



ESPACIO, TIEMPO Y FORMA 35

AÑO 2022
ISSN 0214-9745
E-ISSN 2340-1362

SERIE III HISTORIA MEDIEVAL

REVISTA DE LA FACULTAD DE GEOGRAFÍA E HISTORIA



AL-ÁNDALUS EN LA CULTURA DE MASAS CONTEMPORÁNEA: UNA APROXIMACIÓN AL CASO DEL VIDEOJUEGO

AL-ANDALUS IN CONTEMPORARY POPULAR CULTURE: A LOOK AT THE CASE OF VIDEO GAMES

Alberto Venegas Ramos¹

Recepción: 2021/04/21 · Comunicación de observaciones de evaluadores: 2021/7/9 ·

Aceptación: 2021/11/4

DOI: <https://doi.org/10.5944/etfiii.35.2022.30682>

Resumen

En este trabajo deseamos abordar tres problemas: el porqué de la limitada representación de al-Ándalus en la cultura artística de masas contemporánea, y más concretamente en el medio del videojuego, el porqué de la deformación de ese mismo pasado en las escasas obras que lo representan y los problemas que ello plantea para la difusión y recepción de la historia de al-Ándalus en los nuevos medios tecnológicos. Para ofrecer las respuestas adecuadas basaremos nuestro estudio en el análisis de distintas obras que representan ese momento a través de tres marcos: la evolución del recuerdo y la memoria de al-Ándalus en distintos medios audiovisuales tanto nuevos como tradicionales, los nuevos aportes de la cultura visual para el estudio del pasado en medios audiovisuales y los propios estudios dedicados al videojuego de historia. Aunque nuestra preocupación principal será el medio del videojuego, las conclusiones y respuestas que ofrezcamos en este trabajo podrán extenderse a otros medios como el cine o la televisión.

Palabras clave

Al-Ándalus; memoria; historia; videojuegos; cultura visual.

1. Doctor en Historia (Universidad de Murcia). C.e.: correodealbertovenegas@gmail.com

Abstract

This study aims to assess three primary issues concerning al-Andalus. Firstly, why is al-Andalus so rarely represented in contemporary mainstream popular culture, and more specifically in video games? Secondly, why is this civilization so distorted on the rare occasion it is represented? Lastly, what are the problems posed by the dissemination and reception of the history of al-Andalus in new-technology media? To attempt to answer these questions, we will base our study on the analysis of different works which depict this period using three distinct frameworks: 1) the evolution of popular memory with respect to al-Andalus in different audio-visual media, both old and new; 2) novelties in visual culture for the study of the past through audio-visual media; and 3) research on history video games. In spite of the fact that our main focus is on the medium of video games, the conclusions and answers offered may also apply to other media such as film or television.

Keywords

Al-Andalus; Memory; History; Video Games; Visual Culture.

.....

1. INTRODUCCIÓN

Tal vez llegue el día en que lo que no esté disponible en pantalla no tendrá ya interés ni existencia para muchísimos individuos: casi todo se buscará y se recibirá en pantalla. Ser en pantalla o no ser (Lipovetsky y Serroy, *La pantalla global: Cultura mediática y cine en la era hipermoderna* 2009, 314).

Esta cita, del sociólogo francés Lipovetsky y el historiador del cine Serroy, ilustra la principal preocupación de este artículo, aquello que no existe en la pantalla corre el peligro de desaparecer, y al-Ándalus no existe, de manera autónoma, en ninguna de ellas. No existen grandes producciones cinematográficas, series de televisión o videojuegos ambientados en este periodo que hayan alcanzado un grado de popularidad masivo comparable al de otros momentos del pasado, una situación que conlleva problemas asociados, como podremos observar.

Esta situación queda ejemplificada en el medio del videojuego de la mejor manera posible. En las ocasiones en las que al-Ándalus aparece representado en este medio, que cuenta con un alcance planetario², lo hace dentro de un marco general, nunca en solitario. La mayoría de las veces se representa como una opción más dentro de un repertorio general que engloba a la mayoría de comunidades de la época de una forma uniformizada y homogeneizada junto al resto de países musulmanes y en relación, la mayoría de las veces, a las formaciones políticas cristianas europeas, como es el caso del videojuego *Crusader Kings 2* (Paradox Development Studios, 2013), una obra que consiguió vender más de un millón de unidades tras el transcurso de un solo año después de su lanzamiento (Von Gunner 2014).

Esta problemática situación conlleva otra serie de situaciones derivadas de la primera. Si aceptamos la premisa del giro pictorial, es decir la imagen se ha convertido en la principal fuente de conocimiento e información del ciudadano medio (Mitchell 2009, 9), hallamos otro problema para el conocimiento social del pasado andalusí: su inexistencia en las pantallas impide su conversión en una referencia válida para pensar el pasado por parte del espectador³. Un problema que ha logrado convertirse en acuciante dada la saturación visual en la que nos encontramos sumergidos, de acuerdo con Mitchel, enunciador de dicho giro:

Lo más importante es el descubrimiento de que, aunque el problema de la representación pictórica siempre ha estado con nosotros, ahora su presión, de una fuerza sin precedentes, resulta ineludible en todos los niveles de la cultura, desde las más refinadas especulaciones

2. De acuerdo con un estudio publicado por la empresa Limelight Networks titulado *State of Online Gaming*, los jugadores dedican siete horas y siete minutos de media a los videojuegos. Unas cifras nacidas tras entrevistar a 4.500 personas de Francia, Alemania, India, Italia, Japón, Singapur, Corea del Sur, Reino Unido y Estados Unidos y unas cifras que han aumentado un 20% con respecto al año anterior (Anderton 2019). Estas cifras han aumentado considerablemente durante el año 2020 como consecuencia del confinamiento provocado por la pandemia (Farokhmanesh 2021).

3. Acudimos aquí a la idea de referencias siguiendo el trabajo del sociólogo de la comunicación Manuel Castells para quien «los medios son la principal fuente de la comunicación socializada, que es una comunicación con el potencial de alcanzar a la sociedad en su conjunto, el enmarcado de la opinión pública se realiza mediante procesos que se producen principalmente en los medios de comunicación» (Castells 2009, 216).

filosóficas a las más vulgares producciones de los medios de masas. Las estrategias tradicionales de contención ya no parecen servir y la necesidad de una crítica global de la cultura visual parece ineludible (Mitchell 2009, 23).

La cultura visual difundida a través de los medios de comunicación de masas nos ha rodeado y dicta aquello a lo que debemos prestar atención y aquello a lo que no (Castells 2009, 55). Recogiendo el ejemplo anterior, todo aquel que disfrute de *Crusader Kings 2* y no conozca ni haya visto o leído nada más sobre al-Ándalus probablemente asumirá que todas las comunidades políticas musulmanas de la península Ibérica, el norte de África y el Próximo Oriente eran homogéneas y su sistema político y social se asemejaba a un sistema feudal francés idealizado y sistematizado con el fin de adaptarse a patrones de diseño videolúdicos, en concreto pertenecientes al género de la alta estrategia⁴.

Al-Ándalus no existe por sí misma en la cultura visual contemporánea. El pasado andalusí es uno de los condenados de la pantalla, empleando la famosa cita de la artista Hito Steyerl. Es por ello necesario criticar, como comentaba Mitchel, dicha cultura visual y tratar de comprender el porqué de las ausencias y el porqué de las presencias.

Para tratar de comprender dichos porqués vamos a trazar un marco lo suficientemente amplio que nos permita ofrecer una respuesta interdisciplinar apoyada en tres polos: el recuerdo o la memoria de al-Ándalus en el presente, la cultura visual tanto contemporánea como moderna y los estudios dedicados al videojuego de historia. Para ello acudiremos a distintas obras que tracen un recorrido del recuerdo del pasado andalusí en España, pero también a nivel global siempre que sea posible, en distintos medios preferentemente visuales: pintura, cine y televisión. Analizaremos las formas en las que estas imágenes de al-Ándalus se han construido, se han reproducido y se han visto. Todo este caudal de información lo engarzaremos en ejemplos concretos de videojuegos de historia ambientados o relacionados con al-Ándalus. De este modo conseguiremos hallar una respuesta satisfactoria a la cuestión fundamental de este trabajo: ¿por qué al-Ándalus no existe de manera autónoma en la cultura de masas contemporánea?

Antes de continuar con el desarrollo del trabajo consideramos oportuno trazar algunas delimitaciones y consideraciones previas. La primera trata sobre la naturaleza de este artículo, la cual es aproximativa al tratarse del primer esfuerzo por estudiar y examinar este objeto de estudio. Por lo cual probablemente escapen a nuestra atención y a estas páginas obras y trabajos que, por motivos de espacio o inexperiencia con el tema tratado, deberían estar presentes. La segunda trata sobre

4. Subgénero de los videojuegos de estrategia que se desarrolla a gran escala, tanto a nivel espacial como temporal, centrándose en la macrogestión de aspectos políticos, económicos y militares de toda una nación o grupos de naciones. Al contrario que los juegos de estrategia común, en la gran estrategia no se suelen ver directamente las unidades, ni siquiera los ejércitos. A menudo toda la gestión se realiza sobre un mapa global y de manera abstracta mediante el análisis de datos y la gestión por menús.

su objeto de estudio, el cual no es al-Ándalus en sí mismo sino su representación artística en la cultura de masas contemporánea, con especial atención a los nuevos medios. La tercera trata sobre el ánimo de nuestro esfuerzo, el cual no es exhaustivo sino descriptivo, por lo que no analizaremos un caso de estudio concreto, sino que acudiremos a diferentes ejemplos para tratar de ilustrar, con la mayor claridad posible, los conceptos y argumentos esgrimidos a lo largo de estas páginas. Y la cuarta es que este trabajo debe enmarcarse como prolongación de los elaborados por el profesor Juan Francisco Jiménez Alcázar acerca de la Cruzada en concreto y la Edad Media en general, quien en su trabajo *De la Edad de los Imperios a la Guerra Total: Medievo y videojuegos* (2016), y basándose en el estudio de diferentes ejemplos, alcanzó las siguientes conclusiones al respecto:

Las Cruzadas se configuran como uno de los episodios históricos de mayor trascendencia ideológica, a veces de manera obsoleta, otras de forma imaginaria (real o irreal), por lo que es lógica su entrada en el ámbito del universo iconográfico de los siglos posteriores a los hechos. Cruzada como concepto de ataque y defensa, o el de su manipulación en épocas contemporáneas, encuentra eco sin dificultad en nuestro universo de conceptos. El desarrollo de los acontecimientos, recogido por tradiciones y por estudios científicos de calidad más que superior, se ha prolongado hasta hoy, de manera que el nuevo canal de comunicación y ocio, el del videojuego, haya incorporado los elementos «cruzados» como contenidos recurrentes en muchos títulos comercializados. Y tienen éxito porque hay una demanda de querer ver, utilizar o protagonizar caballeros de las principales órdenes militares e incluso de la propia evolución de los hechos (Francisco Jiménez 2016, 164-165).

Esta es, precisamente, una de nuestras principales preocupaciones, comprender y explicar las relaciones, influencias y herencias entre los diferentes medios, tanto preinformáticos como informáticos, han llevado a cabo en la representación del periodo medieval y al-Ándalus en concreto, aspecto que el profesor Jiménez Alcázar y con carácter general llevó a cabo en sus trabajos (Jiménez Alcázar 2011).

2. EL OLVIDO DE AL-ÁNDALUS EN LA CULTURA DE MASAS

Aunque no es este el lugar para desgranar la memoria de al-Ándalus y los debates historiográficos despertados en torno a su investigación, escritura y recepción, deseamos dejar de manifiesto algunas ideas básicas que logren establecer el papel, de una manera general, del recuerdo andalusí en la cultura española contemporánea. La primera y más relevante la apuntada por el profesor Jesús Torrecilla en la obra colectiva dirigida por Maribel Fierro Bello y Alejandro García Sanjuán, *Hispania, al-Ándalus y España: Identidad y nacionalismo en la historia peninsular*:

En el caso de al-Ándalus, las diferentes interpretaciones de la realidad histórica de los musulmanes de la península ibérica, cuando se analizan en profundidad, evidencian tener más que ver con las circunstancias concretas del momento en que surgen, que con los acontecimientos que pretenden reflejar (Torrecilla 2020, 69).

El recuerdo y la representación de al-Ándalus ha tenido, en el discurso nacionalista español, un papel de muleta, de objeto útil para la construcción de la identidad española conservadora, de acuerdo con el propio Torrecilla y citándolo en extenso:

El mito de la «Reconquista» tuvo un objetivo claro: justificar la conquista de la península por parte de los cristianos del norte y acabar con el poder musulmán. Pero, una vez cumplido ese objetivo, sabeos que la expulsión se hizo contra la opinión y contra los intereses de una buena parte de la población. Esta tendencia no haría sino agravarse cuando la Iglesia católica y los grupos conservadores, para impedir la modernización del país, pretendieron hacer lo mismo con los liberales. A principios del siglo XIX no se trataba de integrar a minorías religiosas que ya no existían, sino de permitir el acceso al poder de grupos que eran indispensables para sacar al país de su atonía. Asociando a los progresistas con los musulmanes, y tratándolos de manera similar, los conservadores propiciaron una división que ocasionaría múltiples conflictos en los siglos siguientes (Torrecilla 2020, 78).

Nosotros hemos heredado en la actualidad esta misma visión, como apunta también en el mismo libro el investigador Rodríguez Mediano (2020, 25), quien señala dos razones: una institucional, el bloqueo a la difusión de nuevas interpretaciones transdisciplinares sobre al-Ándalus; y otra ideológica, la persistencia de discursos asociados a las «raíces» o las «identidades», como las causas más relevantes de la difusión de los nuevos estudios sobre el periodo andalusí entre la población. Nosotros deseamos añadir otra causa para explicar esta situación, la ya ofrecida al comienzo del trabajo: la inexistencia de al-Ándalus en las pantallas, en la cultura visual. Una causa cuyas raíces también se hunden en siglos anteriores, concretamente en el siglo XIX.

La principal fuente para la reconstrucción del pasado en los medios de comunicación de masas se encuentra en otras obras mediáticas anteriores (Venegas Ramos 2020, 109-127). La mayor parte de las películas de historia más populares rodadas durante los primeros compases del siglo XX acudieron a la pintura de historia decimonónica para dar movimiento a las imágenes representadas en ellas (Antonio Ramírez 2010, 147-190). Al-Ándalus no fue una excepción y distintas películas en las que aparecía el pasado islámico peninsular, como *The Private Life of Don Juan* (1934) o *Blood and Sand* (1941), adaptaron escenas e imágenes extraídas de las pinturas de Goya o Velázquez (Antonio Ramírez 2010, 204), pasado todo ello por el filtro del exotismo orientalista nacido en la literatura europea del siglo XVII (Torrecilla 2020, 70), expandido en la visualidad⁵ pictórica del XIX (Hackforth-Jones y Roberts 2009) y adaptado por el cine hollywoodiense (Antonio Ramírez 2010, 195).

Para conocer el estado de las representaciones de al-Ándalus en los medios visuales actuales se antoja fundamental entonces recurrir al estudio de la gestión de los imaginarios, es decir, al cómo se crearon, difundieron e impactaron en la

5. Entendemos visualidad como «la construcción social de la visión y, a la vez, la construcción visual de lo social» (Martínez Luna 2019).

sociedad española del siglo XIX y XX las imágenes de al-Ándalus. Como resulta evidente, este propósito, dada su magnitud y ambición, escapa a la intención y alcance de este trabajo, por lo que tan solo apuntaremos una serie de cuestiones clave empleando la obra de Tomás Pérez Viejo *España imaginada: historia de la invención de una nación*. De acuerdo con Pérez Viejo:

Los ocho siglos de presencia musulmana en la Península son sólo un paréntesis, un desgraciado paréntesis, que no forma parte de la historia de la nación. Y aquí el divorcio entre la historia escrita y la memoria en imágenes sobre el pasado de la pintura de historia fue casi absoluto (...) Por eso, frente a la maurofilia historiográfica, la presencia de lo musulmán en la pintura de historia española decimonónica es casi nula. Formó parte de la historia erudita de la nación, pero no de su memoria emotiva. Sólo una de las imágenes creadas por la pintura de historia oficial representa un hecho ocurrido en el siglo X cordobés, *Martirio de los santos Servando y Germán* de Francisco Torrás, y con una visión no precisamente positiva ya que los protagonistas no son los musulmanes sino los mártires cristianos. Ellos son los españoles y no lo súbditos musulmanes de Abderramán I (Pérez Viejo 2015, 80-83).

El resto de las imágenes que cita Pérez Viejo, *La Civilización del Califato de Córdoba* de Dionisio Baixeras Verdaguer, rara avis de la visualidad histórica decimonónica de España, y aquellas referidas a Granada se disponen, siempre, como reacciones a decisiones cristianas. Es decir, al-Ándalus tan solo aparece de forma autónoma reaccionando a decisiones tomadas por personajes cristianos, como la famosa escena del llanto de Boabdil (Pérez Viejo 2015, 83) y como aparece también en el videojuego contemporáneo.

Estas imágenes siguen siendo las utilizadas por los creadores audiovisuales contemporáneos para recrear el pasado musulmán de la Península, como ocurre, por ejemplo, con la serie de televisión *Isabel* (2012-2014) en la que se reconstruyó, como si de un *tableau vivant* se tratase, la rendición de Granada pintada por Francisco de Pradilla y Ortiz en 1882 para representar televisivamente el final del reino nazarí de Granada.

Esta recurrencia a fuentes mediáticas en lugar de a fuentes primarias o historiográficas es una característica compartida entre la formación de imágenes del pasado en la pintura, el cine, la televisión o el videojuego de historia. Tomás Pérez Viejo expone con claridad esta idea: «*Todos los grandes temas de la pintura de historia, los que aparecen una y otra vez en los cuadros, habían sido previamente éxitos teatrales o novelescos*» (Pérez Viejo 2015, 31). Para el caso de la cultura contemporánea actual esta situación es similar, cuando no exacta. Todos los grandes temas del videojuego de historia han sido previamente éxitos cinematográficos o televisivos: el Salvaje Oeste, la Segunda Guerra Mundial o los momentos escogidos por la empresa francesa Ubisoft para ambientar su reconocida saga de videojuegos *Assassin's Creed*: las Cruzadas, el Renacimiento, la Guerra de Independencia Estadounidense, la piratería del Caribe, la Revolución Francesa, la Inglaterra victoriana, el final del Egipto ptolemaico, la Antigua Grecia o los pueblos vikingos. Todos ellos son grandes temas visitados recurrentemente por el cine o la televisión. Los cuales han logrado ser representados por grandes obras de ficción que han

logrado establecerse como referentes mediáticos del momento. Esta situación, sin embargo, no ha ocurrido con al-Ándalus.

Podríamos argumentar que esta situación ha sido provocada por la falta de una entidad política capaz de promover un recuerdo constante del pasado andalusí. Ya hemos citado cómo al-Ándalus es una aporía para la historia de España (Rodríguez Mediano 2020, 27) cuyo recuerdo se ve trabado por distintas cuestiones identitarias e institucionales. Pero de un modo u otro al-Ándalus ha sido incapaz de erigirse en la actualidad como una era carismática, es decir, como un «conjunto de circunstancias y experiencias que resuenan en los medios y a través del tiempo en un proceso de evaluación continua del pasado, presente y futuro» (Ramsay 2015, 36), que logre interpelarnos tanto dentro como fuera de España, como sí ocurrió a lo largo del siglo XVIII en ciertas partes de Europa, donde al-Ándalus se convirtió en un precedente de la Ilustración (Torrecilla 2020, 71).

Sin embargo, para el caso del videojuego español deberíamos enfocar otro problema: la ausencia de este mismo pasado en las obras nacionales. No existe ningún videojuego desarrollado en España que represente o esté ambientado en el pasado andalusí. De hecho, el videojuego de historia más reconocido por el jugador español, *Commandos* (Pyro Studios, 1998), no está protagonizado por ningún español y no tiene ninguna relación con la historia de España. Un hecho que, junto al escaso número de videojuegos de contenido histórico desarrollados en España, es la nota característica de la relación entre el medio y el pasado: olvido y externalización.

El olvido y la externalización, la producción de títulos patrios con tramas extranjeras, no existe en el cine, la televisión o el cómic, medios con los que comparte el videojuego su fundamental apartado visual. Durante el certamen de los premios Goya de 2019 dos películas ambientadas en el pasado estaban nominadas al premio a mejor película: *Mientras dure la guerra* (2019) y *La trinchera infinita* (2019). El cine español ha tenido una especial preocupación por el pasado español. Una situación muy similar a la televisión, en la cual podemos ver un alto número de ejemplos de reconocida popularidad actualmente en emisión: *Cuéntame* (2001-2020), *El Ministerio del Tiempo* (2015-2020), *El Secreto de Puente Viejo* (2011-2020), *Amar en tiempos revueltos* (2005-2020) o *Las chicas del cable* (2017-2020). Series y películas que necesitarían de su propio estudio para conocer y evaluar las imágenes y los mensajes que escogen y difunden del pasado español.

Esta situación se debe a tres posibles razones: la debilidad de los estudios humanísticos en los grados de desarrollo de videojuegos y la obligación de itinerarios científicos para cursar dichos grados; la inexistencia de instituciones y subvenciones públicas que guíen y fomenten el desarrollo de videojuegos de historia como ocurre en otros países de nuestro entorno; y la ausencia de grandes referentes de éxito anteriores que prueben que dichos desarrollos pueden llegar a ser un éxito, es decir, la inexistencia de una memoria estética en el medio sobre el pasado español y la ausencia de mediaciones maestras donde apoyarse (Venegas

Ramos, *La ausencia del ayer: el olvido de la Historia de España por los videojuegos españoles*, 2020).

Todas estas razones, las dificultades inherentes al recuerdo andalusí en la España actual, la falta de imágenes referentes para la construcción o reconstrucción de ese pasado visualmente, la ausencia de grandes referentes mediáticos, la incapacidad de la propia época por convertirse, en la actualidad, en una era carismática y el propio desinterés de la industria del videojuego española por el pasado del país como fuente para sus propuestas videolúdicas provoca que al-Ándalus no exista en la pantalla de forma autónoma y cuando aparece, de forma tímida, lo hace siempre acompañada. A estas ocasiones en las que aparece acompañada es a las que vamos a dedicar ahora nuestra atención.

3. DEFORMACIÓN VIDEOLÚDICA DE AL-ÁNDALUS

El estudio de la representación videolúdica del pasado en general y del pasado andalusí en concreto lo vamos a realizar a partir del estudio de tres elementos principales: fuentes históricas, decisiones de diseño y fuentes visuales. El primer elemento se refiere a los lugares que los desarrolladores consultan para conseguir información acerca del momento seleccionado. Lugares que, a su vez, hemos dividido en tres: primarias, fuentes relacionadas con el tiempo elegido; historiográficas, fuentes relacionadas con el trabajo del historiador; y mediáticas, fuentes relacionadas con los medios de comunicación y obras artísticas de masas anteriores que representan ese mismo lugar histórico. El segundo elemento, las decisiones de diseño, se refiere a las elecciones que los responsables deben tomar para adaptar ese pasado consultado en una obra videolúdica. Estas decisiones conllevan una sistematización cuyo objetivo es configurar el «sistema central», aspecto crucial del videojuego, ya que de acuerdo con Navarro Remesal: *«todos los demás elementos del supra-sistema⁶ se articulan en torno a él (...) incluye el reglamento y la apariencia o ficción, entrelazadas del tal manera que pueden resultar indivisibles»* (Navarro Remesal 2016, 59). Un proceso compuesto de tres pasos: género, patrones de diseño⁷ y mecánicas⁸. Y, por último, el tercer elemento, las fuentes visuales, compuesto a su vez de dos elementos cruciales: los lugares de los que extraen las imágenes y las relaciones de esas mismas imágenes con otras pertenecientes al ecosistema visual contemporáneo o pasado.

6. «Complejo donde el sistema videolúdico, el contexto, la plataforma y el jugador interactúan para crear un continuo de experiencia» (Navarro Remesal 2016, 36).

7. Criterio principal para la clasificación por géneros, es decir, conjunto de obras según rasgos comunes (Navarro Remesal 2016, 233).

8. De acuerdo con Navarro Remesal: *«las acciones (o «verbos») que el jugador puede llevar a cabo para interactuar con los objetos y el mundo lúdico son las mecánicas del juego. Estas acciones están configuradas en el dispositivo de input y requieren habilidades, físicas, cognitivas y psicomotrices del jugador»* (Navarro Remesal 2016, 66).

Todos estos pasos configuran y condicionan la representación videolúdica del pasado. Para criticar y examinar aspectos como la verosimilitud o la autenticidad se antoja necesario recorrerlos todos antes de realizar dicho ejercicio, ya que de no hacerlo estaríamos incurriendo en un grave error cuyo resultado sería un mero análisis del discurso que no tiene en cuenta ni el contexto ni la especificidad del propio medio. De acuerdo con Navarro Remesal: «*al centrar el debate sobre la autoría del videojuego en la interpretación del discurso y en la «creación activa de creencia» se puede caer en una trampa analítica: describir el videojuego según su potencial y no su naturaleza real*» (Navarro Remesal 2016, 313).

3.1. LAS FUENTES PARA ACCEDER AL PASADO DEL VIDEOJUEGO DE HISTORIA

De acuerdo con nuestra propuesta hemos seleccionado tres tipos diferentes de fuentes para el videojuego de historia: primarias, las aportadas por la época seleccionada, las historiográficas, aquellas obras realizadas por historiadores o profesionales del pasado, y mediáticas, las contenidas y reproducidas por obras artísticas de masas presentes en los medios de comunicación de masas.

Sobre la primera tipología, aquellas aportadas por la época seleccionada, no existen videojuegos contruidos íntegramente sobre ellas que representen al-Ándalus. Las fuentes primarias logran aparecer en el videojuego reproducidas de forma fotorrealista como parte de la cultura material coincidente con el tiempo representado. Es el caso del videojuego, *Total War: ATTILA - Age of Charlemagne* (Creative Assembly, 2015). Esta obra no es un título independiente, sino un contenido descargable que debe ejecutarse sobre la producción base. Para el desarrollo de esta obra sus responsables acudieron a distintos museos y centros de estudio para observar y fotografiar objetos que más tarde reprodujeron en el mundo virtual creado digitalmente con la intención de aportar verosimilitud, aunque no menciona de forma concreta ninguno de ellos⁹. Más allá de este uso habitual, aportar verosimilitud¹⁰, no existe un acercamiento directo a las fuentes del periodo por los diseñadores de videojuegos para tratar de interpretarla u ofrecer una tesis sobre dicho momento histórico. Una situación

9. En una entrevista ofrecida por Janos Gaspar, diseñador jefe del videojuego *Total War: ATTILA* (Creative Assembly, 2015) afirmó que: «El mayor desafío fue la falta generalizada de información sobre pueblos nómadas como los hunos. Hay fuentes escritas sobre ellos y hay evidencias arqueológicas, pero no tenemos una comprensión real de su vida cotidiana o cultura de la forma en que lo hacemos, digamos, de la antigua Roma o Grecia. El período de tiempo tampoco nos ayudó, ya que el juego se desarrolla en un momento de tremenda confusión, por lo que los recursos son relativamente escasos. Para contrarrestar esto, construimos una extensa bibliografía de monografías, informes arqueológicos, fuentes contemporáneas y volúmenes editados de obras sobre esta época. Con la ayuda de estas fuentes, creemos que hemos construido una representación convincente y creíble del período» (Wiener 2014).

10. Un uso que ya estudiaron Salvati y Bullinger para el caso de los videojuegos de la Segunda Guerra Mundial en su capítulo del libro *Playing with Past* (2013).

similar al desarrollo de otros videojuegos ambientados en dicho momento, como *Crusader Kings III* (Paradox Development Studios, 2020).

Sobre la segunda tipología, las fuentes historiográficas, sí existen títulos, aunque por norma general suelen encontrarse mezclados con la fuente posterior. En estos títulos sus autores han consultado literatura específica sobre el periodo, como por ejemplo ocurre con el citado *Crusader Kings III*. Los responsables de este título de estrategia han ido desgranando a lo largo de sus diarios de desarrollo las distintas obras consultadas, los materiales recopilados y los libros consultados para reconstruir su Edad Media (Nelva 2020) y, sin embargo, el responsable del diseño del videojuego afirmó durante una entrevista que: «*cuando tenemos que tomar una decisión difícil acerca de hacer algo histórico o divertido, por lo general nos decantamos por hacerlo más divertido e interesante para el jugador*» (Groux 2020).

No es el único título que ha apostado por materiales historiográficos y ayuda de profesionales pero que ha tenido que deformar ese material en aras de adaptarlo a videojuego, además de por otras razones. Es el caso del videojuego anterior, *Total War: ATTILA - Age of Charlemagne*, cuyos responsables añadieron elementos de diseño para satisfacer la demanda de ciertos usuarios, ya que la aprobación por parte de los jugadores era la preocupación principal del estudio responsable de la obra (Sayed 2015). Sin embargo, los responsables de *Total War: ATTILA*, tal y como hemos comprobado, prometieron una «experiencia histórica auténtica» y para lograrlo consultaron indeterminados materiales primarios y obras historiográficas. Esta búsqueda de la «autenticidad» histórica chocó con tres problemas principales, el primero es el problema asociado a las fuentes en las reconstrucciones videolúdicas con el que cerraremos este apartado, el segundo es su adaptación a videojuego y la tensión entre verosimilitud y entretenimiento, como ya estudiaron los investigadores Cristian Ghita y Georgios Andrikopoulos, quienes examinaron las iteraciones tempranas de la saga ambientadas en la Edad Antigua (Cristian y Andrikopoulos 2009), y el tercero el tratamiento de las fuentes seleccionadas.

Sobre la tercera tipología, las fuentes mediáticas, se construye la mayor parte de los videojuegos de historia medieval. El título *Assassin's Creed II: Discovery* (Griptonite Games, 2009) publicado para la videoconsola Nintendo DS y dispositivos con sistema operativo iOS, ilustra a la perfección esta tipología. Esta obra se ambienta en un hipotético año 1491 en el que el jugador debe proteger a la figura de Cristóbal Colón de supuestos complots urdidos en su contra por Rodrigo Borgia y la Inquisición Española. Toda una suerte de referencias mediáticas cuya inclusión en la obra se debe a su presencia anterior en los medios de comunicación de masas y su resultante éxito posterior. Acudir a obras artísticas de masas es una decisión habitual en el videojuego de historia, medieval o no.

La mayoría de los títulos acuden a la memoria estética¹¹ de la época ya presente en los medios de comunicación para construir sus propuestas con la intención de que estas no resulten extrañas al espectador, ya que las reconoce por haberlas visto en numerosas ocasiones anteriores. Así aparece, por ejemplo, en el ejemplo más citado en este trabajo: *Total War: ATTILA - Age of Charlemagne* en el que la facción omeya andalusí aparece representada por una figura de tez morena y oscura dentro de la Mezquita de Córdoba, aun cuando esta construcción es posterior al momento representado por el juego, el siglo VIII, pero que, sin embargo, ofrece un retrolugar¹² *fácilmente identificable por el jugador*.

Esta recurrencia a fuentes mediáticas no es exclusiva del videojuego, acudir a este tipo de fuentes en lugar de a primarias o historiográficas es una característica compartida por medios tan diferentes a primera vista como la pintura de historia y el videojuego de historia. Ya hemos citado la obra de Tomás Pérez Viejo al respecto de la pintura de historia (2015, 31), fenómeno que se repite en la representación del pasado llevada a cabo también en el cine (Monterde, Selva y Sola 2001, 84) o la televisión (Sánchez-Biosca 2006, 84). Las fuentes principales de todos estos medios de comunicación de masas basados en la imagen han de buscarse entonces no en las fuentes primarias o trabajos historiográficos sino en las obras de ficción anteriores que ya han cosechado un determinado éxito.

Sintetizando lo examinado hasta ahora, los videojuegos de historia medieval que representan al-Ándalus acuden para construir su propuesta de representación del pasado a fuentes primarias, historiográficas o mediáticas. Ningún videojuego que nosotros conozcamos hace uso exclusivo de fuentes primarias y la gran mayoría de ellos hacen uso de las distintas fuentes, aunque siempre prevalece una de ellas, siendo la última, la mediática, la más relevante de todas. Sin embargo, el objeto final que logra reconstruirse con ellas presenta siempre el mismo problema: la reconstrucción sin fisuras, de forma completa y coherente entre sus partes del mundo pasado. Este es un problema porque son muchos los lugares que la disciplina histórica aún no ha podido iluminar del pasado, lo cual obliga a los diseñadores a acudir a momentos extremadamente bien documentados, realizar una fuerte tarea de investigación, aspecto que como hemos tratado de demostrar no suele suceder, o recurrir a la invención.

En el videojuego, aún más que en la literatura o el cine, las lagunas impuestas por nuestro conocimiento del pasado se completan mediante la invención, ya que la narrativa dentro del medio videolúdico ya no proporciona únicamente discursos sobre nuestra relación con nuestros objetivos, como explica Pérez Latorre (Pérez

11. Podemos definir memoria estética como las representaciones del pasado reproducidas en los medios de comunicación de masas que por su propia repetición han acabado por aceptarse como ciertas entre la audiencia.

12. «Hechos, objetos e ideas que aparecen repetidos con asiduidad en los medios de comunicación de masas y que tienden a evocar un momento histórico completo. 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» (Venegas Ramos 2020, 128).

Latorre 2012, 21), también proporcionan discursos, y representaciones visuales, de nuestra relación con determinados entornos culturales, sociales, naturales e históricos. La invención dentro del videojuego no es solo literaria sino también visual e incluso espacial. El jugador que recorra la Europa occidental de *Total War: ATTILA – The Age of Charlemagne* o el Mediterráneo de *Crusader Kings III* no contemplará lugares muertos en los que nada hay representado, sino que toda la obra presentará una continuidad espacial y narrativa completa que reconstruye totalmente el periodo representado hasta tal punto que permite al jugador recorrerlo, interactuar con él e incluso capturarlo y reproducirlo posteriormente. Por lo tanto, la invención para la reconstrucción del pasado no es solo una opción para el caso del videojuego, sino una obligación, un hecho que ahonda más la brecha entre la obra historiográfica y el videojuego de historia.

3.2. LA ADAPTACIÓN VIDEOLÚDICA DEL PASADO ANDALUSÍ

La creación del sistema-central del videojuego, como propusimos al comienzo de este trabajo, pasa por tres estaciones importantes: género, patrones de diseño y mecánicas. El género referido al diseño, no al tema o la narrativa, se define por los rasgos comunes que presentan las obras relacionadas con los patrones de diseño, es decir, las «*configuraciones básicas de diferentes elementos que delimitan el funcionamiento general del juego o los problemas y soluciones que estos presentan*» (Navarro Remesal 2016, 233). El género es referencial y sirve de marco de experiencias previas al jugador (Konzack 2002, 98), por lo que la elección de un marco referencial concreto por parte de desarrolladores traerá asociada toda una serie de decisiones previas; el género condiciona la aplicación de patrones de diseño concretos y su empleo será el que lo defina como parte, o no, de dicho género. Por ejemplo, el videojuego *Total War: ATTILA: The Age of Charlemagne* es un videojuego que pertenece, a la vez, a la gran estrategia, cuyo ritmo transcurre por turnos, y a la estrategia cuyo ritmo transcurre en tiempo real. Cada uno de estos géneros se sucederán en la partida y cambiarán por completo la forma en la que vemos el pasado dentro de la obra desarrollando, de manera alterna, toda una serie de patrones diferentes. En el primero el jugador tan solo podrá ver un mapa general, en el que se encuentra tanto Europa occidental como buena parte del Mediterráneo occidental. En este mapa las ciudades como Córdoba o Sevilla aparecerán como iconos, al igual que otros lugares construidos por el hombre como carreteras y elementos ficticios como las fronteras señaladas en el mapa y una división provincial que nada tiene que ver con la documentada. En este mapa las tropas estarán representadas por una sola figura y su apariencia será muy similar a la de un juego de tablero. En cambio, una vez hayamos decidido entablar un combate el género pasará a ser la estrategia en tiempo real. La cámara abandonará

al mapa general y se centrará en la reconstrucción fotorrealista del escenario en el que las tropas se desplegarán para dar comienzo una batalla campal, las más frecuentes en el videojuego, o un asedio y posterior asalto de la ciudad. El género y la alternancia entre ellos modificará por completo nuestra forma de ver el pasado. La aplicación y desempeño de estos géneros depende de su éxito anterior, ya que la mayoría de los videojuegos que hemos tratado hasta ahora en este artículo son parte de grandes sagas o licencias que acaban por desarrollar una relación afectiva con sus usuarios (Winnerling 2014); de hecho, la saga *Total War* no ha modificado un ápice de su estructura de diseño desde su lanzamiento al mercado a comienzos del siglo XXI. Ha sido su éxito, y la aceptación de esta estructura por parte de la comunidad de jugadores, lo que ha consolidado el diseño del juego y la razón por la que no variará en un futuro próximo, salvo por la añadidura de ligeras diferencias, aunque represente épocas tan distantes como el Imperio Romano y el Imperio Napoleónico pasando por lugares o mundos de fantasía.

Es el pasado el que se adapta al juego y no al contrario. Este éxito, como ha ocurrido con el cine, ha logrado crear una estructura fija similar a la industrial a la que se recurre para acelerar y facilitar el proceso de elaboración (Monterde, Selva y Sola 2001, 23), característica típica de la cultura del nuevo capitalismo. De acuerdo con Sennett la producción cultural de nuestra contemporaneidad se basa en la construcción de una plataforma básica desde la que poder realizar pequeños cambios superficiales que aseguren la ilusión de novedad (Sennet 2013, 125), una opinión compartida con el también sociólogo Lipovetsky, quien en su libro sobre la cultura de masas afirmaba que: «*toda la cultura mass-mediática se ha convertido en una formidable maquinaria regida por la ley de la renovación acelerada, del éxito efímero, de la seducción y las diferencias marginales*» (Lipovetsky 1990, 232).

Todos los videojuegos contienen reglas, que marcan los objetivos y las posibilidades de acción del jugador dentro de la partida. También sirven para marcar los objetivos y las formas de alcanzarlos, sean estos grandes o pequeños, intermedios o finales, voluntarios o impuestos. Títulos de gran estrategia que apuestan por la contrafactualidad como *Europa Universalis IV* (Paradox Development Studios, 2014) permiten al jugador alcanzar el objetivo de restaurar al-Ándalus a través del control del Reino nazarí de Granada durante los últimos años del siglo XV y comienzos del XVI, y para hacerlo imponen al jugador toda una serie de pasos, objetivos, que deben seguir y alcanzar.

Estas reglas y objetivos son las que establecen las mecánicas, las formas de interacción (verbos) que pueden ejecutar los jugadores dentro del juego para interactuar con los objetos virtuales siempre de una manera prescrita, fija y casual. La elección de estas mecánicas condicionará la relación que establece el jugador con el pasado. Si la mecánica que prevalece es, por ejemplo, leer y decidir de acuerdo con lo leído, se le deberá dotar al jugador de elementos que leer y la parte textual de la obra cobrará mayor importancia que la visual. Es el caso del ya mencionado *Crusader Kings III*, en el que el jugador deberá recorrer distintos cuadros de textos

y menús para tomar las decisiones oportunas que le permitan alcanzar el objetivo definido por los desarrolladores: elevar el prestigio y el poder de la dinastía medieval seleccionada. En este tipo de juegos el contexto y la información histórica desplegada cobra una gran importancia y sus desarrolladores, como ya observamos en el punto anterior, acuden recurrentemente a obras historiográficas. En cambio, si el verbo, la mecánica, más importante es saltar el espacio virtual del videojuego deberá adaptarse para que el jugador salte. Los desarrolladores deberán convertir las ciudades y los espacios del pasado en parques de atracciones para los jugadores, como ocurre en *Assassin's Creed II: Discovery*, en el que las ciudades andalusíes sirven de plataforma para la acción y el movimiento del personaje. Además, esta selección también condicionará toda una serie de decisiones al respecto de la imagen y la visualidad dentro de la obra. Así ocurre con *Total War: ATTILA – The Age of Charlemagne*. En este videojuego la mecánica más importante es la de exterminar al contrario. Por ello los campos de batallas en los que se sucedan choques militares abiertos serán los lugares más relevantes del juego. Esta decisión conlleva la negación del trabajo de los historiadores y su énfasis en el asedio como acción de guerra más relevante en el campo de batalla medieval (García Fitz 2005) a favor de la espectacularidad. Esta consecuencia aparejada conlleva otras, como por ejemplo la apuesta por un ritmo de juego más rápido y ligero que favorezca la espectacularidad de lo mostrado y la agilidad de la partida, otro de los rasgos de la cultura de masas contemporánea, y más concretamente de aquella regida por lo visual. De acuerdo con el catedrático Martín Prada:

La antigua profundidad de los signos ha ido viendo sustituida su fuerza por la intensidad de las formas de su presencia. Las cosas se comparecen ahora en sus elementos más obvios, facilitando su inmediata aprehensión. Se acorta el tiempo para la argumentación, todo debe convencernos al instante. El sentido deja de ser fruto de la elaboración para ser un *ya está ahí*, presente ante nuestros ojos, traducido en seductoras configuraciones visuales. No por otro motivo cada vez es menos probable que las imágenes porten algo de misterio, suscitadoras a lo más de un nervioso suspense, de una emocionante expectación. De ahí que cuando hablemos del papel del arte en la producción de «contraimágenes» debemos hacerlo, precisamente, de un tipo de producción visual que, ante todo, rechazaría establecer con el espectador una relación de mera instantaneidad, valiéndose de configuraciones visuales emisoras de una luz más *lenta*, más *densa*, exigente de una *digestión* óptica más prolongada (Martín Prada 2018, 25).

Aquellos videojuegos de historia medieval que representen al-Ándalus ofreciendo al jugador mecánicas ligadas al descubrimiento, la investigación, la reflexión o la exploración permitirán alargar el tiempo para la argumentación y la construcción de sentido. Una acción que si bien obras como *Crusaders Kings III* o *Europa Universalis IV* llevan a cabo no aparece entre sus prioridades al apostar, en muchas ocasiones, por los elementos más obvios de dicha representación, como ya apuntamos para el caso del primero en el primer apartado de este trabajo.

Por supuesto existen muchos tipos de jugadores y cada uno de ellos obtendrá una experiencia diferente en su interacción con el videojuego, pero no debemos olvidar que como apuntaba Pérez Latorre: «los creadores de juegos diseñan directamente las

reglas de juego, pero también, aunque indirectamente, diseñan una experiencia implícita del jugador, una experiencia prototípica del juego o gameplay» (Pérez Latorre 2012, 53). Por lo tanto, lo que estamos considerando aquí es esa experiencia prototípica en la que el jugador disfrutará de un mundo lúdico, coherente, completo y dotado de narrativa, al que es necesario sumarle, para comprender cómo se representa la historia en el videojuego, reglas, retos y mecánicas que permitan al jugador interactuar con el mundo propuesto. Una narrativa y una parte lúdica que se quedaría en nada sin la envoltura audiovisual.

3.3. LA PUESTA EN IMÁGENES VIRTUALES E INTERACTIVAS DEL PASADO ANDALUSÍ

Una vez analizadas las fuentes y el diseño pasaremos a la última de las partes seleccionadas: la puesta en imagen. Como anunciamos al comienzo de este trabajo, la configuración de la visualidad en el videojuego de historia conlleva dos pasos: la selección de las imágenes y las relaciones que establecen con el resto del ecosistema visual.

Las fuentes visuales a las que los diseñadores acuden para construir la visualidad de la obra son dos: primarias y mediáticas. Primarias son aquellas nacidas en el momento escogido para su representación. Mediáticas aquellas que se encuentran ya presentes en los medios de comunicación de masas visuales.

Sobre las fuentes visuales primarias debemos avanzar que no existen videojuegos que se basen por entero en ellas para reconstruir el periodo seleccionado. Ya hemos hablado del caso de las reconstrucciones fotorrealistas de *Total War: ATTILA – Age of Charlemagne*, en el que las plasmaciones de elementos de la época tienen como objetivo aumentar la verosimilitud histórica de la obra pero nunca ofrecer un comentario o una tesis sobre dicho momento histórico, como tampoco servir de fuente de conocimiento acerca del periodo (Cristian y Andrikopoulos 2009).

Las fuentes mediáticas, en cambio, son las más habituales. Los videojuegos ambientados o que representan de alguna manera al-Ándalus acuden al imaginario visual acerca de «lo árabe» y «lo musulmán» para reconstruir el momento seleccionado. De esta manera podemos observar cómo las representaciones de figuras andalusíes en videojuegos como *Crusader Kings III* se hacen a través de la repetición de retrolugares asociados con «lo árabe» tales como turbantes, piel oscura y ropajes anchos guardando más relación con modelos visuales orientalistas que con modelos reales, como ocurre, igualmente, con las representaciones de determinados edificios religiosos coronados por cúpulas.

De hecho, la pintura orientalista del siglo XIX es una de las principales fuentes para la reconstrucción visual de al-Ándalus tanto en el videojuego como en el cine, como apuntamos al comienzo del trabajo y como podemos observar en algunas de las pantallas del videojuego anterior, *Crusader Kings III*.



ILUSTRACIÓN 1. CAPTURA DE PANTALLA EN LA QUE PODEMOS OBSERVAR UNA FIGURA DE LA SUPUESTA CORTE DE AL-ÁNDALUS



ILUSTRACIÓN 2. UNA MEZQUITA CON MINARETES Y CÚPULAS SIMILARES A LAS OTOMANAS, AUN CUANDO EL PERIODO TEMPORAL DEL JUEGO ES EL AÑO 1068

Estas imágenes, de clara inspiración orientalista e historicista tan del gusto del siglo XIX, son la principal fuente visual que emplea el videojuego de alta estrategia para representar «lo árabe» y «lo musulmán» desde donde, más tarde, se aplica a la reconstrucción de al-Ándalus. Como comentábamos al comienzo del trabajo, este es uno de los problemas concretos de la representación andalusí en los medios de masas, la inexistencia de referentes mediáticos que el jugador, o el espectador, logre identificar como andalusí de una forma instantánea. No existe una memoria estética andalusí en los medios de masas y los diseñadores, o



ILUSTRACIÓN 3. CAPTURA DE PANTALLA DE CRUSADER KINGS III



ILUSTRACIÓN 4. CAPTURA DE PANTALLA DE CRUSADER KINGS III

creadores de contenido audiovisual, deben acudir a otras obras que representen otros pueblos supuestamente similares para retratarlos.

Esta característica visual de al-Ándalus, compartida con otros momentos condenados de la pantalla, se convierte aún en más explícita cuando observamos las relaciones, alusión, imitación o interpretación que se establecen entre las imágenes que habitan un mismo ecosistema, en este caso el *mass* mediático. Estas tres relaciones las empleó originalmente el investigador Enrique Monterde para analizar las relaciones que se establecían entre la pintura y el cine; sin embargo,

nosotros hemos modificado su uso para analizar con ellas todas las relaciones que se establecen entre las diferentes imágenes contenidas en los distintos medios de comunicación de masas visuales.

La alusión «se caracteriza por omitir la remisión directa a una obra concreta y se centra sobre todo en los aspectos iconográficos de las artes visuales» (Monterde, Selva y Sola 2001, 97). El ejemplo más destacado en este trabajo es también un buen ejemplo, las figuras que aparecen en las imágenes de *Total War: ATTILA – Age of Charlegmane* hacen alusión a formas de representación románicas.

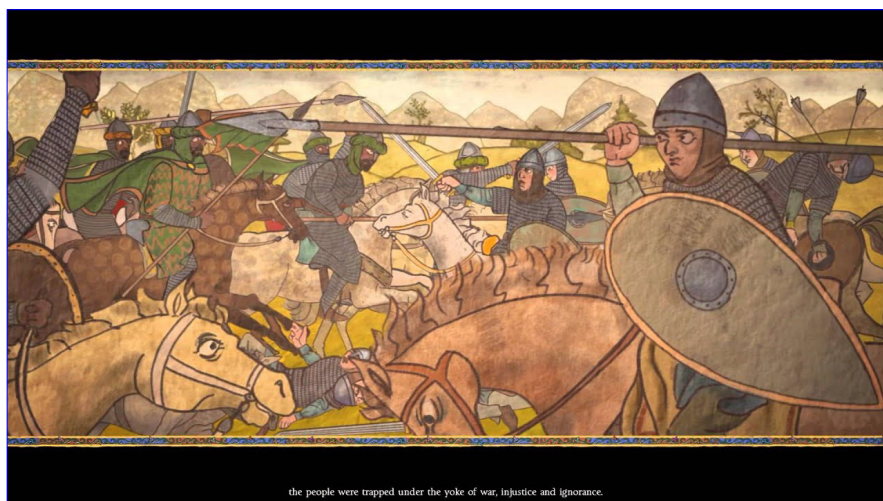


ILUSTRACIÓN 5. CAPTURA DE PANTALLA DE TOTAL WAR: ATTILA – THE AGE OF CHARLEMAGNE

La función de esta relación visual es aumentar la sensación de «historicidad» del producto. En ellas no existe una referencia directa, no imita a otras representaciones, pero sí alude a configuraciones visuales extraídas de ese momento para lograr asemejarse a ellas.

La imitación, en cambio «es una alusión instantánea, reconocible directamente en su modelo y confesada, donde lo que precisamente se busca es la identificación» (Monterde, Selva y Sola 2001, 98). La imitación es la más frecuente, ya que la imagen mediática, aquella reproducida de los medios de comunicación de masas, es la predominante en los videojuegos de historia, los más populares tanto en número como en distribución y compra. Este método trata de incorporar las referencias histórico-visuales de manera íntegra y fácilmente reconocibles para el jugador. Sin salirnos del mismo ejemplo anterior, en él podemos observar elementos fácilmente reconocibles por el jugador como el interior de la Mezquita de Córdoba, aun cuando el videojuego representa el siglo VIII y el edificio, en su forma reflejada, sea de siglos posteriores.



ILUSTRACIÓN 6. CAPTURA DE PANTALLA DE TOTAL WAR: ATTILA – THE AGE OF CHARLEMAGNE

La ya citada saga *Total War* apuesta por imitar las grandes batallas campales que aparecen en el cine de manera recurrente (Barrio Barrio, «La Edad Media en el cine del siglo XX» 2005), aun cuando conocemos que éstas no eran habituales en el periodo representado (Keen 2005). El cine es el medio más imitado en el caso del videojuego de historia medieval ya que la visualidad, es decir la gestión de los imaginarios representados, es muy similar entre ambos (Barrio Barrio 2008) y no son pocas las películas que cuentan con su propia adaptación videolúdica.

Y por último la interpretación, la cual «rehúye la simple delectación o la mera garantía cultural, dando paso al reflejo de la atmósfera ideológica de la época» (Monterde, Selva y Sola 2001, 99). Esta última relación es la más significativa, la que más rehúye el pasado mediático y la que guarda una mayor relación con las fuentes primarias e historiográficas, lo cual hace de ella la menos representada en el medio del videojuego. Al respecto de al-Ándalus, no existen obras que logren rehuir la reproducción de retrolugares asociados a los diferentes momentos y optar por representar un periodo medieval más cercano a la atmósfera ideológica de la época.

4. CONCLUSIÓN

Al-Ándalus no está presente en los medios de comunicación de masas en general y en el videojuego en particular. En el primer apartado hemos observado las razones de esta ausencia: la inexistencia de modelos autónomos que sirvan de referencia para obras posteriores, la carencia de mediaciones maestras carismáticas que logren interpelar al jugador y al espectador contemporáneo y la carencia de una memoria estética acerca del momento en los medios. Esta situación ha provocado que su presencia sea muy limitada y a pesar de ello nuestro empeño en la segunda parte ha sido estudiar dichas apariciones. Todas ellas, como hemos observado, se basan en fuentes histórico-mediáticas que reproducen mensajes

e imágenes ya populares anteriormente y procedentes, en algunas ocasiones, del siglo XIX. Los diseñadores obvian cualesquier fuentes primarias o discursos historiográficos en aras de una supuesta diversión o atracción al apostar por decisiones de diseño que conservan de forma inalterada distintos géneros, patrones y mecánicas forzando al pasado a adoptar su forma y cayendo frecuentemente en anacronismos, increencias o invenciones. Todo ello revestido de una serie de imágenes cuyas fuentes son de nuevo histórico-mediáticas y cuya relación predominante entre ellas es la de la alusión o la imitación rehuyendo, por completo, la interpretación del momento histórico.

Esta situación conlleva peligros tanto para la difusión como para el interés suscitado por el pasado andalusí. Como apuntamos al comienzo del artículo, los medios de comunicación de masas tienen la capacidad de establecer la agenda, priorizar y determinar temas y enmarcarlos en un contexto determinado. Al no existir al-Ándalus en los medios de masas y sí otros momentos históricos, se corre el peligro de caer tanto en la agenda como en la priorización lo que podría redundar en un menor interés administrativo y estatal por el periodo y un recorte de las inversiones en investigación sobre el periodo. A su vez su inexistencia impide el enmarcado, ya que al no estar habituados a él el espectador o el jugador, si tan solo dispone de referentes mediáticos visuales, pensará el pasado dentro de un marco que deja fuera a al-Ándalus y a otros muchos momentos del pasado, los llamados en este trabajo condenados de la pantalla. Tres problemas que ya son graves pero que pueden serlo aún más para la difusión y el conocimiento del pasado andalusí. En el tintero quedan otros aspectos abiertos a discusión y a ser objeto de análisis en futuros trabajos: la capacidad de los jugadores de crear un pasado a medida empleando las herramientas de los propios juegos, un fenómeno denominado «modding» que ha dado lugar a hechos tan relevantes como la construcción de nacionalismos digitales, de forma que para el caso de al-Ándalus no es difícil encontrar en la red distintos «mods» elaborados por ciudadanos de países de Oriente Próximo en los que al-Ándalus se proyecta sobre Europa e incluso se «reconstruye» a partir de emiratos como el Nazarí de Granada; de forma paralela también es observable un fenómeno similar en algunos «mods» o videojuegos independientes del este de Europa que emplean al-Ándalus como elemento a eliminar a favor del cristianismo, un discurso inserto en movimientos de extrema derecha y ultranacionalistas.

BIBLIOGRAFÍA

- ANDERTON, Kevin. 2019. *Research Report Shows How Much Time We Spend Gaming*. 21 de marzo. Último acceso: 3 de marzo de 2021. <https://www.forbes.com/sites/kevinanderton/2019/03/21/research-report-shows-how-much-time-we-spend-gaming-infographic/?sh=104a08f33e07>.
- ANTONIO RAMÍREZ, Juan Antonio. 2010. *La arquitectura en el cine Hollywood, la Edad de Oro*. Tercera. Madrid: Alianza.
- BARRIO BARRIO, José Antonio. 2005. «La Edad Media en el cine del siglo XX.» *Medievalismo* 241-268.
- BARRIO BARRIO, José Antonio. 2008. «La Edad Media en el cine de Estados Unidos.» *Imago Temporis: Medium Aevum* 426-452.
- BIRNBAUM, Ian. 2013. *Banished interview: player choice in an indie city builder sandbox game*. 4 de septiembre. Último acceso: 21 de febrero de 2021. <https://www.pcgamer.com/interview-banished-developer-talks-player-choice-in-the-indie-city-builder-sandbox-game/>.
- BOSTAL, Martin. 2019. «Medieval video games as reenactment of the past: a look at Kingdom Come: Deliverance and its historical claim.» Editado por Rafael Fernández Sirvent y Rosa Gutiérrez Lloret. *Del siglo XIX al XXI. Tendencias y debates: XIV Congreso de la Asociación de Historia Contemporánea, Universidad de Alicante*. Alicante. 380-394.
- CASTELLS, Manuel. 2009. *Comunicación y poder*. Madrid: Alianza.
- GHITA, Cristian y ANDRIKOPOULOS, Georgios. 2009. «Total War and total realism: a battle for antiquity in computer game history.» En *Classics for all: reworking antiquity in mass culture*, de Dustan Lowe y Kim Shahabudin, 109-127. Newcastle: Cambridge Scholars Publishing.
- FAROKHMANESH, Megan. 2021. *More than half of Americans turned to video games during lockdown*. 6 de enero. Último acceso: 3 de marzo de 2021. <https://www.theverge.com/2021/1/6/22215786/video-games-covid-19-animal-crossing-among-us>.
- GARCÍA FITZ, Francisco. 2005. *Castilla y León frente al Islam: estrategias de expansión y tácticas militares (siglos XI-XIII)*. Sevilla: Editorial Universidad de Sevilla.
- GRAYSON, Nathan. 2018. *Kingdom Come Owes Its Popularity To 'Realism' And Conservative Politics*. 3 de febrero. Último acceso: 21 de febrero de 2021. <https://kotaku.com/kingdom-come-owes-its-popularity-to-realism-and-conserv-1823420208>.
- GROUX, Christopher. 2020. *'Crusader Kings III' Devs Discuss Making History a Personal Playground*. 9 de marzo. Último acceso: 21 de febrero de 2021. <https://www.newsweek.com/crusader-kings-3-ck3-history-personal-playground-gameplay-1529271>.
- HACKFORTH-JONES, Jocelyn, y ROBERTS, Mary. 2009. *Edges of Empire: Orientalism and Visual Culture*. Oxford: Blackwell Publishing.
- HAFFER, Leana. 2020. *Assassin's Creed Valhalla owes a lot to TV's Vikings*. 23 de noviembre. Último acceso: 21 de febrero de 2021. <https://www.pcgamer.com/assassins-creed-valhalla-owes-a-lot-to-tvs-vikings/>.
- HASKE, Steve. 2016. *How Kingdom Come doubles down on history*. 10 de octubre. Último acceso: 2021 de febrero de 2021. <https://www.inverse.com/article/22754-kingdom-come-deliverance-history-interview>.
- INDERWILDI, Andreas. 2018. *Kingdom Come Deliverance's quest for historical accuracy is a fool's errand*. 5 de marzo. Último acceso: 21 de febrero de 2021. <https://www.rockpapershotgun.com/kingdom-come-deliverance-historical-accuracy>.
- JIMÉNEZ ALCÁZAR, Juan Francisco. 2011. «Cruzadas, cruzados y videojuegos.» *Anales de la Universidad de Alicante: Historia medieval* 363-407.

- JIMÉNEZ ALCÁZAR, Juan Francisco. 2016. *De la Edad de los Imperios a la Guerra Total: Medievo y videojuegos*. Murcia: Editum.
- KEEN, Maurice. 2005. *Historia de la guerra en la Edad Media*. Madrid: Antonio Machado.
- KONZACK, Lars. 2002. «Computer Game Criticism: A Method por Computer Game Analysis.» Editado por Frans Mayra. *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*. Tampere: Tampere University Press. 89-100.
- LACAPRA, Dominick. 2005. *Escribir la historia, escribir el trauma*. Buenos Aires: Nueva Visión Argentina.
- LIPOVETSKY, Gilles. 1990. *El imperio de lo efímero*. Barcelona: Anagrama.
- LIPOVETSKY, Gilles, y SERROY, Jean. 2009. *La pantalla global: Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona: Anagrama.
- MARTÍN PRADA, Juan. 2018. *El ver y las imágenes en el tiempo de internet*. Madrid: Akal.
- MARTÍNEZ LUNA, Sergio. 2019. *Cultura visual: La pregunta por la imagen*. Vitoria-Gasteiz: Sans Soleil.
- MCCARTER, Reid. 2018. *Deliverance: Myth-making and Historical Accuracy*. 2 de marzo. Último acceso: 21 de febrero de 2021. <https://unwinnable.com/2018/03/02/deliverance-myth-making-and-historical-accuracy/>.
- MITCHELL, William John Thomas. 2009. *Teoría de la imagen*. Madrid: Akal.
- MONTERDE, José Enrique, Marta Selva, y Anna Sola. 2001. *La representación cinematográfica de la historia*. Madrid: Akal.
- MORGANS, Matt. 2019. *Exclusive: How Asobo Studios Designed A Plague Tale: Innocence*. 27 de mayo. Último acceso: 21 de febrero de 2021. <https://www.vgr.com/asobo-studios-designed-a-plague-tale-innocence/>.
- NAVARRO REMESAL, Víctor. 2016. *Libertad dirigida: una gramática del análisis y diseño de videojuegos*. Santander: Shangrila.
- NELVA, Giuseppe. 2020. *Crusader Kings 3 Interview: Product Manager Discusses Features, Accessibility, Wacky Events, & More*. 14 de mayo. Último acceso: 21 de febrero de 2021. <https://twinfinite.net/2020/05/crusader-kings-3-interview/>.
- PÉREZ LATORRE, Óliver. 2012. *El lenguaje videolúdico: análisis de la significación del videojuego*. Barcelona: Laertes.
- PÉREZ VIEJO, Tomás. 2015. *España imaginada: historia de la invención de una nación*. Barcelona: Galaxia Gutenberg.
- RAMSAY, Debra. 2015. *American Media and the Memory of the World War II*. Nueva York: Routledge.
- RODRÍGUEZ MEDIANO, Fernando. 2020. «Al-Ándalus y la batalla del presente.» En *Hispania, al-Ándalus y España: Identidad y nacionalismo en la historia peninsular*, de Maribel Fierro Bello y Alejandro García Sanjuán, 23-32. Madrid: Marcial Pons.
- SÁNCHEZ-BIOSCA, Vicente. 2006. *Cine de historia, cine de memoria: la representación y sus límites*. Madrid: Cátedra.
- SALVATI, Andrew, y Jonathan Bullinger. 2013. «Selective Authenticity and the Playable Past.» En *Playing with the Past Digital games and the simulation of history*, de Matthew Wilhelm Kapell y Andrew B. R. Elliott, 153-168. Nueva York: Bloomsbury Academic.
- SAYED, Rashid. 2015. *Total War: Attila Interview – ‘We Wanted To Make Attila For Our Core Fans’*. 17 de febrero. Último acceso: 21 de marzo de 2021. <https://gamingbolt.com/total-war-attila-interview-we-wanted-to-make-attila-for-our-core-fans>.
- SENNET, Richard. 2013. *La cultura del nuevo capitalismo*. Barcelona: Anagrama.

- SINHA, Ravi. 2017. *Expeditions Viking Interview: Changing With The World*. 23 de mayo. Último acceso: 21 de febrero de 2021. <https://gamingbolt.com/expeditions-viking-interview-changing-with-the-world>.
- TORRECILLA, Jesús. 2020. «Usos de al-Ándalus: la complejidad de un mito.» En *Hispania, al-Ándalus y España: Identidad y nacionalismo en la historia peninsular*, de Maribel Fierro Bello y Alejandro García Sanjuán, 69-80. Madrid: Marcial Pons.
- TREPANIER, Riley. 2020. *The Last Kingdom Actor Voices Male Eivor in Assassin's Creed Valhalla*. 30 de abril. Último acceso: 21 de febrero de 2021. <https://gamerant.com/assassins-creed-valhalla-magnus-bruun/>.
- VENEGAS RAMOS, Alberto. 2019. «El videojuego como forma de memoria literal y memoria ejemplar.» *Historiografías* 30-54.
- VENEGAS RAMOS, Alberto. 2020. *La ausencia del ayer: el olvido de la Historia de España por los videojuegos españoles*. 1 de febrero. Último acceso: 11 de marzo de 2021. <http://www.presura.es/blog/2020/02/01/la-ausencia-del-ayer-el-olvido-de-la-historia-de-espana-en-los-videojuegos/>.
- VENEGAS RAMOS, Alberto. 2020. *Pasado interactivo: memoria e historia en el videojuego*. Vitoria-Gasteiz: Sans Soleil.
- VON GUNNER, Vera. 2014. *Crusader Kings II: Over 1 Million Copies Sold*. 18 de septiembre. Último acceso: 3 de marzo de 2021. <https://forum.paradoxplaza.com/forum/threads/crusader-kings-ii-over-1-million-copies-sold.801671/>.
- WEBSTER, Andrew. 2018. *Kingdom Come: Deliverance is an RPG that trades fantasy for historical accuracy*. 2 de febrero. Último acceso: 21 de febrero de 2021. <https://www.theverge.com/2018/2/2/16964080/kingdom-come-deliverance-history-rpg-ps4-xbox-pc>.
- WHITE, Hayden. 2018. *El pasado práctico*. Buenos Aires: Prometeo Libros.
- WIENER, James. 2014. *Real History in Total War: Attila*. 25 de septiembre. Último acceso: 21 de marzo de 2021. <https://historyetc.org/interviews/total-war-attila-by-creative-assembly/>.
- WINNERLING, Tobias. 2014. «The eternal recurrence of all bits: how historizing video game series transform factual history into affective historicity.» *Eludamos. Journal for Computer Game Culture* 8 (1): 151-170.

35 ESPACIO, TIEMPO Y FORMA

UNED

SERIE III HISTORIA MEDIEVAL

REVISTA DE LA FACULTAD DE GEOGRAFÍA E HISTORIA

Artículos

13 M.^a EUGENIA ALGUACIL MARTÍN
 Los registros notariales del siglo XV en el Archivo de la Catedral de Toledo

79 JUAN CARLOS ARBOLEDA GOLDARACENA Y SILVIA-MARÍA PÉREZ-GONZÁLEZ
 El clero y su vinculación con las cofradías de Sevilla durante los siglos XV y XVI

107 FERNANDO ARIAS GUILLÉN
 La belleza hecha rutina: los privilegios rodados como instrumento de comunicación de la monarquía castellana (1252-1350)

139 DIEGO BELMONTE FERNÁNDEZ
 La obra nueva de la catedral de Sevilla y la familia Enríquez: un Libro de Fábrica de 1453 en el Archivo Histórico Casa de Alba

171 VICTÒRIA A. BURGUERA PUIGSERVER
 Deudas y embargos. La otra cara de las compraventas de esclavos en la Mallorca de principios del siglo XV

199 VÍCTOR CABALLERO GÓMEZ
Compter les mots: una aproximación cuantitativa a los elementos paleográficos y diplomáticos de la documentación bajomedieval

219 PAULA CASTILLO
Satis admiror de irreverentia vestra. El caso de la ocupación de conventos en la Toscana a inicios del siglo XIV

241 MARÍA CREGO GÓMEZ
 Al-Andalus en la *Muqaddima* de Ibn Jaldūn

265 DAVID ESPINAR GIL
 El notariado en la ciudad de Segovia durante el siglo XIII: orígenes y primer desarrollo profesional

299 ALEJANDRO GARCÍA MORILLA
 El papel de la funcionalidad en la clasificación tipológica de las inscripciones: la concepción integral del monumento epigráfico. Un primer acercamiento

325 MARINA GIRONA BERENGUER
 De árbitros, jueces y sabios: procedimientos judiciales en la aljama judía de Medina del Campo a la luz de dos disputas familiares (1486-1504)

353 JOSÉ ANTONIO LÓPEZ SABATEL
 El viñedo en la Ribeira Sacra durante los siglos XIV y XV. Paisaje, explotación y pervivencias

373 ÁLVARO LORENZO FERNÁNDEZ
 Nuevo epitafio altomedieval encontrado en la excavación de Os Conventos (San Mamede de Vilachá, A Pobra Do Brollón, Lugo)

391 PABLO MARTÍN PRIETO
 La tierra plana en la Edad Media: un mito contemporáneo

415 ALBERTO MARTÍN QUIRANTES
 Nuevas reflexiones para viejos espacios: la almunia nazarí de Darabnaz y su relación con los Palacios de don Nuño (s. XIII)

443 PABLO ALBERTO MESTRE NAVAS
Imago ecclesiae: los sellos de validación de los cabildos catedrales de Baeza y Jaén (ss. XIII-XIV)

475 RODRIGO MORENO TORRERO
 La comunidad de cristianos en Wašqa. Nuevas apreciaciones acerca de su organización y lugares de culto

509 ÁNGEL NASARRE RODRÍGUEZ
 La formación del Archivo Municipal de Barbastro

535 MARÍA DEL PILAR RÁBADE OBRADÓ
 El miedo al falso testimonio en los procesos inquisitoriales del tribunal de Ciudad Real-Toledo (1483-1504)

561 ALBERT REIXACH SALA
 Fuentes para el estudio de la desigualdad en la Cataluña bajomedieval: los registros de tallas de la ciudad de Gerona a examen (c. 1360-c. 1540)

597 JAVIER DE SANTIAGO FERNÁNDEZ Y ELISABETH MENOR NATAL
 El retablo epigráfico-heráldico de la catedral de Baeza

621 JAIME TORTOSA QUIRÓS
 Hogar, distribución espacial, camas y familia en el siglo xv a partir de los inventarios de Valencia

651 CARMEN TRILLO SAN JOSÉ
 Fátima, hija del alcaide Avengarrón: sus propiedades en Cubillas y Granada, según documentos árabes romanceados inéditos (1465-1466)

679 ALBERTO VENEGAS RAMOS
 Al-Ándalus en la cultura de masas contemporánea: una aproximación al caso del videojuego

Reseñas de libros

705 VV.AA. RESEÑAS