numerosos aspectos en un viaje a unas tierras lejanas que, en el mundo real, se

Figura 77. Nota dejada por un monje cartujo que reza: “Estos Evangelios han sido traducidos pésimamente a la lengua vernácula; quienquiera que fuera los entendió inadecuadamente” (Viena, ÖNB, S.n 12.857, fol. 95v, siglo XIV. Recuperado de <https://digital.onb.ac.a>)

corresponden con la Edad Media. No obstante, estas notas solo serán desveladas cuando nuestro personaje se encuentre con aquellos elementos que fueron testimoniados por la escriba anterior. Es decir, cuando nos encontremos por ejemplo con un castillo, no solo será documentado en este cuaderno la información del castillo en concreto, sino que también aparecerá información pertinente al respecto vinculada con la Edad Media. Se busca así poner a disposición del jugador una herramienta dinámica, didáctica y narrativa que se diferencie de la costumbre de otros videojuegos de incluir un glosario o un códice que, si bien resulta atractivo e informativo, no acaba teniendo una repercusión directa en el *gameplay* más allá de la pura curiosidad que el jugador pueda tener durante el juego.

Se plantea también que esta herramienta funcione como una ventaja para el jugador, de modo que acceder a esta información pueda servir como guía para conocer las debilidades de algunos enemigos o para aprenderse las partes de arquitecturas como un castillo o un convento.

3.4.4.4. Puntos de guardado

Repartidos por el mapa se plantea ubicar numerosos y pequeños *scriptoria* que servirán al jugador para salvar la partida, recuperar la salud y otras mecánicas a desarrollar en futuras fases del proyecto. No obstante, inspirándose en el modo de juego de los *soulslike*, al descansar en un *scriptorium* los enemigos volverán a aparecer en sus respectivas localizaciones (a excepción de los *bosses*). Narrativamente esto cobra sentido en tanto en cuanto hasta que no eliminemos de manera definitiva el causante del caos no podremos instaurar el orden en el manuscrito.

3.5. Enlace al proyecto

Finalmente, se adjunta un enlace al proyecto que incluye toda la documentación y diseños relativos a *Capitaurum*, así como una demo ejecutable en *Unity*.

<[https://drive.google.com/drive/folders/1Z_1Fu2zna_utecGaQQ4tEV79J-f6nheY?usp=drive link](https://drive.google.com/drive/folders/1Z_1Fu2zna_utecGaQQ4tEV79J-f6nheY?usp=drive_link)>

4. Conclusiones

4.1. Resultados de la investigación

A través de la presente investigación se ha tratado de dar respuesta a los objetivos planteados al inicio del escrito. En primer lugar, se ha presentado la preproducción de *Capitaurum*, un videojuego en desarrollo que se ha hecho servir de algunos de los procesos de trabajo impartidos en el máster de Artes Visuales y Multimedia, así como de los resultados de la investigación teórica llevada a cabo. Aun estando en fase prototípica, *Capitaurum* se ha planteado como un primer acercamiento a un videojuego interactivo y didáctico de historia medieval, cuyo objetivo principal versa en torno a la reflexión y desmitificación de gran parte de los estereotipos construidos alrededor del recuerdo de la Edad Media. Aunque por motivos académicos y limitación de tiempo no se hayan podido definir algunos ámbitos de programación y diseño, sí que se han consolidado los primeros pasos a seguir para continuar con el desarrollo posterior, donde probablemente se cuente con un mayor margen de trabajo y, quizás, con un equipo humano más especializado y diversificado.

Asimismo, una vez contextualizado el concepto de “Edad Media” y habiendo definido cómo se ha ido construyendo el recuerdo medieval desde el propio Medievo a la actualidad, se ha llegado a la conclusión de que en la sociedad de consumo del presente predomina una memoria histórica medieval cimentada sobre imágenes espectaculares. El videojuego de historia medieval en concreto cumple un rol indiscutible a la hora de perfilar la idea del Medievo en gran parte de la población. Sea a través de escenarios espectaculares y atractivos, de fantasías románticas o de representaciones más didácticas y rigurosas, la relación entre el medio videolúdico y la memoria histórica medieval es hoy más que nunca un campo de estudio candente que requiere de aproximaciones multidisciplinares para poder abordar las problemáticas que de allí emanan. En el caso que nos atañe, hemos podido comprobar cómo el videojuego de historia medieval ha contribuido a consolidar y extender una serie de estereotipos y tropos sobre el período histórico que remiten a la remediación y repetición de imágenes presente en anteriores medios de consumo masivos; y, al mismo tiempo, hemos observado algunos ejemplos que muestran una vía de representación de la Edad Media original y novedosa, alejada de las temáticas medievales frecuentes en la industria hegemónica.

Por ello, remitiendo al tercero de los objetivos del trabajo, consideramos indudable la gran relevancia del videojuego como sujeto narrador del pasado histórico. Consideramos indiscutible el hecho de que se ha producido un cambio de paradigma a la hora de contar y representar el pasado a través de los mundos interactivos del videojuego. El jugador contemporáneo ya no solo es testigo de una representación de la historia pasada, sino que ahora es capaz de vivirla, jugarla, reinterpretarla, compartirla e incluso modificarla gracias a la interactividad inherente del medio. Igualmente, el éxito que en los últimos años han adquirido series de videojuegos de historia como *Assassin's Creed* o *Red Dead Redemption*, o series de videojuegos de fantasía histórica como *The Elder Scrolls* o *Dark Souls* evidencian este rol del videojuego, coincidente con el auge del medio.

Teniendo ahora en cuenta los otros dos objetivos planteados al inicio del trabajo, y siguiendo la línea del videojuego como nuevo narrador de la historia pasada, se ha dejado constancia del enorme potencial de los productos videolúdicos como herramientas e instrumentos de difusión histórico-artística, sea a través del cuestionamiento y reflexión de sus contenidos o mediante el estudio de las fuentes utilizadas como soportes documentales. Tanto los videojuegos de didáctica histórica como el resto de videojuegos de historia, sean resultados de equipos Triple A o *indies*, pueden ser empleados por los profesionales en Historia o Historia del Arte para difundir conocimientos histórico-artísticos, sobre todo en relación a las nuevas generaciones acostumbradas a este tipo de obras.

En este sentido, y en último lugar, *Capitaurum* ha tratado de mostrar el potencial de aunar las disciplinas histórico-artísticas con la producción de videojuegos, ensalzando la figura del historiador/historiador del arte versado en artes visuales y tecnologías de la comunicación, abriendo el camino a una labor divulgativa más rica y compleja. Así, se ha esclarecido el papel que los historiadores e historiadores del arte pueden llevar a cabo ante el fenómeno del videojuego de historia, y cómo el empleo del videojuego como herramienta para difundir resultados de investigaciones y reflexionar sobre el conocimiento histórico puede ser ampliamente fructífero tanto para los equipos desarrolladores, como para el público, y como para los mismos profesionales histórico-artísticos.

Dicho esto, merece la pena detenernos en cómo este proyecto participa de los Objetivos de Desarrollo Sostenible⁷⁷ (ODS). Es el objetivo 4, “Educación de calidad”⁷⁸, el enfoque al que más se adecúa la propuesta realizada debido al interés de transmitir una narración del pasado documentada y rigurosa, pero también atractiva y entretenida. El ODS 10, “Reducción de las desigualdades”⁷⁹, viene de la mano al concebirse el resultado final de *Capitaurum* como una obra de acceso libre y gratuito, mediante el cual se podrá acceder a la información consultada y los bocetos y modelos ejecutados. En menor medida, el trabajo resuena con el ODS 9, “Industria, innovación e infraestructuras”⁸⁰, al presentar una aproximación novedosa a un campo artístico y cultural como es el de los manuscritos medievales, de manera que a partir de este proyecto pueden partir distintas iniciativas que pongan el foco en dicho patrimonio histórico-artístico. Por último, existe una implicación con el ODS 5, “Igualdad de género”⁸¹, al señalar la necesidad de enfatizar en el rol de la mujer en la historia del arte medieval y en la producción de manuscritos y códices medievales, un aspecto que enlaza con una problemática mayor vinculada con el androcentrismo que ha caracterizado gran parte de la enseñanza histórica.

Finalmente, queda señalar que, a nivel personal, ha sido una experiencia compleja, pero totalmente satisfactoria, el hecho de concebir la formación histórico-artística con las líneas de investigación del máster AVM. Al ser la primera experiencia individual con un prototipado y desarrollo de un videojuego, los retos han sido numerosos, y en ocasiones, el desconocimiento en algunas áreas ha dificultado el avance del proyecto. No obstante, se ha tratado de un proceso de trabajo enriquecedor y que sin duda alguna se seguirá mejorando en vistas a futuro. Siendo conscientes del trabajo pendiente por desarrollar para poder sacar adelante el proyecto, resulta gratificante diseñar e idear una propuesta que va a permitir arrojar luz sobre aspectos de la historia poco conocidos por parte del gran público y que, con los medios adecuados, puede encontrar un lugar apropiado en contextos educativos y didácticos.

⁷⁷ Véase: <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/objetivos-de-desarrollo-sostenible/>

⁷⁸ <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/education/>

⁷⁹ <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/inequality/>

⁸⁰ <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/infrastructure/>

⁸¹ <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/gender-equality/>

4.2. Perspectivas de futuro

Capitaurum es una obra en fase prototípica, y por tanto, existen diversos puntos que deben desarrollarse en futuras fases de producción.

Sin duda alguna, el diseño de NPCs, enemigos y *bosses* se puede enriquecer enormemente de los manuscritos medievales. Se programa una investigación a futuro más profunda sobre diversas personalidades medievales que puedan tener una vinculación con los manuscritos medievales o con el contexto de creación de los mismos.

Se pretende solidificar el diseño de niveles, tanto a nivel práctico como a nivel conceptual. Se desea mantener una relación entre áreas, lógica y entretenida, por lo tanto, se trata de un campo que requerirá de una gran dedicación.

También es posible que se plantee un cambio de software, pasando de *Unity* a *Godot* o *Unreal Engine*, otros motores de videojuegos. El sentido de ello es aprovechar estas primeras fases prototípicas para encontrar el medio que mejor se adecúe al desarrollo de esta propuesta. A nivel personal, la experiencia con *Unity* no ha sido negativa, pero puede que la experimentación con otros programas sea beneficiosa

Del mismo modo, se concibe para fases posteriores la creación de una banda sonora original partiendo de la experiencia obtenida en el máster AVM.

Por último, se requiere de un trabajo de profundización en el diseño de la interfaz de usuario y en las mecánicas de juego.

En el ámbito académico, consideramos que quedan abiertas numerosas líneas de investigación vinculadas con el estudio de la imagen medieval en el videojuego, y con la representación histórica en el medio en general. A día de hoy se le presenta al historiador e historiadora del arte un fértil e inexplorado campo a través del cual poder explorar la relación entre los distintos tipos de memoria histórica y la experiencia videolúdica. Igualmente, la aproximación directa e interactiva del videojuego ofrece una interesantísima perspectiva desde la cual investigar nuestra relación con el pasado histórico y la manera en la que lo recordamos desde el presente.

Está claro que seguir ahondando en estos vínculos resultará en valiosas y beneficiosas investigaciones que permitirán consolidar significativamente el rol del videojuego como instrumento didáctico y como objeto de estudio.

5. Videojuegos referenciados

Bethesda Softworks, Bethesda Game Studios. (2002). *The Elder Scrolls III: Morrowind*. [Videojuego]. Fecha de consulta: 26 de septiembre de 2024. <https://elderscrolls.bethesda.net/es/morrowind>

Bethesda Game Studios (2011). *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Anniversary Edition) [Videojuego]. Fecha de consulta: 9 de septiembre de 2024. <https://elderscrolls.bethesda.net/es/skyrim10>

Creative Assembly, Feral Interactive. (2006). *Total War: Medieval II* (Complete Edition) [Videojuego]. Fecha de consulta: 10 de septiembre de 2024. <https://www.totalwar.com/>

Dig-It! Games. (2010). *Roman Town* [Videojuego]. Fecha de consulta: 23 de julio de 2024. <https://dig-itgames.com/portfolio/roman-town/>

QLOC, From Software. (2018). *Dark Souls: Remastered* [Videojuego]. Fecha de consulta: 9 de septiembre de 2024. <https://en.bandainamcoent.eu/dark-souls/dark-souls-remastered>

Firaxis Games. (2025). *Civilization VII*. [Videojuego]. Fecha de consulta: 25 de septiembre de 2024. <https://civilization.2k.com/civ-vii/es-MX/>

Foxy Vogel. (2021). *Going Medieval* [Videojuego]. Fecha de consulta: 10 de septiembre de 2024. <https://foxyvoxel.io/>

Gammera Nest, Sony España, Museo Thyssen-Bornemisza. (2019). *Nubla* [Videojuego]. Fecha de consulta: 3 de agosto de 2024. <http://www.nublathegame.com/>

Gammera Nest, Sony España, Museo Thyssen-Bornemisza. (2024). *Nubla 2* [Videojuego]. Fecha de consulta: 25 de septiembre de 2024. <https://gammeranest.com/nubla-2/>

Hello Games. (2016). *No Man's Sky* [Videojuego]. Fecha de consulta: 7 de julio de 2024. <https://www.nomanssky.com/>

Highwire Games. (2023). *Six Days in Fallujah* [Videojuego]. Fecha de consulta: 12 de julio de 2024. <https://www.sixdays.com/>

MUBIL (2015). *A Virtual Laboratory* [Experiencia de realidad virtual]. Fecha de consulta: 5 de agosto de 2024. <https://mubil.no/>

Nepos Games. (2021). *Nebuchadnezzar* [Videojuego]. Fecha de consulta: 12 de julio de 2024. <https://nepos.games/>

Nintendo EAD (1991). *The Legend of Zelda: A Link to the Past* [Videojuego]. Fecha de consulta: 17 de agosto de 2024. <https://www.nintendo.com/en-gb/Games/Super-Nintendo/The-Legend-of-Zelda-A-Link-to-the-Past-841179.html?srsId=AfmBOopQ-4KixrDil8y4zZ6ORReRaocli-9dSgbQd1oKh172c2l27zL>

Obsidian Entertainment. (2022). *Pentiment* [Videojuego]. Fecha de consulta: 28 de agosto de 2024. <https://pentiment.obsidian.net/>

Projekt Red. (2015). *The Witcher 3: Wild Hunt* [Videojuego]. Fecha de consulta: 23 de agosto de 2024. <https://www.thewitcher.com/us/es/witcher3>

Raven Software. (2009). *Wolfenstein* [Videojuego]. Fecha de consulta: 7 de septiembre de 2024. <https://www.ravensoftware.com/game>

Red Hook Studios. (2015). *Darkest Dungeon* [Videojuego]. Fecha de consulta: 22 de agosto de 2024. <https://www.darkestdungeon.com/>

Render Cube. (2021). *Medieval Dynasty* [Videojuego]. Fecha de consulta: 10 de septiembre de 2024. <https://www.toplitz-productions.com/medieval-dynasty-lp.html>

Rockstar Games. (2018). *Red Dead Redemption 2* [Videojuego]. Fecha de consulta: 7 de julio de 2024. <https://www.rockstargames.com/es/reddeadredemption2>

Sledgehammer Gamers, Raven Software (2017). *Call of Duty: WWII* [Videojuego]. Fecha de consulta: 8 de agosto de 2024. <https://www.callofduty.com/es/wwii>

TaleWorlds Entertainment. (2010). *Mount & Blade* [Videojuego]. Fecha de consulta: 9 de septiembre de 2024. <https://www.taleworlds.com/en/Games/MountAndBlade>

Tara Coplestone y Luke Botham. (2014). *Buried* [Videojuego]. Fecha de consulta: 29 de julio de 2024. <https://ifdb.org/viewgame?id=nvhty4brxsc2ltoc>

Team Cherry. (2015). *Hollow Knight* [Videojuego]. Fecha de consulta: 26 de agosto de 2024. <https://www.hollowknight.com/>

The Game Kitchen. (2019). *Blasphemous* [Videojuego]. Fecha de consulta: 26 de agosto de 2024. <https://thegamekitchen.com/blasphemous/>

The Game Kitchen. (2023). *Blasphemous 2* [Videojuego]. Fecha de consulta 26 de agosto de 2024. <https://www.blasphemous2game.com/>

Torn Banner Studios. (2012). *Chivalry: Medieval Warfare* [Videojuego]. Fecha de consulta: 9 de septiembre de 2024. https://store.steampowered.com/app/219640/Chivalry_Medieval_Warfare/

Treyarch, Raven Software, Beenox. (2020). *Call of Duty: Black Ops Cold War* [Videojuego]. Fecha de consulta: 5 de septiembre de 2024. <https://www.activision.com/games/call-of-duty/call-of-duty-black-ops-cold-war>

Ubisoft Montreal. (2007). *Assassin's Creed* [Videojuego]. Fecha de consulta: 10 de julio de 2024. <https://www.ubisoft.com/es-es/game/assassins-creed/assassins-creed>

Ubisoft Montreal. (2009). *Assassin's Creed II* [Videojuego]. Fecha de consulta: 10 de julio de 2024. <https://www.ubisoft.com/es-es/game/assassins-creed/assassins-creed-II>

Ubisoft Montreal. (2014). *Assassin's Creed: Unity* [Videojuego]. Fecha de consulta: 10 de julio de 2024. <https://www.ubisoft.com/es-es/game/assassins-creed/unity>

Ubisoft Montreal. (2020). *Assassin's Creed Valhalla* [Videojuego]. Fecha de consulta: 5 de septiembre de 2024. <https://www.ubisoft.com/es-es/game/assassins-creed/valhalla>

Ubisoft Montreal. (2024). *Assassin's Creed: Shadows* [Videojuego]. Fecha de consulta: 10 de julio de 2024. <https://www.ubisoft.com/es-es/game/assassins-creed/shadows>

Ubisoft Montreal. (2016). *Far Cry Primal* [Videojuego]. Fecha de consulta: 6 de septiembre de 2024. <https://www.ubisoft.com/es-es/game/far-cry/far-cry-primal>

Undercoders. (2021). *Treasures of the Aegean* [Videojuego]. Fecha de consulta: 10 de septiembre de 2024. <https://numskullgames.com/game/treasures-of-the-aegean/>

Warhorse Studios. (2018). *Kingdom Come: Deliverance* [Videojuego]. Fecha de consulta: 11 de julio de 2024. <https://www.kingdomcomerpg.com/>

6. Bibliografía

Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext*. Johns Hopkins University Press.

Alexander, L. (1971, 16 de diciembre). *High Fantasy and Heroic Romance*. Horn Book. Recuperado el 16 de agosto de 2024, de <https://www.hbook.com/story/high-fantasy-and-heroic-romance>

Baura García, E. (2012). El origen del concepto historiográfico de la Edad Media oscura. La labor de Petrarca. En C. de Ayala (Dir.). *Estudios Medievales Hispánicos* (1ª ed.) (pp. 7-22). Máster Universitario en Estudios Medievales Hispánicos. <https://repositorio.uam.es/handle/10486/9273>

BBC News Mundo (2022, 5 de noviembre). *Qué es "woke" y por qué este término generó una batalla cultural y política en EE.UU.* Recuperado el 5 de septiembre de 2024, de <https://www.bbc.com/mundo/noticias-63465024>

Binski, P. (2020, 11 de junio). *Marginalia: Images on the edge with Professor Paul Binski*. [Video]. YouTube. <https://youtu.be/UAVodM6HQE?si=KYN0EETtYFWyAj5>

Castellanos, D. y Rico García, N. (s.f.). *Letra capital o capitular*. Quid est liber: proyecto de innovación para la docencia en libro antiguo y patrimonio bibliográfico. Recuperado el 15 de septiembre de 2024, de <https://www.ucm.es/quidestliber/letra-capital-o-capitular>

Cheong, I. M. [@stillgray] (2024, 24 de mayo). *Should Ubisoft delay Assassin's Creed Shadows in response to widespread backlash over the game's injection of DEI? The game is so thoroughly woke that it features a black*

gay protagonist depicted as a “real historical samurai” in Japan. Offensive beyond belief. No one asked for this. [Tweet]. Twitter. <https://x.com/stillgray/status/1793994987954458859>

Clement, J. (2024, 9 de agosto). *Lifetime unit sales generated by Red Dead Redemption 2 worldwide as of May 2024*. Statista. Recuperado el 13 de agosto de 2024, de <https://www.statista.com/statistics/1284941/rdr2-unit-sales-worldwide-total/>

Cruz Martínez, M. A. (2020). Videojuegos históricos e historiográficos: acercamientos, problemas y alternativas. En J. F. Jiménez Alcázar, G. F. Rodríguez, & S. Maris Massa (Coords.). *Colección Historia y Videojuegos* (1ª ed., Vol. 9) (pp. 41-74). Compobell. <https://www.historiayvideojuegos.com/wp-content/uploads/2020/03/097.pdf>

Elliott, A. B., & Kapell, M. W. (2013). *Playing with the Past. Digital games and the simulation of history*. Bloomsbury.

Foxy Vogel (2021). *Going Medieval*. Steam. Recuperado el 10 de septiembre de 2024, de https://store.steampowered.com/app/1029780/Going_Medieval/

Fundación Amigos del Prado (31 de enero - 20 de marzo de 2024). Los Fastos del Gótico. Ciclo de conferencias Francisco Calvo Serraller. Museo del Prado, Madrid, España.

Germain, J. (2023, 10 de enero). *Who Was Yasuke, Japan's First Black Samurai?* Smithsonian Magazine. Recuperado el 10 de julio de 2024, de <https://www.smithsonianmag.com/history/who-was-yasuke-japans-first-black-samurai-180981416/>

González Mínguez, C. (2006). La construcción de la Edad Media. Mito y realidad. En *Publicaciones de la Institución Tello Téllez de Meneses* (PITTM) (Vol. 77) (pp. 117-135). Institución Tello Téllez de Meneses. <https://www.tellotellez.com/wp-content/uploads/2020/12/77.pdf>

Hague, J. (2013, 10 de septiembre). *Programming in the Twenty-first century*. Internet Archive Wayback Machine. Recuperado el 5 de septiembre de 2024, de

<https://web.archive.org/web/20180423173142/http://prog21.dadgum.com/181.html>

Harguindey, C. & Gómez, A. (2016). *Nubla: Un recorrido compuesto por 10 obras*. hyssen-Bornemisza Museo Nacional. Recuperado de <https://www.museothyssen.org/visita/recorridos-tematicos/nubla>

Hindman, S. (2022). *The Margins of Medieval Art: Questioning the Center*, catálogo de la exposición (París, Nueva York, Chicago). Les Enluminures, París, Chicago, Nueva York.

Hoppenstand, G. C. (2004). The Woman Who Invented Dark Fantasy. En F. Stevens, *Nightamer and Other Tales of Dark Fantasy*. University of Nebraska.

Huizinga, J. (2007). *Homo ludens*. Alianza Editorial.

Jiménez Alcázar, J. F. (2016). *De la edad de los imperios a la guerra total: medievo y videojuegos*. Colección Historia y Videojuegos (1ª ed., Vol. 3). Compobell. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/libro/653161.pdf>

Kaida [@khaliltooshort] (2024, 16 de mayo). *Assassin's Creed being based in Japan and then NOT using a Japanese male protagonist is stupid. We know exactly why they're using Yasuke (THE MESSAGE) and it's annoying. It would be as dumb as having it based in Africa and deciding to use a white male protagonist.* [Tweet]. Twitter. <https://x.com/khaliltooshort/status/1790508185150734692>

Kren, T., Teviotdale, E. C., Cohen, A. S., Barstow, K. (1997). *Obras maestras del J. Paul Getty Museum. Manuscritos iluminados*. Thames and Hudson. Recuperado de <https://www.getty.edu/publications/resources/virtuallibrary/0892364475.pdf>

Kroustalis, S. (2011). Quomodo decoretur pictura librorum: materiales y técnicas de la iluminación medieval. *Anuario de estudios medievales*, 2(41), 775-802. Recuperado de <https://estudiosmedievales.revistas.csic.es/index.php/estudiosmedievales/article/view/371/377>

- Kwakkel, E. (2014, 5 de septiembre). *medievalbooks*. Getting personal in the margin. Recuperado de <https://medievalbooks.nl/2014/09/05/getting-personal-in-the-margin/>
- Lizabe, G. (2024). El deseo cumplido de Christine de Pizan: una genealogía de mujeres escritoras medievales con manos, imagen y voz propias. *Olivar*, 24(38). Artículo e149. <https://doi.org/10.24215/18524478e149>
- Lorenzini, C., Carrozzino, M., Evangelista, C., Tecchia, F., Bergamasco, M., & Angeletaki, A. (2015). A Virtual Laboratory. An Immersive VR Experience to Spread Ancient Libraries Heritage. *2nd Digital Heritage International Congress*. // (pp. 639-642). DigitalHERITAGE. <https://doi.org/10.1109/DigitalHeritage.2015.7419587>
- Martin, P. (2002). *The Writer's Guide to Fantasy Literature: From Dragon's Lair to Hero's Quest*. Kalmbach Publishing Co.
- Mäyrä, F. (2022). Game Studies. En Grabarczyk, P. (ed.), *Encyclopedia of Ludic Terms* (2022). <https://eolt.org/articles/game-studies>
- Molina Molina, Á. L. (1999). Viajeros y caminos medievales. *Cuadernos de Turismo*, (4), 111-126.
- Mora, D. (2024, 19 de julio). *Un solo juego, experiencias infinitas: conoce qué son los "juegos procedurales"*. Creante.lab. Recuperado el 6 de septiembre de 2024, de <https://creantelab.co/un-solo-juego-experiencias-infinitas-conoce-que-son-los-juegos-procedurales/>
- Museum of Witchcraft and Magic (25 de octubre de 2015). *Object of the month – Scold's bridle*. <https://museumofwitchcraftandmagic.co.uk/news/object-of-the-month-scolds-bridle/>
- Navarro Remesal, V. (2016). *Libertad dirigida. Una gramática del análisis y diseño de videojuegos*. Asociación Shangrila Textos Aparte.
- Peñate Domínguez, F. (2017, 29 de agosto). *Steel-clad conquistadores on horseback: A case study of selective authenticity and the Spanish Empire in computer games*. Presura. Recuperado el 28 de julio de 2024, de <https://presura.es/?p=2088>

- Perpinyà, N. (2012). European romantic perception of the Middle Ages: nationalism and the picturesque. *IMAGO TEMPORIS. MEDIUM AEVUM*, (6), 23-47. <https://core.ac.uk/reader/45665490>
- Real Academia Española. (s.f.). *Glosa*. Recuperado el 19 de septiembre de 2024, de Diccionario de la lengua española: <https://dle.rae.es/glosa>
- Real Academia Española. (s.f.). *Índice*. Recuperado el 20 de septiembre de 2024, de Diccionario de la lengua española: <https://dle.rae.es/glosa>
- Real Academia Española. (s.f.). *Medio*. Recuperado el 8 de agosto de 2024, de Diccionario de la lengua española: <https://dle.rae.es/medio>
- Render Cube (2021). *Medieval Dynasty*. Steam. Recuperado el 10 de septiembre de 2024, de https://store.steampowered.com/app/1129580/Medieval_Dynasty/
- Roberts, A. (2023, 21 de marzo). *Sword And Sorcery: Fritz Leiber*. Medium. Recuperado el 17 de agosto de 2024, de <https://medium.com/adams-notebook/sword-and-sorcery-fritz-leiber-52b659fa9074>
- Schanoes, V. (2012). Historical fantasy. In E. James (Ed.), *The Cambridge Companion to Fantasy Literature* (pp. 236-247). Cambridge University Press.
- Schlotheuber, E. (2014). Educación y formación, saber práctico y saber erudito en los monasterios femeninos de la Baja Edad Media. *Anuario de Estudios Medievales*, 44(1). <https://doi.org/10.3989/aem.2014.44.1.10>.
- Scolari, C. A. (Ed.). (2013). *Homo Videoludens 2.0: de Pacman a la gamificación* (Vol. 5). Col·lecció Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius. Universitat de Barcelona.
- Sergi, G. (2001). *La idea de la Edad Media*. Crítica.
- Shanoes, V. (2012). 20: Historical Fantasy. En E. James, & F. Mendlesohn (Edits.), *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*. Cambridge University Press.
- Sid Meier's Civilization VII (2024, 12 de septiembre). *Civ Streams: The Antiquity Age | Civilization VII Developer Livestream* [Vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/live/JjUdkPW3zLg?si=BwbrO8uqll1nhVSi>

- Slavic Magic. (2024). *Manor Lords*. Steam. Recuperado de https://store.steampowered.com/app/1363080/Manor_Lords/
- Susi, T., Johannesson, M., & Backlund, P. (2007, febrero). *Serious Games: An Overview*. Facultad de Humanidades e Informática, Universidad de Skövde.
- Swallow, B. (2023). High Fantasy RPGs and the Materiality of the Medieval Book. *Games and Culture*, 1-12. 10.1177/15554120231214331
- Ubisoft. [@assassinscreed] (23 de julio de 2024). *The Assassin's Creed Shadows team has a message for our Japanese community*. [Tweet] [Imágenes adjuntas]. Twitter. <https://x.com/assassinscreed/status/1815674592444187116>
- Vandyck, C. H. (Abril de 2024). *Silent Voices*. The Incredible Story of a Dozen Solitary Men in the Calamitous 14th Century. Recuperado de <https://hosting.uantwerpen.be/silent-voices/>
- Venegas Ramos, A. (2018). Retrolugares, definición, formación y repetición de lugares, escenarios y escenas imaginados del pasado en la cultura popular y el videojuego. *Revista de historiografía* (28), 323-346. <https://doi.org/10.20318/revhisto.2018.4225>
- Venegas Ramos, A. (2020). *Pasado interactivo. Memoria e historia en el videojuego*. Sans Soleil Ediciones.
- Venegas Ramos, A. (2021, 3 de junio). Vox y la memoria de España. *laU. Revista de cultura y pensamiento*. <https://la-u.org/vox-y-la-memoria-de-espana/>
- Venegas Ramos, A. (2022). *Pasado virtual. Historia e imagen en el videojuego*. Sans Soleil Ediciones.
- Villalobos, J. M. (2015). *Cine y videojuegos. Un diálogo transversal* (3^a ed.). Héroes de Papel.
- Walton, J. (2009, 31 de julio). *What is historical fantasy?* Reactor. Recuperado el 15 de agosto de 2024, de <https://reactormag.com/what-is-historical-fantasy-anyway/>
- Warhorse Studios. (2014, 22 de enero). *Kingdom Come: Deliverance*. Kickstarter. Recuperado el 28 de julio de 2024, de:

<https://www.kickstarter.com/projects/1294225970/kingdom-come-deliverance>

Yarwood, J. (2019, 6 de noviembre). *How Blasphemous' level design iterates on classic Metroidvanias*. Game Developer. Recuperado el 5 de septiembre de 2024, de <https://www.gamedeveloper.com/design/how-i-blasphemous-i-level-design-iterates-on-classic-metroidvanias>

Yaza Games (2024). *Inkulinati*. Recuperado el 10 de septiembre de 2024, de: <https://store.steampowered.com/app/957960/Inkulinati/>

Zidya, M. (2005, 19 de septiembre). From visual stimulation to virtual reality to games. *Computer*, 38(9), 25-32. <https://doi.org/10.1109/MC.2005.297>

7. Índice de figuras

Figura 1. Captura de pantalla del videojuego No Man's Sky (Hello Games, 2016). El bioma y la fauna de los planetas que conforman su gameworld se generan procedualmente.	12
Figura 2. A la izquierda, escena durante la Guerra de Vietnam en Call of Duty: Black Ops Cold War; a la derecha, el Desembarco de Normandía en Call of Duty: WWII.	17
Figura 3. Captura de pantalla de Six Days in Fallujah.	18
Figura 4. Captura de pantalla de Nebuchadnezzar.	18
Figura 5. Captura de pantalla del código de Kingdom Come: Deliverance mostrando una entrada sobre Carlos IV de Luxemburgo.	22
Figura 6. Captura de pantalla de Valiant Hearts.	22
Figura 7. Captura de pantalla de The Procession to Calvary.	23
Figura 8. A la izquierda, representación de Jobst de Moravia en Kingdom Come: Deliverance; a la derecha, representación de Wenceslao IV (primo de Jobst de Moravia), Carlos IV de Alemania y Jobst de Moravia en el manuscrito iluminado Libro Conmemorativo de Olomou.	23
Figura 10. Carrera Blanca, ciudad de Skyrim. Algunas de las construcciones del juego están influenciadas por la arquitectura medieval escandinava.	25
Figura 9. Imagen promocional de Far Cry: Primal.	25
Figura 11. Portada del videojuego Buried.	27

Figura 12. Captura de pantalla de Nubla 2 (izda.). La escena remite al cuadro del artista Lyonel Feininger, El hombre blanco (1907, óleo sobre lienzo, Colección Carmen Thyssen; dcha).....	28
Figura 13. Gamificación y virtualización de un manuscrito medieval llevado a cabo a través del proyecto MUBIL.	29
Figura 14. Captura de pantalla de la página web del Discovery Tour de Ubisoft.	32
Figura 15. Captura de pantalla del modo Discovery Tour en Assassin’s Creed Valhalla.	32
Figura 16. Captura de pantalla de Chivalry: Medieval Warfare (2012). Recuperado de: https://store.steampowered.com/app/219640/Chivalry_Medieval_Warfare/?l=spanish	35
Figura 17. Ilustración de Gustave Doré (1867) para el poema de Alfred Tennyson: Idilios del rey (1859).....	35
Figura 18. El Soñador (Caspar David Friedrich, 1835, óleo sobre lienzo, Museo del Hermitage).	41
Figura 19. La capilla ante las lizas (Dante Gabriel Rosetti, 1857-64, acuarela sobre papel, Tate Modern).	41
Figura 20. Representación de Jerusalén en Assassin’s Creed. Nótese el filtro grisáceo que predomina a lo largo del juego y que evoca una idea del Medioevo “sucio” y ausente de color.	43
Figura 21. Fotograma del film Camelot con el castillo de Camelot de fondo (castillo que, en realidad, se trata del Castillo de Coca, en Segovia).....	45
Figura 22. Captura de pantalla de Dark Souls: Remastered (QLOC, From Software, 2018). Recuperada el 26 de septiembre de 2024, de https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=1740711349)	46
Figura 24. Tímulo de las Cataratas Lúgubres, mazmorra draugr de Skyrim.....	48
Figura 23. Jarl Baalgruf el Grande, NPC de Skyrim.	48
Figura 25. Captura de pantalla de la versión francesa de The Legend of Zelda: A Link to the Past (Nintendo EAD, 1991). Recuperado el 14 de septiembre de 2024, de https://www.reddit.com/r/zelda/comments/zmfwdk/alltp_in_the_french_version_the_master_sword_was/	49
Figura 26. Rey Kull (King Kull, R. Howard, 1967), una compilación de historias de fantasía cortas.....	50

Figura 27. Conan el Aventurero (Conan the Adventurer, R. Howard, 1966).	50
Figura 29. Carátula de Swords and Sorcery	51
Figura 28. Captura de pantalla de Conan Exiles.....	51
Figura 30. Arriba, comparación entre la Mezquita de Córdoba y un palacio en Berserk; abajo, comparación entre la Iglesia de San Martín de Tours en Palencia y la Iglesia de Enoch de Berserk.....	52
Figura 31. Grupo de caballeros saliendo de Wyndham, capital del reino de Midland en Berserk.....	53
Figura 32. Captura de pantalla de la pelea entre Van Helsing como hombre lobo y Drácula en Van Helsing.....	53
Figura 33. Ruinas de la ciudad de Nuevo Londo en Dark Souls: Remastered. .	54
Figura 34. Comparación entre Procesión de disciplinantes de Francisco de Goya (1814 – 1816, óleo sobre tabla, Real Academia de Bellas Artes de San Fernando, Madrid; izquierda) y el personaje del flagelante de Darkest Dungeon (derecha).	55
Figura 35. Captura de pantalla de Total War: Medieval II.	56
Figura 36. Captura de pantalla de Mount & Blade.....	57
Figura 37. Créditos finales de Kingdom Come: Deliverance.	58
Figura 38. Captura de pantalla de Inkulinati.....	59
Figura 39. Captura de pantalla de Pentiment.....	59
Figura 40. Captura de pantalla de Under the Yoke.....	62
Figura 41. Captura de pantalla de The Elder Scrolls III: Morrowind (Bethesda Softworks, Bethesda Game Studios, 2002) en el que se puede apreciar un manuscrito con una letra capital zoomorfa. Recuperado el 26 de septiembre de 2024, de https://www.reddit.com/r/skyr	63
Figura 42. Captura de pantalla de Pentiment donde se muestran los distintos tipos de fuentes estilizadas.....	64
Figura 43. Captura de pantalla de Pentiment en la que se puede observar el término “benedictina” subrayado en rojo.	64
Figura 44. Caritas. Capital historiada “K” en un gradual (canto del rito católico). Atribuida al Maestro de los Cipreses (¿Pedro de Toledo?) hacia 1430. Recuperado de https://www.getty.edu/art/collection/object/108E4E	65
Figura 45. Miniatura de Le livre du Cœur d’amour épris (Libro del corazón del Amor prendido, fol. 17v, René d’Anjou, s. XV).	66

Figura 46. Interfaz inicial de Capitaurum, la cual incluye diversas miniaturas extraídas de fuentes históricas medievales.	66
Figura 47. Captura de pantalla del proyecto en Unity mostrando la carpeta de los enemigos.	68
Figura 48. En orden, de izquierda a derecha: detalle del Salterio de Luttrell (1325-40, British Library, Add MS 42130, f.39r); bosquejo del primer diseño de la Escriba Anónima; y renderizado final del primer diseño de la protagonista.	69
Figura 49. Creación de la máscara de escriba a través de Blender y Substance 3D Painter.....	69
Figura 50. En orden, de izquierda a derecha: diseño final de la Escriba Anónima; representación de Helena de Troya (Robinet Testard, 1497, Ovide, <i>Héroïdes</i> . Recuperado de: https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b8427253m/f191.item.r=Ovide); miniatura de un hombre combatiendo a un caracol. (Justinianus, s. XV, <i>Institutiones</i> . Recuperado de: https://initiale.irht.cnrs.fr/codex/9048)	71
Figura 51. Diseño de la Escriba Invidente y miniatura de Le Livre des femmes nobles et renommées (1403, traducción anónima francesa de De Claris mulieribus, obra de Giovanni Boccaccio). Recuperado de https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b84521932?rk	72
Figura 52. Fotograma de Destino de caballero.	72
Figura 53. Miniatura de Le livre du Cœur d'amour épris (fol. 5r).	72
Figura 54. Diseño del Caballero del Corazón Prendido.....	73
Figura 55. Caballería, de Frank Bernard Dicksee (óleo sobre lienzo, 1885).....	74
Figura 56. El caballero errante, de John Everett Millais (óleo sobre lienzo, 1870).	74
Figura 57. A la izquierda, posible diseño de la Glosa que acompañaría a la Escriba. A la derecha, un detalle extraído del Libro de Horas de Maastricht (British Library, Stowe MS 17, f.116v.....	75
Figura 58. Izquierda, esqueleto enjoyado de San Alberto en la Iglesia de san Jorge de Reichenau. Recuperado de: https://academiaaesthetics.com/gallery/bejeweled-skeleton-of-saint-albertus/ ; derecha, arte oficial de Melquíades, El Arzobispo Exhumado, boss de <i>Blasphemous</i> . Recuperado de: The Game Kitchen (2019). The Art of Blasphemous. GTM Ediciones.	75

Figura 59. Referentes medievales y diseños de enemigos secundarios.	77
Figura 60. Miniatura del Salterio de Luttrell (ms. Add MS 42130, c. 43v, recuperado de: https://www.foliamagazine.it/dance-dance-dance-la-piaga-del-ballo-e-altre-isterie-di-massa/	77
Figura 61. Cristine de Pisan ayudando a construir la “Ciudad de las Damas” (Harley MS 4431, f. 290r, recuperado de: https://blogs.bl.uk/digitisedmanuscripts/2013/06/christine-de-pizan-and-the-book-of-the-queen.html	77
Figura 62. Bocetos del diseño de niveles de Blasphemous (extraído de Yarwood, 2019).....	78
Figura 63. Prototipado del world map de Capitaurum.	79
Figura 64. Diseño de las posibles descripciones de los Ojos de las Santas Escribas.	79
Figura 65. Animación del movimiento de la escriba en Unity.....	80
Figura 66. Animación del salto de la escriba in game.	80
Figura 68. Dibujos del proyectil que conforman su animación.....	81
Figura 67. Animación del ataque de la escriba.....	81
Figura 69. Diseño de las Flores de la Gran Escriba, inspirado en un dibujo de una mano sujetando una flor representado en el Libro degli uomini famosi (1405, MS G.36 fol. 32v).	81
Figura 70. Animación del doble salto de la escriba en Unity.....	82
Figura 71. Animación del dash de la Escriba en Unity. Como se puede observar, deja un rastro de tinta a su paso.	82
Figura 72. Diseño del modo bola, inspirado en una miniatura de un manuscrito medieval.....	83
Figura 73. Utilización del modo bola in game.....	83
Figura 74. A la izquierda, dibujo de una bomba simple (Feuerwerksbuch, BSB Cgm 599, recuperado de https://daten.digitale-sammlungen.de/bsb00045460/image_138 . A la derecha, animación de la bomba de escriba.....	83
Figura 75. Explosión de la bomba de escriba in game.....	84
Figura 76. Animación de la explosión de la bomba en Unity.....	84
Figura 77. Nota dejada por un monje cartujo que reza: “Estos Evangelios han sido traducidos pésimamente a la lengua vernácula; quienquiera que fuera los	

entendió inadecuadamente” (Viena, ÖNB, S.n 12.857, fol. 95v, siglo XIV.
Recuperado de <https://digital.onb.ac.a> 84

A. ANEXOS

A.1. Game Design Document (GDD)

Por motivos de extensión, se adjunta un enlace a una carpeta con el *Game Design Document*, concebido para contener la totalidad del desarrollo de *Capitaurum* llevado a cabo hasta el momento, así como los procesos de trabajo posteriores y perspectivas futuras.

<<https://drive.google.com/drive/folders/1Dhn23awwrM4HaYxiFLZd54Em1FV5GP1G?usp=sharing>>