



ESPACIO, TIEMPO Y FORMA 9

AÑO 2021
NUEVA ÉPOCA
ISSN 1130-4715
E-ISSN 2340-1478

SERIE VII HISTORIA DEL ARTE
REVISTA DE LA FACULTAD DE GEOGRAFÍA E HISTORIA

UNED





ESPACIO, TIEMPO Y FORMA

AÑO 2021
NUEVA ÉPOCA
ISSN 1130-4715
E-ISSN 2340-1478

9

SERIE VII HISTORIA DEL ARTE
REVISTA DE LA FACULTAD DE GEOGRAFÍA E HISTORIA

DOI: <https://doi.org/10.5944/etfvii.9.2021>



UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN A DISTANCIA



La revista *Espacio, Tiempo y Forma* (siglas recomendadas: ETF), de la Facultad de Geografía e Historia de la UNED, que inició su publicación el año 1988, está organizada de la siguiente forma:

- SERIE I — Prehistoria y Arqueología
- SERIE II — Historia Antigua
- SERIE III — Historia Medieval
- SERIE IV — Historia Moderna
- SERIE V — Historia Contemporánea
- SERIE VI — Geografía
- SERIE VII — Historia del Arte

Excepcionalmente, algunos volúmenes del año 1988 atienden a la siguiente numeración:

- N.º 1 — Historia Contemporánea
- N.º 2 — Historia del Arte
- N.º 3 — Geografía
- N.º 4 — Historia Moderna

ETF no se solidariza necesariamente con las opiniones expresadas por los autores.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN A DISTANCIA
Madrid, 2021

SERIE VII · HISTORIA DEL ARTE (NUEVA ÉPOCA) N.º 9 2021

ISSN 1130-4715 · E-ISSN 2340-1478

DEPÓSITO LEGAL
M-21.037-1988

URL
ETF VII · HISTORIA DEL ARTE · <http://revistas.uned.es/index.php/ETFVII>

DISEÑO Y COMPOSICIÓN
Carmen Chincoa Gallardo · <http://www.laurisilva.net/cch>

Impreso en España · Printed in Spain



Esta obra está bajo una licencia Creative Commons
Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional.

MISCELÁNEA · MISCELLANY

GAME STUDIES. APROXIMACIONES METODOLÓGICAS DESDE LA HISTORIA DEL ARTE MEDIEVAL

GAME STUDIES. METHODOLOGICAL APPROACHES FROM THE HISTORY OF MEDIEVAL ART

Javier Castiñeiras López¹

Recibido: 26/02/2021 · Aceptado: 24/05/2021

DOI: <https://doi.org/10.5944/etfvii.9.2021.30141>

Resumen

En el presente artículo se ofrece un estado de la cuestión actualizado acerca de la relación del videojuego con el mundo de la cultura y de las disciplinas históricas. De manera concreta, se tratará de abordar el papel que la Historia del Arte Medieval puede ofrecer en el análisis y valoración de estos objetos culturales a partir de una doble vía definida, de una parte, por la Edad Media histórica y, de la otra, por el Medievo recreado. La saga *Assassin's Creed* y títulos como *Bloodborne* o *A Plague Tale: Innocence* ofrecen visiones muy particulares de la arquitectura medieval y neomedieval, susceptibles todas ellas de formar parte del canon de obras medievalizantes de la cultura contemporánea y, por lo tanto, de ser objeto de estudio para la Historia del Arte Medieval.

Palabras clave

Arte Medieval; Neogótico; Videojuegos; Archeogaming; Historical Game Studies

Abstract

This article presents an updated state of the art about the relation of videogames with the cultural sphere and the historical disciplines. Specifically, we will try to address the role that the History of Medieval Art can play in the analysis and assessment of these cultural objects from a double way defined, on one side, by the historical Middle Ages and, on the other side, by the recreated medioevo. The *Assassins Creed* saga and titles as *Bloodborne* or *A Plague Tale: Innocence*, offer very particular visions of medieval and neomedieval architecture, all of them likely to be part of the cannon of medievalizing works of contemporary culture and, therefore, be object of study for the History of Medieval Art.

1. Centro Ramón Piñero para a Investigación en Humanidades. C. e: javier.castineiras84@gmail.com; ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1155-4987>.

Keywords

Medieval Art; Neo-gothic; Videogames; Archeogaming; Historical Game Studies

EL SECTOR DEL VIDEOJUEGO se ha convertido en las últimas décadas en una de las manifestaciones culturales de mayor éxito, cuyo crecimiento exponencial aumenta año tras año tanto en número de ventas como de usuarios. Esta industria se caracteriza además por una decidida apuesta por la I+D, con la consecuente renovación constante del *hardware* y del *software* que ayuda a mantener el interés social en los videojuegos y a ampliar su implantación en cada vez más sectores². A pesar de que sigue siendo una manifestación cultural un tanto estigmatizada y cuestionada³, solo en España facturó 1.479 millones de euros en el año 2019 (un 3,3 % más que el año anterior) y se estima que hay unos 15 millones de jugadores entre los 6 y los 64 años, de los que el 58% son hombres y el 42% mujeres⁴. Estas estadísticas dan buena muestra del peso del videojuego en la sociedad contemporánea y lo convierten en la industria cultural más popular del siglo XXI. Precisamente este éxito paulatino, generado desde su implantación a finales de la década de los 70 (pueden encontrarse precedentes desde los años 50) ha permitido al videojuego implantarse en los estudios académicos de manera irregular y no sin problemas, pero con un avance firme y en una amplia variedad de disciplinas como la psicología⁵, la educación⁶, la filosofía⁷ y también en los estudios históricos y, en menor medida, en los histórico-artísticos. El presente estudio se ubica dentro de estos últimos, pero antes de transitar por esa vía metodológica se antoja necesario apuntar algunas cuestiones sobre las relaciones del videojuego con los sistemas teóricos de estudio, de cara a una mayor comprensión de este medio como un objeto cultural poliédrico.

1. GAME STUDIES

Los estudios teóricos sobre videojuegos se articulan principalmente en relación a la doble naturaleza de los nuevos medios de arte digital. Por un lado, se consideran en

2. La última gran apuesta tecnológica es la introducción de la realidad virtual. Desde noviembre de 2020 nos encontramos en la denominada novena generación de videoconsolas. La cronología de la primera generación se inicia en 1972 y finaliza en 1977. Esta frenética transición intergeneracional es buena muestra del impacto de la I+D en el sector.

3. Desde ciertos sectores del periodismo y la educación se perpetúa la visión monocular y estereotipada que identifica videojuegos con violencia. Afortunadamente esta tendencia se encuentra en retroceso y cada vez surgen más voces que valoran los videojuegos en su vertiente educativa y cultural. GONZÁLEZ-SANCHO, Roy: «Estado general de la investigación sobre videojuegos: un breve análisis y posibles tendencias a futuro», *Repertorio Americano Segunda Nueva Época*, 29 (2019), pp. 249-268.

4. La monitorización de los datos en España es llevada a cabo por la *Asociación Española de Videojuegos (AEVI)*, integrada en la *Interactive Software Federation of Europe (ISFE)*. Puede consultarse el anuario de 2019 en el siguiente enlace: <http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2020/04/AEVI-ANUARIO-2019.pdf> [fecha de consulta: 15/02/2021]. A nivel global se calcula que en 2020 la facturación asciende a los 174'9 mil millones de dólares. Fuente: <https://www.gamesindustry.biz/articles/2020-12-21-gamesindustry-biz-presents-the-year-in-numbers-2020> [fecha de consulta: 15/02/2021].

5. TEJEIRO SALGUERO, Ricardo; PELEGRINA DEL RÍO, Manuel: *La psicología de los videojuegos. Un modelo de investigación*. Málaga, Ediciones Aljibe, 2008.

6. LACASA, Pilar: *Los videojuegos. Aprender en mundos reales y virtuales*. Madrid, Morata, 2011. GEE, James Paul, *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*. Málaga, Ediciones Aljibe, 2004.

7. Ver por ejemplo VELASCO PADIAL, Paula; FLORES LEDESMA, Antonio: *Ideological games. Videojuegos e ideología*. Sevilla, Héroes de Papel Studies, 2020. La producción bibliográfica en estas disciplinas es inabarcable para un trabajo de estas características. Se han seleccionado tres trabajos significativos y recientes que además acreditan el crecimiento de estas líneas de investigación en los círculos académicos españoles.

su calidad de objetos científico-tecnológicos dependientes de los avances técnicos, pero por otro también son materia de análisis por su naturaleza estética como objetos de la cultura visual y narratológica⁸. Los denominados *Game Studies* parten de esta premisa fundamental⁹, pero a partir de ella son muchas las corrientes de pensamiento que tratan de llenar de contenido esta nueva arquitectura teórica, siendo dos las vías metodológicas iniciales que se han ocupado de este sujeto de estudio: la narratología y la ludología.

La perspectiva narratológica prioriza un acercamiento semiótico al espacio ficcional del videojuego –dentro del marco de la narración en medios digitales– en cuanto contenedor fundamental de nuevos relatos, definidos por su carácter interactivo y participativo¹⁰. Para los defensores de esta corriente, interacción y participación del receptor/usuario/jugador son el principal elemento novedoso de la narrativa de los videojuegos y, por ello, el factor que los define frente a otros medios literarios o filmicos. Por su parte, los estudios ludológicos parten de las teorías nacidas en los ámbitos de la sociología y la antropología sobre el factor lúdico en el desarrollo de las sociedades humanas y los aplican a los videojuegos¹¹, ponderando especialmente el papel de las reglas internas del juego a la hora de diferenciarlo de otras artes narrativas. Estas normas que afectan al comportamiento del receptor/usuario/jugador y establecen narraciones con múltiples posibilidades son, desde este enfoque metodológico, el elemento definidor del medio¹².

Finalmente, termina por configurar los cimientos teóricos el proceduralismo, que encuentra también la definición del videojuego en el proceso establecido por las normas, con la salvedad de que las considera por sí mismas y al margen de la relación con el receptor/usuario/jugador¹³.

A partir de este bagaje teórico y especulativo el videojuego se define como objeto cultural y desde esta consideración comienza a ser analizado también por las disciplinas humanísticas creándose, entre otras, la categoría de los *Historical Game Studies*¹⁴. Los teóricos del videojuego histórico distinguen principalmente entre juegos centrados en un hecho histórico particular, en el que el celo por el detalle es mayor, y juegos que representan procesos históricos más amplios y generales¹⁵. Tanto los unos como los otros muestran una cierta tendencia al alejamiento de la historia

8. PAUL, Christiane, *New Media in the White Cube and Beyond: Models for Digital Art*. Oakland, Berkeley, University Presses of California, 2008.

9. Sobre las posibilidades de desarrollo de esta perspectiva investigadora véase NAVARRO REMESAL, Víctor (ed.): *Pensar el juego. 25 caminos para los Game Studies*. Valencia, Shangrila, 2020.

10. MURRAY, Janet: *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge, MIT Press, 1997.

11. HUIZINGA, John: *Homo ludens. El juego y la cultura*. Madrid, Alianza, 1990 [1938]. CAILLOIS, Roger: *Teoría de los Juegos*. Barcelona, Seix Barral, 1958.

12. AARSETH, Espen: *Cybertext - Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore, John Hopkins University Press, 1997.

13. BOGOST, Ian: *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge, The MIT Press, 2007. Para los principales recursos del lenguaje videolúdico, véase PÉREZ LATORRE, Óliver: *El Lenguaje Videolúdico. Análisis de la significación del videojuego*. Barcelona, Laertes, 2012.

14. Para un estado de la cuestión acerca de las relaciones teórico-metodológicas entre historia y videojuegos véase PEÑATE DOMÍNGUEZ, Federico: «Los Historical Game Studies como línea de investigación emergente en las Humanidades», *Cuadernos de Historia Contemporánea*, 39 (2017), pp. 387-398.

15. URICCHIO, William: «Simulation, history, and computer games», en RAESSENS, Joost; GOLDSTEIN, Jeffrey: *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge, The MIT Press, 2005, pp. 327-338.

académica, en favor de visiones más fabuladas e influenciadas por lugares comunes, mitos o prejuicios historiográficos, que en último término están condicionados por criterios ideológicos y por las propias demandas del mercado. Recientemente, Alberto Venegas Ramos ha realizado una propuesta de clasificación de videojuegos de historia en función de las fuentes empleadas para la elaboración de los juegos y de los elementos ludo-narrativos utilizados. En su opinión pueden encontrarse videojuegos de historia-testimonio, que ofrecen «un testimonio sobre un hecho pasado y cuyas fuentes para la elaboración de sus imágenes, reglas, mecánicas y narrativa provengan de la memoria, sea ésta individual o heredada»¹⁶; videojuegos de historia-problema, aquellos que proponen «como núcleo de su propuesta jugable una historia y cuyas fuentes para la elaboración de sus imágenes, reglas, mecánicas y narrativas provengan de obras historiográficas o debates sobre el pasado»¹⁷, y videojuegos de historia-mediática basados «en la memoria estética reproducida en los medios de comunicación de masas cuyo único objetivo es la atracción, la diversión, la rentabilidad y ofrecer al jugador una satisfacción y placer inmediatos»¹⁸.

El citado autor es claro representante de los nuevos intereses de la historiografía española hacia el estudio teórico de los videojuegos y es miembro de «Historia y Videojuegos. Conocimiento, aprendizaje y proyección del pasado en la sociedad digital», un proyecto de investigación referencial en los últimos años en el panorama científico nacional dirigido por Juan Francisco Jiménez Alcázar, pionero en los *Games Studies* en España y cuyos intereses investigadores en este campo se centran en la Edad Media¹⁹, muy especialmente en la guerra medieval²⁰. Para este investigador, la disciplina de los estudios históricos sobre la Edad Media no puede dar la espalda a estos nuevos medios de divulgación del pasado e incluso reivindica la figura del *Medievalist Gamer* como un nuevo tipo de historiador²¹.

16. VENEGAS RAMOS, Alberto: *Historia y Videojuegos: la Segunda Guerra Mundial en la Cultura y la Sociedad Digital Contemporánea*, (Tesis doctoral inédita), Universidad de Murcia, 2020, p. 45.

17. *Idem*, p. 47.

18. *Idem*, p. 50. Remitimos a este autor para una bibliografía completa y actualizada sobre el videojuego de historia y la tradición historiográfica sobre el mismo. *Idem*, pp. 25-57.

19. JIMÉNEZ ALCÁZAR, Juan Francisco: «Video games and Middle Ages», *Imago Temporis*, 3 (2009), pp. 311-365; JIMÉNEZ ALCÁZAR, Juan Francisco: «The other possible past: simulation of the Middle Ages in videogames», *Imago Temporis*, 5 (2011), pp. 299-340.

20. JIMÉNEZ ALCÁZAR, Juan Francisco: *De la Edad de los Imperios a la Guerra Total: Medioevo y videojuegos*. Murcia, Compobell, 2016.

21. JIMÉNEZ ALCÁZAR, Juan Francisco: *De la Edad de los Imperios a la Guerra Total: Medioevo y videojuegos*. Murcia, Compobell, 2016, pp. 195-219. Edad Media, videojuegos e Historia tienen cada vez más cabida en los círculos universitarios españoles. Para un repaso por la implantación de esta vía investigadora en España véase MUGUETA MORENO, Íñigo: «Los estudios sobre los videojuegos históricos en el mundo académico español», en JIMÉNEZ ALCÁZAR, Juan Francisco; RODRÍGUEZ, Gerardo Fabián (eds.), *Videojuegos e Historia: entre el ocio y la cultura*. Murcia, Compobell, 2018, pp. 59-72. El citado autor ha trabajado también en diversas publicaciones sobre la Edad Media en el videojuego desde los campos de la Historia y de la Didáctica. MUGUETA MORENO, Íñigo: «Las representaciones sociales de la Historia al servicio de la didáctica en Educación Superior», *Contextos Educativos*, n.º. extr. 1 (2016), pp. 9-30; MUGUETA MORENO, Íñigo: «La Historia de los gamers: Representaciones del Medioevo y la Antigüedad en los videojuegos de estrategia multijugador», *RiMe. Rivista dell'Istituto di Storia dell'Europa Mediterranea*, 2/1 (2018), pp. 15-42.

2. VIDEOJUEGOS, ARTE E HISTORIA DEL ARTE

En la relación de los videojuegos con el mundo del arte existen varios hitos significativos que han supuesto un impulso fundamental para su reconsideración como objetos artísticos. Un paso importante ha sido la concesión –cada vez más habitual– a creadores de videojuegos de premios tradicionalmente reservados para otras manifestaciones artísticas²², pero el verdadero punto de inflexión simbólico se produjo con la celebración en el *Smithsonian Museum* de Washington de la exposición *The Art of Video Games* (2012)²³, que posteriormente se transformó en itinerante, lo que propició un mayor impacto en los círculos culturales norteamericanos (FIGURA 1). En ese mismo año 2012 el *Museum of Modern Art* de Nueva York (MoMA) adquirió el código de catorce videojuegos para su colección, con la intención de preservarlos, mostrarlos e investigarlos²⁴. En España también se han realizado algunas exposiciones importantes (*GameWorld*, LABoral Centro de Arte y Creación Industrial, 2007; *Playware*, LABoral Centro de Arte y Creación Industrial, 2007-2008; *Homo Ludens Ludens*, LABoral Centro de Arte y Creación Industrial, 2008; *Try Again*, La Casa Encendida, 2008; *Videojuegos. Los dos lados de la pantalla*, Espacio Fundación Telefónica, Madrid, 2019-2020; *Gameplay. Cultura del videojuego*, CCCB, Barcelona, 2019-2020) y una institución de reconocido prestigio cultural como la Biblioteca Nacional de España (BNE) está llevando a cabo una importante labor de conservación y puesta en valor de los videojuegos españoles como parte del patrimonio cultural del país. Estos ejemplos son solo una pequeña muestra de la reescritura de la relación del videojuego con el mundo del arte y la cultura y dan buena cuenta de los avances acaecidos en la última década.

Como objetos artísticos los videojuegos se catalogan dentro de lo que Theodor Adorno y Max Horkheimer dieron en llamar «industrias culturales»²⁵, al ser productos confeccionados en el medio industrial y dirigidos a un público de masas²⁶. Aunque los videojuegos se han visto afectados por el debate acerca de si deben ser considerados una manifestación artística o no²⁷, está fuera de toda duda que han sido capaces de generar algunas estéticas que le son consustanciales, siendo el llamado *Pixel Art* la más popular de todas ellas. Se trata de un lenguaje visual

22. El ejemplo más paradigmático es el de Shigeru Miyamoto, creador de las célebres sagas *Súper Mario Bros* y *The Legend of Zelda*, quien ha sido la primera persona incluida en el Salón de la Fama de la Academia de Artes y Ciencias Interactivas (1998), hecho caballero en la *Ordre des Arts et des Lettres* de Francia (2006) y el primer creador interactivo en recibir el premio Príncipe de Asturias en Comunicación y Humanidades (2012), entre otras muchas distinciones.

23. MELISSINOS, Chris; O'ROURKE, Patrick: *The Art of Videogames. From Pacman to Mass-Effect*. Nueva York, Welcome Books, 2012.

24. En años sucesivos la colección se ha ido ampliando: https://www.moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/ [fecha de consulta: 18/02/2021].

25. HORKHAIMER, Max; ADORNO, Theodor: *Dialéctica de la Ilustración: fragmentos filosóficos*. Madrid, Trotta, 2009 [1947].

26. Sobre la cultura de masas y los medios de producción industriales sigue muy vigente BENJAMIN, Walter: «La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica», en *Discursos Interrumpidos I*, Madrid, Taurus, 1973, pp. 15-57.

27. La controversia fue liderada por Roger Ebert, crítico cinematográfico del *Chicago Sun* para quien el videojuego no debe traspasar la consideración como mero entretenimiento. Sobre esta polémica véase GARCÍA MARTÍN, Ruth: *Los videojuegos en el mundo del arte: del juego en el arte al arte del juego*, (Tesis doctoral inédita), Universidad de Castilla - La Mancha, 2019, pp. 162-174.

inaugural para el sector y por ello se asocia generalmente con las dos primeras décadas de la industria (1970-1990), pero en la actualidad sigue empleándose a modo de guiño visual e invocación consciente a la propia memoria del medio, como sucede en algunas súper producciones (*The Octopah Traveler*, Square Enix, 2018) y en innumerables apuestas de corte más independiente (*Celeste*, MonoGame, 2018).

La llegada de la tridimensionalidad a inicios de la década de los 90 y los constantes avances tecnológicos han permitido la consolidación de estéticas hiperrealistas (*Detroit Become Human*, Quantic Dream, 2018) que se han visto acompañadas de otros productos alternativos en los que se ha ensayado con diversos lenguajes visuales que van desde el expresionismo (*Limbo*, Playdead y Double Eleven, 2010) a la estética *cartoon* evocadora de los años 30 (*CupHead*, Studio MDHR, 2017) e incluso al lenguaje abstracto (*E4 – Every Extend Extra Extreme*, Q Entertainment, 2007). Este proceso de consolidación teórico-artística ha motivado la aparición de los términos *Game Art*, para referirse a las relaciones del videojuego con otras artes, y *Artgames* para aquellos videojuegos con una clara voluntad estética²⁸. Son conceptos mutables y en constante revisión que, en cualquier caso, muestran la tendencia estetizante del mundo de los videojuegos en relación a las corrientes del arte digital e interactivo.

Una vez que creadores y teóricos han ido perfilando y reivindicando el carácter artístico del videojuego, la Historia del Arte como disciplina también ha reparado puntualmente en algunos de estos nuevos objetos artísticos con la intención de aplicar sus metodologías de análisis. Queda todavía mucho camino por determinar de cara a establecer cuál va a ser el papel de este medio en la futura Historia del Arte, no es todavía masiva su presencia en los proyectos de investigación, ni mucho menos en los programas docentes o en los manuales histórico-artísticos generalistas. A pesar de este carácter incipiente, los historiadores e historiadoras del arte pueden acercarse a los videojuegos en sí mismos como objetos artísticos inherentes a la cultura contemporánea y²⁹, de forma complementaria, estudiar también las relaciones que estos establecen con los principales periodos y estilos históricos.



FIGURA 1. CATÁLOGO DE LA EXPOSICIÓN ART AND VIDEOGAMES. (Tomado de <https://americanart.si.edu/books/video-games>)

28. La definición de estos términos es discutida y se encuentra en constante cambio. Para un completo estado de la cuestión véase GARCÍA MARTÍN, Ruth: *op. cit.*, pp. 201-206.

29. Desde este punto de vista prima el análisis de las estéticas plásticas contemporáneas y de la narratología de raíz cinematográfica. Un claro ejemplo de videojuegos susceptibles de este método de estudio son las dos entregas de *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013 y 2020), cuya voluntad narrativa se dispone en el centro de la experiencia y, en un ejercicio claro de transmedialidad, está en proceso de preproducción una serie para el canal HBO. Otra muestra significativa es *God of War* (Santa Monica, 2018) cuya narración se articula por medio de un falso plano secuencia de más de 25 horas de duración. Los estudios ludonarrativos cada vez ocupan un mayor peso en los círculos académicos españoles. Un claro ejemplo es el volumen monográfico de L' *Atalante. Revista de Estudios Cinematográficos* que en su número 31 incluyó el cuaderno *Ludonarrativas. La complejidad narrativa en los videojuegos*. Véase el trabajo de presentación de dicho número de MARTÍN NÚÑEZ, Marta; NAVARRO REMESAL, Víctor: «La complejidad ludonarrativa en el videojuego: un doble boomerang», L' *Atalante. Revista de Estudios Cinematográficos*, 31 (2021), pp. 7-32.

Entre este segundo grupo destaca la relación que el videojuego ha establecido desde sus orígenes con la Historia del Arte a partir del concepto de monumento individual. Desde fechas muy tempranas han podido verse reproducciones digitales de arquitecturas emblemáticas como la Gran Muralla China (*Street Fighter*, Capcom, 1987), la Estatua de la Libertad de Nueva York o la Sagrada Familia de Barcelona (*Atomic Runner*, Data East y Dempa, 1988), entre otros numerosos ejemplos. En un primer momento los paisajes arquitectónicos cumplen una función pintoresca a modo de referencia geográfica más o menos erudita que, formalmente, se disponen como fotos fijas estáticas en el fondo del cuadro pictórico del videojuego. Esta naturaleza estaba motivada en gran medida por las limitaciones técnicas del software, y hubo de esperar a los avances tecnológicos de la segunda mitad de los años 90 para que al auge de los gráficos poligonales y de la tridimensionalidad del espacio jugable favoreciese una mayor integración ludonarrativa de las arquitecturas, ya sean estas históricas o no. De este modo, tras despojarse de su condición de meros telones de fondo, los paisajes monumentales comenzaron a ser un elemento crucial en el desarrollo narrativo, jugable y estético de un amplio abanico de videojuegos³⁰.

Un segundo y fundamental salto cualitativo se produjo con la llegada de la séptima generación de videoconsolas (2005-2011) y la aparición del videojuego *Assassin's Creed* (Ubisoft, 2007), primer lanzamiento de una exitosa y prolífica saga donde la Historia y la Historia del Arte ocupan un lugar nunca antes concedido por esta industria (FIGURA 2). En esta franquicia de acción y aventura permanece la idea de monumento individual de raigambre decimonónica característica de los títulos que le preceden, pero en *Assassin's Creed* hace acto de presencia –al menos con esta escala– el concepto de ciudad monumental e histórica que, además, se transforma



FIGURA 2. ASSASSIN'S CREED, 2007. CÚPULA DE LA MEZQUITA DE AL-AQSA. (Captura del autor)

30. La saga iniciada con *Tomb Raider* (Core Design, 1996) es uno de los ejemplos más claros en este sentido donde la tecnología 3d permitió la creación de arquitecturas historicistas convincentes y transitables por el jugador. Al margen de ascendencias más o menos históricas o historicistas, la arquitectura juega un papel fundamental en títulos como *Resident Evil* (Capcom, 1996) donde la mansión y su intrincado diseño son un personaje más de la experiencia que marcó la pauta para títulos futuros.

en un agente activo completamente transitable, lo que permite una mayor fusión entre jugador, ciudad y arquitecturas individuales.

Tierra Santa durante las Cruzadas (*Assassin's Creed*, Ubisoft, 2007), las ciudades renacentistas italianas (*Assassin's Creed II*, Ubisoft, 2009), la Roma del Papa Borgia (*Assassin's Creed Brotherhood*, Ubisoft, 2010), la Estambul Otomana (*Assassin's Creed Revelations*, Ubisoft, 2011), las colonias norteamericanas de la Guerra de Independencia (*Assassin's Creed III*, Ubisoft, 2012), el Caribe postcolonial (*Assassin's Creed Black Flag*, Ubisoft, 2013), el Atlántico durante la Guerra de los Siete Años (*Assassin's Creed Rogue*, Ubisoft, 2014), la París revolucionaria (*Assassin's Creed Unity*, Ubisoft, 2014), la Londres Victoriana (*Assassin's Creed Syndicate*, Ubisoft, 2015), el Egipto Ptolemaico (*Assassin's Creed Origins*, Ubisoft, 2017), la Grecia de la Guerra del Peloponeso (*Assassin's Creed Odyssey*, Ubisoft, 2018) y, finalmente, Gran Bretaña durante los asedios vikingos (*Assassin's Creed Valhalla*, Ubisoft, 2020), dan una muestra más que esclarecedora del amplísimo panorama histórico y monumental transitado por esta saga³¹. Los anacronismos y los errores históricos son recurrentes en la franquicia, pero estos son puntuales y no ensombrecen algunas de las recreaciones más fidedignas y técnicamente más solventes que la industria del videojuego ha dado³².

Ya sea con la historia del credo de los asesinos o con tantos otros ejemplos, los estudios del patrimonio histórico-artístico virtual se van viendo incrementados, año tras año³³, de modo que la Historia del Arte Barroco, Renacentista o Medieval tienen un nuevo soporte en el que reproducirse y reinterpretarse.

3. HISTORIA DEL ARTE MEDIEVAL Y VIDEOJUEGOS

En la relación que la cultura contemporánea ha establecido con el pasado ocupa un lugar privilegiado la constante revisión de la Edad Media. Es este un periodo vilipendiado y mitificado a partes iguales en el que se ha encontrado desde la génesis de gran parte de los discursos nacionales europeos, hasta un lugar para la evasión de corte arcadiana que se convierte en una fuente constante para el giro fantástico. Con esta visión binaria de fondo, las industrias culturales de los

31. Estos son solo los títulos canónicos. Con las versiones no principales aumentaría aún más la nómina de periodos y lugares históricos.

32. Un valor análogo para el estudio de la arquitectura contemporánea tiene la recreación de Nueva York en *Marvel's Spider-Man* (Insomniac Games, 2018) y *Marvel's Spider-Man: Miles Morales* (Insomniac Games, 2020).

33. La Arqueología participa también intensamente de estos estudios. ANGUS *et alii* (eds.): *The Interactive Past. Archaeology, heritage & video games*. Leiden, Sidestone Press, 2017. Además de investigaciones que ponen en valor la arqueología real en el medio virtual, se ha generado una nueva tendencia que reivindica el empleo de la metodología arqueológica para los vestigios virtuales dentro del propio imaginario del videojuego. REINHARD, Andrew: *Archeogaming. An Introduction to Archaeology in and of Video Games*. Nueva York y Oxford, Berghann, 2018. Más cercanos a metodologías histórico-artísticas se encuentran fundamentalmente trabajos cuyo foco se ubica en la historia de los estilos (ESCANDELL MONTIEL, Daniel; CRUZ SUÁREZ, Juan Carlos: «Del encanto de vivir en Azeroth. Presencias Neobarrocas en la lúdica virtual», *Brumal*, III/1 (2015), pp. 139-160), junto a estudios centrados en el urbanismo virtual (PÉREZ INDAVEREA, M.^a Aránzazu: «Espacios urbanos en el videojuego: París como escenario de tensión», *Ángulo Recto. Revista de estudios sobre la ciudad como espacio plural*, 4/1 (2012), pp. 31-48). Los trabajos citados son solo un breve ejemplo de un *in crescendo* académico, todavía en ciernes y con muchas lagunas.

siglos XX y XXI han dialogado con el largo periodo medieval, principalmente, a partir de dos grandes ejes conceptuales. El primero de ellos prima el criterio de verdad y aboga por la recreación historicista más solvente posible a partir del constante empleo de metodologías académicas. Por su parte, el segundo relativiza –que no desprecia– la verdad histórica en favor del folklore y el mito ofreciendo un imaginario medievalizante con menos ataduras.

Estas categorías, lejos de estar perfectamente delimitadas, dibujan los extremos de un arco repleto de matices en los que verdad, veracidad, recreación y mito fluctúan constante y conscientemente³⁴. Quizá las dos muestras más paradigmáticas de ambos planteamientos sean *Il nome della rosa* de Umberto Eco (1980) y *The Lord of the Rings* de J. R. R. Tolkien (1954)³⁵. En la novela del escritor italiano se realiza una recreación fidelísima sustentada en el profundo conocimiento científico que el autor tenía sobre la Edad Media, mientras que la no menor erudición del profesor británico cristalizó en un mundo medievalizante de fantasía, pero absolutamente verosímil y repleto de referencias cultas al periodo medieval³⁶.

La reinterpretación del Medievo no es exclusiva de los fenómenos de masas contemporáneos y lo neomedieval se rastrea en la cultura europea al menos desde el movimiento romántico³⁷. La literatura y la pintura del periodo encontraron en el paisaje monumental fragmentado de la Edad Media una válvula de escape emocional y un referente mítico para las nuevas mentalidades identitarias nacionales, propiciando con ello el nacimiento del valor de la ruina vinculado al concepto estético de lo sublime³⁸. Consecuencia directa de esta resemantización del patrimonio monumental establecida por los románticos es la asociación entre las arquitecturas en ruinas y el universo de lo fantástico y lo terrorífico, que ha ejercido una inmensa influencia en la literatura, el cine y, además como veremos, en el videojuego³⁹. En paralelo, la revisión de la Edad Media trajo también consigo una

34. La relativización del referente de historicidad es un tema de análisis importante entre historiadores. Parte de la historiografía posmoderna ha asumido que el relato histórico es subjetivo en esencia y, con ello, se han abierto posibilidades de representación en las que se aúna lo verdadero e histórico junto a lo mítico y lo literario. Véase DUBY, George: *Diálogo sobre la Historia. Conversaciones con Guy Lardre*. Madrid, Alianza Editorial, 1988.

35. La obra de Eco fue llevada al cine por Jean Jaques Anaud en 1986 y la trilogía de Tolkien por Peter Jackson entre 2001 y 2003. Ambas adaptaciones cinematográficas han intentado, en esencia, traducir al formato audiovisual los dos modos de acercarse a la Edad Media emanados de los textos literarios.

36. Desde el punto de vista de la historiografía posmoderna previamente citada, la obra de J. R. R. Tolkien y sus numerosas referencias veraces al Medievo alcanzan un valor de historicidad complementario al de la más académica visión de Umberto Eco.

37. La «invención» de la Edad Media se retrotrae hasta los siglos XIV y XV cuando las nuevas posturas del Humanismo y el nuevo diálogo con la Antigüedad Clásica se contrapusieron al periodo medieval. La ilustración reactivó este debate invocando la idea del progreso y el Romanticismo reivindicó lo medieval desde el espíritu subjetivo que le es consustancial. Un número ingente de prejuicios y tópicos sobre la Edad Media nacieron de estos movimientos y trascienden cronológicamente los propios límites del Medievo. Véase HEERS, Jaques: *La invención de la Edad Media*, Barcelona, Crítica, 1995.

38. MORTIER, Roland: *La poétique des ruines en France: ses origines, ses variations, de la Renaissance à Victor Hugo*. Genève, Droz, 1967.

39. La novela fundacional del género gótico *The Castle of Otranto* de Horace Walpole aún ya en 1765 la arquitectura del castillo con una historia de fantasmas. En el campo de la pintura puede verse el valor subjetivo de la estética de la ruina en una obra tan relevante como las *Ruinas de Eldena* de Caspar David Friedrich (1825). En este mismo sentido no puede obviarse el peso que ha tenido la novela *Notre-Dame de Paris* de Victor Hugo (1831) en la elaboración de un imaginario colectivo del edificio parisino y del conjunto de la arquitectura gótica.

nueva forma de entender la arquitectura, que cristalizó en el auge de construcciones neomedievales y neogóticas, hijas de la nueva sociedad industrial y de los nuevos sentimientos nacionales y en clara contraposición al movimiento neoclásico y a las estéticas vinculadas al Antiguo Régimen.

La constante referencia nostálgica a la memoria medieval de gran parte de la arquitectura del siglo XIX, además de confeccionar edificios de indudable valor histórico-artístico, condicionó decisivamente la mirada colectiva contemporánea hacia la arquitectura medieval. Las obras y teorizaciones neomedievalizantes de Eugène Viollet-le-Duc, John Ruskin, Charles Barry, Augustus Pugin, Josep Puig i Cadafalch y Demetrio de los Ríos, entre tantos otros, dibujaron una nueva Edad Media de la que ha partido gran parte de la cultura contemporánea⁴⁰. Para los creadores de obras cinematográficas, literarias o ludonarrativas, son tan medievales la catedral de Amiens, el castillo de Loarre o la abacial de Conques, como el Palacio de Westminster, la Trinity Church de Manhattan o el castillo de Neuschwanstein. No debemos ver en esto un efecto del desconocimiento de la Edad Media histórica –al menos no en todas las ocasiones– sino una consecuencia de la importancia que en la construcción del imaginario cultural medieval ha tenido el *revival* neo del siglo XIX a partir de obras, por otro lado, extraordinarias.

Esta concepción múltiple de la Edad Media filtrada por el romanticismo y la estética neogótica convive en los videojuegos con la Edad Media histórica desde muy pronto. La visión más puramente historicista llevó a los desarrolladores de *World Heroes 2 Jet* (ADK Corporation, Hamster Corporation y SNK, 1994) a incluir una correcta reproducción del Patio de los Leones de la Alhambra de Granada como escenario para los combates, solo unos años después de que en *Super Ghouls 'n Ghosts* (Capcom, 1991) se reprodujese un castillo claramente inspirado en ejemplos neogóticos como el de Neuschwanstein para potenciar su ambientación de horror victoriano⁴¹. Como en la novela de Horace Walpole, las relaciones entre arquitectura y el género de terror son una constante en el sector del videojuego, donde existen ejemplos muy significativos como la saga iniciada con la primera entrega de *Castlevania* (Konami, 1986), cuyo título resulta esclarecedor sobre la importancia que se le concede al *topos* del castillo gótico, de origen decimonónico, en su planteamiento estético y ludonarrativo. Por su mayor adaptabilidad, la estética neomedieval es más empleada en los universos ficcionales de los videojuegos que la recreación histórica más fidedigna. Sin embargo, un ejemplo muy interesante de arquitecturas históricas virtuales lo proporciona la saga *Age of Empires*, y de manera específica para el Medioevo, el *Age of Empires II. The Age of Kings* (Ensemble Studios, 1999) en el que se encuentra una variada nómina de edificios históricos

40. Para un resumen del contexto en el que nace esta arquitectura véase POBLADOR MUGA, María Pilar: «El neogótico y lo neomedieval: nostalgias del pasado en la era de la industrialización», en LOMBA SERRANO, Concha et alii (coords.): *El recurso a lo simbólico. Reflexiones sobre el gusto II*. Zaragoza, Institución Fernando el Católico, 2014, pp. 119-144.

41. En la transmisión cultural de esta imagen juega un papel clave la reinterpretación que del castillo alemán hizo Disney. La aparición de palacios-fortalezas inspirados en el de la célebre marca es una constante en el sector y cuenta con una reciente y celebrada reinterpretación en el castillo de *The Legend of Zelda. Breath of the Wild* (Nintendo, 2017).

de diversas latitudes y estilos como el Mausoleo de Teodorico en Ravenna, Santa Sofía de Constantinopla, Santa María de Laach o la Catedral de Chartres⁴².

Tras este breve repaso se puede constatar que las reproducciones arquitectónicas de los videojuegos en sus primeras décadas son notorias –con un carácter ornamental en algunos y mucho más integradas en otros– pero en todos los ejemplos existía un importante condicionante técnico. No se trata solo de la sustitución de una estética *pixel* por otra hiperrealista, sino de las posibilidades que proporciona la tridimensionalidad a la hora de reproducir arquitecturas que abandonen la naturaleza pictórica para poder desarrollarse como cuerpos en el espacio. Dicho de otro modo, gracias a la evolución tecnológica, las construcciones del videojuego dejaron de ser arquitecturas pintadas para ser arquitecturas reales en un medio virtual, definidas por el espacio, por la luz y por la interactividad con el jugador/usuario.

Ya se ha adelantado el rol fundamental de la saga *Assassin's Creed* (AC en lo que sigue) en este paso cualitativo, tanto en lo técnico como en lo temático, debido a que su propuesta se fundamenta en la mayor rigurosidad histórica posible, en la que la arquitectura y el urbanismo ocupan un papel central⁴³. Esta característica convierte a la saga en la más clara representante del empleo de la arquitectura histórica en la industria del videojuego. De cara a valorar su impacto en el diálogo con la Edad Media debe tenerse en cuenta que la mayor parte de los títulos publicados hasta la fecha se ubican temporalmente en cronologías anteriores o posteriores a los siglos medievales. Solo el más reciente *AC Valhalla* y la primera entrega transcurren en el periodo estudiado, curiosamente además en contextos poco referenciales en cuanto al imaginario monumental medieval popular. El primer título se ubica en Tierra Santa durante las Cruzadas y la entrega publicada en 2020 en las islas británicas y Escandinavia en el siglo IX. Ni el enclave geográfico del uno, ni el encuadre temporal del otro, responden a la Historia del Arte Medieval más estereotipada, generalmente asociada a los siglos XIV y XV y a los ámbitos francés y británico⁴⁴. Esta cuestión es relevante y parece reafirmar la voluntad historicista de la marca AC por encima de los tópicos sobre el periodo, incluidos los monumentales, por lo que para AC es tan relevante una catedral gótica como una abadía altomedieval o una mezquita.

Regresando a los dos títulos mencionados, el AC pionero proporcionó una recreación nunca vista hasta la época de algunas ciudades del Oriente Medio de las Cruzadas como San Juan de Acre, Damasco o Jerusalén. Es muy reseñable cómo se realiza un esfuerzo importante a la hora de transmitir un paisaje monumental y un urbanismo de ciudades multiculturales, en las que conviven torres de campanas de

42. ZARDOYA APÁSTEGUI, Óscar: «Análisis educativo. Age of Empires 2. Definitive Edition», *Games to Learn History*, 2020.

43. NAVARRO MORALES, Elisa: «La arquitectura como elemento narrativo en Assassins Creed II», *Quaderns*, 13 (2018), pp. 93-102. El estudio se ha caracterizado por contar con el asesoramiento de arquitectos e historiadores. Entre los miembros fundamentales de su equipo de desarrollo se encuentra Maxime Durand, titulado en Historia y coordinador de los contenidos. El importante cargo de un historiador en una empresa puntera de desarrollo de videojuegos es un claro síntoma de la importancia de la disciplina para la industria y de las nuevas posibilidades que se abren a las humanidades en este sector.

44. Las Cruzadas y la cultura vikinga son sin duda aspectos mitificados de la Edad Media, pero más bien desde el punto de vista de la historia bélica y no tanto desde el imaginario de su arquitectura.

iglesias con minaretes de mezquitas. La influencia de la cultura del monumento hace que el mayor celo se lleve a cabo en las obras más célebres del canon de la Historia del Arte y, así, se destacan la Cúpula de la Roca, la mezquita de Al-Aqsa o la iglesia del Santo Sepulcro. El caso de *AC Valhalla* es particular y presenta más problemas de fidelidad histórica. Debe tenerse en cuenta que las huellas monumentales del siglo IX británico son exiguas y esto ha permitido una mayor libertad imaginativa a los desarrolladores que, condicionados por el imaginario medieval popular, introducen, por ejemplo, vanos con tracerías gotizantes en la iglesia de la abadía de San Albano. En cuanto a las recreaciones arquitectónicas, el mayor mérito de este título es la inclusión de arquitecturas en madera de la cultura vikinga y la constante presencia del pasado monumental romano a partir de unas ruinas, abandonadas en unos casos y reutilizadas en otros, que traducen correctamente en imágenes la cultura del *spolium* en la arquitectura medieval⁴⁵ (FIGURA 3).



FIGURA 3. ASSASSIN'S CREED VALHALLA, 2020. RUINAS ROMANAS. (Captura del autor)

La exigua nómina de capítulos centrados en el Medioevo no impide que la arquitectura del periodo haga acto de presencia en otras entregas de *AC*. De hecho, a excepción de los títulos americanos y de las aventuras en la Antigüedad (Egipto y Grecia⁴⁶), los monumentos medievales y neomedievales forman parte de la nómina de construcciones virtuales del resto de títulos. En *AC II* se desarrolla una muy conseguida recreación de las ciudades renacentistas italianas a través de la arquitectura de su contemporaneidad, pero también a partir del paisaje monumental heredado. De este modo, junto a la imponente cúpula florentina de Brunelleschi se reproduce el Palazzo Vecchio y la Loggia dei Lanzi o, ya en Venecia, la basílica de San Marcos. Las siguientes entregas, ambientadas en Roma y Estambul en el siglo XVI, ofrecen también un número considerable de edificios medievales (Santa Sofía, la Torre de los Galatas, Santa María in Aracoeli, etc.) de entre los que destaca un San Pedro del

45. Debe tenerse en cuenta que existe también un alto grado de inventiva y una cierta tendencia a la reproducción romántica de la ruina.

46. Estas dos obras destacan por haber apostado decididamente por la didáctica de la Historia al incluir modos *Discovery Tour* ausentes de violencia y en los que se brindan de manera interactiva explicaciones de los principales hechos históricos y monumentos.

Vaticano donde todavía pueden verse en pie las estructuras constantinianas al lado de la cúpula miguelangelesca en construcción.

Para finalizar, los dos juegos ambientados en cronologías más recientes (*AC Unity* en París durante la Revolución Francesa y *AC Syndicate* en el Londres victoriano⁴⁷) vuelven a evidenciar un escrupuloso respeto por la memoria monumental de ambas ciudades y en ellas se incluyen célebres arquitecturas de la Edad Media. El caso de Londres es doblemente interesante ya que se recrean los edificios medievales de la abadía de Westminster al lado del palacio homónimo de estilo neogótico. El contexto cronológico del videojuego hace posible la aparición de arquitecturas neomedievales, no ficticias sino históricas, abriendo más el abanico de estudio para el arte medieval virtual. El videojuego que transcurre en París es el que ha realizado reproducciones más detalladas de monumentos medievales hasta el día de hoy, muy especialmente en aquellos de la Île-de-France, entre los que destacan la Sainte-Chapelle –donde se ha comprendido a la perfección el valor intrínseco de la luz en esta construcción (FIGURAS 4 y 5)– y Notre-Dame de París (FIGURA 6). La catedral parisina de *AC Unity* es el mejor ejemplo de cómo la industria del videojuego participa de los filtros que el siglo XIX ha puesto a nuestra mirada hacia la Edad Media, ya que en la visión que se nos ofrece del edificio hacia 1789 se incluye la aguja de Viollet-le-Duc construida durante la campaña de restauración iniciada en la década de 1840. Este anacronismo fue consciente por parte del estudio ya que consideraron que para el público general sería irreconocible la catedral de París sin su icónica aguja, primando así el imaginario colectivo neomedieval frente a la veracidad cronoconstructiva de Notre-Dame⁴⁸ (FIGURA 7).

El valor de lo neo y de la Edad Media recreada nos introducen en el siguiente aspecto a tratar en este trabajo: la relación de los videojuegos con la imagen neomedieval a partir del universo *Souls* de Hidetaka Miyazaki⁴⁹. En el año 2009 salía a la luz en los



FIGURA 4. ASSASSIN'S CREED UNITY, 2014. EXTERIOR DE LA SAINTE-CHAPELLE. (Captura del autor)

47. TOBALINA ORAÁ, Eva: «Análisis educativo. Assassin's Creed: Unity», *Games to Learn History*, 2020. MUGUETA MORENO, Íñigo: «Análisis educativo. Assassin's Creed: Syndicate», *Games to Learn History*, 2020.

48. La importancia de este edificio para Ubisoft llevó al estudio a regalar el videojuego durante unos días tras el incendio de 2019, de cara a que los usuarios pudiesen acercarse virtualmente a la perdida aguja. Aunque se trata de una iniciativa con carácter publicitario, da buena muestra de las relaciones entre patrimonio, Historia del Arte e industria del videojuego en la actualidad.

49. Sobre este autor y su particular obra véase SUÁREZ, Adrián: *El padre de las almas oscuras. Hidetaka Miyazaki a través de su obra*. Barcelona, Star-t Magazine Books, 2019.

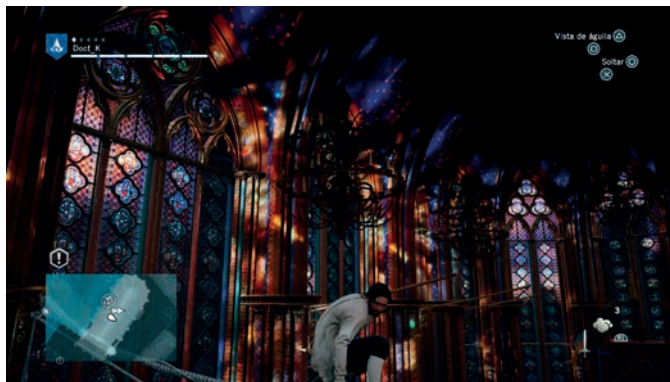


FIGURA 5. ASSASSIN'S CREED UNITY, 2014. INTERIOR DE LA SAINTE-CHAPELLE. (Captura del autor)



FIGURA 6. ASSASSIN'S CREED UNITY, 2014. NOTRE DAME. (Captura del autor)

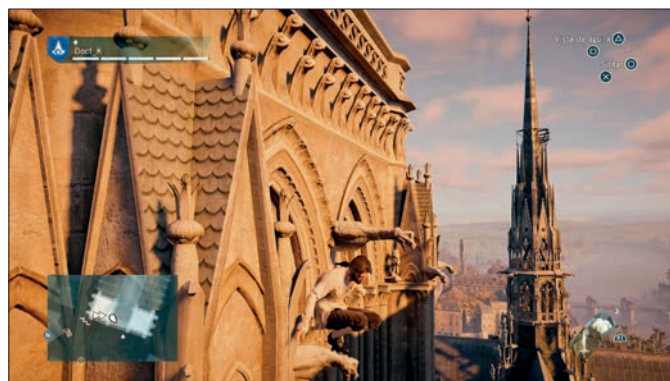


FIGURA 7. ASSASSIN'S CREED UNITY, 2014. AGUJA DE NOTRE DAME. (Captura del autor)

mercados japonés y americano (2010 en España) *Demon's Souls* (FromSoftware, 2009), uno de los juegos más influyentes de la última década, cuya importancia ha propiciado que haya recibido un *remake* en el año 2020⁵⁰. Con este título se inauguró el llamado universo *Souls* o *Soulslike* ideado por Hidetaka Miyazaki y que se define

50. Nos referimos a un *remake* cuando una obra es actualizada a las realidades técnicas posibilitadas por los nuevos *software*, pero manteniendo las esencias narrativas y jugables del título original. La aparición de *remakes* es prueba de la autovaloración patrimonial del medio, asumiendo que hay un número de obras que deben rescatarse de cara a que los nuevos usuarios las conozcan y disfruten.

por su elevadísima dificultad, su críptica narrativa y su gusto por la estética del terror gótico⁵¹. En el título se incluyen niveles como la Torre de Latria o el Palacio de Boletaria claramente influenciados por estéticas neomedievales inspiradas en la literatura y en el cine de terror gótico. Las posibilidades técnicas del *remake* de 2020 han permitido además un enorme nivel de detalle, por el que los elementos constitutivos de esta arquitectura son mucho más convincentes y se reconocen y reproducen sistemas de abovedamiento, arcos apuntados, columnas y baquetones e incluso rejerías o esculturas. Las ambientaciones neogóticas se utilizan también en las tres entregas de *Dark Souls* (Catedral de la Oscuridad, Fortaleza Perdida, Anor Londo, etc.) y en el primero de estos títulos se diseñó un nivel especialmente interesante a la hora de valorar el modo en el que esta manifestación cultural comprende la Edad Media a partir de conceptos heredados, ya que en las denominadas Ruinas de Nuevo Londo se desarrolla una imponente ciudad destruida y abandonada que bebe directamente de la sensibilidad romántica hacia la arquitectura de la ruina.

La estética neomedieval se repite en *Bloodborne* pero de un modo diverso (FIGURA 8). Aunque vuelven a encontrarse edificaciones de corte medievalizante, como una imponente catedral gótica, el título publicado en 2015 apuesta por una ambientación aún más lúgubre –inspirada en Drácula y en la mitología lovecraftiana– y en ella cobra un papel fundamental la ciudad de Yharnam. Para el desarrollo del núcleo urbano se parte nuevamente de la Edad Media, pero en este caso con un claro sesgo victoriano por el que el *skyline* gótico de Yharnam se puebla de pináculos, gabletes, arcos apuntados, tracerías o agujas, en compañía de torres y chimeneas evocadoras de la revolución industrial. *Bloodborne* va un paso más allá de sus predecesores y apuesta por una revisión medievalizante de amplio espectro, que va desde la arquitectura gótica bajomedieval al gótico victoriano decimonónico. El tercer título de Miyazaki se encuadra de este modo en la longeva tradición de la novela gótica que concede, desde Horace Walpole a Bram Stoker⁵², un rol crucial a la arquitectura medieval en la construcción de sus universos.

51. El canon de videojuegos incluye, junto al mencionado *Demon's Souls*, a *Dark Souls* (FromSoftware 2011), *Dark Souls II* (FromSoftware 2014), *Dark Souls III* (FromSoftware 2016), *Bloodborne* (FromSoftware 2015) y *Sekiro* (FromSoftware 2019). El último título queda fuera de este análisis ya que se inspira en el Japón feudal, cuyas dinámicas culturales son diferentes a las de la Edad Media occidental. Actualmente está en desarrollo *Elden Ring*, cuyo guion está firmado por Hidetaka Miyazaki y George R. R. Martin, creador de la saga literaria *A Song of Ice and Fire* (iniciada en 1996 y por finalizar. Las novelas sirvieron como base para la aclamada serie televisiva *Game of Thrones*), uno de los máximos exponentes de la tradición neomedievalizante de la literatura fantástica actual. La participación de este autor en la confección del videojuego se enmarca en el creciente valor de la transmedialidad en la cultura contemporánea y, con ello, en la relación que esta tiene con la Edad Media y sus recreaciones. Véase ENCABO FERNÁNDEZ, Eduardo; URRACO SOLANILLA, Mariano; MARTOS GARCÍA, Adriana: *Sagas, distopías y transmedia. Ensayos sobre ficción fantástica*. León, Universidad de León, 2016.

52. La relación con la novela del escritor irlandés trasciende la temática de terror al emplear ambas obras la Edad Media histórica y la nueva estética medieval del siglo XIX. En la novela, el espacio narrativo se articula a partir del castillo medieval de Transilvania y de la Londres victoriana, en un ejercicio de dualidad que el videojuego emula con la arquitectura gótica de edificios como la catedral y la estética neomedieval de la ciudad de Yharnam. En ambas obras la arquitectura y el espacio urbano son elementales en la consecución del ambiente lúgubre buscado, de manera que en el videojuego de 2015 se repite el tópico que asocia la arquitectura gótica con la oscuridad y el terror, que también se encuentra en la obra literaria de 1897 y en la cinematografía de occidente.



FIGURA 8. *BLOODBORNE*, 2015. ARQUITECTURAS NEOGÓTICAS. (Captura del autor)

La saga *Assassins Creed* y el universo *Souls* son los más claros representantes –ni mucho menos los únicos– de los modos en los que la industria cultural del videojuego se ha relacionado con la Edad Media y su imaginario arquitectónico. Con ellos no se agotan las posibilidades de acercamiento al Medieval y existe una tendencia intermedia entre el rigor arqueológico de *AC* y la inventiva neogótica de la saga *Souls*. Un buen ejemplo es el videojuego francés *A Plague Tale: Innocence* (Asobo Studio, 2019) en el que se narra la historia de dos hermanos en el suroeste de Francia durante la Guerra de los Cien años⁵³. Con esta premisa, los desarrolladores parecen mostrar una voluntad de veracidad historicista cercana a lo visto en la saga *AC* y, de hecho, la plasmación del clima bélico en la Francia del siglo XIV es digna de elogio. Sin embargo, conforme se avanza en la trama afloran constantemente un buen número de tópicos peyorativos sobre la Edad Media como la violencia extrema, el fanatismo religioso, la inquisición, la peste o la alquimia.

Las recreaciones monumentales que acompañan a esta trama son tomadas de la Aquitania histórica y resultan especialmente notables las humildes arquitecturas del mundo rural en contraste con los monasterios románicos y las construcciones góticas (FIGURAS 9 y 10), entre las que no solo hay arquitecturas religiosas, sino que también se reproducen edificios civiles como fortalezas o, incluso, una universidad. Todos ellos reflejan un conocimiento profundo de las características de los diferentes periodos artísticos –importancia del claustro en el monasterio románico, uso de la luz a través de las vidrieras góticas, nacimiento de nuevas edificaciones para la vida urbana, etc.– pero, partiendo de este conocimiento, confeccionan arquitecturas que, aun inspirándose en edificios históricos, no los copian. El rigor monumental contrasta hacia el final de la obra, además, con el tono fantástico de la narrativa que los edificios enmarcan, siendo especialmente reseñable la imponente catedral gótica de un capítulo final repleto de eventos sobrenaturales, en el que la arquitectura gótica toma una presencia directamente heredada de la Notre Dame de Victor Hugo, funcionando prácticamente como un personaje más de la narración.

53. MUGUETA MORENO, Íñigo: «Análisis educativo. *A Plague Tale*», *Games to Learn History*, 2020.



FIGURA 9. A PLAGUE TALE: INNOCENCE, 2019. CRIPTA ROMÁNICA. (Captura del autor)



FIGURA 10. A PLAGUE TALE: INNOCENCE, 2019. GALERÍA GÓTICA. (Captura del autor)

A Plague Tale: Innocence ejemplifica una vía ambigua en la que la reproducción monumental es rigurosa, pero sin las ataduras de la reproducción literal, y cuyas arquitecturas sirven de escenario para una narración que combina voluntariamente la veracidad histórica con la ciencia ficción, generando un contraste que separa a esta obra de las sagas *AC* y *Souls* y que dibuja una tercera vía en las relaciones del videojuego con el mundo medieval.

4. CONCLUSIONES. MEDIEVAL ART GAME STUDIES?

En las líneas precedentes se ha realizado un somero repaso por la industria cultural del videojuego y sus relaciones con el mundo de la Historia y de la Historia del Arte. La evidente vocación narrativa y estética de estas obras justifica plenamente la nueva valoración que la sociedad tiene de ellas y que ha llevado a los videojuegos –no sin problemas– a los museos y a las universidades. En estas últimas se estudian en calidad de objetos artísticos en sí mismos y como nuevos medios para la recreación histórica y la didáctica de las disciplinas humanísticas. Esta dignificación cultural y académica ha posibilitado la acuñación de términos como *Game Studies* para englobar a una creciente línea de estudios en los que el papel de las disciplinas históricas –*Historical Game Studies*– es fundamental. Su naturaleza como producto audiovisual sitúa también al videojuego en el campo específico de la Historia del Arte, tanto desde la

perspectiva metodológica de la historia del cine o de las artes visuales, como desde la historia de la arquitectura por su naturaleza mimética en entornos interactivos bidimensionales y tridimensionales.

Desde esta óptica científica, la Historia del Arte Medieval puede ofrecer lecturas específicas de interés ya que, como se ha visto, existen múltiples concepciones acerca de la Edad Media, de las que muchas trascienden el rigor de la Historia para adentrarse en el terreno de las construcciones de los imaginarios culturales colectivos. Sin duda, el videojuego parte de tradiciones heredadas y del profundo tamiz del cine, el cómic o la literatura y en todos estos medios se ha producido la dicotomía, vista para el videojuego, entre el Medievo histórico y el Medievo recreado. Personajes históricos al lado de brujas y demonios e iglesias románicas junto a castillos ornados con torreones imposibles, se desarrollan en las obras ludonarrativas siguiendo las dinámicas de otros medios culturales de masas. Todas estas manifestaciones artísticas se encuentran condicionadas, como se ha insistido, por las revisiones del movimiento romántico y del siglo XIX, lo que confiere un cierto estatus diferenciador a la Historia del Arte Medieval, ya que debe analizar su relación con el videojuego a partir de la veracidad histórica, pero también de la Historia del Arte Neomedieval y de los constructos culturales que le acompañan.

La participación del videojuego de estas dinámicas más amplias justifica plenamente su inclusión como línea de investigación –presente y futura– para la Historia del Arte Medieval y de todos los periodos. Con todo, debe subrayarse un último factor que individualiza al videojuego y que lo diferencia de las otras manifestaciones artísticas mencionadas. La interactividad y la relación semiótica con el usuario/jugador permiten una aproximación a los nuevos Medievos imposible en otros formatos. Muy especialmente el giro tridimensional ha permitido, no solo que se reproduzcan construcciones y se articulen relatos en torno a ellas, sino que estas se transformen en arquitecturas con mayúsculas definidas por la luz, el espacio y la relación con el individuo. El veloz avance tecnológico permite por lo tanto al videojuego reproducir arquitecturas históricas y crear otras nuevas virtuales, pero no por ello menos reales, susceptibles ambas de ser estudiadas desde la Historia del Arte, siguiendo preceptos similares a los del *Archeogaming*. Esto es, del mismo modo que la Arqueología comienza a valorar los vestigios virtuales al mismo nivel que la cultura material reproducida en los videojuegos, la disciplina histórico-artística puede estudiar la arquitectura virtual de nuevo cuño en sí misma y en paralelo a las construcciones históricas recreadas.

Con todo ello, se abre una nueva y fecunda vía de investigación que de la mano de los avances tecnológicos permita repensar la Historia del Arte Medieval, al menos en cuanto a sus relaciones con la cultura contemporánea, bajo el legítimo paraguas conceptual de los *Medieval Art Game Studies*.

REFERENCIAS

- AARSETH, Espen: *Cybertext - Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore, John Hopkins University Press, 1997.
- ANGUS *et alii* (eds.): *The Interactive Past. Archaeology, heritage & video games*. Leiden, Sidestone Press, 2017.
- BENJAMIN, Walter: «La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica», en *Discursos Interrumpidos I*, Madrid, Taurus, 1973, pp. 15-57.
- BOGOST, Ian: *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge, The MIT Press, 2007.
- CAILLOIS, Roger: *Teoría de los Juegos*. Barcelona, Seix Barral, 1958.
- DUBY, George: *Diálogo sobre la Historia. Conversaciones con Guy Lardre*. Madrid, Alianza Editorial, 1988.
- ENCABO FERNÁNDEZ, Eduardo; URRACO SOLANILLA, Mariano; MARTOS GARCÍA, Adriana: *Sagas, distopías y transmedia. Ensayos sobre ficción fantástica*. León, Universidad de León, 2016.
- ESCANDELL MONTIEL, Daniel; CRUZ SUÁREZ, Juan Carlos: «Del encanto de vivir en Azeroth. Presencias Neobarrocas en la lúdica virtual», *Brumal*, III/1 (2015), pp. 139-160. En línea: <https://www.raco.cat/index.php/Brumal/article/view/297608> [fecha de consulta: 19/02/21].
- GARCÍA MARTÍN, Ruth: *Los videojuegos en el mundo del arte: del juego en el arte al arte del juego*, (Tesis doctoral inédita), Universidad de Castilla - La Mancha, 2019. En línea: <https://ruidera.uclm.es/xmlui/handle/10578/26616> [fecha de consulta: 18/02/21].
- GEE, James Paul: *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*. Málaga, Ediciones Aljibe, 2004.
- GONZÁLEZ-SANCHO, Roy: «Estado general de la investigación sobre videojuegos: un breve análisis y posibles tendencias a futuro», *Repertorio Americano Segunda Nueva Época*, 29 (2019), pp. 249-268. En línea: <https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/repertorio/article/view/13526> [fecha de consulta: 12/02/21].
- HORKHAIMER, Max; ADORNO, Theodor: *Dialéctica de la Ilustración: fragmentos filosóficos*. Madrid, Trotta, 2009 [1947].
- HUIZINGA, John: *Homo ludens. El juego y la cultura*. Madrid, Alianza, 1990 [1938].
- JIMÉNEZ ALCÁZAR, Juan Francisco: «Video games and Middle Ages», *Imago Temporis*, 3 (2009), pp. 311-365. En línea: <https://www.historyayvideojuegos.com/articulo-videojuegos-and-the-middle-ages-videojuegos-y-edad-media/> [fecha de consulta: 17/02/21].
- JIMÉNEZ ALCÁZAR, Juan Francisco: «The other possible past: simulation of the Middle Ages in videogames», *Imago Temporis*, 5 (2011), pp. 299-340. En línea: <https://www.historyayvideojuegos.com/articulo-the-other-possible-past-simulation-of-the-middle-ages-in-videojuegos-el-otro-pasado-posible-simulacion-de-la-edad-media-en-los-videojuegos/> [fecha de consulta: 17/02/21].
- JIMÉNEZ ALCÁZAR, Juan Francisco: *De la Edad de los Imperios a la Guerra Total: Medievo y videojuegos*. Murcia, Compobell, 2016. En línea: <https://www.historyayvideojuegos.com/libro-de-la-edad-de-los-imperios-a-la-guerra-total-medievo-y-videojuegos/> [fecha de consulta: 18/02/21].
- LACASA, Pilar: *Los videojuegos. Aprender en mundos reales y virtuales*. Madrid, Morata, 2011.
- MARTÍN NÚÑEZ, Marta; NAVARRO REMESAL, Víctor: «La complejidad ludonarrativa en el videojuego: un doble boomerang», *L'Atalante. Revista de Estudios Cinematográficos*, 31 (2021), pp. 7-32.

- MELISSINOS, Chris; O'ROURKE, Patrick: *The Art of Videogames. From Pacman to Mass-Effect*. Nueva York, Welcome Books, 2012.
- MORTIER, Roland: *La poétique des ruines en France: ses origines, ses variations, de la Renaissance à Victor Hugo*. Genève, Droz, 1967.
- MUGUETA MORENO, Íñigo: «Las representaciones sociales de la Historia al servicio de la didáctica en Educación Superior», *Contextos Educativos*, n.º. extr. 1 (2016), pp. 9-30.
- MUGUETA MORENO, Íñigo: «La Historia de los gamers: Representaciones del Medievo y la Antigüedad en los videojuegos de estrategia multijugador», *RiMe. Rivista dell'Istituto di Storia dell'Europa Mediterranea*, 2/1 (2018), pp. 15-42.
- MUGUETA MORENO, Íñigo: «Los estudios sobre los videojuegos históricos en el mundo académico español», en JIMÉNEZ ALCÁZAR, Juan Francisco; RODRÍGUEZ, Gerardo Fabián (eds.): *Videojuegos e Historia: entre el ocio y la cultura*. Murcia, Compobel, 2018, pp. 59-72. En línea: <https://www.historiayvideojuegos.com/wp-content/uploads/2018/10/066.pdf> [fecha de consulta: 17/02/21].
- MUGUETA MORENO, Íñigo: «Análisis educativo. Assassin's Creed: Syndicate», *Games to Learn History*, 2020. En línea: <https://www.gtlhistory.com/videojuegos-analizados/> [fecha de consulta: 21/02/21].
- MUGUETA MORENO, Íñigo: «Análisis educativo. A Plague Tale», *Games to Learn History*, 2020. En línea: <https://www.gtlhistory.com/videojuegos-analizados/> [fecha de consulta: 23/02/21].
- MURRAY, Janet: *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge, MIT Press, 1997.
- NAVARRO REMESAL, Víctor (ed.): *Pensar el juego. 25 caminos para los Game Studies*. Valencia, Shangrila, 2020.
- PAUL, Christiane: *New Media in the White Cube and Beyond: Models for Digital Art*. Oakland, University Presses of California, 2009.
- PEÑATE DOMÍNGUEZ, Federico: «Los Historical Game Studies como línea de investigación emergente en las Humanidades», *Cuadernos de Historia Contemporánea*, 39 (2017), pp. 387-398. En línea: <https://revistas.ucm.es/index.php/CHCO/article/view/56282> [fecha de consulta: 10/02/21].
- PÉREZ INDAVEREA, M.^a Aránzazu: «Espacios urbanos en el videojuego: París como escenario de tensión», *Ángulo Recto. Revista de estudios sobre la ciudad como espacio plural*, 4/1 (2012), pp. 31-48. En línea: <https://webs.ucm.es/info/angulo/volumen/Volumen04-1/articulos03.htm> [fecha de consulta: 19/02/21].
- PÉREZ LATORRE, Óliver: *El Lenguaje Videolúdico. Análisis de la significación del videojuego*. Barcelona, Laertes, 2012.
- POBLADOR MUGA, María Pilar: «El neogótico y lo neomedieval: nostalgias del pasado en la era de la industrialización», en LOMBA SERRANO, Concha et alii (coords.): *El recurso a lo simbólico. Reflexiones sobre el gusto II*. Zaragoza, Institución Fernando el Católico, 2014, pp. 119-144. En línea: <https://ifc.dpz.es/recursos/publicaciones/34/00/07poblador.pdf> [fecha de consulta: 20/02/21].
- REINHARD, Andrew: *Archeogaming. An Introduction to Archaeology in and of Video Games*. Nueva York y Oxford, Berghann, 2018.
- SUÁREZ, Adrián: *El padre de las almas oscuras. Hidetaka Miyazaki a través de su obra*. Barcelona, Star-t Magazine Books, 2019.
- TEJEIRO SALGUERO, Ricardo; PELEGRINA DEL RÍO, Manuel: *La psicología de los videojuegos. Un modelo de investigación*. Málaga, Ediciones Aljibe, 2008.

- TOBALINA ORAÁ, Eva: «Análisis educativo. Assassin's Creed: Unity», *Games to Learn History*, 2020. En línea: <https://www.gtlhistory.com/videojuegos-analizados/> [fecha de consulta: 21/02/21].
- URICCHIO, William: «Simulation, history, and computer games», en RAESSENS, Joost; GOLDSTEIN, Jeffrey: *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge, The MIT Press, 2005, pp. 327-338.
- VELASCO PADIAL, Paula; FLORES LEDESMA, Antonio: *Ideological games. Videojuegos e ideología*. Sevilla, Héroes de Papel Studies, 2020.
- VENEGAS RAMOS, Alberto: *Historia y Videojuegos: la Segunda Guerra Mundial en la Cultura y la Sociedad Digital Contemporánea*, (Tesis doctoral inédita), Universidad de Murcia, 2020. En línea: <https://digitum.um.es/digitum/handle/10201/102502> [fecha de consulta: 16/02/21].
- ZARDOYA APÁSTEGUI, Óscar: «Análisis educativo. Age of Empires 2. Definitive Edition», *Games to Learn History*, 2020. En línea: <https://www.gtlhistory.com/videojuegos-analizados/> [fecha de consulta: 18/02/21].



SERIE VII HISTORIA DEL ARTE
REVISTA DE LA FACULTAD DE GEOGRAFÍA E HISTORIA

AÑO 2021
NUEVA ÉPOCA
ISSN: 1130-4715
E-ISSN 2340-1478

9



ESPACIO, TIEMPO Y FORMA

UNED

Dossier por Eduard Cairol y Tomas Macsotay Bunt: *El objeto desbordante. Espacios inmersivos y estrategias multisensoriales en el arte* · *The Overflowing Object. Immersive Spaces and Multi-Sensorial Strategies in Art*

- 15** EDUARD CAIROL Y TOMAS MACSOTAY BUNT (EDITORES INVITADOS)
Introducción · Introduction
- 25** NAUSIKAÄ EL-MECKY
Destruction of Images as a Total Work of Art. The Gesamtkunstwerk as Black Hole · La destrucción de imágenes como obra de arte total. La Gesamtkunstwerk como agujero negro
- 53** TOMAS MACSOTAY BUNT
La capilla de los Huérfanos de París de Germain Boffrand (1746-1750) y la resonancia de la obra de arte pseudo-escénica · The Orphan's Chapel in Paris by Germain Boffrand (1746-1750) and the Resonance of the Pseudo-Scenic Artwork
- 85** ISABEL VALVERDE ZARAGOZA
La visita al salón: las exposiciones artísticas y la experiencia del cuerpo en los albores de la cultura de masas · Visiting the Salon: Art, Exhibitions and the Experience of the Body at the Dawn of Mass Culture
- 115** RAFAEL GÓMEZ ALONSO
La configuración del espectáculo audiovisual en el Madrid de comienzos del siglo XIX: la fantasmagoría como preludio del arte total · The Configuration of the Audiovisual Show in Madrid at the Beginning of the 19th Century: Phantasmagoria as a Prelude to Total Art
- 137** SERGIO MARTÍNEZ LUNA
Inmersión en la imagen: del panorama a las nuevas realidades digitales · Immersion in the Image: From the Panorama to the New Digital Realities
- 161** NÚRIA F. RIUS
Experiencias inmersivas y nación: la fotografía estereoscópica amateur en Cataluña 1900-1936 · Immersive Experiences and Nation: Amateur Stereoscopic Photography in Catalonia 1900-1936
- 189** ANNA BORISOVA FEDOTOVA E ISABEL TEJEDA MARTÍN
Teatro de masas en la Rusia posrevolucionaria: la proto-performance en los contextos urbanos y su influencia en la construcción de las identidades colectiva · Mass Theater in Post-revolutionary Russia: The Proto-performance in Urban Contexts and its Influence in the Construction of the Collective Identity
- 211** JAVIER ANTÓN, MAX LAUTER Y TERESA REINA
Interference Patterns. Optical vs Tactile Experiments of Spatial Immersion, from Psychogeography to Holograms · Patrones de interferencia. Experimentos ópticos y táctiles de inmersión espacial, de la psicogeografía a los hologramas
- 237** EDUARD CAIROL
Calle 67, número 33 oeste. El taller de Duchamp: obra de arte total e instalación · 33 West, 67 Street. Duchamp's Atelier: Total Work of Art and Installation

- 257** DANIEL BARBA-RODRÍGUEZ Y FERNANDO ZAPARAÍN HERNÁNDEZ
Del objeto al espacio. La «indisciplina» de Christo and Jeanne-Claude · From Object to Space. The «Indisciplinary» of Christo and Jeanne-Claude
- 281** SALVADOR JIMÉNEZ-DONAIRES MARTÍNEZ
Milk, Honey, Pollen. Time and Sensorial Experiences in the Work of Wolfgang Laib: *La chambre des certitudes* · Leche, miel, polen. Experiencias temporales y sensoriales en la obra de Wolfgang Laib: *la chambre des certitudes*
- 303** JOSE ANTONIO VERTEDOR-ROMERO Y JOSÉ MARÍA ALONSO-CALERO
Inmersión sonora y microsonido. Estudio de caso de la obra de Alva Noto y Ryoji Ikeda · Sound Immersion and Microsound. Case Study of the Work of Alva Noto and Ryoji Ikeda
- 341** DIANA MARÍA ESPADA TORRES Y ADRIÁN RUIZ CAÑERO
Monument Valley 2: el reflejo de la *muralla roja* del arquitecto Bofill, en un entorno virtual inspirado en los mundos de Escher · Monument Valley 2: The Reflection of the *Red Wall* of the Architect Bofill, in a Virtual Environment Inspired by the Worlds of Escher
- 357** PABLO LLAMAZARES BLANCO Y JORGE RAMOS JULAR
La instalación: del objeto a su desmaterialización. Algunas contribuciones en el contexto español · The Installation: From the Object to its Dematerialization. Some Contributions in the Spanish Context

Miscelánea · Miscellany

- 381** PABLO OZCÁRIZ-GIL
La iconografía de la Victoria: *Nikoma(chos)* en un entalle romano procedente de la ciudad de Magdala (Migdal, *Iudaea/Syria Palaestina*) · Iconography of Victoria. *Nikoma(chos)* in a Roman Intaglio from the City of Magdala (Migdal, *Iudaea/Syria Palaestina*)
- 397** JAVIER CASTIÑEIRAS LÓPEZ
Game Studies. Aproximaciones metodológicas desde la Historia del Arte Medieval · *Game Studies*. Methodological Approaches from the History of Medieval Art
- 419** JAVIER CASTIÑEIRAS LÓPEZ (ENGLISH VERSION)
Game Studies. Methodological Approaches from the History of Medieval Art · *Game Studies*. Aproximaciones metodológicas desde la Historia del Arte Medieval
- 441** MIGUEL ÁNGEL HERRERO-CORTELL E ISIDRO PUIG SANCHIS
En el nombre del padre... Joan de Joanes en el taller de Vicent Macip (c. 1520-1542). Consideraciones sobre las autorías compartidas · *In the Name of the Father...* Joan de Joanes at the Vicent Macip's Workshop (c. 1520-1542). Considerations on Shared Authorities.
- 469** MARÍA ANTONIA ARGELICH GUTIÉRREZ E IVÁN REGA CASTRO
Moros en palacio. Los relieves historiados del Palacio Real de Madrid, o el origen de una imagería de la Reconquista a mediados del siglo XVIII · Moors at the Palace. The Historical Reliefs of the Madrid's Royal Palace, or the Origin of the Reconquest Imagery in the Middle Eighteenth Century



AÑO 2021
NUEVA ÉPOCA
ISSN: 1130-4715
E-ISSN 2340-1478

9



ESPACIO, TIEMPO Y FORMA

491 SONIA CABALLERO ESCAMILLA
Crónica de un viaje sin retorno del patrimonio eclesiástico: Julián y Antonio Zabaleta y las pinturas del convento de Santo Tomás de Ávila en el Museo del Prado · The No-Return Journey of the Ecclesiastical Heritage: Julián and Antonio Zabaleta, and the Paintings of the Monastery of St. Thomas of Ávila in the Prado Museum

515 SILVIA GARCÍA ALCÁZAR
Gótico y romanticismo: el monasterio toledano de San Juan de los Reyes a través de la literatura romántica · Gothic and Romanticism: The Monastery of San Juan de los Reyes in Toledo through Romantic Literature

535 JAVIER MATEO HIDALGO
El individuo moderno como híbrido entre lo humano y lo tecnológico: creación y experimentación en la vanguardia artística de principios del siglo XX · The Modern Individual as a Hybrid In-Between the Human and the Technological: Creation and Experimentation in the European Artistic Avant-Garde at the Beginning of the 20th Century

555 SERGI DOMÉNECH GARCÍA
Del sacrilegio al desagravio. Culto y ritual de la imagen sagrada en la Valencia del primer franquismo · From Sacrilege to Redress. Worship and Ritual of the Sacred Image in the Valencia of the First Francoism

585 IRENE VALLE CORPAS
On arrêt tout et on réfléchit. La detención del tiempo en el cine del 68 francés: varias paradas para otra erótica de la existencia, otra mirada al cuerpo y otro pensamiento de la Historia · *On arrêt tout et on réfléchit.* The Detention of Time in the French Cinema of 1968: Several Stops for Another Eroticism of Existence, another Look at the Body and another Thought on History

609 PEDRO DE LLANO NEIRA
In Search of the Miraculous: la obra y el documento · *In Search of the Miraculous:* The Work and its Documentation

Reseñas · Book Reviews

647 ELENA PAULINO MONTERO
MANZARBEITIA VALLE, Santiago; Azcárate Luxán, Matilde; González Hernando, Irene (eds.), *Pintado en la pared: el muro como soporte visual en la Edad Media*

651 JOSÉ ANTONIO VIGARA ZAFRA
GILARRANZ IBÁÑEZ, Ainhoa, *El Estado y el Arte. Historia de una relación simbiótica durante la España liberal (1833-1875)*

653 ALBERTO GARCÍA ALBERTI
COLORADO CASTELLARY, Arturo, *Arte, botín de guerra. Expolio y diáspora en la posguerra franquista*

657 ÓSCAR CHAVES AMIEVA
FRASQUET BELLVER, Lydia, *Vicente Aguilera Cerni y el arte español contemporáneo*

661 ADOLFO BALTAR-MORENO
DENOYELLE, Françoise, *Arles, les rencontres de la photographie: une histoire française*