

CRÓNICA DE LA CRÓNICA VIDEOLÚDICA: ORIGEN Y SIGNIFICACIÓN DE LA ROTULACIÓN HISTÓRICO-LITERARIA DE VIDEOJUEGOS

Celia A. Delgado Mastral

Universidad de Murcia

Jfja98@gmail.com

Fecha de recepción: 30 de julio de 2022

Fecha de aprobación: 31 de julio de 2022

Resumen

El tema principal de este estudio es señalar el hilo conductor que une dos disciplinas hermanadas como son la Historia y la Literatura a lo largo del tiempo a través de la utilización del término historiográfico de la crónica en los ámbitos literario y, posteriormente, videolúdico. Como indica el título, este artículo pretende de alguna manera ser una crónica de los sucesos que han llevado a la elección consciente de grandes (y pequeñas) empresas de videojuegos del término *chronicles* en la rotulación de ciertas sagas. Para ello, es necesario retroceder hasta la división entre ambas disciplinas y observar su interacción continua a lo largo del tiempo, y especialmente, ratificar cómo la literatura se ha servido de los términos historiográficos para la creación de historias. Asimismo, se ha elaborado una pequeña selección de videojuegos que corresponden a esta clasificación, entre los cuales encontraremos ciertas diferencias genéricas que determinarán el uso y la significación del término “crónicas” en cada uno.

Palabras clave

videojuego, mod, Historia, cultura colaborativa.

e-tramas 12 Julio 2022 – pp. 37-52

ISSN 2618-4338

GTI – TEG 2.0 – HDHV (E041-06)

Facultad de Ingeniería; Facultad de Humanidades

Universidad Nacional de Mar del Plata

Universidad de Murcia

ELECCIÓN DE RÓTULO: LA CRÓNICA Y SU INSERCIÓN EN LA PRODUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS

La relación de los videojuegos que tratamos con la disciplina historiográfica se define a partir del uso en su rotulación del término “crónicas” o chronicles, por tratarse de juegos extranjeros cuyo título suele elaborarse en inglés. Una rápida búsqueda en la plataforma de distribución de videojuegos Steam arroja un total de cuatrocientos setenta y siete resultados que incluyen este término entre sus palabras clave, y entre los juegos más recientes que se encuentran en el catálogo de la franquicia de tiendas de videojuegos GAME podemos encontrar cuarenta resultados de juegos y productos que contienen este término.

La propuesta de selección que presentamos dentro de esta abrumadora oferta de productos trata de abarcar juegos heterogéneos que, por su popularidad, constituyan un jalón dentro de sus respectivos géneros. Asimismo, hemos tenido en cuenta juegos con menos proyección pero que sin embargo poseen interés para nuestro análisis. De esta forma, se han considerado las siguientes obras: Xenoblade Chronicles (Monolith Soft, Monster Games; Nintendo, 2010-2020) Valkyria Chronicles (Sega, 2008-2018), Final Fantasy Crystal Chronicles (Squaresoft, Square Enix, Nintendo, 2003), Karnage Chronicles (Nordic Trolls, 2020), Dungeons & Dragons: Chronicles of Mystara (Capcom, 2013), Tomb Raider V: Chronicles (Core Design; Eidos Interactive, Square Enix, Aspyr Media, 2000), Assassin’s Creed: Chronicles (Climax Studios; Ubisoft, 2015-2016) y Call Of Duty Black Ops: Zombies Chronicles (Treyarch; Activision, 2017).

Antes de abordar la significación de la palabra chronicles en esta gran cantidad de producciones videolúdicas, y en especial en la selección establecida, es necesario realizar un breve acercamiento al origen y el significado de las crónicas historiográficas. El término chronica aparece ya en el glosario de latín medieval de Du Cange (1678, ed. 1883-1887) y Joan Corominas, en su Breve Diccionario Etimológico de la Lengua Castellana, documenta la aparición de “crónica” en castellano en 1275, derivado del término latino, que, a su vez, proviene del adjetivo chronicus o ‘cronológico’, tomado del griego krhonikós, derivado de khrónos, ‘tiempo’ (1961, ed. 1987: 179). En el diccionario de 1609 de Girolamo Vittori se encuentra el término “corónica” como variante de “crónica”, haciendo alusión a la “historia de las cosas antiguas”. La Real Academia Española la define en 1780 como “Historia en que se observa el orden de los tiempos”, y así continuará su definición en las ediciones posteriores de 1939 y 1989, con la excepción de que en esta última edición se añade la acepción correspondiente a la crónica periodística. Ramón Joaquín Domínguez la define en su Diccionario Nacional o Gran Diccionario Clásico de la Lengua Española de 1853 como “Historia escrita con arreglo á la cronología ó al orden y sucesión de los tiempos”. La

definición actual que proporciona la Real Academia Española es similar a las anteriores, tratando la crónica historiográfica como una “Narración histórica en que se sigue el orden consecutivo de los acontecimientos”. Podemos añadir a estas definiciones del término la que aporta Víctor Infantes como “una historia temporum series, que trata de personas singulares, desde los Reyes hasta las personas “heroicas”, que por sus méritos merezcan ser tratados por el cronista” (2006: 38).

Debemos asegurarnos, igualmente, de que el significado del término “crónica” en España es el mismo que en su variante anglosajona: en este caso, John Stevens identificaba ya en 1706 en su *A new Spanish and English Dictionary* la crónica española con la *chronicle* anglosajona, definiéndola como “*Commentaries of the Times*”, aserto que parece encontrarse a medio camino entre el ámbito periodístico y el historiográfico. Sin embargo, el *Oxford English Dictionary* define actualmente el término *chronicle* como “*A detailed and continuous register of events in order of time; a historical record, esp. one in which the facts are narrated without philosophic treatment, or any attempt at literary style*” (2009), por lo que podemos aseverar que ambos términos aluden a la misma materia.

LA HERENCIA LITERARIA

Es necesario, antes de centrarnos en los diferentes usos del título “crónicas” en los videojuegos y su significación, tratar brevemente los orígenes de este rótulo en la literatura y su estrecha relación con la historiografía.

Literatura e historia:

Si establecemos una filiación temporal entre las disciplinas históricas y literarias, y, en concreto, entre la historiografía y la épica, llegaremos a la inevitable sentencia aristotélica “el historiador y el poeta no se diferencian por contar las cosas en forma versificada o sin versificar [...]; sino que esto establece la diferencia: que uno cuenta lo que ha sucedido y otro, en cambio, lo que podría suceder” (1451a 38–1451b 5; trad. Montaner Frutos 2015: 18). De alguna manera, esta conjugación de dos búsquedas superficialmente tan opuestas, la de la verdad y la de la ficción, crea un juego de imanes que se atraen y se alejan de forma constante, constituyendo nuevas zonas grises (como el tratamiento de los conceptos de verosimilitud y la autenticidad en la historiografía tradicional (cf. Montaner Frutos, 2014 y 2015)). Montaner Frutos ya establece en su análisis de algunos extractos del *Ars Poetica* la similitud que marca el filósofo entre ambas materias, que “poseen por lo común, los mismos referentes, aunque respondan a distinta forma de darles tratamiento” (2015: 18). Por descontado, la historiografía medieval contaba con cierta dosis de fabulación, fruto de lo que

Montaner Frutos califica como la “autenticidad subjetiva” del historiador, lo que podía dar lugar a una hipercharacterización de ciertos momentos del pasado derivada del intento de recreación de una época teniendo en cuenta los supuestos que influían sobre la visión de ese momento en concreto (2014 § 15). Perviven ciertas trazas de esta autenticidad subjetiva, aunque ya abiertamente ficticia, en las imágenes medievalistas heredadas de la visión romántica de la Edad Media y que dan paso, de forma indirecta, al objetivo que tratamos en este trabajo.

Con la influencia posterior del humanismo y el positivismo se creó una brecha fundamental entre ambas disciplinas cuando la historiografía moderna se constituyó como una disciplina científica, mientras que la épica quedaba relegada dentro de este ámbito en el peor de los casos a una forma contaminada de historiografía, y, en el mejor, al recontamiento de hechos verídicos de forma legendaria (Montaner Frutos, 2015: 21-22). Sin embargo, este hermanamiento pervivió en el tiempo en tanto en cuanto se conserva la pretensión de historicidad o veracidad en las crónicas realizadas con un fin literario. Como veremos, algunas de los mecanismos historiográficos continúan siendo especialmente productivos en las obras literarias, especialmente en el caso del género épico:

Esto afecta a modelos narrativos que son de suyo intemporales, pero que se actualizan situándose en un marco histórico concreto, lo que, de hecho, está en la base de todas las manifestaciones épicas que no tienen como referente un suceso histórico específico, aunque las protagonicen personajes conocidos (en el sentido de los ὀνόματα γινόμενα o ‘nombres reales’ a que se refería Aristóteles en su *Ars poetica*, 1451b 15). (Montaner Frutos, 2015: 31)

Dada la correspondencia entre el género trágico y el épico a este respecto, señala Aristóteles la importancia de la posibilidad y la convicción en el relato: “Respecto de la tragedia, en cambio, se atienen a nombres reales, debido a que lo posible es convincente; en efecto, lo que no ha sucedido no confiamos en que sea posible, pero lo que ha sucedido obviamente es posible, pues no habría sucedido si fuese imposible.” (1451b 15–17; trad. Montaner Frutos 2015: 18), lo que nos conduce al concepto de la verosimilitud literaria, esto es, lo que es conveniente o razonable dentro de una obra (“se ha de escoger lo imposible verosímil antes que lo posible increíble” (Aristóteles, *Poética*, 1460a26-27; trad. Montaner Frutos 2013: 5)). Esta problemática, tratada por Doležel en su teoría de los mundos posibles, es puesta en tela de juicio por Montaner Frutos, puesto que parece abogar por la exención de la referencialidad dentro del análisis literario, considerando únicamente la verosimilitud como la coherencia de los hechos en el universo literario de una obra en particular, en cuyo

acercamiento el lector es completamente consciente del carácter ficticio de la obra (Montaner Frutos, 2013: 9). Montaner Frutos se apoya en la tesis de Villanueva que, si bien aboga por la importancia de la coherencia de la forma en la hermenéutica de una obra literaria, se basa en la epojé o suspensión de la incredulidad, que asegura que el lector se acerca a los hechos literarios sin cuestionar su veracidad en el mundo real durante el momento de la lectura, experiencia durante la cual lo leído simplemente existe (Villanueva, 2004: 147). Esta suspensión de la incredulidad momentánea (término teórico que se remonta a la *Bibliographia Literaria* de Coleridge (II, 1817: 6, en Spencer Hill, 1983: 108) resulta especialmente interesante en el caso de la relación entre historiografía y épica:

Sucede entonces que, debido a la *epokhé* o suspensión del juicio de veridicción propia de la lectura estética (sobre lo cual cfr. Maestro 2006), todo lo relatado tiende a considerarse auténtico. Cuando, como sucede en el caso de la épica y la historiografía medievales, esa actitud se trasvasa a la lectura epistémica, se produce la historificación de la materia épica y la indistinción de lo real (en cuanto históricamente acontecido) de lo ficticio (en cuanto suplido por la imaginativa de los autores). El resultado es, tanto en la épica como en la historiografía que la retoma, una neutralización de la oposición aristotélica entre historia y poesía (por el carácter poético de la primera e histórico de la segunda), lo que incide en su consideración cognitiva (estética y epistémica). (Montaner Frutos, 2015: 48).

Esta oposición que señala Aristóteles se vuelve especialmente confusa en el caso de aquellos relatos ficticios (o fictivos, como señala Montaner Frutos) que se cubren con el disfraz historiográfico de una crónica, generando un contenido híbrido:

En cambio, lo fictivo (es decir, “lo que vive o existe en la ficción literaria”, según la definición del DRAE, en la que, visto lo visto y pese a romper el vínculo etimológico, sería preferible sustituir ficción por creación) no solo no cede, para el lector, ante la verdad (histórica), sino que genera con ella un perfecto mestizaje. (Montaner Frutos, 2013: 10).

La influencia de la literatura caballeresca y la materia artúrica

El uso de la terminología historiográfica para tratar historias ficticias y legendarias hunde sus raíces en una productiva tradición de la que es especialmente representativo el caso de las novelas de caballerías castellanos y sus “historias fingidas”. Siguiendo la tesis de Fogelquist en *El Amadís y el género de la Historia Fingida*, en el léxico del siglo XIV no existía distinción alguna entre el libro de caballerías y la crónica legítima, titulándose ambos de forma indistinta como “historias” o “crónicas” (1982: 9). De este modo, no fue hasta finales del siglo XV cuando comenzó a instalarse la necesidad de diferenciar entre la verdad

y la ficción; sin embargo, en el género caballeresco nos encontramos con creaciones intencionadamente ambiguas que, relatando sucesos fictivos, se inspiran en los recursos de la historiografía medieval (Sales Dasí, 2004: 147).

Cabe destacar que la literatura caballeresca¹ se nutre en gran parte de la materia artúrica, que ya contaba con la mayor parte de los tópicos desarrollados en las “historias fingidas” (Mariño Arias, 2013: 3), y que es un excelente exponente del entrelazamiento entre literatura e historia: podemos aludir, sin ir más lejos, a la *Historia Regum Britanniae* de Geoffrey de Monmouth, del siglo XII. Los hechos artúricos, asimismo, se recopilan en narraciones denominadas “crónicas”, como el corpus denominado *Arthurian Chronicles* (1962), que recoge los trabajos de los poetas artúricos Wace y Layamon, y, más cercana a nuestro tiempo, la trilogía *The Warlord Chronicles* de Bernard Cornwell, compuesta entre 1995 y 1997. La literatura caballeresca también se instaló con bastante éxito en el panorama inglés a partir del siglo XVII, con la traducción de la obra de Montalvo y de Cervantes, por lo que el género continuó una trayectoria brillante, ilustrada por autores como Hince o Keats (Mariño Arias, 2013: 8).

En el caso español, Infantes recoge un gran catálogo de títulos propios de la materia caballeresca castellana que contienen la palabra “crónica”: pese a que el *Amadís* se presenta en principio como una obra dividida en cuatro libros (Los cuatro libros del virtuoso caballero Amadís de Gaula), las obras del ciclo amadisiano comienzan a incluir el término “crónica” en sus títulos partir del Libro XI: El noveno libro de Amadís d’Gaula, que es la crónica del muy valiente y esforçado príncipe y cavallero de la ardiente espada Amadís de Grecia (Cuenca, 1530); La corónica del muy valientes y esforçados e invencibles cavalleros don Florisel de Niquea, y el fuerte Anaxarte, hijos del muy excelente príncipe Amadís de Grecia (Valladolid, Nicolás Tyerri, 1532); Parte tercera de la Chrónica del muy excelente príncipe don Florisel de Niquea (Medina del Campo, 1535) (Infantes, 2006: 47). Marín Pina recoge esta rotulación dentro de los tópicos del sabio cronista y del manuscrito encontrado, en el que profundizaremos más adelante, y del que adelantamos lo siguiente:

Los libros de caballerías fingen ser traducciones de antiguos libros escritos en lengua extranjera (griego, latín, árabe, inglés, etc.) por algún sabio cronista y hallados en circunstancias excepcionales. El original reviste la forma inicial de una crónica y el cronista en cuestión emplea los recursos propios de la historiografía. (Marín Pina, 2015: 1003).

¹ Tomamos el concepto de “literatura caballeresca” que tratan Bueno y Cortijo, y que engloba las novelas de caballerías, las historias caballerescas breves, los libros de caballerías, las crónicas, el teatro, el romancero caballeresco, etc. (2010: xxix), haciendo especial hincapié en los libros de caballerías y las historias caballerescas breves.

Infantes diferencia dos grupos en el interior de la narrativa caballerescas breve, extremadamente productiva durante el siglo XVII: aquellas en las que el tratamiento de la historia y del héroe es literario, pero cuentan con un referente histórico objetivo; y aquellas en la que no se establece ninguna vinculación entre ambos. En el primer caso, afirma, puede que el uso de la crónica pretendiese hacerse eco de este componente verídico, basado en personajes reales que por su distancia temporal se hubiesen convertido en legendarios durante el Siglo de Oro (2006: 48).

Fogelquist rescata las tres categorías que señala Montalvo, autor del Amadís, dentro del género de la historia, basándose en la presencia de “lo verdadero” y “lo fingido”. Aquellas en las que prevalece esto último son lo que Montalvo denomina “historias fingidas”:

Especifica que tales narraciones no sólo no se basan “sobre algún cimiento de verdad, mas ni sobre rastro della” (I, 9). Es decir, las historias fingidas son pura ficción, y, aún más, se hallan enfocadas en cosas “admirables fuera de la orden de la naturaleza” (8i, 9). La preponderancia de lo maravilloso, por tanto, parece ser una de sus características definidora. Por lo tanto, según Montalvo, con razón deben considerarse “más por nombre de patrañas que de crónicas” (I, 9). (1982: 13).

Pese a que la interpretación de Fogelquist es la usualmente admitida, teniendo en cuenta que el propio Montalvo presenta el Amadís como relato auténtico (como veremos a continuación), resulta indispensable citar a Montaner Frutos y Lara, quienes consideran que Montalvo diferencia las crónicas caballerescas de los relatos de mirabilia como los de Marco polo o Jean de Mandeville (2014: 163).

Por otra parte, Infantes, en la recapitulación que establece sobre el género de las novelas caballerescas breves, concluye que

en el grupo de las obras donde la historia forma parte de la trama literaria, la mención de crónica se presenta aleatoriamente, recayendo en algunos textos de ciertas divisiones sin una uniformidad consecuente con las obras que se sitúan en su mismo plano editorial y literario. Teniendo, además, presente que la mayoría de los textos se centran en las aventuras de un personaje singular, en un héroe caballeresco teñido siempre de cierta historicidad (2006: 50).

Esto puede darse en aquellas obras que guarden un referente histórico, como la Crónica del Cid, o incluso la leyenda de Fernán González, pero en todo caso, parece que, como señala Infantes, la elección terminológica del título dependía en gran medida de las decisiones de la línea editorial (2006: 49), lo que acerca la elaboración de los la literatura

caballeresca en el Siglo de Oro a la producción actual de videojuegos, puesto que en ninguno de los dos casos deberíamos olvidarnos de que ambos son, en mayor o menor medida, productos de consumo de masas, y, como tal, se encuentran guiados fuertemente por la demanda del mercado.

La difuminación de los límites entre realidad y ficción literaria fue la causa de que muchos de los cronistas de la época como López de Ayala criticasen las novelas caballerescas, temiendo que se leyese como relatos verdaderos (Fogelquist, 1982: 16). Los propios autores de las novelas de caballerías utilizaban, dentro de sus “historias fingidas”, tópicos y fórmulas de las verdaderas crónicas para ayudar a la situación de sus relatos, lo que incurre en lo que Eisenberg denomina como pseudohistoricidad (1982: 75-115). El propio Montalvo se presenta en el prólogo a su obra como el editor del Amadís², y no como su autor, apelando al tópico que más adelante utilizará Cervantes en el Quijote del manuscrito encontrado, el cual daba una nueva capa de misterio y exotismo a la historia por mostrarla como un descubrimiento maravilloso. Este tópico, tremendamente usado en su momento³, parece ligar de manera aún más evidente las materias históricas y literarias. Como afirma Sales Dasí:

Es un ardid heredado del carácter libresco de la cultura medieval, época en que a los hombres les resultaba difícil cuestionar la verdad de lo escrito. (...) Esta concepción influirá decisivamente en la historiografía y, por extensión, en el género caballeresco. Durante el medievo los textos históricos se proponen salvar del olvido las gestas de los grandes hombres. (...) Al fin y al cabo, el objetivo central que defienden los escritores del género caballeresco: enaltecer la dimensión heroica de sus protagonistas que, a pesar de naturaleza literaria, pueden convertirse en espejos en que los caballeros históricos pueden inspirarse. Los libros de caballerías participan entonces de esa tensión entre lo ficticio y lo historiográfico y como resultado de esta simbiosis recrean el tópico del manuscrito encontrado. La ficción del original se inscribe en un contexto donde la escritura servirá para inmortalizar las grandes hazañas. (2004: 150, las cursivas son mías).

² Esto es recogido por Bueno y Cortijo dentro de la categoría de lo que denominan como “motivos metanarrativos”, localizados en prólogos y elementos similares, que “funcionan como estrategias para legitimar la labor creativa y dar a lo narrado visos de verosimilitud. Con ello los autores pretenden acercarse a la verdad de la historia, de modo que estas *historias fingidas*, empleando recursos de la historia verdadera (...) llegan a ser un mecanismo de escritura a medio camino entre la historiografía y la prosa de ficción” (2010: xli).

³ “Surely this pretense could not have been convincing more than once or twice. Yet with the notable exception of *Palmerin de Olivia*, every major sixteenth-century romance of chivalry I have been able to examine follows the example set by Montalvo, in that they are either “translations,” or, in a few cases, “revisions” of an old Spanish text.” (Eisenberg, 1982: 122).

Crónicas fantásticas: el legado de Tolkien y Lewis

Un tópico estrechamente relacionado con el del manuscrito encontrado es el del falso cronista⁴, que podemos encontrar ya en novelas románticas de tema medievalizante como el *Ivanhoe* de Walter Scott, de 1819, evidente jalón de las obras del género:

(...) le prologue, en revanche, était signé d'un certain Laurence Templeton qui prétendait avoir écrit le livre en s'inspirant au plus près d'un manuscrit anglo-normand que l'un de ses amis possédait dans un manoir du sud de l'Écosse... Supercherie littéraire à la mode romantique qui ne trompa personne. Tout le monde reconnut le véritable auteur. (Pastoureau, 2004 : 330).

Tanto el tópico del manuscrito encontrado como el del falso cronista son analizados por Mariño Arias en la obra más conocida de J. R. R. Tolkien, *El señor de los anillos* (1954-1955), quien asevera que la propia novela es interpretada según la existencia de unos archivos acerca de la historia de la Guerra del Anillo que habrían sido escritos por los hobbits de la narración (2013: 3). No es desconocida la influencia que Tolkien ha tenido en la concepción de *worldbuilding*⁵, proceso en el que se sumergió el autor incansablemente durante su creación de la Tierra Media y que actualmente es considerado por muchos escritores como una de las etapas principales del esbozo de historias fantásticas, ya sea en la literatura o en los juegos de rol de tablero, que, como sabemos, son la antesala de los RPG:

Born in 1967, I grew up in the 1970 during the time when table-top role-playing games and video games were gaining popularity, and cinematic special effects were being developed for world-building, most notably in *Star Wars* (1977). At the time, Tolkien's work exerted a strong influence over fantasy novels, fantasy art, role-playing games, and video games of the adventure genre, and these collectively had an effect on the culture in general. (M. J. P. Wolf, 2012: 9)

Contemporáneo de Tolkien, C. S. Lewis comenzó su propia saga épico-fantástica en 1950, a la que tituló *The Chronicles of Narnia*, sin duda basándose en la misma concepción de la crónica manejada en la materia artúrica y la literatura caballerescas. Tras la influencia

⁴ “El verdadero autor de la obra se presenta entonces como simple traductor de un libro ajeno, lo que le permite un juego de distanciamientos y perspectivas en relación con la narración y salvaguardarse de las críticas y censuras que pudiera recibir. El título, las piezas preliminares y el colofón ofrecen ya esta información e imagen de la obra” (Marín Pina, 2015: 1003).

⁵ “A storyworld can be created through a process called *worldbuilding*, which means to set up assets (e.g. objects, inhabitants, places, laws, values, and more) and to create a consistent structure of relationships between them. The results are captured in *Story Bibles* or *Writers' Guides*, which are handed to a team of writers to ensure consistency within the created stories and to the canon” (Nele Fischer y Wenzel Menhert, 2021: 29).

de Tolkien y de Lewis, contamos con una gigantesca producción de sagas fantásticas que siguen esta tendencia de rotulación. Ejemplos conocidos son *The Chronicles of Prydain* (1964-1968), de Lloyd Alexander; *The Chronicles of Thomas Covenant* (1977-2013), de Stephen R. Donaldson; *The Chronicles of the Black Company* (1984-2018), de Glen Cook; *The Kingkiller Chronicle* (2007-), de Patrick Rothfuss; y en España, por ejemplo, las *Crónicas de la Torre* (2000-2004), de Laura Gallego. No podemos dejar de mencionar la obra que constituirá el eslabón ideal entre las “historias ficticias”, la literatura fantástica y los juegos de rol: las *Dragonlance Chronicles* (1984 – 1985), de Margaret Weis y Tracy Hickman, saga de novelas inspiradas en las partidas de rol de *Dragones y Mazmorras* de los autores, juego que se alza como el descendiente directo de los mundos de Tolkien, por una parte, y como antecedente de gran parte de los RPGs, por otra (recordemos que uno de los juegos considerados en este estudio lleva el título de este famoso juego de rol, consolidando así la relación entre ambos medios).

EL RÓTULO “CRÓNICAS” COMO MARCA DE GÉNERO VIDEOLÚDICO:

De esta forma, puede observarse cómo el uso de las técnicas historiográficas en el ámbito literario se extiende al ámbito videolúdico como forma de legitimación de la historia que rodea las mecánicas jugables, esto es, como lo define Navarro Remesal, la “ludonarrativa”, entendida como “la construcción de un relato entretendido en una estructura jugable” (2016: 117). Si bien no nos es posible centrarnos en la naturaleza de esta combinación entre jugabilidad y relato, que tanto ha sido discutida por los teóricos del ámbito⁶, parece que en muchos casos, como se verá más adelante, la elección del término para el título sí que tiene ciertas implicaciones respecto de las mecánicas del juego (que a su vez, y con algunas excepciones, se desprenden por lo general del género videolúdico). De esta forma, considerando la selección de juegos que incluyen el vocablo en sus rotulaciones, parecen derivarse dos usos posibles de la elección del término *chronicles* para adelantar lo que el jugador puede esperar del contenido del producto:

Crónicas para spin-offs

En primer lugar, la añadidura de la palabra “crónicas” en el título de un videojuego puede designar historias menos canónicas, menores o experimentales dentro del mundo narrativo de una saga de videojuegos. Estos son los casos de *Final Fantasy Crystal*

⁶ Entre los que se encuentran Aarseth (1997), Juul (1998 y 2005), Murray (1999), Neitzel (2000), (Wolf 2001), Walter (2001), Jenkins (2004) o Hartmann (2004), entre muchos otros, como recoge Neitzel (2014).

Chronicles, Tomb Raider V: Chronicles, Assassin's Creed: Chronicles o Call of Duty Black Ops III: Zombies Chronicles. El uso de la palabra "crónicas" parece basar su significación no tanto en la intención de mostrar una historia anclada en un pasado más o menos remoto y narrar sus hechos conforme avanza el tiempo como en establecer una segmentación entre estas entregas individuales y el hilo narrativo principal de la saga, aprovechando para incorporar nuevas historias y personajes o tantear con nuevas mecánicas de jugabilidad.

Si bien Final Fantasy Crystal Chronicles se encontraría a medio camino entre la significación originaria de la crónica, puesto que se desarrolla a lo largo de años ficticios durante los cuales el progreso del juego y los eventos narrativos quedan reflejados en un diario accesible para el jugador, tanto el mundo como los personajes y las mecánicas del juego son en buena parte ajenos a juegos anteriores de la saga Final Fantasy, por lo que no amplían o desarrollan la historia principal⁷. En Tomb Raider V: Chronicles, los allegados a Lara Croft se reúnen para contar historias de diferentes aventuras vividas por la protagonista, actuando como cronistas de la vida de la heroína, a la que se da por muerta al comienzo de esta entrega. Estos recuerdos desperdigados de aventuras diversas corresponden a historias menores, que no avanzan con la trama principal de la saga de videojuegos, la cual únicamente puede continuar con la vuelta a la vida de la protagonista. Assassin's Creed: Chronicles, considerado abiertamente como una sub-serie en el interior de la saga principal (Zonared, s.f.), paraliza la trama principal para ofrecer tres juegos con protagonistas diferentes ambientados, respectivamente, en China, India y Rusia, y desarrollados con gráficos en 2D y nuevas mecánicas. Finalmente, Call of Duty: Black Ops III - Zombies Chronicles constituye el mayor exponente de esta significación primaria de "crónicas" en los videojuegos, ya que se trata de un DLC (Downloadable Content o "contenido descargable") del juego principal, al que aporta únicamente nuevos mapas de batalla. En este caso, la utilización del término "crónicas" alude de forma clara al componente ligero de la expansión, que, al igual que los juegos antedichos, se sitúa dentro del universo principal de la saga, pero cuenta con su propia independencia.

"Crónica" como marcador épico

En segundo lugar, encontramos juegos cuyo título, mediante la utilización del término chronicles, continúan con la tradición literaria que se servía del formato de crónica

⁷ Cabe destacar, por otra parte, que este juego debutó en la consola Game Cube, propiedad de Nintendo, mientras que la mayor parte de juegos principales de la saga *Final Fantasy*, de Square Enix, solía distribuirse en ese momento en exclusiva para la consola Play Station, propiedad de Sony. Este cambio de distribución apunta hacia la cualidad de la historia de *Crystal Chronicles* como una historia "menor" o ajena a la trama principal.

historiográfica para legitimar historias ficticias. Para ello, se presenta al jugador un universo mítico y heroico en el que se van desarrollando, conforme avanza la historia, las hazañas de los personajes protagonistas. Como norma general, esto se da en sagas de videojuegos que cuentan con un universo ludonarrativo fantástico, lo que coincide, en su mayor parte, con juegos de los géneros de aventura⁸ y RPG (Role-Playing Game)⁹ o JRPG (Japanese Role-Playing Game), en los que el componente narrativo es especialmente fuerte. No podemos extendernos más de lo estrictamente necesario en este tema, pero es importante señalar la compartimentación genérica de los videojuegos dependiendo, en muchos casos, del peso que ocupe la narración en su interior. El trabajo de García Martín explora estas relaciones que sientan las bases de las decisiones clasificatorias de juegos, afirmando que esta terminología “parece que es resultado de las complejas relaciones que se han dado entre la prensa, el marketing de las empresas desarrolladoras, las prácticas de consumo resultantes del sector y la historiografía heredada de los tipos de juegos” (García Martín, 2019: 96). Esta mezcla de elementos definitorios de diversos ámbitos ha dado lugar a una serie de clasificaciones que escapan a los límites teóricos de este trabajo centrado específicamente en la narrativa, a la que Pérez Latorre subordina los géneros de aventura y rol (descubrimiento y (re)construcción, respectivamente), estando los primeros sujetos a una tendencia hacia una *gameplay* rígida, mientras que los segundos tienen una *gameplay* más abierta (2010: 364-366). García Martín, por otra parte, señala que “en los géneros de rol y aventura la narración es un elemento clave” (2019: 52). La importancia de la narración en el interior de estos géneros nos lleva a una estrecha ligazón entre los videojuegos y la literatura, que exploraremos a continuación.

Tomando algunos de los juegos señalados al comienzo de este estudio, como *Xenoblade Chronicles*, *Valkyria Chronicles*, *Karnage Chronicles* o *Dungeons & Dragons: Chronicles of Mystara*, y volviendo la vista atrás hacia la clasificación de géneros que muestra García Martín (2019), podemos considerar que la terminología *chronicles* se ha convertido en una marca de género de ciertos videojuegos de aventura, RPG y JRPG, al igual que ocurre con el uso de las construcciones “*Tales of + Universo narrativo*” o incluso “*Legend of + Universo narrativo*” también enormemente productivas en esta clasificación genérica, y que,

⁸ “Género que se caracteriza por la investigación, la resolución de puzzles, la exploración, la interacción con personajes y un avance lineal centrado en la trama del juego. Existen varios subgéneros como la Aventura conversacional, donde todas las acciones se desarrollan mediante comando de textos, o la Aventura grafica. La aventura grafica procede de las aventuras conversaciones de los años 80 y su edad de oro puede establecerse en la primera mitad de la década de los 90.” (García Martín, 2019: 97)

⁹ “Los juegos de rol es un tipo de videojuego que usa elementos de juegos de rol tradicionales y que incluye una amplia variedad de sistemas y estilos de juego. (...) Según va avanzando la aventura, el personaje va adquiriendo experiencia y mejorando sus habilidades para hacerse más poderoso.” (García Martín, 2019: 99-100).

en apariencia, no guardan ninguna diferencia de contenido con la “crónica”, al igual que en los libros de caballería, los términos libro, crónica e historia eran en ocasiones intercambiables en el proceso editorial de rotulación de las obras.

Podemos suponer que elección terminológica no se basa de manera directa en la concepción historiográfica de las crónicas desde sus orígenes medievales y renacentistas, sino que ha llegado a estos títulos por tradición difusa, influidos por la producción literaria fantástica que, esta sí, se ve influida por la literatura caballerescas y folclórica anterior.¹⁰

A MODO DE CONCLUSIÓN

La inclusión del término “crónicas” en el título de un videojuego, por lo tanto, tiene dos objetivos distintos que en ocasiones pueden solaparse: por una parte, diferenciar un lanzamiento en concreto del resto de una saga por tratarse de una historia menos canónica o fragmentada; o bien aludir a la relación confusa entre historia y literatura, realidad y ficción, que se remonta a la literatura épica y caballerescas y que posteriormente se ha visto reflejada en el género de la high fantasy y de los juegos de rol, de los que posteriormente han bebido determinados géneros de videojuegos como los de aventura y los RPG. Así, en el aparente oxímoron de “historia fingida” volvemos de alguna manera a esta filiación inicial de historiografía y épica en la que esta última traza el camino, ya que la crónica ficticia se convierte en una sombra de la historiográfica, cubriéndose de un nuevo significado que va más allá de la narración de una serie de eventos dispuestos en orden temporal y se centra en las hazañas legendarias de unos héroes esforzados que merecen ser contadas a través de un registro: en este caso, un videojuego. En este aspecto, la utilización del término en el contexto de un videojuego cuya narración es heredera de técnicas de la literatura fantástica remite sin duda a un componente añadido de grandiosidad, y es introductorio de un contenido heroico y espectacular. En este caso, como hemos visto, la “crónica” se convierte en un marcador de narratividad del género fantástico y épico que le indica al jugador o jugadora un contenido de aventuras; el origen historiográfico del término queda pues desdibujado en favor de su implicación literaria épico-legendaria en los videojuegos.

BIBLIOGRAFÍA

« Assassin's Creed Chronicles », Zonared, s.f., accessible en línea <https://www.zonared.com/juegos/assassins-creed-chronicles/>

¹⁰ Recordemos que, como indica Mariño Arias, las principales obras caballerescas habían sido traducidas al inglés, y, por descontado, la obra cervantina era de sobras conocida por los académicos (Mariño Arias, 2013: 8).

AARSETH, Espen J, *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore: Johns Hopkins UP, 1997

BUENO SERRANO, Ana Carmen y OCAÑA, Antonio Cortijo, «El dominio del caballero: nuevas lecturas del género caballe-resco áureo», en *eHumanista*, 16, pp. xxvii-xciv, 2010

COROMINAS, Joan, *Breve Diccionario Etimológico de la Lengua Castellana*, Madrid: Gredos, 1961, ed. 1987.

DU CANGE, Charles du Fresne, et al., *Glossarium mediae et infimae latinitatis*, éd. augm., Niort : L. Favre, 1883 1887, t. 2, col. 321b, s. v. «chronica » (par les Bénédictins de St. Maur, 1733–1736) Accesible en línea <http://ducange.enc.sorbonne.fr/CHRONICA1>

EISENBERG, Daniel, *Romances of Chivalry in the Spanish Golden Age*, Delaware: Juan de la Cuesta-Hispanic Monographs, 1982.

FISCHER, Nele y MENHERT, Wenzel, “Building Possible Worlds: A Speculation Based Framework to Reflect on Images of the Future”, en *Journal of Futures Studies* 2021, Vol. 25(3) 25–38, accesible en línea <https://jfsdigital.org/articles-and-essays/vol-25-no-3-march-2021/building-possible-worlds-a-speculation-based-framework-to-reflect-on-images-of-the-future/>

FOGUELQUIST, Donald, *El Amadís y el género de la Historia Fingida*, Maryland: Studia Humanitatis; Madrid: Ediciones José Porrúa Turanzas, 1982.

GARCÍA MARTÍN, Ruth, *Los videojuegos en el mundo del arte: del juego en el arte al arte del juego [tesis doctoral]*, 2019.

HARTMANN, Bernd, *Literatur, Film und das Computerspiel*. Münster: LIT, 2004.

INFANTES, Víctor, *Del libro áureo*, Madrid: Calambur, 2006.

JENKINS, Henry, “Game Design as Narrative Architecture.” En N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (eds.) *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*, Cambridge: MIT P, 2004.

JOAQUÍN ROMÍNGUEZ, Ramón, *Diccionario Nacional o Gran Diccionario Clásico de la Lengua Española (1846-47)*, Madrid-París: Establecimiento de Mellado, 1853, 2 vols. Reproducido a partir del ejemplar de la Biblioteca de la Real Academia Española, 3-A-14 y 3-A-15.

JUUL, Jesper, "A Clash between Game and Narrative", en *Digital Arts and Culture conference*, Bergen, Noruega, noviembre 1998. Accesible en línea http://www.jesperjuul.net/text/clash_between_game_and_narrative.html

JUUL, Jesper, *Half-Real: videogames between real rules and fictional worlds*, Cambridge MA: The MIT Press, 2005.

MARÍN PINA, María Carmen «Motivos y tópicos caballerescos» [anejo] en *Don Quijote de la Mancha*, Miguel de Cervantes, Madrid: Instituto Cervantes, Espasa Calpe, Real Academia Española, 2015, pp. 1001-1043.

MARIÑO ARIAS, Ana M., «Los motivos caballerescos del manuscrito encontrado y el falso cronista en *El Señor de los Anillos*», *Tirant*, 16 (2013), pp. 325-336

MONTANER FRUTOS, Alberto, «Justicia poética», en *EL CRONISTA del Estado social y democrático de derecho*, noviembre (2013), pp. 4-17.

MONTANER FRUTOS, Alberto, «Épica, historicidad, historificación», en *El Poema de mio Cid y la épica medieval castellana: Nuevas aproximaciones críticas*, ed. Juan-Carlos Conde López y Amaranta Saguar, London: Department of Hispanic Studies, Queen Mary, University of London, 2015

MONTANER FRUTOS, Alberto, «Historicidad medieval y protomoderna: lo auténtico sobre lo verídico», *E-Spania. Revue électronique d'études hispaniques médiévales*, Núm. 19 (2014), accesible en línea <https://journals.openedition.org/e-spania/24054>

MONTANER FRUTOS, Alberto, y LARA, Eva, «Magia, hechicería, brujería: deslinde de conceptos», en Alberto Montaner y Eva Lara (coords.) *Señales, portentos y demonios: La magia en la literatura y la cultura españolas del Renacimiento*, Semyr, 2014, pp. 33-184.

MURRAY, Janet H. (1999). *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge: MIT P.

NAVARRO REMESAL, Víctor, *Libertad dirigida. Una gramática del análisis y diseño de videojuegos*, Cantabria: Shangrila, 2016.

NEITZEL, Britta, "Narrativity of Computer Games". En Hühn, Peter et al. (eds.) *The living handbook of narratology*. Hamburgo: Hamburg University, 2014, accesible en línea <http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/narrativity-computer-games>

–, *Gespielte Geschichten. Struktur- und prozessanalytische Untersuchungen der Narrativität von Videospiele*. Weimar, 2000, accesible en línea <http://www.db-thueringen.de/servlets/DerivateServlet/Derivate2063/Dissertation.html>

Oxford English Dictionary, ed. rev. Oxford University Press, 2021. Accesible en línea en <http://www.oed.com/>.

PASTOUREAU, Michel, *Une histoire symbolique du Moyen Âge Occidental*, Paris : Seuil, 2004.

Real Academia Española, *Diccionario de la lengua castellana compuesto por la Real Academia Española, reducido a un tomo para su más fácil uso*. Madrid: Joaquín Ibarra, 1780.

Real Academia Española, *Diccionario de la lengua castellana compuesto por la Real Academia Española, reducido a un tomo para su más fácil uso*. Madrid: Joaquín Ibarra, 1989.

Real Academia Española, Diccionario de la lengua castellana compuesto por la Real Academia Española, reducido a un tomo para su más fácil uso. Madrid: Joaquín Ibarra, 1939.

SALES DASÍ, Emilio José, *La Aventura Caballeresca: Epopeya y maravillas*, Madrid: Centro de Estudios Cervantinos, 2004

SPENCER HILL, John, *A Coleridge Companion*, Londres: Palgrave Macmillan, 1983.

STEVENS, John, *A new Spanish and English Dictionary. Collected from the Best Spanish Authors Both Ancient and Modern [...]. To which is added a Copious English and Spanish Dictionary [...]*. Londres: George Sawbridge, 1706. Reproducido a partir de los ejemplares de la Biblioteca de la Real Academia Española, 13-A-46, y de la British Library, 624.1.2.

VILLANUEVA, Darío, *Teorías del realismo literario*, Madrid: Biblioteca Nueva (Estudios Críticos de Literatura, 11), 2004.

VITTORI, Girolamo, *Tesoro de las tres lenguas francesa, italiana y española. Thresor des trois langues françoise, italienne et espagnolle*, Ginebra : Philippe Albert & Alexandre Pernet. 1609. Reproducido a partir del ejemplar de la Biblioteca de la Real Academia Española, 23-XII-1.

WALTER, Klaus (2001), *Grenzen spielerischen Erzählens: Spiel- und Erzählstrukturen in graphischen Adventuregames*. Phil. Diss. Universität Siegen, accesible en línea <http://www.ub.uni-siegen.de/epub/diss/walter.htm>

WOLF, M. J. P., *Building imaginary worlds*, New York: Routledge, 2012.

–, *The Medium of the Video Game*, Austin: U of Texas P., 2001.