

TEMER, REZAR, PARTIR: EL MIEDO A LA PESTE NEGRA EN EL VIDEOJUEGO *A PLAGUE TALE: INNOCENCE*

FEAR, PRAY, LEAVE: THE FEAR OF THE BLACK DEATH IN THE
VIDEO GAME *A PLAGUE TALE: INNOCENCE*

Juan Cruz Oliva Pippia

Universidad Nacional de Mar del Plata

juann.oliva28@gmail.com

Fecha de recepción: 15/01/2021

Fecha de aprobación: 22/03/2021

Resumen

Los videojuegos de contenido histórico son cada vez más recurrentes dentro de las plataformas de distribución digitales. La interactividad que permite el medio, las novedosas formas de aproximación al discurso histórico, las representaciones de distintos contextos históricos, el rol que le cabe al jugador como partícipe de “la Historia”, y otras tantas dimensiones del ámbito videolúdico comenzaron a ser los nuevos objetos de estudio de una nueva forma de hacer Historia. Hablamos del campo de los *historical game studies*, que ha tenido notables avances desde su nacimiento en el año 2005.

Es así que en este artículo proponemos un análisis de la representación del brote de Peste Negra del año 1348 en el videojuego *A Plague Tale: Innocence*. Ya que los distintos elementos presentes en el videojuego contribuyen a la construcción de un paisaje de muerte y angustia, intentaremos observar cómo una clásica obra en el estudio del miedo en la historia, *El miedo en Occidente* de Jean Delumeau, puede ser adaptada a una realidad digital que puede ser vivida por quien quiera hacerlo (o jugarla).

Palabras clave

Videojuegos, representación histórica, *game studies*, Peste Negra, miedo

e-tramas 8 – Marzo 2021 – pp. 15-30

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

Abstract

In recent years, it's easy to see the increase in video game development with historical content. Since the rise of "historical game studies", academic history has begun to consider these modern forms of popular historical representations. This branch of academic research aims to analyze the interactivity, the possibilities, and the process of narration or different historical discourse constructions of these video games. Following these "game studies", this article aims to analyze the Black Death outbreak of the year 1348 in the video

game *A Plague Tale: Innocence*. Having observed, furthermore, the deadly and haunting landscape created by the developers of the game, we will try to examine how a classic work about fear in history, *El miedo en Occidente* by Jean Delumeau, could be adapted to a digital reality, which could be lived by whoever wants to live it (or play it).

Keywords

Video games, *game studies*, historical representation, Black Death, fear

INTRODUCCIÓN

“Amicia, quiero ver a mamá” dice, con temerosa voz, un pequeño niño. La respuesta que él obtiene no es más tranquilizante: “Mamá está muerta, Hugo. Nunca volverás a verla”. Son estas las primeras palabras que escuchamos en el tráiler de *A Plague Tale: Innocence*, videojuego nominado para la categoría “Mejor Narrativa” en la entrega de los *Games Awards* 2019. El juego nos inserta en la Francia de 1348 y nos hace parte de la historia de Amicia y Hugo de Rune, dos jóvenes hermanos que se ven obligados a abandonar su poblado de origen, huyendo de la Inquisición e intentando garantizar su supervivencia en un mundo de “demasiada hambre, demasiada guerra, demasiada peste, (y) demasiada muerte” (Portela, 2018, p. 258).

Hacia principios del siglo XIV, en el alba del período que conocemos como Baja Edad Media, el incremento en la producción de granos y cereales, que había predominado durante los últimos dos siglos a causa de la extensión de la superficie cultivada, sufrió una fuerte depresión sin ningún tipo de mejora técnica o tecnológica que pudiera amortiguar su caída. Sarasa Sánchez (1991) subraya que “el viejo continente atravesaba una crisis de ahogo y que había llegado al límite de su expansión espacial, económica y mental” (p. 26). Eran muchas las bocas para alimentar y cada vez menos el alimento disponible. Nuevas amenazas renacerían del olvido, acechando a un futuro sentenciado por la historia. Las

malas cosechas, la subalimentación y el hambre conformaron un caldo de cultivo ideal para el aumento de pérdidas de vidas humanas, el deterioro en la capacidad de resistencia biológica de las personas y la proliferación de nuevas enfermedades e infecciones. Allí, en el año 1348, arriba la llamada Peste Negra, enfermedad recurrente que generó una serie de devastadoras epidemias en la segunda mitad del siglo XIV. Las consecuencias demográficas fueron catastróficas. La muerte se paseaba por las calles de las ciudades infundiendo miedo y angustia en todas las sociedades. Tanto paseaba la muerte que los mismos personajes medievales comenzaron a pensarla y temerle de nuevas y distintas maneras. La peste se convirtió, sin duda, en la más cruel y atroz calamidad que alguien podía atravesar.

El videojuego que nos ocupa construye una serie de diversos escenarios que pretenden transmitir al jugador todos los síntomas de un período de crisis. Su recorrido da cuenta de las consecuencias humanas, materiales y psicológicas de la peste, así como también de la presencia constante y acechante de la guerra y del Santo Oficio. Recorrer las calles de una ciudad sitiada por la enfermedad, caminar por los pasillos de una Universidad o de una iglesia, encontrarse cara a cara con lo que pudieron haber sido los restos de una batalla enmarcada en la Guerra de los Cien Años, son solo algunas de las posibilidades en las que podemos adentrarnos, analizar e interpretar.

Es así, que a partir de las actuales perspectivas de los *historical game studies*, este trabajo tiene como objetivo el estudio de la representación del brote de peste negra del año 1348 en el videojuego *A Plague Tale: Innocence*, atendiendo a las vivencias atravesadas tanto por los personajes del juego como por el jugador en su “historia vivida”. Intentaremos observar cuál es el rol que cumple el *playworld* o “mundo del juego” (imágenes, retratos, ambientación sonora, textos) (Frasca, 2009) y las *affordances* o “relaciones sociales permitidas por el medio lúdico” (Chapman, 2016) en la construcción de un discurso histórico del miedo a la peste en el siglo XIV. A su vez, haremos el intento de analizar cómo una obra de vanguardia en el estudio del miedo y su reacción a él por parte de la sociedad medieval, *El miedo en Occidente* de Jean Delumeau (2018), más una danza macabra de la época, la anónima *Danza General de la muerte*, puede ser adaptada y traducida a un lenguaje videolúdico, en crecimiento y refinamiento constante.

MARCO TEÓRICO

Múltiples autores de múltiples ámbitos científicos han escrito y publicado acerca del impacto del aumento de producción de las tecnologías digitales (y su difusión) tanto en sus respectivas disciplinas como en las distintas esferas de la sociedad. Resultaría propio para el fin de este trabajo, poder contextualizar muy brevemente en qué casillero de este tablero nos encontramos como estudiantes del campo de la Historia y, específicamente, de la Edad Media.

Nuestro interés, al menos en este artículo, deja de lado el uso práctico-instrumental que pueda dársele a las herramientas digitales, aplicaciones o *Big data*, y pretende centrar su atención en el impacto que tienen los videojuegos y sus extensiones (*gameplays*, plataformas de *streaming*, foros, etc.) en la subjetividad, el imaginario y la memoria del usuario consumidor. Es aquí en donde se abre un gran espacio para que *juegue* el medievalista.

“Si hasta hace muy pocos años, la idea de *lo medieval* para la sociedad del siglo xx había sido gestada en las novelas históricas, en las producciones de cinematografía o en algunos productos televisivos, hoy existen otras vías diferentes de aprehensión de esos conceptos y esas imágenes” (Jiménez Alcázar, 2020, p. 78).

Y son estas vías las que mantienen una cálida y estrecha relación con los medios lúdicos. Juegos de mesa (Aldegani & Martínez Saez, 2020) y videojuegos resultaron ser un medio ideal para que los imaginarios medievales viajaran al siglo xxi.

¿Cómo podemos definir a estos videojuegos históricos? Manuel Cruz Martínez (2020) se atreve a señalar que son aquellos videojuegos que incluyen representaciones y tratan conceptos de la historia, conformando así una narrativa histórica que no se expresa en sus medios más tradicionales. También señala, en efecto, que al referirse a la historia y al pasado en base a postulados concretos, estos videojuegos parten necesariamente de una aproximación historiográfica (o varias). En el año 2005, tal vez sin saberlo, William Uriccho se convertía en el padre de los *historical game studies* (Peñate Domínguez, 2017, p. 388) con su capítulo “Simulation, History and Computer Games” en la obra *Handbook of Computer Game Studies*. Es a partir de aquí que, tímidamente, una nueva corriente de estudios históricos comenzaba a tomar forma en el seno del ámbito académico. La interactividad que permite el medio, las novedosas formas de aproximación al discurso histórico, las representaciones de distintos contextos históricos, el rol que le cabe al jugador como partícipe de “la Historia”, y otras tantas dimensiones del ámbito videolúdico comenzaron a ser los nuevos objetos de estudio de esta nueva forma de hacer Historia. Adam Chapman (2017) define a esta corriente como:

“the study of games that in some way represent the past or relate to discourses about it, the potential applications of such games to different domains of activity and knowledge, and the practices, motivations and interpretations of players of these games and other stakeholders involved in their production or consumption” (p. 362).

En lo que respecta a las herramientas para el análisis de los juegos en general (no solo los videojuegos), Gonzalo Frasca (2009) retoma a Espen Aarseth y sostiene que los juegos se comportan como verdaderas *fábricas de signos*, creadoras de sentido y abiertas a la multiplicidad de interpretaciones por parte de los jugadores. Para comprender cómo

funciona esta comunicación de ideas y valores, Frasca nos ofrece tres dimensiones fundamentales de análisis lúdico (en el caso que hoy nos convoca, videolúdico): el *playworld*, la mecánica y la *playformance*. A fines del análisis propuesto en este artículo, solo desarrollaremos la primera de estas dimensiones.

El *playworld* es “el mundo del juego, en un sentido principalmente físico y material” (Frasca, 2009, p. 3). Si hablamos de un juego tradicional, podría decirse que “está compuesto por el tablero, las fichas, la pelota, el estadio, el dibujo de una rayuela, el cuerpo del jugador y también por las palabras, imágenes, textos y sonidos que componen la experiencia”. Es decir, se incluyen no solo los objetos, sino también el espacio en donde se manipulan. Al aventurarnos en el estudio de caso de un videojuego, sabemos de antemano que algunos elementos del *playworld* serán naturalmente distintos al de los juegos tradicionales. En efecto, un videojuego se encontrará compuesto por los elementos de *software* y *hardware* (*drivers*, PC, consolas, mandos, equipo de audio, pantalla, etc.) disponibles para su efectiva puesta en marcha.

Otros elementos, como las palabras, imágenes, textos y sonidos, forman parte del *playworld* tanto de los juegos tradicionales como de los videojuegos. Y para Frasca, son estos elementos los que poseen una capacidad transmisora de significados tan potente como la ofrecida por las mecánicas o reglas del propio juego. Por poner un ejemplo, algunos de los tantos *mods* que salieron para el videojuego *Grand Theft Auto: San Andreas* (Rockstar Games, 2004), tenían como finalidad la inserción de componentes propiamente argentinos en el juego. Así, en lugar de ver un automóvil Admiral Sedán andando por las calles de Los Santos, el jugador veía un Fiat Palio; en lugar de sintonizar la radio K-Rose y escuchar música country, el jugador podía sintonizar Negro FM y escuchar “Bailan Rochas y Chetas” de Nene Malo; en lugar de encontrarse con una banda Balla vestida con sus clásicos chalecos rosas, el jugador se enfrentaba con Ballas vestidos con la camiseta del Club Atlético Boca Juniors. Por más que el *mod* no esté cambiando la experiencia del juego original a nivel de *gameplay*, siguiendo a Frasca, los significados y la forma de conectarse e interpretar el juego por parte del usuario no continúa siendo la misma. El *playworld* está siendo modificado. De allí, su importancia.

UNA VIDEO-CIUDAD SITIADA

A *Plague Tale: Innocence* es un videojuego de aventura-acción (con algunos tintes de lógica) que narra la historia de dos jóvenes hermanos pertenecientes a una pequeña nobleza local, Hugo y Amicia de Rune, que se ven obligados a abandonar su hogar, huyendo de los hombres armados de la Inquisición. Si nos valemos de las tipologías de videojuegos que representan la historia, desarrolladas por Ramón Mendez (2020) podríamos calificar al juego dentro de la categoría de aquellos que ofrecen una recreación realista de un contexto histórico real

para presentar una narración ficticia o fantástica. En estos videojuegos, “los desarrolladores pusieron sumo cuidado en pulir todos los aspectos de la obra para que se recrease la realidad con la mayor fidelidad posible” (Méndez, 2020, p. 98). Sin dejar de lado esta recreación de la realidad, la trama se encuentra envuelta, necesariamente, en un relato ficticio y/o fantástico. En otros juegos de similares características, como podría serlo *Assassin’s Creed* (Ubisoft, 2007), los diálogos o sonidos callejeros se vuelven aleatorios y hasta repetitivos. Sin embargo, en *A Plague Tale: Innocence* estos diálogos y sonidos parecen estar agregados de forma minuciosa y responden a las necesidades circunstanciales del juego. Así, los pocos diálogos callejeros que oímos al jugar son de gran relevancia y nos revelan información muy valiosa para el enriquecimiento del análisis de la trama.

En el año 1347, barcos mercantiles italianos transportaron la Peste Negra desde el puerto de la ciudad de Caffa, en Crimea, hasta Constantinopla a través del Mar Negro, y de allí a distintos puertos de la costa del Mediterráneo. Según Ole Benedictow (2011), estos fueron los acontecimientos cruciales que desencadenaron la macabra difusión de la peste por Oriente Medio, Asia Menor, el norte de África y Europa.

Situándonos, ya en el videojuego, en el Reino de Francia del año 1348 observamos que la peste, como enfermedad, no había llegado aún al poblado de los de Rune. Sin embargo, sus habitantes parecían saber sobre la existencia de la enfermedad y tener una idea con respecto a ella. Cuando en los primeros minutos de juego nos adentramos en la capilla del pueblo, nos encontramos con un hombre arrodillado (tal vez monje o miembro del clero) de frente al altar, rezando a san Sebastián: “Líbranos del mal, concédenos salud eterna y no permitas que la plaga llegue a nuestras puertas”. Aunque nuestro personaje no haya vivido en carne propia la situación de peste, el miedo a ella y sus soluciones espirituales (tales como rezarle a san Sebastián, santo frecuentemente utilizado como “antipeste”) ya se encontraban en la cotidianidad de los habitantes del pueblo. La peste continuaba siendo un problema futuro y desconocido de forma directa.

Son estas las experiencias e ideas con las que Amicia y Hugo cuentan al momento de abandonar su lugar de origen. La peste no es, por ahora, su principal preocupación. Ellos huyen dado que la Inquisición se ha encargado de asesinar a sus padres y seres cercanos. El miedo inicial es, entonces, el miedo de unos pequeños que han visto cómo sus padres fueron atravesados por espadas. Un temor a la agresividad y a la muerte violenta, características de la Baja Edad Media. En su huida y desesperación, los hermanos de Rune llegan a una ciudad en la que intentarán conseguir ayuda. Pero esta ciudad, a diferencia de

su pueblo, ya había conocido la peste. Tanto el jugador como los pequeños de Rune avanzarán, ahora, un paso más en su forma de conocer y entender a la enfermedad.

Una feria o mercado nos espera en las puertas de la ciudad. Sin embargo, nadie se encuentra allí ofreciendo sus alimentos o productos artesanales. Por el contrario, el escenario se nos presenta sorpresivamente calmo y silencioso. La música desaparece por completo, lo que acentúa una extraña sensación de soledad. Nos encontramos solos, con nuestros pasos y sonidos de insectos. La comida exhibida se encuentra rodeada de moscas y da evidentes signos de putrefacción, como si nadie hubiese estado en esa feria durante los últimos días. Con un tono de preocupación, Amicia se pregunta “¿Dónde están todos?”. Segundos después, nos adentramos en las calles de la ciudad y nos encontramos algunas personas en las puertas de sus hogares. Cuando estas personas logran vernos, se esconden rápidamente dentro de sus casas y cierran las puertas, dejando las calles desiertas, tal como se observa en la Imagen 1. Los gritos y pedidos de auxilio de Amicia no parecen funcionar. Aquel miedo a un problema que parecía lejano en el tiempo estaba dando lugar a un nuevo miedo: el de encontrarse en la *ciudad sitiada por la enfermedad* (Delumeau, 2020).



En la ciudad sitiada que describe Jean Delumeau en su obra *El miedo en Occidente* reina el silencio y la soledad. La agitación y las conversaciones familiares, los sonidos diarios que emanaban de las ferias y de los trabajos artesanales, los encuentros vecinales puerta con puerta, las canciones y juegos de los niños y muchas otras cosas más desaparecieron por completo de la realidad urbana. Mínimos detalles cotidianos e imperceptibles cambiaron a raíz de la enfermedad. Miedo e inseguridad es aquello que demostraron las mujeres que Amicia y Hugo se encontraron en la ciudad, y es que “la inseguridad no nace sólo de la presencia de la enfermedad, sino también de una desestructuración de los elementos que integraban el entorno cotidiano” (Delumeau, 2020, p. 132).

Con sus puertas cerradas (ocasionalmente, marcadas de blanco para detectar a los contagiados) y con ventanas bloqueadas con clavos y maderas, el paisaje que el videojuego nos presenta es constante y repetitivo. La angustia y el terror son transmitidas de forma directa a la pareja de hermanos. Por el miedo del contagio mutuo, sostiene Delumeau, los habitantes de las ciudades se apartan unos de otros, evitando abrir las ventanas de su propia casa y sobreviviendo con las pocas reservas alimenticias que se han podido acumular con anterioridad.

Para caracterizar estos períodos de peste, el autor utiliza el término de *soledad forzada*, muy sugerente y aplicable al videojuego. No solo el trato entre las personas se volvió distante y con precauciones extremas de por medio, sino que también el trato humano pareció desaparecer. Cuando alguien se encontraba en una posición de necesidad en tiempos de estabilidad, por regla general, los habitantes se hacían cargo de brindar la ayuda pertinente. Pero aquí, las relaciones humanas fueron trastocadas completamente y el abandono de aquellos que necesitaban ayuda se transformó en la nueva reacción por defecto. Haciendo propias las palabras de Francisco de Santa María, Delumeau nos dice: “Se rehúsa toda piedad a los amigos, puesto que toda piedad es peligrosa. Como todos tienen la misma consigna, apenas tienen compasión unos de otros” (Delumeau, 2020, p. 133). Cuando Amicia necesita ayuda dice, frente a una puerta cerrada: “¡Disculpen! ¡Soy la hija del señor Robert de Rune!”. Ningún título, privilegio o estamento parece tener validez frente a la peste. El abandono está asegurado y el inicio de una tensa melodía de cuerdas (con algunos cuervos de fondo) parece estar de acuerdo. Esta soledad forzada es la que reina en nuestra primera desventura en la ciudad sitiada por la enfermedad.

No obstante, el juego avanza. Abandonamos la ciudad y, para Hugo y Amicia, la peste y sus consecuencias parece ser problema de aquella población dejada atrás. La preocupación más “tangibile” del jugador continúa siendo la Inquisición. Debemos evitar a sus hombres armados para seguir en juego. Sin embargo, cuando nos encontramos en un ámbito más rural, al llegar a la granja de Laurentius presenciamos una escena que consideramos clave en el desarrollo narrativo del juego. A los gritos de “¡Retirada! ¡Retírense todos!” observamos a un grupo de hombres de la Inquisición huyendo desesperadamente, con sus carros y caballos, de la granja a la cual nosotros recién estamos llegando. ¿Qué significa esto? Que la Inquisición también le tiene miedo a algo. Y, en las ideas que eso nos transmite, hay un peligro mucho mayor que el Santo Oficio.

Hasta aquel momento, dentro del videojuego, la peste era algo más bien abstracto, una suerte de enemigo invisible que aún no podía hacernos daño físico. Solo podíamos

percibir las consecuencias de su existencia, tales como el hambre, la locura colectiva, la soledad forzada, etc. En un videojuego de aventura, con sus mecánicas de juego ya establecidas (disparar con una honda, esconderse entre los arbustos), un “villano” abstracto o invisible no puede ser combatido ni evitado. Y es aquí en donde cambia la forma en la que se nos presenta la peste: es materializada en colonias de miles y miles de ratas, una auténtica plaga. La peste son las ratas. Si las ratas te muerden, “has muerto”. Y aunque entre en contradicción con las teorías que sostienen que la peste es una enfermedad infectocontagiosa que se transmite al hombre a través de la pulga de la rata (y no del mordisco de la rata en sí) (Rodríguez, Bahr y Zapatero, 2018), el hecho de cristalizar a la peste en el cuerpo de muchísimas ratas le da entidad y le permite ser algo visible, tangible (“algo material”) y factible de ser un personaje al cual combatir dentro de las mecánicas que el juego nos propone.

Es así, que cuando entramos a una segunda ciudad sitiada por la enfermedad (la ciudad de la universidad) ya conocemos de donde proviene el peligro de la peste y las consecuencias que puede traerle a los habitantes de una población. Pero, en la oscura noche, este nuevo escenario es mucho más desolador. No logramos siquiera entrar a la ciudad y nos encontramos con lo que vemos en la Imagen 2: una multitud de personas con antorchas, a lo lejos, evacuando la ciudad. Oímos a algunos miembros de la Inquisición hablar: “Sabéis que si se quedan van a morir, ¿creéis que se irán por decisión propia?”. Tal como nos indica Delumeau, la solución más adecuada consistía en huir de la peste. Aquellos que tenían mayores posibilidades materiales eran los primeros en irse, sembrando la locura en el resto de la población e incitando al abandono por parte de los pobres. De hecho, bajo ciertas circunstancias, el Santo Oficio parecía tener el control sobre los procesos de evacuación urbana. “Pero esta evacuación colectiva improvisada y esta afluencia a las puertas de una ciudad que pronto iban a cerrarse adquirían apariencias de éxodo” (Delumeau, 2020, p. 131). Muchos partían, sí, pero pocos sabían en dónde terminarían y cuál sería su destino.



El panorama dentro de la ciudad es devastador. Como vemos en la Imagen 3 del videojuego, la calle ya no está vacía (como en la primera ciudad), sino que está cubierta de cadáveres amontonados, rodeados de cuervos, insectos e, incluso, algunos cuerpos con vida aún agonizando, tosiendo y pidiendo ayuda. “¿Es lo mismo en todas partes?” se pregunta Amicia. En toda sociedad, la muerte implica una liturgia y rituales determinados (por ejemplo, un entierro o un velorio en la sociedad argentina del siglo XXI). Pero tanto en los tiempos de peste como de guerra, señala Delumeau, la conclusión de la vida de las personas se desarrolla en circunstancias de caos, de anarquía, de horror y de interrupción de las costumbres más arraigadas del pensamiento colectivo. Estamos hablando de una *abolición de la muerte personalizada*, sin pompas fúnebres ni ceremonias. Lo que más importa en esos momentos de desesperación, es deshacerse de los cadáveres de la forma más rápida posible, “nada distinguía ya el fin de los hombres del fin de los animales” (Delumeau, 2020, p. 136). Al verse privada de los procesos ceremoniales y litúrgicos cristianos, en donde se atravesaba un abandono de la vida sacralizado y enmarcado en un conjunto de ideas compartidas colectivamente, el riesgo que corría la población de caer en la desesperación y la locura era muy alto. Para la mentalidad de la época, morir sin confesión alguna y sin la recepción de los últimos sacramentos, significaba que, al momento de dejar la vida, uno se enfrentaba a la condenación y al castigo eterno (Benedictow, 2011). Ni la muerte era respetada por la peste. En este sentido, vale recuperar las palabras del florentino Marchionne di Coppo Stefani (citado por Benedictow):

“Ningún ciudadano hizo mucho más que transportar los cadáveres para su incineración; muchos fallecieron sin confesarse ni recibir los últimos sacramentos; y muchos también se quitaron la vida o murieron de hambre [...] En todas las iglesias se cavaron fosas profundas hasta el nivel del agua; y así, los pobres que morían de noche eran amortajados a toda prisa y arrojados a la fosa. Por la mañana, cuando había en ella un

gran número de cadáveres, la gente recogía tierra y la paleaba arrojándola encima de los muertos; más tarde se colocaban otros sobre los primeros, y luego otra capa de tierra, tal como se hace la lasaña con capas de pasta y queso”. (p. 381)



Ana Luisa Haindl Ugarte (2009) sostiene que:

“durante toda la Edad Media y por influencia del cristianismo, la vida se entiende como un peregrinar, donde la muerte no es el final, sino sólo una transición hacia otra vida más perfecta, que es la eterna. Por lo tanto, se presenta la muerte como el final de este peregrinar” (p. 34).

Sin embargo, las circunstancias que el siglo XIV impone a los contemporáneos medievales acentúan dicho sentimiento y convierten a la muerte en algo de todos los días. El pesimismo frente a la vida corre en paralelo con el temor y la presencia constante de la muerte. La actitud colectiva hacia esta última se hace más obsesiva y empieza a ocupar un lugar muy importante en el arte y la literatura.

Un ejemplo de esto podrían ser las danzas macabras o danzas de la muerte, expresiones artístico-literarias que representan una serie de escenas en donde la Muerte personificada (al igual que la peste es personificada por las ratas en el videojuego) va emparejándose con los vivos, “arrastrándolos” a bailar con ella. En la llamada *Danza General de la Muerte*, un escrito anónimo sevillano de principios del siglo XV, impera la idea de que no importan los estamentos sociales, la muerte a todos les llegará. Se inicia con la presentación de la Muerte, desafiante y poderosa, presumiendo cómo arrasa con todo (y todos) lo que se oponen a su paso y lo inevitable de su accionar: “*Avísate bien que yo llegaré / a ti a deshora, que no he cuidado / que tú seas mancebo o viejo cansado, / que cual te hallaré, tal te llevaré*”.

La muerte invita a bailar a treinta y tres personajes, reflejos de la sociedad medieval (cura, emperador, escudero, labrador, etc.). Tal vez algunos le aceptan su invitación con mayores ganas e intenciones que otros, pero la Muerte siempre termina danzando con todos.

Esa percepción de la muerte que expresaron las personas medievales a través de estas danzas macabras nos remite de forma constante a *A Plague Tale*. La muerte está en constante asedio. Caminamos entre los cadáveres apilados en las calles de las ciudades y entre los muertos resultantes de una batalla de los Valois contra los Plantagenet, enmarcada en la Guerra de los Cien Años. En las conversaciones que los guerreros tienen entre sí, es notable la recurrencia de la guerra y la preocupación por la muerte: “la agresividad, la violencia y los enfrentamientos entre naciones, entre ciudades y aldeas, entre linajes nobiliarios o clanes urbanos, componen un panorama de belicosidad generalizada” (Sarasa Sánchez, 1991, p. 76). Curas, párrocos, señores, ancianas y mendigos mueren frente a nosotros. Las colonias de ratas se encuentran en todos lados y nosotros podemos ser los siguientes. La Muerte danzaba con quien quería en el siglo XIV y también lo hace en nuestra video-ciudad sitiada.

POR *TU* GRAN CULPA

Poder entender el porqué de la peste fue una de las grandes preocupaciones de aquellas personas que la padecieron. Comprenderla brindaba una pequeña, pero cálida, chispa de seguridad ante la inseguridad proveniente del desmoronamiento de la vida cotidiana tal como era conocida. Delumeau se atreve a indicar que fueron construidos tres esquemas explicativos para la peste, que no son determinantes y pueden superponerse o fusionarse unos con otros. La primera interpretación, predominante entre los más eruditos e intelectuales, sostenía que fenómenos celestes (como la aparición de cometas o alineaciones planetarias) y emanaciones de sustancias gaseosas provenientes de los cadáveres generaban una corrupción en el aire que se respira, de allí surgía la epidemia. Una segunda interpretación, predominante entre la multitud anónima, acusaba la existencia de sembradores de contagio que se encargaban de difundir la enfermedad de aquí a allá. Estos sembradores debían ser encarcelados y castigados. Por último, una tercera interpretación, predominante entre los miembros de la Iglesia y la población general, aseguraba que la peste se trataba de un castigo de Dios, irritado y vengativo por los pecados de la humanidad.

Entonces, si para gran parte de las poblaciones la epidemia se trataba de una penitencia divina o de la existencia de grupos sembradores del contagio, resultaba necesario encontrar a aquellos pecadores culpables de la ira de Dios o, en su defecto, a los mencionados contagiadores voluntarios.

Si observamos la Imagen 4 extraída del videojuego, encontramos a un pequeño grupo de personas, en lo que podría ser el centro de una plaza, quemando en vida a aquellos considerados culpables del advenimiento de la peste en su ciudad. Se nos presenta un cuerpo totalmente incinerado, atado con cadenas a una estructura de madera, y a una anciana, también encadenada, a punto de ser quemada, que le advierte a Hugo y Amicia que huyan de ese lugar, denotando su humanidad y falta de maldad en sus temerosas palabras. ¿Por qué motivo la anciana nos advierte que debemos huir de aquella situación? Porque, tal como nos indica Delumeau, los potenciales culpables eran aquellos que no se encontraban idealmente integrados dentro de una comunidad: leprosos, judíos, viajeros y extranjeros (dentro de estas últimas dos categorías, encontramos a los hermanos de Rune).



Bajo las órdenes de un tal Conrad Malfort, aquel grupo de la plaza inicia su persecución a Hugo y Amicia. La locura colectiva y la agresividad hacia determinados sectores de la sociedad toman carne en el juego. Nombrar y encontrar culpables no solo hacía más explicable un proceso incomprensible, sino que también ofrecía un arma psicológica a la sociedad medieval en su malestar. Entonces, a la ayuda que toda una ciudad sitiada niega a Hugo y Amicia, se le suma otro componente: la persecución. Lo cierto es que, tal como nos indica Benedictow (2011), según estudios médicos modernos, la peste se contagia a través de las pulgas de las ratas. Aquellas personas que huían de los pueblos, creyendo que salvaban sus vidas y dejaban el calvario detrás, no sabían que llevaban consigo a unas pequeñas acompañantes: las pulgas. Tanto los sujetos que escapaban como los comerciantes y sus tripulaciones (en especial, de granos y cereales) eran el transporte ideal para las pulgas y la peste. De allí, podemos considerar, más allá de su no-pertenencia a una comunidad, que no fuera una idea tan descabellada el temor a los extranjeros.

Entre persecuciones y ayudas negadas, una puerta parece abrirse para socorrernos. Una anciana llamada Clervie nos ofrece ropa y un lugar para escondernos. Al hablar con ella,

nos cuenta que “Llevamos tiempo sin verlos (a los médicos). Nadie se acerca ya a la Iglesia...”. Delumeau señala que, para comprender la psicología colectiva en tiempos de epidemia, resulta necesario entender la *disolución del hombre medio*, entendiéndola como la desaparición de las medias tintas entre las personas: se era un cobarde o se era un héroe, sin matices en el medio. Saqueadores de cadáveres o de casas abandonadas y miembros de la Iglesia que huían y cerraban las puertas de las capillas para que nadie pudiera ingresar, integran, para el autor, los grupos más significativos de cobardes. Entre los héroes, además de los médicos (de quienes se destaca su sacrificio en ayudar a la gente), se encontraba aquella minoría de individuos anónimos dispuestos a ayudar al falto de comida, de abrigo o de un techo. Sin duda, Clervie entra en la categoría de héroe propuesta por Delumeau. Pero en un primer momento, dados los antecedentes que tenemos al relacionarnos con otras personas de la ciudad, al jugador le genera cierta desconfianza la abnegada ayuda que nos pretende brindar la anciana. La atmósfera de incertidumbre se encuentra tan bien recreada que el jugador percibe no solo la inseguridad constante de Hugo y Amicia, sino también la inseguridad propia que el entorno nos genera.

REFLEXIONES FINALES

Si la “memoria se ha ido alternando según el medio usado para consolidarla” (Jiménez Alcázar, 2016, p. 201), las posibilidades que permite el videojuego son extremadamente amplias y ambiciosas. Como nos indica el autor, la historia ya no solo puede ser vista u oída, sino que puede ser vivida. *A Plague Tale: Innocence* es simplemente uno de tantos ejemplos de esta forma de construir un discurso histórico, en donde el usuario jugador se inmersa e interviene en un momento histórico determinado. Las descripciones del miedo que Jean Delumeau reconstruye a partir de crónicas y escritos de la época se adecúan, a mi parecer, increíblemente al panorama social y paisajístico que el videojuego representa a través de las herramientas lúdicas que tiene disponibles.

El desarrollo de los *historical game studies*, sin duda, da indicios de las preocupaciones emergentes de la academia por llevar a los videojuegos a un nivel de análisis superior y más elaborado. Sin embargo, la búsqueda de análisis profundos no se circunscribe, en absoluto, al ámbito científico. Son cada vez mayores las comunidades de *gamers* que dedican su tiempo a la producción de material interpretativo para videojuegos, difundiendo el mismo y llegando a importantes números de visitas en plataformas como *YouTube*. Autores como Johan Huizinga u otros referentes de los *game studies* son

retomados por estos grupos de jóvenes *gamers* para estudiarlos, por ejemplo, “*Qué significa la muerte en el videojuego*” (Dayoscript, 2020).

Lo que quiero decir con esto, es que hay una fuerte demanda de este tipo de contenidos por parte de la cultura *gamer*, que cada día significa más en la sociedad del siglo XXI. La demanda existe y es deber de la academia facilitar su conocimiento y las herramientas analíticas que posee. Se abre allí un nuevo espacio para el mundo de los (*historical*) *game studies*.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aldegani, E. y Martínez Sáez, N. (2020). Las representaciones del medioevo en los juegos de mesa argentinos. En Jiménez Alcázar, J., Rodríguez, G. y Massa, S (coords.), *Humanidades digitales y videojuegos* (pp. 11-40). Murcia, España: Universidad de Murcia, Servicio de Publicaciones.
- Benedictow, O. (2011). *La Peste Negra (1346-1353). La historia completa*. Madrid, España: Ediciones Akal.
- Chapman (2016). *Digital games as History: How Videogame Represent the Past and Offer Access to Historical Practica*. Oxon, Inglaterra: Routledge.
- Chapman, A., Foka, A., & Westin, J. (2017). Introduction: what is historical game studies? *Rethinking History*, 21(3), 358-371. doi: 10.1080/13642529.2016.1256638
- Cruz Martínez, M (2020). Videojuegos históricos e historiografía: acercamientos, problemas y alternativas. En Jiménez Alcázar, J., Rodríguez, G. y Massa, S (coords.), *Humanidades digitales y videojuegos* (pp. 41-74). Murcia, España: Universidad de Murcia, Servicio de Publicaciones.
- Delumeau, J. (2020). *El miedo en Occidente. Siglos XIV-XVIII. Una ciudad sitiada*. Recuperado de: <https://lectulandia.me/>
- Frasca, G. (2009). Juego, videojuego y creación de sentido. Una introducción. *Comunicación*, 1(7), 37-44.
- Haindl Ugarte, A. (2009). La muerte en la Edad Media. *Revista Electrónica Historias del Orbis Terrarum*, 1(1), 104-206.
- Jiménez Alcázar, J. (2016). *Medievalist Gamer*. Un nuevo tipo de Historiador. En Jiménez Alcázar, J., *De la Edad de los Imperios a la Guerra Total: Medioevo y videojuegos* (pp. 195-218). Murcia, España: Compobell, S. L.
- Jiménez Alcázar, J. (2020). Medievalismo, humanidades digitales y los músicos del “Titanic”. En Jiménez Alcázar, J., Rodríguez, G. y Massa, S (coords.), *Humanidades digitales y videojuegos* (pp. 75-90). Murcia, España: Universidad de Murcia, Servicio de Publicaciones.

- Méndez, R. (2020). El videojuego como medio documental: tipologías de representación videolúdica de la realidad. En Jiménez Alcázar, J., Rodríguez, G. y Massa, S (coords.), *Humanidades digitales y videojuegos* (pp. 91-104). Murcia, España: Universidad de Murcia, Servicio de Publicaciones.
- Peñate Domínguez, F. (2017) Los Historical Game Studies como línea de investigación emergente en las Humanidades. *Cuadernos de Historia Contemporánea*, (39), 387-398.
- Portela, E. (2018). La peste negra y las crisis agrarias. En Claramunt, S., Portela, E., González, M. y Mitre, E., *Historia de la Edad Media* (pp. 258-266). Barcelona, España: Ariel.
- Rodríguez, G., Bahr, C. y Zapatero, M. (2018). *Historia medieval: siglos III a XV*. Recuperado de: <http://giemmardelplata.org/>
- Sarasa Sánchez, E. (1991). *Las claves de las crisis en la Baja Edad Media (1300-1450)*. Barcelona, España: Planeta.

Videojuegos referenciados

- Ubisoft Montreal (2007). *Assassin's Creed*.
- Rockstar Games (2004). *Grand Theft Auto: San Andreas*.
- Focus Home Interactive (2019). *A Plague Tale: Innocence*.

Videos referenciados

- Altozano, J. [Dayoscript] (2020, Octubre 1) *Qué significa la muerte en el videojuego - Postscript* [Archivo de video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=CIEAxNIZpsQ&t=501s>