

# LA PROYECCIÓN DEL ARTE BAJOMEDIEVAL EN LOS VIDEOJUEGOS: EL CASO DE *LOS PILARES DE LA TIERRA*

## THE PROJECTION OF EARLY MIDDLE AGES ART IN VIDEO GAMES. *THE PILLARS OF THE EARTH*: A CASE

**Álvaro Santero Martín**

Universidad de Extremadura

[asanterom@gmail.com](mailto:asanterom@gmail.com)

Fecha de recepción: 31/05/2021

Fecha de aprobación: 15/07/2021

### **Resumen**

Vivimos en una época en la que los videojuegos suponen un fuerte impacto en la sociedad. Instaurados como cultura de masas, el medio videolúdico se ha convertido en una herramienta utilizada por los desarrolladores para contar diferentes historias. Junto a su valor como entretenimiento, estos pueden ser utilizados como una herramienta de estudio para el aprendizaje de determinadas disciplinas, como por ejemplo la Historia del Arte. Desarrolladores, creativos y artistas conceptuales tradicionalmente se han valido de recursos visuales en este campo para plasmar ciertos elementos artísticos. De esa manera, buscan

contextualizar de la forma más fidedigna posible la época histórica en la que ambientan sus discursos narrativos. Con esa premisa, en este artículo nos vamos a centrar en un libro tan popularizado como *Los pilares de la Tierra* de Ken Follett. Obra válida para comprender algunos acontecimientos histórico-artísticos que se desarrollaron en Europa durante Baja Edad Media, momento dominado principalmente por los estilos románico y gótico.

### **Palabras clave**

*Los pilares de la Tierra*, Videojuegos, Historia del Arte, Románico, Gótico.

*e-tramas 9 – Julio 2021 – pp. 1-17*

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**

We live in times when the videogames have a strong impact on the society. Established as mass culture interest, the videogames medium has become in a tool used by the developers to tell different stories. Next to his value as entertainment, these can be used as a study's tool for the learning of determined disciplines; for example History of Art. Conceptual developers and artists have been worth the visuals resources of this field to portray some artistic elements. In that way, they search contextualize the more trustworthy way

the historic ages in that they ambient their narrative speech. We are going to focus on that premise in this article, especially in a popularized work *The Pillars of the Earth* by Ken Follet. Being this work valid to understand some historic-artistic events that were developed in Europe during Early Middle Ages, moment dominated mainly by the Romanic and Gothic style.

**Keywords**

*The Pillars of the Earth*, Videogames, Art History, Romanic, Gothic.

**INTRODUCCIÓN**

En los últimos años, la *transmedialidad* se ha convertido en una herramienta fundamental para la adaptación de diversas creaciones a otros medios. Formatos literarios como *Games of Thrones*, *Harry Potter*, *The Walking Dead* o *The Witcher* son un claro ejemplo de ello. No todas las adaptaciones han tenido el mismo éxito, pero comparten un tipo de relación que ha favorecido su difusión. De igual manera, el mundo de los videojuegos se ha convertido en una nueva vía comunicativa entre distintos campos, y añade además otro ingrediente: la interacción directa del jugador/espectador y su implicación en el transcurso de la narración. Ese proceso de comunicación y adaptación de los videojuegos a la literatura es extensible a otros campos más visuales, como el cine o el cómic, una relación que funciona de forma bidireccional. El *survival horror Resident Evil* dio el salto del mundo videolúdico a las pantallas de cine. Aunque un caso más completo lo vemos con el Astérix y Obélix, el legendario cómic francés creado por René Goscinny y Albert Uderzo a finales de los años cincuenta, cuya fama ha traspasado fronteras y recibió diversas adaptaciones televisivas en formato de dibujos, películas de cine y también diferentes videojuegos.

En este proceso relacional entre diferentes campos artísticos, una de las herramientas más utilizadas por los creativos ha sido la *intermedialidad*. Comprender este

término es importante, pues, aunque no está aceptado por la Real Academia, es frecuentemente utilizado para enmarcar estudios comparativos entre dos campos diferentes (Gil González, 2012, p. 27). Luis Gasca y Asier Mensuro, en su libro *La pintura en el cómic*, realizaron un estudio sobre las relaciones existentes entre el Noveno Arte y la pintura universal a través de un recorrido por la Historia del Arte. En dicha publicación establecían una serie de parámetros para estudiar dichas conexiones; uno de ellos es el que pasaba por el análisis iconográfico de aquellas pinturas asumidas por el mundo del cómic, y cuyo objetivo era el de ambientar determinados acontecimientos y lugares históricos, apropiárselas, a modo de gag cómico, o servir de identificación dentro de las propias viñetas, sin que exista ningún tipo de justificación, introduciéndolas a modo de homenaje (Gasca y Mensuro, 2014, pp. 8-9).

Estos principios utilizados por Gasca y Mensuro para el Noveno Arte son extensibles a los videojuegos, pues utilizan unos procedimientos similares para contextualizar el trasfondo visual de sus discursos narrativos. Ruth García Martín, en su artículo “Más allá de la interactividad: los videojuegos como procedimiento artístico”, se fundamenta en los Art Games o Juegos Artísticos para apoyar su estudio. Dicho artículo se basa en las tipologías de creación expuestas por Pippa Stalker, crítica de arte, y Rebecca Cannon, crítica y artista, para señalar una posible clasificación de los videojuegos basada en tres fórmulas distintas: apropiación, intervención y creación completa (García Martín, 2012, pp. 65-66). De igual manera que en el cómic, el sistema de apropiación es el predominante en el campo del ocio interactivo, pues se centra en el uso de una estética concreta perteneciente a un periodo artístico, o en la introducción en el mundo virtual de determinados hitos artísticos reconocibles para contextualizar la obra digital y que se muestre lo más cercana a su homónima real.

El resultado entre la comparativa del sistema de relación entre el cómic y los videojuegos arroja unos patrones similares: la *intermedialidad* mediante el uso de la apropiación es algo en común en estos dos mundos, los cuales adoptan una iconografía, una estética o de un campo artístico concreto para contextualizar visualmente sus discursos narrativos. Esto nos lleva, de nuevo, a hablar de ese proceso de *transmedialidad* y de cómo en él entra en juego la *intermedialidad*. Si esto lo unimos al campo de la Historia del Arte, vamos a ver cómo, con el fin de apropiarse de los videojuegos, se van a asimilar diversos lenguajes histórico-artísticos pertenecientes a diversas etapas para construir su propio mundo interactivo, plagado de referencias culturales y elementos pertenecientes a las Bellas

Artes. Son muchos los videojuegos que han utilizado este proceso, algunos de forma excepcional, como *Blasphemous* (2019) de The Game Kitchen, la saga *Rock of Ages* (2011-2020) de ACE Team, o la franquicia de *Assassin's Creed* (2007-2021) de Ubisoft, entre muchos otros. No obstante, dada la excepcionalidad del caso, con este artículo queremos hacer un estudio pormenorizado de *Los pilares de la Tierra* (2017), el videojuego que adapta la obra literaria homónima y que sirve como un instrumento de estudio para comprender ese momento de cambio, tan convulso, que supuso el paso del estilo arquitectónico románico a las formulas del gótico.

## LOS PILARES DE LA TIERRA. UN VIDEOJUEGO VÁLIDO PARA EL ESTUDIO DEL PERIODO ARTÍSTICO DE TRANSICIÓN DEL ROMÁNICO AL GÓTICO

En 1989, el escritor británico Ken Follet publicó la novela histórica *Los pilares de la Tierra* (*The Pillars of the Earth*), una obra ambientada en la Inglaterra del siglo XII. Narra un momento religioso convulso, sirviéndose del cambio artístico producido por el paso de la arquitectura románica a la gótica, y el florecimiento de las grandes catedrales en Europa. Dada su atractiva temática, la obra de Follett se ha convertido en uno de los libros más vendidos a nivel mundial, superando los 26 millones de ejemplares (Romero y Moya, 2021). Y se llegó a adaptar como miniserie de ocho capítulos para televisión en el año 2010. Pero en 2017, *Los pilares de la Tierra* dio un paso más en su proceso *transmedia*; el estudio alemán Daedalic Entertainment anunció el videojuego que adaptaba la obra de Follett para PC, PlayStation 4 y Xbox One. Enmarcado dentro del género *point & click*, *Los pilares de la Tierra* presenta una estructura dividida en tres libros en los que el jugador revive la propia historia narrada en la obra literaria por medio de la sucesión de los personajes que más peso tienen en la aventura: Tom Builder, Jack Jackson, Aliena de Shiring y el prior Philip (Jiménez-Alcázar y Rodríguez, 2018, p. 58).

El argumento del videojuego sigue la misma línea temática que el libro; tanto es así que su propio autor colaboró con los desarrolladores para asegurarse de que la adaptación fuera lo más fidedigna posible, aunque con ciertas licencias (Castaño Ruiz, 2017). La historia gira en torno a la construcción de una catedral gótica en la ficticia ciudad de Kingsbridge. Sitúa su inicio a finales de 1135, momento en el cual este emplazamiento no era más que una pequeña localidad con algunas casas y un monasterio de estilo románico habitado por monjes.

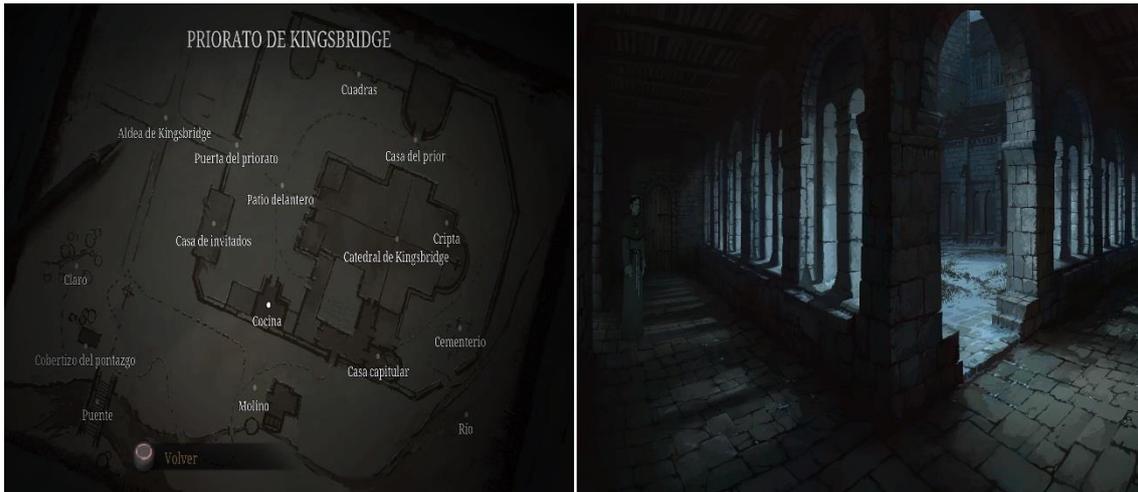
Dentro del juego se identificarán algunos elementos románicos recurrentes, siendo el propio monasterio del priorato de Kingsbridge el más importante. Por algunas de sus características visuales, este edificio sigue los preceptos del primer románico surgido a finales del siglo IX y abarca hasta el XI (Sureda, 2008, p. 150). En la fachada principal y

posterior se aprecian algunas de las señas identificativas, como esa articulación de los muros exteriores por medio de una decoración de arquillos ciegos separados por lesenas y columnas ornamentales adosadas a la fachada como así también aparece una serie de bandas lombardas fácilmente reconocibles. Aparte de esto, no se encuentra otro tipo de decoración, pues el primer románico destaca por su austeridad y el uso de contrafuertes adosados a sus muros. En la fachada occidental se pueden observar dos torres, de influencia carolingia, características de las grandes iglesias monásticas, especialmente benedictinas (Sureda, 2008, p. 175). De igual manera apreciamos una hilera de arcos geminados que se disponen a partir del segundo nivel y que se enmarcan en unos vanos alargados.



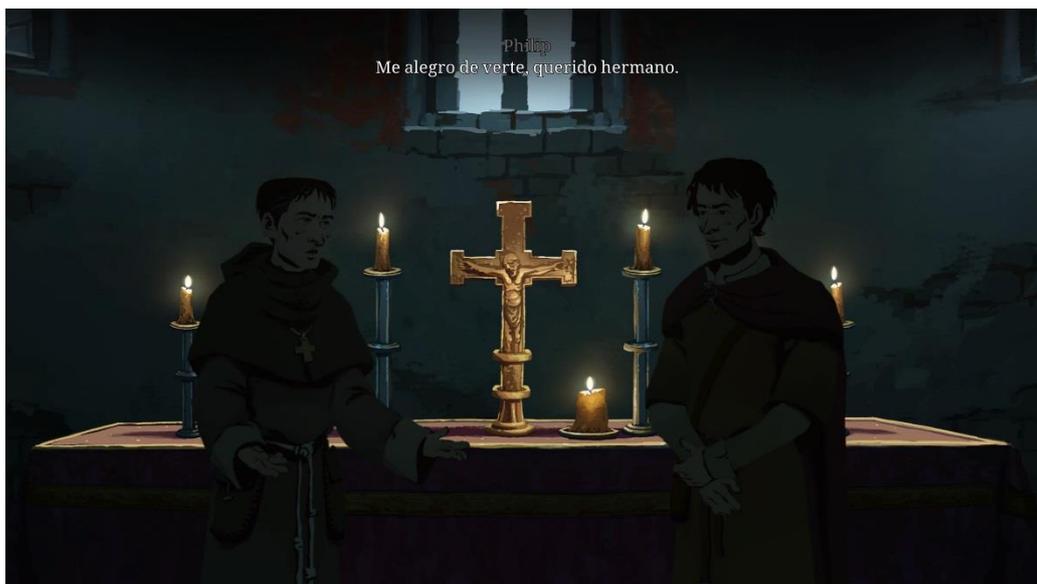
**Figura 1.** Cabecera y fachada occidental del monasterio románico de Kingsbridge. Fuente: Captura propia

En plano esas características se hacen presentes por medio de una planta basilical de tres naves con un transepto marcado y coronada por un ábside, escalonado en el interior, que se proyecta al exterior de forma semicircular. También aparecen marcadas esas dos torres de la fachada occidental y una cripta que era propia de estas construcciones donde solía depositarse alguna reliquia perteneciente al santo al que se rendía culto en ese lugar (Sureda, 2008, p. 176). El claustro se marca junto a la iglesia, lo que constituye un elemento importante al convertirse en el núcleo de tránsito entre dependencias. Presenta una forma cuadrada, delimitada por arquerías soportadas en columnas. En el videojuego puede verse en detalle el tipo de sistema constructivo utilizado, con el sillar labrado por canteros el principal elemento de sustentación (Sureda, 2014, p. 82).



**Figura 2.** Plano y claustro del monasterio románico de Kingsbridge. Fuente: Captura propia

La iconografía religiosa también se encuentra presente. Hay que señalar la cruz que se sitúa sobre la mesa de la eucaristía, en el ábside que representa la imagen de Cristo crucificado. La manera de plasmarla sigue los modelos románicos, heredados de la tradición bizantina, en la que se intenta expresar su divinidad. El cuerpo de Cristo cuelga de la cruz por medio de cuatro clavos de forma simétrica y con los brazos extendidos, apoyando sus pies en el *suppedaneum*. La representación de su cuerpo es esquemática y su rostro se inclina hacia la derecha (Gómez García, 2007, p. 31). Esto se recrea, aunque sustituye la madera como material por el oro.



**Figura 3.** Representación de un Cristo románico sobre la iglesia del monasterio de Kingsbridge. Fuente: Captura propia

Un momento crucial en el argumento del juego se plasma cuando Jack inicia un incendio en la cercha de la iglesia. Ello muestra que estos edificios poseían una techumbre de madera y que podían ser susceptibles de padecer este tipo de sucesos. Debido al incendio, el monasterio queda en ruinas y el priorato contrata a Tom Builder como maestro constructor para levantar una nueva iglesia. Esta ya comienza a dejar a un lado los elementos del románico para utilizar soluciones de un gótico inicial. Lo primero que llama la atención es cómo se presenta el proyecto. A través de una pizarra, el maestro constructor muestra al prior Philip los planos de la nueva catedral, señalando algunas diferencias que marcan la entrada de ese nuevo estilo. Se recurre a la planta basilical de cruz latina con un transepto marcado, pero en las naves se puede apreciar la disposición de columnas circulares con una función sustentante y decorativa, necesarias puesto que este tipo de edificaciones ganan en verticalidad a las románicas y necesitan reducir la carga de los muros, ya que estos irán perforados para la disposición de las vidrieras.

El dilatado tiempo de construcción de una catedral es algo que nos ayuda a comprender el funcionamiento de estas grandes empresas, que podían alargarse incluso durante generaciones. Durante la Edad Media en Europa, los diferentes trabajos se agrupaban en gremios, organizados de una manera jerárquica en tres niveles: maestro, oficial y aprendiz (Santiago, 2012). Tom Builder encarnaría esa figura del maestro constructor o de obra que se encarga de dirigirla, mientras en esta ocasión el puesto de aprendiz lo ocuparían sus hijos: Alfred y Jack. El primero sucedería a su padre como maestro.

La construcción de una nueva catedral es un proceso largo y prueba de ello se puede ver aquí, puesto que en un momento dado, Aliena debe casarse con Alfred para que el maestro de obra tenga un descendiente y futuro aprendiz que perpetúe la construcción dentro de su propia familia. Asimismo, en el título de *Daedalic* también se puede observar cómo trabajan los distintos gremios implicados en la empresa: carpinteros, talladores y los propios arquitectos, quienes se situaban a pie de obra para estar más cerca.



**Figura 4.** Izq.: Plano de la nueva catedral de Kingsbridge. / Der.: Diferentes agrupaciones gremiales trabajando en la obra de la nueva catedral. Fuente: Captura propia

Con el paso de los años, y después de una serie de infortunios, es Jack quien ocupa el cargo de maestro de obra y con él queda prácticamente terminada la catedral. El resultado final se puede apreciar en su fachada, donde ya se recogen las características del gótico. Durante los últimos compases del juego se presenta un problema, y es que ciertas partes comienzan a agrietarse debido al peso y a la mayor ligereza de los muros por la presencia de las grandes vidrieras que se muestran repartidas por todos sus flancos. Es entonces cuando Jack recurre a los arbotantes como solución, un elemento original del gótico surgido hacia 1180 y utilizado en algunas catedrales, como Nôtre Dame de París, para reforzar su sistema de ojivas (Franki, 2002, p. 145). Otra característica del gótico que se puede observar es el triple pórtico de entrada, enmarcado en unas arquivoltas ricamente decoradas y que se sitúa entre las dos torres laterales y esas grandes vidrieras que adornan toda la fachada, dividida en tres tramos, rematado el tercero de la parte central con un gablete (Franki, 2002, pp. 146-147). Tras este gablete, y en la parte central, encontramos la presencia de un elevado cimborrio cuadrado que se sitúa en el centro del transepto.



**Figura 5.** Izq.: Detalles de los arbotantes de la nueva catedral de Kingsbridge. / Der.: Fachada gótica de la parte occidental de la catedral de Kingsbridge. Fuente: Captura propia

El interior también cambia y se utilizan nuevas soluciones constructivas. La planta basilical mostrada inicialmente por Tom Builder se ha mantenido, pero se alza de una manera más monumental y ornamentada. La bóveda que sustenta la construcción es de crucería gótica, aprendida por Jack durante el tiempo que estuvo trabajando en la basílica de Saint-Denis. La importancia de las vidrieras puede verse en el interior. En el gótico, el color y la luz tuvieron un significado simbólico trascendente y didáctico fundamental (Nieto Alcaide, 1997, p. 34). Los vanos abiertos en el muro se decoraban con vidrieras ornamentadas y coloreadas con diferentes motivos. Estas vidrieras se utilizaban con una función didáctica, pero también buscaban crear un ambiente de cromatismo y luz interior, de la “Jerusalén Celestial” (Porras Gil, 2009, pp. 71-72). Siguiendo esa espiritualidad, podemos apreciar cómo en el interior de esta catedral se disponen vidrieras en las zonas laterales y en el ábside, enmarcadas en una serie de vanos ojivales propios del gótico y que recogen imágenes de santos a una escala monumental.



**Figura 6.** Izq.: Interior de la catedral gótica de Kingsbridge. / Der.: Detalles de las vidrieras situadas en la cabecera de la catedral. Fuente: Captura propia

Aunque la catedral de Kingsbridge es el eje articulador artístico del juego, también aparecen una serie de construcciones religiosas que serán visitadas por los protagonistas de *Los pilares de la Tierra* y que se encuentran repartidas principalmente entre Francia y España. De Francia podemos señalar algunos lugares como la abadía del Monte Saint-Michel, construida en 966 por una comunidad benedictina a petición del duque de Normandía, Ricardo I, siguiendo el estilo románico en sus formas iniciales, aunque culminada según el estilo gótico normando durante el siglo XIII (Sienra, 2019).

Si bien no se puede apreciar terminada, la catedral de Tours también aparece. Aliena llega aquí buscando a Jack y se encuentra con unos constructores y canteros trabajando en ella. El videojuego representa un momento histórico en torno a mediados del siglo XII, pero posiblemente aquí detectemos un error cronológico; y es que las obras están avanzadas, mientras que esta catedral no comenzó a construirse hasta el año 1170, por lo que es imposible que en ese preciso momento se encontrara tal y como se representa en el videojuego.

Otro edificio clave para la interpretación del gótico francés es la basílica de Saint Denis. Su importancia radica en ser la última residencia de los reyes y reinas de Francia. Construida sobre la tumba de san Dionisio, obispo misionero fallecido hacia el año 250, la abadía se levanta inicialmente siguiendo un estilo románico, pero ya hacia el año 1136 comienzan una serie de remodelaciones de carácter gótico, instigadas por el abad Suger, consejero de Luis VI el Gordo y de Luis el Joven, que derriban el deambulatorio carolingio y levantan la obra gótica; a partir de este momento se establecería como necrópolis real (da Costa y Moreira Neves, 2015, p. 30). Es por ello que en la fachada aún se pueden observar algunos elementos románicos que se combinan con otros góticos, como pueden ser los rosetones y los ventanales

enmarcados en vanos ojivales. Este edificio también supone un punto importante en el transcurso de la aventura, pues es aquí donde Jack aprende a construir las bóvedas de crucería y arcos apuntados que serán utilizados en la catedral de Kingbridge.



**Figura 7.** Izq.: Entrada en construcción de la catedral de Tours. / Der.: Fachada de la basílica de Sant Denis. Fuente: Captura propia

La representación del arte románico y gótico en España se extiende por medio de dos focos: la ruta de peregrinación del Camino de Santiago y Toledo y esa tradición de las tres culturas —árabe, cristiana y judía—. El Camino de Santiago tomará un protagonismo destacado; por medio de un mapa vemos cómo Aliena, en su búsqueda de Jack, toma la Ruta jacobea, o Camino francés, que se establece desde los Pirineos hasta Santiago de Compostela (Bango Torviso, 1993, p. 119). Durante su recorrido se mostrarán algunos puntos importantes. Uno de los primeros será el puente de la Reina, construido en el siglo XII siguiendo un estilo románico, aunque con algunos detalles ya góticos, y cuyo principal uso era el de ruta para cruzar el río Arga y subir a la ciudad de Pamplona (Bango Torviso, 1993, p. 133). El segundo alto en el camino se produce en Burgos, donde, por medio de una imagen estática, se nos muestra el perfil de la ciudad medieval. León será el tercer lugar de tránsito; aunque sin llegar a entrar, se muestra en primer plano la ciudad medieval y esa muralla de fortificación romana (Gutiérrez, Hernández, Campomanes, Muñoz y García, 2013, p. 313). El último emplazamiento antes de llegar a Santiago tiene lugar en Astorga, otra ciudad de fundación romana que tuvo gran importancia durante el medievo y que servía para articular el Camino de Santiago con la Ruta de la Plata (Bango Torviso, 1993, p. 286).

El final de la travesía se produce en Santiago. Aunque no llegamos a contemplar el interior de la catedral, sí se puede observar en segundo plano su fachada. La construcción de la gran Catedral de Santiago de Compostela debió comenzar alrededor del año 1075, promovida por el obispo Diego Peláez y dirigida por el Maestro Esteban, siguiendo el estilo románico que fue perpetuado por Diego Gelmírez (Bango Torviso, 1993, p. 341). Lo que aquí aparece representado es lo que se conoce hoy en día como la fachada del Obradoiro, aunque se han eliminado los detalles de la portada y de las torres que se añadieron posteriormente en época barroca (Bango Torviso, 1993, p. 339), para intentar recrear el aspecto que pudiera tener durante el siglo XII.



**Figura 8.** Calle de Santiago de Compostela con su catedral en segundo plano. Fuente: Captura propia

Debido a su importancia histórica y artística, Toledo se muestra de una manera singular. Los exteriores de la ciudad amurallada aparecen para que nos hagamos una idea del aspecto que podía tener durante el siglo XII, momento en el cual ya se encontraba reconquistada por los cristianos desde el año 1085 cuando Alfonso VI, rey de León y Castilla, entra tras llegar a un acuerdo con el soberano musulmán de esta Taifa, Yahia-al-Cadir. De esta representación destacan dos elementos sobre el resto: el primero es el alcázar, que se muestra en la zona más alta de la ciudad, y el otro es el puente de Alcántara, terminado de construir, según una inscripción, en el año 997 por Alef, hijo de Mahomat Alamerí (Dueñas, 2017).



**Figura 9.** Representación de los exteriores de la ciudad medieval de Toledo. Fuente: Captura propia

Con el tratado de capitulación, se conceden fueros propios a los mozárabes, musulmanes y judíos que la habitaban, fueros que serían respetados y refundidos por Alfonso VII en un único en 1118. Gracias a ello empezó uno de los períodos más florecientes de Toledo, sobre todo desde el punto de vista cultural, y que denominó a este lugar “La ciudad de las tres culturas” por el nivel de coexistencia y calma que existió durante los siglos XI, XII y XIII entre cristianos, judíos y musulmanes (Morales Farfan, s.f.). Este aspecto aparecerá recogido precisamente en esta ciudad del videojuego, en la que se muestra a un cristiano converso, un judío y un musulmán debatiendo y filosofando en una estancia perteneciente a un palacete de este último.

En lo referente al estilo artístico, la sala arroja algunas peculiaridades. Lo primero que podemos observar es la puerta adintelada que se encuentra enmarcada por ese característico juego de colores rojo y blanco que son el fruto de la sucesión del ladrillo y el yeso. El friso de la estancia está construido a base de una azulejería geométrica, posiblemente mudéjar, que puede recordarnos a algunos motivos dispuestos del Patio de Comares (Hattstein y Delius, 2000, p. 286) y donde destacan los ocre y azules. Esta sala se dispone en forma circular y algo que nuevamente nos remite a la pervivencia de ese arte islámico es la presencia de las dobles columnas que elevan los nervios y que se dirigen hacia la cúpula. Sigue un esquema similar al que se encuentra en la macsura de la mezquita de

Córdoba construida durante la ampliación de Al-Hakam II (962-966) (Hattstein y Delius, 2000, pp. 226-227), aunque arroja una peculiaridad más y es que entre esos nervios podemos apreciar unas oquedades de forma geométrica.



**Figura 10.** Habitación del palacete de un rico comerciante musulmán en la ciudad de Toledo.  
Fuente: Captura propia

En esa misma villa se pueden observar otras dependencias como el jardín. Aquí aparecen algunos elementos recurrentes de tradición islámica: el arco de herradura enmarcado en alfiz de la entrada principal. La importancia de los jardines en la tradición islámica se liga directamente con su religión y con la forma de representar el paraíso; el agua es un elemento importante para ellos y por eso aparece la fuente con una disposición central (Silva, 2011, p. 40). Tal y como se recoge en su tradición, el jardín se representa por medio de una disposición cuadrangular y se encuentra rodeado por una serie de estancias, que actúan como eje articulador y adquieren una función de ocio y reuniones. En este patio podemos ver otros elementos: los arcos ojivales que se encuentran enmarcados con un alfiz, pero en esta ocasión están decorados por medio de ataurique, o los arcos geminados de herradura que se disponen en la segunda planta.



**Figura 11.** Jardín del palacete de un rico comerciante musulmán en la ciudad de Toledo. Fuente: Captura propia

## CONCLUSIÓN

En este estudio sobre la adaptación videolúdica de la obra literaria de Ken Follett hemos abordado el repaso de algunos elementos propios del arte de la Baja Edad Media, enfocado sobre todo a los aspectos arquitectónicos, que se han proyectado hasta nuestros días y están teniendo difusión en un medio que, *a priori*, puede parecer tan separado de ellos como el videojuego. Muchas veces mitificados, los videojuegos pueden llegar a convertirse en una herramienta para el estudio de la Historia del Arte, como se ha demostrado en el análisis comparativo entre *Los pilares de la Tierra* y el arte. De esta manera, la obra interactiva del estudio alemán Daedalic Entertainment se convierte en un instrumento bastante bien documentado para entender el arte que se estaba desarrollando en Europa en el siglo XII, en especial durante la transición entre el estilo románico y gótico que se empezaba a manifestar en los edificios de índole religiosa. Aun con ello, es también cierto que se cometen algunos errores de documentación, descontextualizando temporalmente algunos elementos que pudieron no haber existido tal y como se representan. El monasterio Kingsbridge es un buen ejemplo de ello y nos sirve para conocer como esas corrientes artísticas y soluciones constructivas fueron extendiéndose por toda Europa y propiciaron una época de florecimiento de las catedrales. Francia se posiciona

como el principal núcleo de cambio en este proceso, mientras en España se puede apreciar que una tradición más arraigada se convierte en el caldo de cultivo perfecto para la convivencia de diferentes estilos artísticos. Así, las culturas cristianas, judías e islámicas consiguieron propiciar un legado que ha durado hasta nuestros días.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bango Torviso, I. (1993). *El Camino de Santiago*. Madrid: Editorial Espasa Calpe.
- Castaño Ruiz, C. (2017). Análisis de Los Pilares de la Tierra, adaptación de la novela de Ken Follett a videojuego. HobbyConsolas. Recuperado de <https://www.hobbyconsolas.com/reviews/analisis-pilares-tierra-adaptacion-novela-ken-follett-videojuego-163664>
- Da Costa. R. y Moreira Neves, T. (2015). A contemplação anagógica na Abadia de Saint-Denis. *Mirabilia: Electronic Journal of Antiquity, Middle & Modern Ages*, 20, (pp. 29-43). Barcelona: Universitat Autònoma de Barcelona.
- Dueñas, C. (2017). El Puente de Alcántara en Toledo. Leyendas de Toledo. Recuperado de <https://www.leyendasdetoledo.com/el-puente-de-alcantara-en-toledo/>
- Franki, P. (2002). *Arquitectura Gótica*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- García Martín, R. (2012). Más allá de la interactividad: los videojuegos como procedimiento artístico. En *Bellas Artes y Sociedad Digital vol. 1* (pp. 49-74). Tenerife. Editado por Sociedad Latina de Comunicación Social.
- Gasca, L. y Mensuro, (2014). *La pintura en el cómic*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- Gil González, A. (2012). +Narrativa(s). *Intermediaciones novela, cine, cómic y videojuegos en el ámbito hispánico*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.
- Gómez García, C. (2007). *Disposición del paño de pureza en la escultura del cristo crucificado entre los siglos XII y XVII*. Madrid. [Tesis de doctorado, Universidad Complutense de Madrid].
- Gutiérrez, J. A., Hernández, F. Campomanes, E., Muñoz, F. y García V. (2013). Revisión arqueológica de las murallas de León. En I. C. Ferreira (coord.) *Fortificações e território na Península Ibérica e no Magreb vol. 1* (pp. 313-328). Lisboa. Edições Colibri.
- Hattstein, M. y Delius, P. (2000). *El islam: arte y arquitectura*. Madrid: Editorial Ullmann Publishing.
- Jiménez-Alcázar, J. F. y F. Rodríguez, G. (2018). Novela, Cine (TV) y Videojuegos: El Nombre de la Rosa y Los Pilares de la Tierra. En *Quaderns N° 13* (pp. 56-57). Alicante. Editorial de la Universidad de Alicante.

- Morales Farfan, L. (s.f.). *Toledo (II): siglos XI y XII, de la Reconquista a la Escuela de Traductores*. Una ventana desde Madrid. Recuperado de <https://unaventanadesdemadrid.com/toledo-ii.html>
- Nieto Alcaide, V. (1997). *La luz, símbolo y sistema visual (El espacio y la luz en el arte gótico y del Renacimiento)*. Madrid. Ediciones Cátedra.
- Porras Gil, C. (2009). Construyendo la Jerusalén Celeste. La espiritualidad medieval y su representación en el arte. En *Biblioteca: estudio e investigación* nº 24 (p. 63-76). Burgos. Editado por el Ayuntamiento de Aranda de Duero.
- Romero, S. y Moya, M. (2021). *Los libros más vendidos de la historia*. Muy Interesante. Recuperado de <https://www.muyhistoria.es/contemporanea/fotos/los-libros-mas-vendidos-de-la-historia/libros02>
- Santiago, M. (2012). *Historia de los gremios medievales, los antiguos sindicatos*. Red Historia. Recuperado de <https://redhistoria.com/los-gremios-medievales-los-antiguos-sindicatos/>
- Sienra, R. (2019). *La espectacular historia de Mont-Saint-Michel, una isla medieval frente a la costa de Francia*. My Modern Met. Recuperado de <https://mymodernmet.com/es/mont-saint-michel-historia/>
- Silva, N. (2011). El paraíso en el Islam. En *Revista digital de iconografía medieval* vol. 3 (pp. 39-49). Madrid. Ediciones de la Universidad Complutense de Madrid.
- Sureda, J. (2008). El Arte Románico. En Ramírez, J. A. (dir.), *Historia del Arte: La Edad Media* (pp. 148-211). Madrid, Alianza Editorial.
- Sureda, J. (2014). *El Despertar de Europa. El arte del Románico y del Gótico*. Barcelona. Editorial Planeta.