

# e-tramas

ISSN 2618-4338

Número 7 - Noviembre de 2020

Grupo de investigación en Tecnologías Interactivas (GTI). Facultad de Ingeniería

Grupo de Investigación y Transferencia "Tecnologías - Educación - Gamificación 2.0" (TEG 2.0). Facultad de Humanidades.

**Universidad Nacional de Mar del Plata**

Proyecto I+D+i. *Historia y videojuegos (II): conocimiento, aprendizaje y proyección del pasado en la sociedad digital* (HAR2016-78147-P).

**Ministerio de Economía y Competitividad del Gobierno de España**

<http://e-tramas.fi.mdp.edu.ar/index.php/e-tramas>



LOS ESTADOS COMBATIENTES DEL SUR. LA HISTORIA DEL CLAN  
SHIMAZU SEGÚN *NOBUNAGA'S AMBITION: SPHERE OF INFLUENCE* (KOEI,  
2013)

THE WARRING STATES OF THE SOUTH. THE HISTORY OF THE SHIMAZU  
CLAN ACCORDING TO *NOBUNAGA'S AMBITION: SPHERE OF INFLUENCE*  
(KOEI, 2013)

**Claudia Bonillo Fernández**

*Universidad de Zaragoza*

[claudiabonfdez@hotmail.com](mailto:claudiabonfdez@hotmail.com)

Fecha de recepción: 09/06/2020

Fecha de aprobación: 06/09/2020

### Resumen

El fin de este artículo es analizar la representación del clan Shimazu en el videojuego *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence*, desarrollado por la empresa nipona Koei en 2013 con motivo del trigésimo aniversario de la saga *Nobunaga no Yabō*, examinando sus eventos históricos, escenas desbloqueables por el jugador cuando cumple ciertos requisitos durante la partida que recogen el contenido considerado “histórico” por los desarrolladores del videojuego.

Concretamente, estudiaremos los comprendidos entre el doscientos uno y el doscientos catorce, así como otros pocos aislados de especial relevancia, que coleccionan la visión del videojuego sobre las hazañas del clan Shimazu durante la “era de los estados combatientes” en el siglo XVI japonés. Para ello, empezaremos con una perspectiva del clan Shimazu para contextualizarlo y destacar su importancia a lo largo de la historia, recalcando su evolución desde su origen hasta la

*e-tramas 7 – Noviembre 2020 – pp. 1-25*

*ISSN 2618-4338*

*GTI – TEG 2.0 – I+D+I Historia y videojuegos (II)*

*Facultad de Ingeniería; Facultad de Humanidades*

*Universidad Nacional de Mar del Plata*

*Universidad de Murcia*

actualidad. Después profundizaremos en los eventos históricos seleccionados del videojuego, contrastando la información que ofrecen con fuentes históricas. Acabaremos con unas conclusiones sobre cómo se quiere publicitar este clan a través del presente videojuego.

### Palabras clave

Periodo Sengoku, estudio de videojuegos, ambientación histórica, clan Shimazu.

### Abstract

The aim of this article is to analyze the representation of the Shimazu clan in the video game Nobunaga's *Ambition: Sphere of Influence*, developed by the Japanese company Koei in 2013 on the occasion of the 30th anniversary of the Nobunaga no Yabō saga, by examining its historical events, scenes that can be unlocked by the player when they meet certain requirements during the game, which include content that is considered "historical" by the game's developers.

Specifically, we will study those between the two hundred and one and two hundred and fourteen, as well as a few isolated ones of special relevance, which reflect the vision of the video game of the exploits of the Shimazu clan during the "era of the fighting states" in the 16th century Japan. To do so, we will start with a perspective of the Shimazu clan to contextualize it and highlight its importance throughout history, emphasizing its evolution from its origin to the present. We will then delve into the selected historical events of the video game, contrasting the information they offer with historical sources. We will finish with some conclusions about how they want to advertise this clan through this video game.

### Keywords

Sengoku period, game studies, historical setting, Shimazu clan.

## EL CLAN SHIMAZU, PROTECTOR DE KAGOSHIMA

"Shimazu" era el nombre de un *shōen*, delimitación territorial heredada de China instaurada en Japón en el periodo Nara (710-784) cuando el gobierno central decretó que los campos de arroz para cultivo privado, en posesión de templos y nobles, se mantendrían a perpetuidad, sistema que se prolongaría hasta el siglo XVI (Shively, 1999, p. 224). Este *shōen* fue establecido durante la era Manju (1024-1028) cuando el gobernador del territorio de Dazai, Taira no Suemoto, donó al noble Fujiwara no Yorimichi el distrito de Morotaka en el estado de Hyūga, situado en el centro de la tierra de Shimazu, en Miyazaki. Con el tiempo, el

perímetro de este *shōen* se extendería a las regiones de Satsuma y de Ōsumi, abarcando toda Kagoshima. En 1185, con la caída en desgracia de la Corte y la toma del poder de la casta samurái con un gobierno militar, el primer *shōgun* del *shogunato* Kamakura, Minamoto no Yoritomo, nombraría al general Koremune Tadahisa, de la casa Konoe, administrador del *shōen* Shimazu, pasando a llamarse Shimazu Tadahisa (Shōko, 2010a).

Una de las características que ha marcado la historia del clan es su condición de nación marítima. Situados en el extremo sur de la isla de Kyūshū, la más meridional de las cuatro que componen el archipiélago nipón, han estado en constante contacto con el mundo exterior, especialmente China y, durante el periodo Momoyama (1573-1600), con los pueblos ibéricos, en especial portugueses. Todo ello favoreció que desarrollaran fructíferas relaciones comerciales que les permitirían sobrevivir a las duras luchas territoriales del turbulento periodo Sengoku (1467/1477-1603), durante el que llegarían a controlar la mayor parte de Kyūshū (Shimadzu Limited, 2020). Aunque se aliaron con el bando perdedor durante la Batalla de Sekigahara (1600), en 1602 se le permitió al líder del clan Iehisa mantener el control de sus territorios, pasando a ser el primer señor de Satsuma. Con la ascensión de Tokugawa Ieyasu a *shōgun* en 1615, Japón entró en un periodo de paz y aislamiento conocido como Edo (1615-1868) y, a pesar de las restricciones para contactar con el exterior, el clan Shimazu continuaría comerciando con China a través del Reino de Ryūkyū (islas de Okinawa), conquistado por el clan en 1609 (Ryukyu Cultural Archives, 2013), introduciendo en Japón mercancías, información y tecnología extranjeras (Shimadzu Limited, 2020).

Debido a su situación geográfica, durante la década de 1840 Satsuma fue de los primeros dominios que empezó a sentir la influencia extranjera con la colonización de China y del este Asiático. Viendo la necesidad de que Japón se convirtiera en un país fuerte y próspero que pudiera equipararse a las potencias occidentales, el líder del clan Nariakira invirtió en diversos proyectos educativos, dando lugar a importantes figuras como el último samurái Saigō Takamori (National Diet Library, 2013), y el *Shūseikan-jigyō*, iniciativa originada en 1851 con el objetivo de modernizar el territorio desarrollando las industrias metalúrgica, textil y del vidrio, contribuyendo a la rápida modernización de Japón durante la era Meiji (1868-1912) (Shimadzu Limited, 2020).

Orgullosos de sus raíces, Shimazu Nobuhisa y Shimazu Tadahiro lideran en la actualidad la empresa Shimadzu Limited, fundada en 1922 y encargada de administrar el

rico patrimonio cultural de Kagoshima. La familia también se ocupa del museo *Shōko Shūseikan*, fundado en 1923, que comparte el legado de su clan.

### ¿REALIDAD O MITO? EL CLAN SHIMAZU EN *NOBUNAGA'S AMBITION: SPHERE OF INFLUENCE*

La historia del clan Shimazu en el juego *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* empieza en el evento doscientos uno, "*Jisshinsai's Teachings*", tomando como punto de partida a Shimazu Tadayoshi (1492-1568), tercer cabeza de la rama Sasshu emparentada con el clan Shimazu. En el juego se menciona que trabajó junto a su hijo Takahisa (1514-1571) para fortalecer su tierra y solucionar los conflictos internos del clan, referenciando el enfrentamiento que se produjo en 1526 cuando Shimazu Katsuhisa, decimocuarto cabeza del clan, cedió el liderazgo de la casa principal a su hijo adoptivo Takahisa, provocando la rebelión de Sanehisa, de la rama Sasshu; Tadayoshi se alió con su hijo biológico Takahisa y acabó expulsando a los Sasshu de Kagoshima (Shōko, 2010 b). Se alude a cómo Tadayoshi se hizo monje y cambió su nombre a Jisshinsai, históricamente sucedió en 1527 y se hace hincapié en que contribuyó a la educación del clan componiendo los Poemas de Iroha, a los que se le dedica otro evento en el que profundizaremos al final de este apartado. Tras esta introducción, se presenta a los protagonistas de las siguientes escenas, los cuatro nietos de Jisshinsai: Yoshihisa (1533-1611), Yoshihiro (1535-1619), Toshihisa (1537-1592) e Iehisa (1576-1638). Tras la muerte del decimoquinto líder del clan en 1571, su hijo Yoshihisa se convirtió en su sucesor, liderando el clan junto a sus tres hermanos y llegando a ser conocidos como los "Cuatro Hermanos Shimazu" (島津四兄弟) (Kagoshima Prefecture a, 2017). En el evento, Yoshihisa menciona su intención de unificar las tres tierras de Sanshū, haciendo mención del *Sanshū Tōitsu* nombre con el que se conoce la conquista de Satsuma, Hyūga y Ōsumi por los cuatro hermanos (Shōko, 2010 c). Aunque en el juego Yoshihisa afirma que ha sido el sueño del clan durante generaciones, este suele asociarse a Takahisa.



**Figura 1.** Los hermanos Shimazu en el juego: Yoshihisa, Yoshihiro, Toshihisa e Iehisa

El siguiente evento se titula “*The Battle of Kizakibaru*”, combate acaecido en 1572 en la ciudad de Ebino (pref. Miyazaki) en la que Yoshihiro se enfrentó al clan Itō por el castillo de Kakutō. Este pertenecía al clan Kitahara con el nombre Hisafuji; tras su derrota en 1562 por los Shimazu, en 1564 Takahisa le cedió el castillo a Yoshihiro, quien le cambió el nombre a Kakutō tras renovarlo; el clan Itō no estuvo conforme con esta decisión, por lo que planeó un ataque nocturno, considerado el inicio de esta batalla (Kagoshima Prefecture, 2017a). El juego comenta que el clan Itō tenía una gran ventaja numérica, dato acorde con las fuentes ya que el líder del clan Itō Yoshisuke (1512-1585), se había aliado con el clan Sagara de Higo (Shōko, 2010 d) hasta reunir más de tres mil soldados (Kagoshima Prefecture, 2017a). La batalla, sin embargo, acabó con la victoria del clan Shimazu, conocida como “la Okehazama de Kyūshū” (九州の桶狭間), alias que se menciona en el juego y que hace referencia a la batalla de Okehazama en 1560 en la que, contra todo pronóstico, Oda Nobunaga logró una victoria aplastante contra el poderoso ejército del clan Imagawa. El juego detalla una táctica gracias a la que Yoshihiro alcanzó la victoria: con la cooperación de civiles y monjes disfrazados, logró simular que tenía soldados apostados para una emboscada; el ejército de Sagara, que iba a ayudar a los Itō, se retiró en cuanto vio a los soldados falsos. Sin embargo, no está claro que Yoshihiro empleara esta argucia. La utilización de civiles haciéndose pasar por soldados aparece en la web que conmemora el cuarto centenario de su muerte (Kagoshima Prefectural, 2019a), mientras que el museo Shōko Shūseikan solo menciona que consiguió aparentar que su ejército era muy numeroso (Shōko, 2010d). Por su parte, en la página de la prefectura de Kagoshima dedicada a los cuatro hermanos en la que se desgana el curso de la batalla de Kizakibaru, se comenta que



el ejército del clan Suruga se retiró al ver un gran número de banderas blancas que, en realidad, podrían haber sido una bandada de garzas o, en versiones más fantasiosas, la aparición de un Buda en forma de cisne blanco (Kagoshima Prefecture, 2017a). Por su parte, la otra táctica que se menciona en el juego, alternando huida y ataque para desgastar el ejército enemigo, sí parece que llegó a utilizarse (Ebino City, 2020). El evento acaba indicando que, debido a esta derrota, el clan Itō se debilitó (Shōko, 2010d), dando la oportunidad al clan Shimazu de conquistar Hyūga. Esta batalla se considera el detonante por el que el clan Shimazu pudo poner bajo su control las tres tierras de Sanshū, pero la conquista de Hyūga no llegaría hasta más adelante: al año siguiente de la Batalla de Kizakibaru, el aliado del clan Itō el clan Nejime de Ōsumi se rindió, seguido un año más tarde por el clan Kimotsuki del mismo territorio, reduciendo la presencia de fuerzas contrarias al clan Shimazu en la zona; finalmente, en 1577 Yoshisuke huyó a Bungo (pref. Ōita), permitiendo al clan Shimazu hacerse por fin con Hyūga (Shōko, 2010d).



**Figura 2.** Evento 202 y pagoda a los soldados caídos donde estaba el castillo de Kakutō

El evento doscientos tres, “*Sourin Ōtomo’s Christian Kingdom in Hyūga*”, empieza poco después de que Yoshihisa y sus hermanos lograran unir las tres tierras de Sanshū. Narra cómo el líder del clan más poderoso de Kyūshū y gobernante de Bungo, Ōtomo Sōrin (1530-1587), sintiéndose amenazado por la rápida expansión del clan Shimazu, fingió ayudar al clan Itō a recuperar su territorio y mandó soldados a Hyūga, todo ello acorde con los hechos conocidos (Shōko, 2010 e). El verdadero objetivo de Sōrin, sin embargo, era crear un reino cristiano en el territorio. Este plan está confirmado en el tercer volumen de la *Historia de Japam*, crónica escrita por el sacerdote jesuita portugués Luís Fróis que recoge sus más de treinta años de estancia en el Japón medieval como misionero, donde se habla con

frecuencia de Sōrin, bautizado como Francisco (Fróis, 1982, pp.20-28). Menciona la huida de Yoshisuke, la intención de Sōrin de tomar represalias contra Satsuma, así como su proyecto para reformar Hyūga:

*“Socedeo neste meio tempo que el-rey de Saçuma tomou em guerra o reyno de Fiunga, que por huma parte está continuo com o de Bungo. O rey se veio com seos netos e nora desbaratado recolher a Bungo [...] O principe de Bungo, tomando esta tirania e offensa por sua, se começou a fazer prestes para tornar a tomar por força d’armas o reyno que os de Saçuma tomarão a hum [...] E assim mandou dizer ao Padre que elle tinha assentado de se hir para Fiunga e levar de Bungo comsigo somente trezentos homens para estarem com elle, os quaes todos havião de ser christãos; e que a cidade que alli determinava edificar havia de ser regida com novas leys e institutos differentes dos de Japão; e que para os naturaes de Fiunga melhor se unirem com elle e com os seos, que todos se havião de fazer christãos e viver em hum amor e união fraternal [...]”* (Fróis, 1982, pp. 17-19).

El evento finaliza cuando Toshihisa propone situar a su hermano Iehisa y a Yamada Arinobu, un hombre leal y habilidoso en los asedios, en el castillo de Taka, en el territorio de Niiron, para obstaculizar el avance del ejército de Ōtomo, aludiendo al comienzo de la batalla de Mimigawa en la que, efectivamente, participaron estas dos figuras históricas (Kagoshima Prefecture, 2018).



**Figura 3.** Sōrin en el juego y campo de batalla de Mimigawa

“*Shadow of the Beast*” se sitúa tras la derrota de Sōrin en Mimigawa en 1578, lo que provocó el declive del clan Ōtomo e intensificó el avance del clan Ryūzōji, liderado por Takanobu (1529-1584), “el Oso de Hizen” (Kyushu National Museum, 2005). Este incidente se contextualiza en



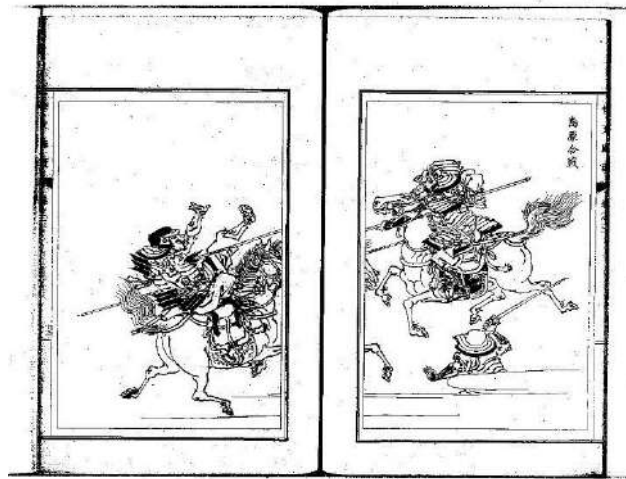
los intentos de independización del clan Ryūzōji. Originalmente estaba asociado con el clan Shōni y, para emanciparse, Takanobu pidió la colaboración de los clanes Ōtomo y Ōuchi; aunque en 1570 intentaría independizarse del clan Ōtomo en la batalla de Imayama, no lo conseguiría hasta después de la batalla de Mimigawa (Shōko f, 2010). Por tanto, el siguiente enemigo que se interponía a la unificación de Kyūshū era Takanobu, quien había expandido su influencia y tomado el nombre de *Goshū no Taishu* (五州の太守, “Gobernador de las Cinco Provincias” [t.a.]), refiriéndose a Hizen, Higo, Chikuzen, Chikugo y Buzen (Saga Prefectural Museum, 2009). En el juego, los hermanos se reúnen para planear su ataque contra su nuevo enemigo, y concluyen que su siguiente paso debe ser la conquista de Higo, que históricamente llevarían a cabo en 1582 (Biblioteca Prefectural de Miyazaki, 2017, pp. 11-12).



Takanobu en el juego y retrato en el Museo Prefectural de Saga

“A Messenger from Arima”, comienza en el mismo punto que el anterior, tras la victoria en el río Mimigawa, aunque aquí se habla del río Takagigawa. Ambos nombres son correctos, ya que esta batalla se libró en ambos ríos (Kagoshima Prefectural, 2019b). El evento habla de cómo todos los señores feudales se rendían ante Ryūzōji Takanobu, excepto un noble menor de Hizen, Arima Harunobu, que fue a pedir ayuda a Yoshihisa. Hay dos ocasiones importantes en las que el clan Shimazu mandó refuerzos al clan Arima. La primera fue en 1582, cuando los Arima, que durante su época dorada habían gobernado la mayor parte del este de Hizen (pref. Saga), se habían visto obligados a retirarse hasta el sur de la península de Shimabara por la presión del ejército Ryūzōji; ante esta situación, Harunobu juró lealtad al clan Shimazu y les

pidió refuerzos, petición en la que actuó como intermediario lehisa (Biblioteca Prefectural de Miyazaki, 2017, p. 11). La segunda ocasión fue dos años después, preámbulo de la batalla de Okitanawate en la que cayó Takanobu (Shōko, 2010f). La mayor parte del evento está dedicada a una charla entre los hermanos en la que debaten si deberían ayudar al clan Arima a pesar del riesgo que supone; al final concluyen que si se retiran mancillarían su buen nombre como guerreros, por lo que deciden mandar a lehisa al frente. A pesar de que no se mencionan fechas, si tenemos en cuenta que los hermanos valoran su relación pasada con el clan Arima podemos deducir que este evento se sitúa en enero de 1584, cuando se tiene constancia de que el clan Shimazu organizó un consejo de guerra en el que decidió mandar refuerzos a Shimabara (Biblioteca Prefectural de Miyazaki, 2017, p. 12).



**Figura 5.** Ataque de los Shimazu en Shimabara en el volumen dos de la crónica *Shizu no Odamaki* (倭文麻環)

“*Jōun’s Decision*” se sitúa tras la batalla de Okitanawate en 1584, donde los clanes Shimazu y Arima consiguieron una aplastante victoria contra Takanobu, quien pereció en la contienda (Shōko, 2010f). Tras la muerte de su líder, el clan Ryūzōji y su vasallo el clan Nabeshima se rindieron a los Shimazu, que tomaron así el control de la mayor parte del norte de la isla de Kyūshū (Shōko, 2010f). Durante el resto del evento Takahashi Jōun, vasallo del clan Ōtomo a cargo de los castillos de Iwaya y de Hōman (*Tachibana-ke jyūnana*, 2006a) y protagonista de las dos siguientes escenas, habla con su hijo Tachibana Muneshige, intuyendo que su derrota a manos del clan Shimazu se acerca.

Como parte de la unificación de Kyūshū, el clan Shimazu se propuso conquistar los tres castillos de Echizen (noroeste de la pref. Fukuoka): Hōman, Tachibana e Iwaya, que actuaba como primera línea de defensa de los otros dos. El evento doscientos siete, “*Jōun Takahashi, the Unmovable*”, comienza con la invasión de este último en julio de 1586, en la que se enfrentaron cinco mil soldados del clan Shimazu contra setecientos de Jōun (Dazaifu Fureai Museum, 2020). El evento se centra en la última parte de la batalla, y narra cómo los Shimazu piden de manera reiterada la rendición de Jōun, que se niega una y otra vez. Esta anécdota aparece en la crónica *Takahashi Ki* (高橋記), escrita alrededor de 1651, donde se recoge que el clan Shimazu pidió en tres ocasiones a Jōun que se rindiera, pero se negó todas ellas (Sujaku, 2016). Sin embargo, este manuscrito se categoriza como un *gunki* (軍記, “crónicas de guerra” [t.a.]), tipo de literatura épica en la que se tomaba como base hechos reales para narrar la biografía de generales; por tanto, aunque se consideran un tipo de fuente importante, la mezcla de realidad y ficción dificulta discernir la veracidad de los hechos que narran. Más fiable es el diario de Uwai Kakuken (Cultural Heritage Online, n.d.), consejero de Shimazu Yoshihisa, en el que se dice que Jōun ofreció rendirse a cambio de no entregar el castillo, propuesta que fue rechazada por el clan Shimazu (Sujaku, 2016). El evento continúa cuando Jōun da un discurso en el que explica que sigue siendo leal al clan Ōtomo a pesar de su decadencia porque un verdadero guerrero sabe que cuando su clan está en declive es cuando más necesita su vida, frase que se asocia a este guerrero (Dazaifu Fureai Museum, 2020). El evento finaliza cuando los soldados del castillo de Iwaya, inspirados por las palabras de su señor, deciden luchar hasta el final. Aunque no se menciona en el juego, esta batalla fue extremadamente sangrienta, con un gran número de bajas en ambos bandos, hasta el punto de que se dice que el río Somekawa se tiñó de rojo con la sangre de los caídos (Dazaifu Fureai Museum, 2020).

Continuando los hechos del evento anterior, “*Flower Bloomed in Battle*” nos cuenta la muerte de Jōun. Viendo que su derrota está próxima, compone su poema de despedida: “*Though my body may be locked beneath the earth/ May my name remain eternal in the sky*”, que coincide con la versión recogida en el *gunki Kyūshū Chi Ranki* (九州治乱記) escrito entre 1615 y 1624 (Sujaku, 2016). Después, se hace *seppuku* (Dazaifu Fureai Museum, 2020). El apodo póstumo de “*sengoku no hana*” (戦国の花, “la flor de los estados combatientes” [t.a.]) se atribuye a Toyotomi Hideyoshi (1537-1598) cuando fue a visitar la región tras la pacificación de Kyūshū (Dazaifu Fureai Museum, 2020), tal y como comenta el juego.



Figura 6. Jōun defendiendo el castillo de Iwaya en el evento 207

Algunos eventos relatan una historia contrafactual. Es el caso de “*The Pride of the Satsuma Hayato*”, en el que los hermanos celebran haber unificado Kyūshū, hazaña que nunca completaron, y se preparan para lanzarse a la conquista de la isla de Honshū, objetivo del que no queda constancia que se plantearan. Un detalle interesante, no obstante, es el término “*hayato*” (隼人) del título, nombre poético que se da a los guerreros de Satsuma o a los hombres nacidos en la prefectura de Kagoshima (Kotobank, 2014).

“*Viewpoints*” retoma la narración de hechos históricos tras la batalla en el castillo de Iwaya. Cuenta que la conquista de Kyūshū por el clan Shimazu se había detenido poco antes de completarse debido a la resistencia desesperada de Jōun, interrupción que su líder Ōtomo Sōrin aprovechó para rogar ayuda al regente Hideyoshi. En efecto, durante los catorce días (Dazaifu Fureai Museum, 2020) que Jōun alargó la conquista de su castillo, Sōrin fue a ver a Hideyoshi, que había sido nombrado *kanpaku* en 1585, título otorgado por el emperador que le autorizaba a gobernar en su lugar (Moroyama Town, 2018). Ordenó el cese de las disputas en Kyūshū con la orden *Kyūshū Teisen Rei* (九州停戦令), pero fue ignorado por el clan Shimazu, provocando el comienzo de la invasión de la isla por Hideyoshi (Shōko, 2010g). El juego comenta que, como avanzadilla, fueron desplegados los ejércitos de Kanbei Kuroda y del clan Mōri desde el norte de Buzen, y el ejército de Sengoku Gonbei se dirigió al castillo de Funai; durante la discusión sobre las estrategias que podrían adoptar nombran a Tachibana Muneshige y a Kikkawa Motoharu. Todos estos personajes participaron en esta campaña (ADEAC, n.d.). Respecto a Sengoku Hidehisa, llamado Gonbei cuando era niño, la mención al territorio de Funai alude a la batalla de Hetsugigawa de diciembre de 1586

(Oonogawa Battle, 2017), donde sufrió una humillante derrota contra el clan Shimazu. Al oír estas noticias, Yoshihisa concluye que deberían abandonar el castillo de Tachibanayama en Chikuzen (ADEAC, n.d.), y centrarse en atacar Bungo, para lo que Yoshihiro reunirá tropas en el castillo de Kumamoto e Iehisa en Hyūga, donde se había establecido (Shōko, 2010h), para encontrarse todos en Funai. Aunque durante el evento Yoshihisa insiste en que no permitirá que nadie interfiera en su unificación de Kyūshū, en 1587 Hideyoshi y su hermano Hidenaga intervinieron personalmente en la conquista de la isla, provocando que los señores del norte de Kyūshū retiraran su apoyo al clan Shimazu. En abril de 1587 se libró la batalla de Nejizozaka, tras la que el clan Shimazu se vio obligado a rendirse y abandonar su plan de unificación, quedándose con los territorios de Satsuma, Ōsumi y el distrito de Morokata en Hyūga (Shōko g, 2010). Al final de la escena aparece Iehisa hablando con su hijo Toyohisa, figura relevante en eventos posteriores.



**Figura 7.** Estatua en el templo Taihei con Hideyoshi y Yoshihisa firmando la paz tras la unificación de Kyūshū.

Los últimos cuatro eventos centrados en el clan Shimazu detallan su implicación en la batalla de Sekigahara por la unificación de Japón en 1600 entre el Ejército del Oeste, liderado por Ishida Mitsunari (1560-1600), y el Ejército del Este, con Ieyasu (1543-1616) al mando. “*Ieyasu’s Plot*” empieza con el preámbulo de esta, cuando Ieyasu se desplazó para subyugar al clan Uesugi. Poco antes de morir, Hideyoshi dejó su puesto de regente a su hijo Hideyori, de 6 años. Hasta que alcanzara la mayoría de edad, el mando quedaría en manos de dos órganos de gobierno, los *Go Bugyō* (五奉行, “Cinco Comisionados”) con Mitsunari a la cabeza, y los *Go Tairō* (五大老, “Cinco Regentes”), con autoridad sobre los primeros y comandados por Ieyasu. La última voluntad de Hideyoshi había sido que protegieran a su hijo y la paz en



el archipiélago, pero los distintos generales no tardaron en aprovechar la oportunidad para intentar hacerse con el poder. En agosto de 1599, Uesugi Kagekatsu (1556-1623), uno de los Cinco Regentes, empezó a fortalecer su poder militar, dando un pretexto a Ieyasu para desligarse del grupo y formar una coalición para detenerlo. El evento del juego seguramente se sitúa alrededor de junio de 1600, cuando el ejército Tokugawa se dirigía a someter Aizu (oeste de la pref. Fukushima) (Sekigahara Town History, 2020). En él se ve cómo Ieyasu le pide a Yoshihiro que defienda el castillo de Fushimi; sin embargo, el general ocupado de protegerlo, Torii Mototada se niega a dejarle entrar (Yotsumoto, 1966, p. 17). Tal y como se comenta en el juego, el ejército Shimazu, incapaz de defender Fushimi con las pocas tropas que tenía, unos doscientos soldados (Yotsumoto, 1966, p. 17), decidió dejar el bando de Ieyasu y aliarse con Mitsunari. El evento explica que Yoshihiro tenía tan pocas tropas debido a la división dentro del clan producida tras la invasión de Kyūshū. Una facción apoyaba a Yoshihiro, nombrado decimoséptimo líder del clan (Shōko, 2010k), y la otra a Yoshihisa, el líder previo encargado de la protección de Satsuma, que deseaba mantenerse neutral en la lucha por la nación. En 1587, tras la unificación de Kyūshū, Hideyoshi convocó a Yoshihiro para otorgarle los nombres de Toyotomi y de Hashiba, y hacerlo señor del estado de Ōsumi, estableciéndolo así como *daimyō* independiente. Se cree que fue un ardid para crear disensión entre los hermanos. Ciertamente, aunque ambos siguieron manteniendo una relación cordial, a partir de ese momento Yoshihiro empezó a actuar por su cuenta, participando en las Invasiones de Corea (1592-1598), mientras que su hermano mayor apenas salió de su territorio (Kagoshima Prefectural, 2019c).



**Figura 8.** Caída del castillo de Fushimi (el *mon* es del clan Shimazu) y caza del tigre en Corea donde participó Yoshihiro

El evento doscientos doce, “*Toyohisa’s Rage*”, cuenta la anécdota de que durante la batalla de Sekigahara, Mitsunari envió a un mensajero al clan Shimazu con instrucciones para la contienda. Sin embargo, entregó el mensaje sin desmontar, lo que enfureció a los soldados de Satsuma y se negaron a participar en la lucha. Cuando Mitsunari fue a dar el mensaje en persona, Toyohisa rechazó de mala manera cumplir sus órdenes. Este mensajero era Yasojima Sugezaemon, vasallo de Mitsunari y aunque es una anécdota muy extendida (*Rekishī Kaidō*, 2016), su veracidad no está demostrada (Kirino, 2010, pp. 120-122). Sea cual fuere el caso, el clan Shimazu no jugó un papel activo en la batalla de Sekigahara (Kagoshima Prefectural, 2019c). Como detalle cabe mencionar que Toyohisa llama a su tío “Yoshihiro Ishin Shimazu”, seguramente haciendo referencia al nombre de Ishin que adquiriría más adelante tras hacerse monje (Kagoshima Prefectural, 2019d).

“*Knowing Neither Valor nor War*”, se sitúa un día antes de la batalla de Sekigahara, y alude a otra de las teorías que explican la poca implicación del clan Shimazu durante la contienda. Tras la caída del castillo de Gifu, mencionada en el evento, Mitsunari decide trasladar sus tropas a Sekigahara (Sekigahara Town History, 2020). Esa noche, en el campamento del clan Shimazu, Yoshihiro le explica a Toyohisa que Mitsunari no le ha escuchado, seguramente por comandar una unidad pequeña, pelearon con cerca de un millar de soldados (Ogaki City, 2018). Este incidente se relata en la crónica *Ochibo-shū* (落穂集), escrita en 1727 por el estratega Daidōji Yūzan (1639-1730) en la que compila eventos relacionados con Ieyasu y el inicio del periodo Edo, traducida al japonés moderno por la asociación cultural especializada en paleografía *Kobunsho wo Tanoshimu-kai* (古文書を楽しむ会) de Ishikawa (pref. Yokohama). En el décimo tomo, fragmento *Sekigahara he* (関ヶ原へ, “Hacia Sekigahara” [t.a.]), se narra cómo Yoshihiro pide una audiencia con Mitsunari para expresar sus dudas sobre la movilización a Sekigahara y proponerle que lance un ataque nocturno contra Ieyasu. Mitsunari no sabe qué responder, pero su fiel vasallo Shima Sakon interviene, argumentando contra la idea y confiando en la victoria del día siguiente, lo que hace que Mitsunari acabe rechazando la propuesta (*Kobunsho a*, 2002). Teniendo en cuenta la fecha en la que se escribió el documento, sin embargo, es poco probable que se diera esta conversación.



Figura 9. Mitsunari y Toyohisa hablando del incidente del mensajero en el evento 211

A continuación vamos a comentar los eventos trescientos cincuenta y cinco, “*The Death of Toyohisa*”, y trescientos cincuenta y seis, “*The Death of Moriatsu*” que relatan el *Shimazu no nokiguchi* (島津の退き口), la famosa retirada protagonizada por el clan Shimazu tras la batalla de Sekigahara, el 15 de septiembre de 1600. El primero narra la primera mitad de la persecución, describiendo cómo la unidad de Yoshihiro había atravesado la fuerza principal de Ieyasu, y estaba logrando una audaz retirada, el *tekichū toppa* (敵中突破) (Shōko, 2010i). Estando la batalla perdida para el Ejército del Oeste, Yoshihiro tomó la decisión de volver a Satsuma. Viendo que había una gran confusión entre sus aliados, juzgó que la mejor ruta para escapar era atravesando las líneas enemigas: los hombres del clan Shimazu, liderados por Yoshihiro y Toyohisa, se dirigieron hacia el campamento del Ejército del Este y, al llegar, se desviaron hacia los flancos, rompiendo sus defensas y logrando escapar del campo de batalla (Kagoshima Prefectural, 2019c). En realidad, parece ser que Yoshihiro y su ejército no atravesaron el centro de las fuerzas enemigas, sino que huyeron montaña a través hacia la zona de Makita (Shiramine, 2016, p. 147). Fueron tras ellos los generales Ii Naomasa, Honda Tadakatsu, Mastudaira Tadayoshi y otros (Kagoshima Prefectural, 2019c), aunque en el juego solo aparecen los dos primeros. Durante la huida, el clan Shimazu utilizó la táctica *sutegamari* (捨て奸), en la que se dejan atrás pequeñas unidades de soldados que ganan tiempo mientras la fuerza principal huye. Al llegar a la colina de Uzu, también pronunciada como Utō (Ogaki City, 2018), Toyohisa le pide a su tío Yoshihiro que vuelva sano y salvo a Satsuma mientras él gana tiempo, ya que cree que no hay mayor honor que sacrificar su vida por la suya. Esta

conversación aparece mencionada en el undécimo tomo (*Kobunsho b*, 2020) de la crónica mencionada antes, la *Ochibo-shū*, por lo que seguramente se trate de una creación del periodo Edo. Volviendo al juego, se habla de que los tiradores del clan Shimazu asumieron la formación *zazen* (座禅陣), en la que los soldados se sientan en el suelo para disparar, demostrando su resolución. Versiones noveladas incluyen este detalle (*Nihon Hakugaku Kurabu*, 2002), mientras que otras más fiables solo hablan de que dispararon a sus perseguidores y, cuando se les acabaron las balas, recurrieron a tirarles piedras (Kagoshima Prefectural, 2019c). En el evento, Toyohisa se hace pasar por Yoshihiro y cuando se interpone en el camino de Naomasa, muere atravesado por incontables lanzas. Aunque sí se cree que se hizo pasar por su tío en un intento de engañar a sus perseguidores (Kagoshima Prefectural, 2019c), parece ser que murió suicidándose tras acabar malherido (Ogaki City, 2018).

El siguiente evento se centra en la segunda parte de la huida en la que Chōjuin Moriatsu (1548-1600), vasallo jefe del clan Shimazu, muere vestido con el *jinbaori* de Yoshihiro haciéndose pasar por él (Shōko, 2010j). Tadakatsu siente un gran respeto por la valentía y la lealtad de los hombres de Shimazu, por lo que decide dejarlos ir. No se menciona en el juego pero, durante la huida, Naomasa y Tadayoshi sufrieron heridas de bala, de las que morirían poco después (Shōko, 2010i), lo que podría haber sido una de las razones por las que detuvieron la persecución. Solo unas decenas de soldados lograron escapar (Shōko, 2010i).



**Figura 10.** Parte del campo de batalla de Sekigahara como se cree que estaba a las 8 de la mañana del 15 de septiembre cuando se retiró el clan Shimazu (rodeado en negro). El Ejército del Oeste está en azul y el del Este en rojo

Volviendo a la línea principal, el doscientos catorce, “*Yoshihiro Goes to Satsuma*”, se sitúa cuando Yoshihiro había logrado escapar gracias al sacrificio de Toyohisa y Moriatsu, entre



otros, y llegar a la ciudad portuaria de Sakai (pref. Osaka). Cuenta que, tras rescatar a su mujer e hijos de su cautividad en el castillo de Osaka (Yotsumoto, 1966, p.2 2), tomados como rehenes tras la unificación de Kyūshū (Shōko, 2010k), Yoshihiro tomó una ruta marítima hacia Satsuma, encontrándose con la flota de Muneshige en Hyūgadamari, Aki (mitad oeste de la pref. Hiroshima). Como ya se ha comentado, Muneshige era el hijo de Jōun, al que el clan Shimazu derrotó en la batalla del castillo de Iwaya; sin embargo, Muneshige y Yoshihiro había coincidido en las Invasiones de Corea de 1597 (Tachibana Museum, 2011), y estaban en buenos términos. Además, ambos pertenecían al Ejército del Oeste, y queda constancia del encuentro que menciona el juego (*Tachibana-ke jyūnana*, 2006b). Finalmente, Yoshihiro logra reunirse con su hermano Yoshihisa. Este lamenta no haberle enviado más hombres y le entristece que sean los dos únicos hermanos que queden, en referencia a la muerte de lehisa, que se produjo por causas poco claras tras la unificación de Kyūshū (Biblioteca Prefectural de Miyazaki, 2017, pp. 17-18), y de Toshihisa, al que Hideyoshi ordenó cometer *seppuku* en 1592 (Shōko, 2010l). Por otra parte, cree que el rescate de los rehenes facilitará las negociaciones con Ieyasu que, efectivamente, se producirían poco después (Shōko m, 2010). El evento acaba con el que se considera es el poema de despedida de Yoshihiro, “*Like the flowers of spring and the leaves of autumn/ Fade, knowing nothing of stopping/ So did we, on the road to Satsuma*” que alude al *Shimazu no nokiguchi* (Kagoshima Prefectura Institute, 2008, p. 2).



**Figura 11.** Estatua de Yoshihiro en Hioki (pref. Kagoshima) y casa en Sakura-jima a donde se retiró

Por último, nos detendremos en dos eventos que, aunque suceden al margen de la línea temporal principal, están relacionados con Kyūshū y el clan Shimazu. El primero es el



doscientos noventa y cinco, “*Muskets Arrive*”, el único de los analizados en el que se menciona una fecha, agosto del duodécimo año de la era Tenmon, 1543. Relata que, a la mañana siguiente de un tifón llegó un bote a las costas de la isla Tanegashima en Ōsumi. El occidental que había llegado llevaba un mosquete, un arma todavía desconocida en Japón. El líder del clan Tanegashima, Tokitaka (1528-1579), se sintió atraído por el arma y pagó una elevada cantidad de dinero para obtenerla. En efecto, el 25 de agosto de 1543 llegaron al cabo de Kadokura tres portugueses a bordo de un barco chino (Iwade City, 2019) y Tokitaka, identificando el mosquete como un arma espléndida, se quedó con varios (Nishinoomote City, 2020). Otros los repartió, incluyendo al clan Shimazu (Kagoshima Prefecture, 2017b). De hecho, en el evento Jisshinsai y su hijo Takahisa tienen una breve conversación sobre esta nueva tecnología. Seguidamente, el evento cuenta cómo Tokitaka intentó que sus herreros hicieran copias de este artefacto, pero no poseían tornillos fuertes. Para remediarlo, el artesano Yaita Kinbei hizo que su hija se casara con el occidental, aprendiera cómo se fabricaban los tornillos, y entonces pudo crear un mosquete resistente para utilizarse. Ciertamente, Kanbei era un herrero de Mino (pref. Gifu) y, tras llegar a Tanegashima, Tokitaka lo nombró jefe del resto de artesanos y le ordenó que desmantelara uno de los mosquetes para aprender a fabricarlos en masa. Tal y como comenta el juego, aunque Kanbei logró reproducir el mosquete, uno de los tornillos le daba problemas. Ya fuera por iniciativa propia o por orden de su padre, su hija Wakasa se casó con uno de los portugueses y viajó hasta Portugal para aprender a fabricarlos con lo que se convirtió en una de las primeras mujeres japonesas conocidas que participó en un matrimonio internacional (Tanegashima Tourism Association, 2017). Volvería a Tanegashima en 1544, donde murió de enfermedad poco después de haber revelado a su padre el método para hacer mosquetes (Kagoshima Prefectural, 2018). El evento acaba mencionando que, gracias a los esfuerzos del clan Shimazu, así como al monje guerrero visitante del templo Negro, Tsuda Kazunaga, los mosquetes se extendieron por toda la nación. Se considera que el clan Shimazu fue de los primeros que utilizaron mosquetes en batalla en 1549 (Kagoshima Prefecture, 2017b). Por su parte, Tsuda Kazunaga, también conocido como Tsuda Kenmotsu, fue el precursor de los mosquetes producidos en la isla de Honshū (Iwade City, 2019).



**Figura 12.** Mosquete portugués y copia se cree que hecha por Kinbei del Museo de las Armas de Tanegashima

El otro evento es el doscientos noventa y seis, “*The Iroha Song*”, dedicado a los cuarenta y siete Poemas de Iroha, uno por cada símbolo del silabario japonés, que proponían un modelo a seguir por los guerreros en su día a día. Fueron escritos por Jisshinsai, apodado popularmente “*The Sacred Ruler of Satsuma*” (薩摩の聖君, *Satsuma no seikun*), que en el juego recita algunos versos a su hijo Takahisa. Se cree que estos poemas fueron compuestos en 1546 cuando Tadayoshi se retiró a Kaseda (pref. Kagoshima) para condensar de forma amena y fácil de memorizar las enseñanzas que le habían inculcado al hacerse monje (*Kaseda Rekishikan*, 2018). A lo largo de los eventos que se han ido analizando suelen recitarse frases de este poemario: en el doscientos diez “*Your enemy can be your greatest teacher. Reflect, and be humble*” (sílabo te), en el doscientos doce “*There are times when one must hold their ground and not flee. Prepare yourself for that time, so that you may offer up your life without regret*” (sílabo no) y “*Do not underestimate the enemy when they are few; do not fear them when they are many!*” (sílabo fu), en el doscientos trece “*An army’s morale is their lifeblood. If we fight together, we will live; separately, we die*” (sílabo ko) y “*When the world is in turmoil, nothing is as wretched as escaping to alcohol*” (sílabo we), en el doscientos catorce “*With skill in archery and the love of one’s men, victory and defeat lie in the mind of the leader*” (sílabo yu) y la frase que dice Toyohisa antes de morir “*One willing to die for what is right/ Will find help at the hands of the heavens*” (sílabo mi). En este evento se recitan los de la sílabo i “*Even if you hear the teachings of the past and recite them, they*

are worthless if you do not incorporate them into your actions”, ro “No matter whether you live in an ornate mansion or a straw hut, a person’s virtue is determined by what is in their heart”, ha “Can we rely on such a fleeting thing as ‘tomorrow’? ‘Today’ is when your studies must be done”, he “Even if you think yourself to be unskilled, do not slack off. Your training is the proverbial ‘journey of a thousand miles’” y mo “Before you legislate, educate. Punishing someone who is ignorant of their crime is not a virtuous path”. El evento acaba mencionando que los Poemas de Iroha serían la base del sistema de educación Gojū en Satsuma, sistema educativo para la clase guerrera distribuido por edades que se impartiría desde el periodo Sengoku hasta el Edo (Gozyu Institute, n.d.), y más tarde, durante el periodo Meiji, seguirían contribuyendo enormemente a la educación de la gente del territorio.



Figura 13. Jisshinsai en el juego y monumentos grabados con los Poemas de Iroha en el Takeda-jinja

## CONCLUSIONES

De manera general, el juego *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* presenta una visión fidedigna de los acontecimientos relacionados con el clan Shimazu durante el periodo Sengoku. Tiende a presentar una versión romantizada, evidente en los eventos relacionados con la batalla del castillo de Iwaya o en la participación del clan Shimazu en Sekigahara, y es común la introducción de anécdotas que datan del periodo Edo, muy extendidas en la literatura de ficción histórica. Todo ello contribuye a dar una visión verosímil pero idealizada de las acciones de este clan durante el periodo de los estados combatientes. Por otra parte, dado que tienen que condensar un siglo de la historia del clan Shimazu, muy activo social, militar y culturalmente, los presentes eventos se centran en los hechos clave, ignorando muchos otros como los pormenores de las Invasiones de Corea o el Conflicto de Shōnai (庄内の乱). La ausencia casi total de fechas es consecuencia de esta síntesis dado que entre

un evento y otro suelen pasar varios años. Incluir fechas de manera frecuente interrumpiría la narración de la historia, limitándose a ponerlas en hechos aislados. Por último, aunque no se han analizado, por no ser objeto de este artículo, creemos que es un acierto la gran cantidad de diálogos entre los distintos personajes que aparecen en los eventos, ya que permiten dar una dimensión más humana a estas figuras históricas, que favorece la empatía con ellas y, por tanto, otorga un mayor interés en su historia. En conclusión, *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* es un excelente medio para aproximarse a la historia del clan Shimazu, uno de los grandes desconocidos entre el público occidental.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ADEAC (n.d.). 豊臣秀吉の九州征伐 (La Subyugación de Kyūshū de Toyotomi Hideyoshi [t.a.]). Recuperado de <https://trc-adeac.trc.co.jp/WJ11E0/WJJS06U/4062555100/4062555100200040/ht040130>
- Biblioteca Prefectural de Miyazaki (2017). 島津家久・豊久父子と日向国 (Padre e hijo Shimazu Iehisa y Toyoshisa y el estado de Hyūga [t.a.]). 宮崎県文化講座研究紀要・第四十四輯 (Boletín de Investigación de Estudios Culturales de la Prefectura de Miyazaki - 44º compilación [t.a.]). (pp.1-28). Japón: Biblioteca Prefectural de Miyazaki.
- Cultural Heritage Online (n.d.). 上井覚兼日記 (Diario de Uwai Kakuken [t.a.]). Recuperado de <https://bunka.nii.ac.jp/heritages/detail/202413/2>
- Dazaifu Fureai Museum (2020). 戦国の花 (La flor de los estados combatientes [t.a.]). Recuperado de <https://dazaifu-bunka.or.jp/info/letter/detail/14.html>
- Ebino City (2020). 木崎原古戦場跡 (Ruinas del antiguo campo de batalla de Kizakibaru [t.a.]). Recuperado de <https://www.city.ebino.lg.jp/display.php?cont=121101140017>
- Fróis, L. (1982). *Historia de Japam Vol. III* (J. Wicki, Ed.). Lisboa: Sociedade Industrial Gráfica Telles da Silba.
- Gozyu Institute of Business Administration & Social Education (n.d.). 郷中教育とは (Qué es el *gojū kyōiku* [t.a.]). Recuperado de <http://gozyu.com/gozyu/薩摩の郷中教育とは/>
- Iwade City (2019). 根来寺の歴史 (Historia del templo Negoro [t.a.]). Recuperado de <http://www.city.iwade.lg.jp/kanko/negoroji/rekishi.html>

- Kagoshima Prefectural Institute for Education Research (2008). No.147. Recuperado de [http://www.edu.pref.kagoshima.jp/sh/kajiki/docs/2016092100465/file\\_contents/KakouNews147.pdf](http://www.edu.pref.kagoshima.jp/sh/kajiki/docs/2016092100465/file_contents/KakouNews147.pdf)
- Kagoshima Prefectural Visitors Bureau (2018). 若狭姫墓地 (Cementerio de Wakasa [t.a.]). Recuperado de <https://www.kagoshima-kankou.com/s/spot/51149/>
- Kagoshima Prefectural Visitors Bureau\_a (2019). 2019 年は島津義弘公没後 400 年 (En 2019 se cumplen 400 años de la muerte del señor Shimazu Yoshihiro [t.a.]). Recuperado de <https://www.kagoshima-kankou.com/s/history/shimadu2019/introduction/>
- Kagoshima Prefectural Visitors Bureau\_b (2019). 島津義弘公の戦い (第一部) (Las batallas del señor Shimazu Yoshihiro [primera parte] [t.a.]). Recuperado de <https://www.kagoshima-kankou.com/s/history/shimadu2019/introduction2/>
- Kagoshima Prefectural Visitors Bureau\_c (2019). 島津義弘公の戦い (第二部) (Las batallas del señor Shimazu Yoshihiro [segunda parte] t.a.]). Recuperado de <https://www.kagoshima-kankou.com/s/history/shimadu2019/introduction3/>
- Kagoshima Prefectural Visitors Bureau\_d (2019). とりまく人々 (Los que le rodeaban [t.a.]). Recuperado de <https://www.kagoshima-kankou.com/s/feature/shimadu2019/introduction1-2/>
- Kagoshima Prefecture (2018). 島津四兄弟の九州統一王手まで (Hasta el jaque de los Cuatro Hermanos Shimazu a la unificación de Kyūshū [t.a.]). Recuperado de <https://www.pref.kagoshima.jp/ak01/chiiki/kagoshima/kyoiku/8toutuoute.html>
- Kagoshima Prefecture\_a (2017). 島津四兄弟と三州統一について (Sobre los Cuatro Hermanos Shimazu y la unificación de Sanshū [t.a.]). Recuperado de <https://www.pref.kagoshima.jp/ak01/chiiki/kagoshima/kyoiku/7yonkyoudai.html>
- Kagoshima Prefecture\_b (2017). 島津忠良 (日新齋) から島津貴久へ (De Shimazu Tadayoshi (Jisshinsai) a Shimazu Takahisa [t.a.]). Recuperado de <https://www.pref.kagoshima.jp/ak01/chiiki/kagoshima/kyoiku/5takahisa.html>
- Kaseda *Rekishikan* (2018). 日新公いろは歌 (Los poemas de Iroha del señor Jisshin [t.a.]). Recuperado de <http://www3.synapse.ne.jp/hantoubunka/kaseda/info/irohauta.htm>
- Kirino, S. (2010). 関ヶ原島津退き口: 敵中突破三〇〇里 (La retirada de los Shimazu de Sekigahara. Trescientas millas a través de campo enemigo [t.a.]). Tokio: *Kenkyū Purasu*.



- Kobunsho wo Tanoshimu-kai\_a* (2020). 落穂集第十巻 (Ochibo-shū, décimo tomo [t.a.]). Recuperado de [http://www.hh.em-net.ne.jp/~harry/komo\\_otiboa10g.html](http://www.hh.em-net.ne.jp/~harry/komo_otiboa10g.html)
- Kobunsho wo Tanoshimu-kai\_b* (2020). 落穂集第十一巻 (Ochibo-shū, undécimo tomo [t.a.]). Recuperado de [http://www.hh.em-net.ne.jp/~harry/komo\\_otiboa11g.html](http://www.hh.em-net.ne.jp/~harry/komo_otiboa11g.html)
- Kotobank (2014). 薩摩隼人 (Satsuma Hayato [t.a.]). Recuperado de <https://kotobank.jp/word/薩摩隼人-511246>
- Kyushu National Museum (2005). 戦国大名 (Daimyō del periodo Sengoku [t.a.]). Recuperado de [https://www.kyuhaku.jp/exhibition/exhibition\\_s39.html](https://www.kyuhaku.jp/exhibition/exhibition_s39.html)
- Moroyama Town (2018). 関白 (Kanpaku [t.a.]). Recuperado de <http://www.town.moroyama.saitama.jp/www/contents/1291862979909/index.html>
- National Diet Library (2013). Saigo, Takamori. Recuperado de <https://www.ndl.go.jp/portrait/e/datas/85.html>
- Nihon Hakugaku Kurabu* (2002). 戦国武将・あの人の「その後」 (Generales de los estados guerreros: el “después” de aquellos hombres [t.a.]). Kioto: PHP Kenkyūsho.
- Nishinoomote City (2020). 種子島銃 (Arma de fuego de Tanegashima [t.a.]). Recuperado de [http://www.city.nishinoomote.lg.jp/admin/soshiki/kyouikuiinkai/shakai\\_kyouikuka/bunkazai/bunkazai/siseki/siteibunkazai/kennsitei/2558.html](http://www.city.nishinoomote.lg.jp/admin/soshiki/kyouikuiinkai/shakai_kyouikuka/bunkazai/bunkazai/siseki/siteibunkazai/kennsitei/2558.html)
- Ogaki City (2018). 関ヶ原合戦と島津の退き口 (La batalla de Sekigahara y la retirada de los Shimazu [t.a.]). Recuperado de <https://www.city.ogaki.lg.jp/cmsfiles/contents/0000042/42898/map.pdf>
- Oonogawa Battle Festival (2017). 合戦まつりとは (Qué es el *matsuri* de batalla [t.a.]). Recuperado de <http://oonogawakassen.com/about>
- Rekishi Kaidō* (2016, octubre 9). 島津豊久は、なぜ関ヶ原で石田三成に非協力的だったのか (¿Por qué Shimazu Toyohisa fue poco cooperativo con Ishida Mitsunari en Sekigahara? [t.a.]). Recuperado de <https://shuchi.php.co.jp/rekishikaido/detail/3317>
- Ryukyū Cultural Archives (2013). 島津氏の琉球侵略 (La invasión de Ryūkyū por el clan Shimazu [t.a.]). Recuperado de [http://rca.open.ed.jp/history/story/epoch3/shinryaku\\_2.html](http://rca.open.ed.jp/history/story/epoch3/shinryaku_2.html)

- Saga Prefectural Museum (2009). 龍造寺隆信の刀 (La *katana* de Ryūzōji Takanobu [t.a.]). Recuperado de <https://saga-museum.jp/museum/exhibition/limited/2009/10/000544.html>
- Sekigahara Town History & Folklore Museum (2020). 合戦に至る経緯 (Antecedentes que llevaron a la batalla [t.a.]). Recuperado de [http://www.rekimin-sekigahara.jp/main/battle\\_of\\_sekigahara/prologue/](http://www.rekimin-sekigahara.jp/main/battle_of_sekigahara/prologue/)
- Shimadzu Limited (2020). About Shimadzu. Recuperado de <https://www.shimadzu-ltd.jp/en/shimadzuwoshiru/>
- Shiramine, J. (2016). The Inspection about the New View of Mr. Yousuke Takahashi about Sekigahara War. Recuperado de <http://repo.beppu-u.ac.jp/modules/xoonips/detail.php?id=sg04609>
- Shively, D. H. (1999). *The Cambridge History of Japan Volume 2*. Reino Unido: Universidad de Cambridge.
- Shōko Shūseikan\_a (2010). 島津莊 (*Shimazu no shō*). Recuperado de <http://www.shuseikan.jp/word/origin02.html>
- Shōko Shūseikan\_b (2010). 島津忠良 (*Shimazu Tadayoshi*). Recuperado de <http://www.shuseikan.jp/word/simadzu02.html>
- Shōko Shūseikan\_c (2010). 三州統一 (*Sanshū Tōitsu*). Recuperado de <http://www.shuseikan.jp/word/family08.html>
- Shōko Shūseikan\_d (2010). 木崎原の戦い (Batalla de Kizakibaru [t.a.]). Recuperado de <http://www.shuseikan.jp/word/sengoku03.html>
- Shōko Shūseikan\_e (2010). 耳川の戦い (Batalla de Mimigawa [t.a.]). Recuperado de <http://www.shuseikan.jp/word/sengoku04.html>
- Shōko Shūseikan\_f (2010). 龍造寺隆信 (Ryūzōji Takanobu [t.a.]). Recuperado de <http://www.shuseikan.jp/word/family34.html>
- Shōko Shūseikan\_g (2010). 九州の役 (Campaña de Kyūshū [t.a.]). Recuperado de <http://www.shuseikan.jp/word/sengoku08.html>
- Shōko Shūseikan\_h (2010). 島津家久 (Shimazu Iehisa [t.a.]). Recuperado de <http://www.shuseikan.jp/word/simadzu06.html>
- Shōko Shūseikan\_i (2010). 敵中突破 (Abriéndose paso entre las fuerzas enemigas [t.a.]). Recuperado de <http://www.shuseikan.jp/word/sengoku11.html>
- Shōko Shūseikan\_j (2010). 長寿院盛淳 (Chōjuin Moriatsu [t.a.]). Recuperado de <http://www.shuseikan.jp/word/family25.html>

- Shōko Shūseikan\_k (2010). 際限なき軍役 (Servicio military ilimitado [t.a.]). Recuperado de <http://www.shuseikan.jp/word/family10.html>
- Shōko Shūseikan\_l (2010). 島津 歳久 (Shimazu Toshihisa [t.a.]). Recuperado de <http://www.shuseikan.jp/word/simadzu05.html>
- Shōko Shūseikan\_m (2010). 関ヶ原合戦戦後処理 (Las gestiones tras la batalla de Sekigahara [t.a.]). Recuperado de <http://www.shuseikan.jp/word/sengoku12.html>
- Sujaku, S. (2016, junio 21). 高橋紹運の辞世の句 (Poema de despedida de Takahashi Jōun [t.a.]). Recuperado de <http://www.city.dazaifu.lg.jp/material/files/group/3/84940607.pdf>
- Tachibana Museum (2011). 立花宗茂の生涯をスジャータでたどる (Siguiendo la vida de Tachibana Muneshige a través de Sujahta [t.a.]). Recuperado de <http://www.tachibana-museum.jp/blog/?p=725>
- Tachibana-ke jyūnana dai ga kataru\_a* (2006). 高橋 紹運 (Takahashi Jōun [t.a.]). Recuperado de <http://www.muneshige.com/joun.html>
- Tachibana-ke jyūnana dai ga kataru\_b* (2006). 立花宗茂年表 (Tabla cronológica de Tachibana Muneshige [t.a.]). Recuperado de <http://www.muneshige.com/year.html>
- Tanegashima Tourism Association (2017). Story 13. Recuperado de <http://tanekan.jp/en/story/13.html>
- Yotsumoto, K. (1966). Shimazu Clan in Sekigahara Battle. Recuperado de <https://core.ac.uk/download/pdf/144565247.pdf>

# CARTÓGRAFOS EXTRANJEROS: ARTESANÍA METODOLÓGICA Y LA BÚSQUEDA DE LA DIFERENCIA EN EL ANÁLISIS SONORO DE LOS VIDEOJUEGOS

## FOREIGN CARTOGRAPHERS: METHODOLOGICAL CRAFTSMANSHIP AND THE SEARCH FOR DIFFERENCE IN THE SOUND ANALYSIS OF VIDEO GAMES

Eduardo Harry Luersen

*Universidade do Vale do Rio dos Sinos*

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

Fecha de recepción: 18/05/2020

Fecha de aprobación: 17/09/2020

### Resumen

El artículo se propone una metodología para estudiar las sonoridades de videojuegos como medios para escuchar los aspectos técnico-estéticos del audiovisual contemporáneo, con especial interés en las urgencias históricas que se manifiestan en los mismos y que se entienden como resonancias de procesos tecnoculturales más amplios. Los estudios sobre videojuegos con frecuencia hicieron retumbar un discurso de *tabula rasa*, oscureciendo la relación de los lenguajes audiovisuales de los juegos con medios de comunicación y representación anteriores, que perduran en sus gramáticas para estructurar la experiencia humana de este medio. El

método descrito en este trabajo se propone recolectar las sonoridades que se recuerdan y se reconstruyen técnicamente, Como forma de explorar la relación entre el diseño sonoro de los videojuegos y la tecnocultura contemporánea a la vez que escudriñar las experiencias anacrónicas y las ambigüedades de un ambiente cultural que resuena a través de las mismas.

### Palabras clave

Metodologías de investigación, tecnocultura contemporánea, cartografía, diseño de juegos, estudios de sonido

### Abstract

The article proposes a methodology to study the sounds of videogames as a

*e-tramas 7 – Noviembre 2020 – pp. 26-42*

*ISSN 2618-4338*

*GTI – TEG 2.0 – I+D+I Historia y videojuegos (II)*

*Facultad de Ingeniería; Facultad de Humanidades*

*Universidad Nacional de Mar del Plata*

*Universidad de Murcia*

means to scrutinize the technical-aesthetic aspects of contemporary audiovisuals, with a special interest in the historical urgencies that are manifested in them and that are understood as resonances of broader technocultural processes. Video game studies frequently rumbled a clean slate discourse, obscuring the relationship of the audiovisual languages of games to earlier media and representation, which linger in their grammars to structure the human experience of this medium. The method described in this work aims to

collect the sounds that are remembered and technically reconstructed, as a way of exploring the relationship between the sound design of video games and contemporary technoculture while scrutinizing the anachronistic experiences and ambiguities of an environment culture that resonates through them.

### Keywords

Research methodologies, contemporary technoculture, cartography, game design, sound studies

## INTRODUCCIÓN

Almazuela,  
una palabra casi olvidada,  
coser piezas diferentes entre sí por los bordes,  
reciclar retazos, unir retales,  
qué buen comienzo,  
qué espléndido primer paso.

Jorge Riechmann, *Ecosocialismo descalzo*

En este trabajo presentamos el procedimiento metodológico producido para la tesis que estamos elaborando —*Resonancias tecnoculturales: rastros sonoros en las sonoridades de los videojuegos (2016-2020)*—. La investigación propone estudiar las sonoridades de videojuegos como un medio de escrutar los aspectos técnico-estéticos del audiovisual contemporáneo, con especial interés en las urgencias históricas (Foucault, 2017, p. 364) y que se entienden como resonancias de procesos tecnoculturales más amplios.

Los videojuegos son artefactos tecnoculturales, intersecciones entre lo cultural y lo tecnológico que se materializan como productos de las sociedades contemporáneas. En este sentido los videojuegos son medios de comunicación propios de la contemporaneidad que reúnen tanto propiedades fundamentales de los nuevos medios como algunas de los denominados viejos medios (Carrubba, 2019, p. 72).



En nuestra investigación buscamos formar un agrupamiento de videojuegos que interesan, en un primer momento, porque contienen una variedad de vestigios sonoros de otras audiovisuales. El grupo está formado por quince juegos de ordenador: *Portal 2* (Valve, 2011), *Mirror's Edge* (Electronic Arts, 2009), *Inside* (Playdead, 2016), *Bioshock* (2007), *Nier: Automata* (PlatinumGames, 2017), *Jazzpunk* (Necrophone, 2014), *Virginia* (Variable State, 2016), *South Park: The Stick of Truth* (Obsidian, 2014), *Far Cry 3: Blood Dragon* (Ubisoft, 2013), *Battlefield 1* (DICE, 2016), *Cuphead* (MDHR, 2017), *Metal Gear Solid: Ground Zeroes* (Kojima Productions, 2014), *The Vanishing of Ethan Carter* (The Astronauts, 2014), *Spec Ops: The Line* (Yager, 2012) y *Rayman Legends* (Ubisoft, 2013). Además de la presencia aparente de vestigios sonoros, participaron otros criterios de orden más pragmático en la selección de los juegos. Al principio, como buscamos una muestra de juegos contemporáneos, limitamos el conjunto a estrenos de la última década, usando como base un conteo cronológico retroactivo a partir de 2016. Aunque hayamos elegido juegos de estudios de porte variado, la gran mayoría son AAA, pues la prioridad era mapear lenguajes predominantes.

Otro criterio a considerar fue el tiempo medio que dura la experiencia de cada juego. Como los juegos no poseen una duración cronológicamente definida, como las películas o los fonogramas, tuvimos que recurrir a una plataforma (*How Long to Beat*)<sup>1</sup> en la cual los jugadores registran su tiempo de juego. Con base en estos datos, el sitio presenta una media del tiempo jugado. Limitamos la investigación a aquellos cuyo registro en el sitio no excedía las 15 horas, *speedrunning*. Otro criterio, de orden más técnico, restringió los observables a juegos para ordenador, lo que permitió viabilizar el registro de nuestra experiencia de jugar, grabándola mediante el *hardware* de audio y vídeo de la propia máquina. Esto facilitó el acceso a los audiovisuales producidos a partir de la experiencia de juego, para verlos y posteriormente extraer los audios y someterlos a análisis. La elección de un *corpus* de otros juegos probablemente traería diferentes resultados. No tratamos de esconderlo y sabemos que esa elección torna el resultado de la investigación irremediabilmente parcial. Sin embargo, era necesario limitar la duración de la investigación, dejando abierto el terreno para investigaciones futuras a partir de otros juegos, asumiendo la parcialidad de los resultados como referente también al *corpus* de los juegos observados.

---

<sup>1</sup> Recuperado de <https://howlongtobeat.com/> [Consultado el 14 de septiembre de 2020].

## LOS JUEGOS COMO IMÁGENES DE UNA TECNOCULTURA EMERGENTE

La perspectiva sobre los videojuegos que este trabajo trata de construir se fusiona con la formulación de procedimientos de *flânerie* y bricolaje. La referencia principal en este proceso proviene del *Libro de los Pasajes* de Walter Benjamin (2002). El proyecto de Benjamin relaciona los aspectos materiales y formales observados en la París de principios del siglo xx a un choque en la experiencia sensible moderna, capturando las tensiones entre presencia y ausencia, pasado y presente. Experiencias ambiguas propias de su tiempo que permitieron constelar imágenes de una “dialéctica en suspensión” (Benjamin, 2002, p. 10). Este gesto precedente de Benjamin nos invita a tornar palpable la experiencia de un mundo fragmentario y repleto de residuos (Jackson, 2014).

Como forma de explorar la relación entre las sonoridades de los videojuegos y la tecnocultura contemporánea, el método que desarrollamos en este trabajo se propone hacer resonar el gesto benjaminiano. A través de la colección de sonoridades técnicamente construidas, pretendemos escudriñar las experiencias anacrónicas y las ambigüedades de un ambiente cultural en los videojuegos. Pero efectivamente, ¿qué sucede cuando tomamos como punto de partida los residuos, los anacronismos y las discontinuidades, en vez de la novedad, del progreso y de una idea de crecimiento uniforme? ¿Qué sucede al pensar la relación entre estos procesos y la naturaleza técnica, los usos y efectos de los medios y de las tecnologías digitales actuales? En ese caso, se hace posible realizar sondeos transversales sobre la naturaleza de la técnica digital y su relación con un panorama cultural global y emergente que da la oportunidad de hallazgos inesperados, capaces de friccionar presunciones profundamente enraizadas sobre la relación entre los medios y la cultura (Huhtamo y Parikka, 2011). Más pragmáticamente, al cotejar los juegos contemporáneos en relación con una memoria auditiva que los traspasa, los tomamos como testigos en potencial de los procesos de reproducción y diferenciación de la propia tecnocultura a lo largo del tiempo. En este movimiento, esperamos explorar las potencias y deseos que se manifiestan incorporadas a los imaginarios sonoros de los juegos. Aquí no hacemos distinción entre imaginarios de los creadores de los videojuegos e imaginarios de los jugadores, pues “el diseñador de videojuegos es también su usuario. Desea cubrir lo solicitado por el jugador, y utiliza el mismo criterio, la misma memoria auditiva y el mismo código para identificar [...] sonidos” (Alcázar y Rodríguez, 2015, p. 544).

Si para Benjamín, la dialéctica en suspensión torna visibles las utopías que están vigentes en un determinado tiempo, siendo la imagen dialéctica una imagen onírica, provista por un deseo (Benjamin, 2002), en este trabajo nos dirigimos hacia la análisis de algunos de los anacronismos presentes en el dispositivo tecnocultural contemporáneo. En las

sonoridades de los juegos actuales (de entre ellos, cabe destacar a *Cuphead* y *Rayman Legends*) hay, por ejemplo, reminiscencias de la experiencia pública de las salas de juegos, desde la sonificación de un marcador de puntuación hasta la saturación sonora de los espacios de juego (que se produce al intentar que una máquina sucesivamente se sobreponga, por la amplitud, al sonido de otras máquinas - generando una especie de “efecto-cóctel” electromecánico). Estas técnicas y estéticas se actualizan hoy, no obstante, interpeladas por aparatos que exigen un sistema de atención particular, privado. Sus propiedades se mezclan con sonoridades que se direccionan hacia un sistema de escucha individual (constructos de intimidad por el tratamiento de las voces, de personalización, de inmersión, entre otros constructos tecnoestéticos que hemos mapeado en nuestro trabajo). Mediante técnicas desarrolladas para establecer un ambiente sonoro al usuario (Grimshaw, 2016), podemos percibir el corto circuito entre las dimensiones públicas y privadas de la comunicación: juegos repletos de lenguajes sonoros y gramáticas audiovisuales desarrolladas en la era de la comunicación masiva, pero que dejan entrever en la forma de adaptación y desempeño de estos lenguajes, una urgencia de lo contemporáneo por la producción de condiciones de interacción par a par, o uno a uno (Luersen, 2019, p. 19). Se difunden construcciones tecnoestéticas de medios que tratan de imitar y remediar (Bolter y Grusin, 2000) una forma audiovisual precedente, de manera que permitan una interacción más inmediata y aparentemente familiar con los diferentes aparatos.

En este sentido, puede ser interesante pensar el concepto de paisaje sonoro (*soundscape*), acuñado por Raymond Murray Schafer (2011) para hacer referencia al estudio del ambiente natural de un lugar determinado. Schafer utiliza este término para referirse al conjunto de sonidos que constituyen un determinado ambiente –un ambiente acústico– que, en nuestro caso, se refiere más directamente a la tecnocultura contemporánea. Schafer no se ocupa de los paisajes sonoros audiovisuales en su libro, pero aquí el concepto aplica. Nuestra imaginación de paisajes sonoros pasados, pero también de ambientes actuales, se ha nutrido de las sonoridades que los diseñadores de obras radiofónicas y películas crearon para otros proyectos (Bijsterveld, 2013). Tal y como explican los historiadores Alcázar y Rodríguez (2015, p. 530), “los paisajes sonoros se encuentran en constante evolución, de acuerdo a cómo cambia el medio. Por ello se puede afirmar que los paisajes sonoros poseen historicidad”, ya que van de la mano del devenir de un contexto sociotécnico más amplio.

Sin embargo, entendemos que un discurso de *tabla rasa* (Felinto, 2011, p. 44), de novedad inaugural, estuvo bastante presente en los estudios de las culturas digitales a

principios de este siglo. Deudores de este contexto, con el agravante de un discurso de innovación movilizadopor la industria de juegos, los estudios sobre videojuegos con frecuencia hicieron retumbar tal perspectiva. Ese panorama obtuvo como resultado un punto oscurecido en la observación de los paisajes sonoros de los juegos: su relación con los lenguajes audiovisuales de los medios de comunicación y representación anteriores, que perduran y se actualizan en las gramáticas de los videojuegos contemporáneos, participan en la organización de la información y estructuran la experiencia humana de este medio (Fischer, 2013, p. 198). Son lenguajes familiares que frecuentemente pasan desapercibidos en el análisis de los juegos, debido a la naturalización de sus usos en el lenguaje audiovisual diario. Por lo tanto, investigarlos exige del investigador la desnaturalización. La obra de Benjamin está repleta de ejemplos prácticos de este ejercicio teórico metodológico.

### CARTOGRAFÍAS Y CONSTELACIONES PARA INVESTIGAR LOS VIDEOJUEGOS

Recorriendo algunas páginas del *Libro de los Pasajes*, uno de los pequeños fragmentos adjuntos al final de la edición (Benjamin, 2002, pp. 919-920) nos llamó la atención. *Materials for "Arcades"* se trata de una serie de anotaciones que Benjamin intercambió con Franz Hessel, amigo con el cual dividió la traducción de obras de Proust al idioma alemán. En estas notas, Benjamin y Hessel listan puntualmente una serie de ítems, tomando este material como accesorio para organizar las observaciones sobre los pasajes parisienses, según el editor Rolf Tiedemann. Los ítems listados se toman como vestigios cuya utilización se haría notar en los textos de los *Pasajes*, frente al montaje de Benjamin. Se lee entre los residuos en las siete páginas de este fragmento, por ejemplo, "la estufa y la linterna", "la plaza más pequeña de París", "vendedor ambulante", "América y Asia en París", "espejos", "gasolina (o *chauffeur* perfecto de París)" y "la calle donde se imprimen los periódicos".

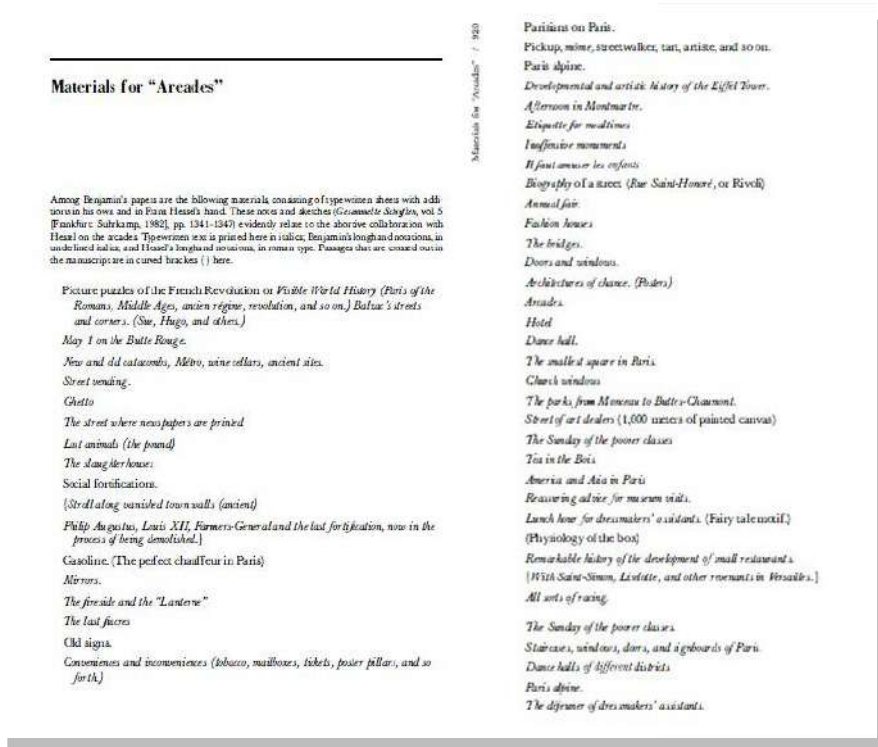


Figura 1. Materiales del Libro de los Pasajes.

Fuente: Benjamin (2002, p. 919-920)

El método benjaminiano en los *Pasajes* puede ser sintetizado como un ejercicio cartográfico dotado de características hipertextuales (Paula, 2018, p. 17): compactación; sinopsis; combinatorialidad; entrelazamiento entre lo escrito y la imagen; potencia constructiva del texto. Para organizar nuestro trabajo de campo, decidimos incorporar estos artificios teórico-metodológicos, aceptando el reto de adaptarlos, para componer una “cartografía de sonoridades”. En la misma, puntuamos textualmente sonidos residuales con la finalidad de destacarlos, principalmente aquellos que encontramos que aparecen con alguna recurrencia en los juegos.

Cartografiar, como oficio, se refiere a un procedimiento para confeccionar mapas, aunque aquí nos referimos a mapas conceptuales, en mudanza, inacabados, como propuesto por Kilpp:

“La cartografía, cuyo origen tal vez sea la geografía y la topografía, es un método (o procedimiento, en algunos casos) propuesto también en otras áreas del conocimiento para dibujar mapas conceptuales [...] Con esta metodología se instituyen mapas dinámicos y nunca finalizados, que autentican líneas de hecho y de fuga —relativos al movimiento del objeto (su tendencia o mudanza) que evoluciona, distinguiéndose de sí rizomáticamente. Las autenticaciones remiten, a su vez, a aquellas características del objeto que el investigador percibe de acuerdo con sus afecciones” (Kilpp, 2010, p. 27).



Ese movimiento, como sugiere Kilpp (2010, p. 27), nos permite transitar entre los materiales más allá de nuestras percepciones habituales, sus hegemonías y predominancias, sin limitarnos a los formatos, los tipos, las funciones, las técnicas y los discursos de los audiovisuales. Al vagar entre los materiales empíricos, nos guiamos por nuestras afecciones, en un transitar inspirado en un personaje fundamental de la investigación benjaminiana: el *flâneur*. Benjamin enfatiza que, para el *flâneur*, “los frutos del ocio son más preciosos que aquellos que provienen del trabajo”, caracterizando tal postura de dislocamiento como una posición de estudio verdadero, tomando de la enciclopedia Larousse la siguiente definición:

“Su ojo abierto y su oído atento buscan algo diferente de aquello que la multitud viene a ver. Una palabra lanzada por casualidad le revela uno de esos trazos de carácter que no se pueden inventar, que hay que captarlo al vivo; esas fisionomías tan ingenuamente atentas van a darle al pintor la expresión con la cual él soñaba; un ruido, insignificante para cualquier otro oído, va a tocar el del músico y darle la idea de una combinación armónica; incluso al pensador, al filósofo perdido en su devaneo, esa agitación exterior es provechosa: ella mezcla y sacude sus ideas, como la tempestad mezcla las ondas en el mar” (Larousse apud Benjamin, 2009, p. 497).

El *flâneur*, este viajante del tiempo presente, está temporariamente retirado del mismo mundo que observa: “en vano lo saludaban respetablemente durante su caminata —él no percibía; su espíritu estaba en otro lugar”, complementa la definición recuperada por Benjamin (Larousse apud Benjamin, 2009, p. 497). Esta acción permite al *flâneur* perderse en un terreno aparentemente conocido, lo que se trata de una perturbación epistemológica intensa, que afloja “el dominio sobre los conceptos y métodos demasiado normales, seguros, habituales” (Canevacci, 1997, p. 104). Para Canevacci, si estamos habituados a aprender a orientarnos, el único modo de que seamos receptivos a la diferencia es insiriendo la desorientación en el interior de los horizontes epistemológicos y emocionales, abandonándonos a la pérdida, *remapeando* continuamente a partir de ahí: en la cartografía, dibujar el mapa no significa, ni puede significar, por supuesto, realizar la réplica del territorio, sino *rediseñarlo* por dislocamiento y extrañamiento. Este *desvío* nos permite deshabituar la mirada —y en nuestro caso podemos decir, sin recelo—, la escucha. Pero, aun así, en medio de la desobediencia epistemológica, nos apela una disciplina para el *desvío*. Se hace necesario aprender a perderse, tal como se precisa *aprender a oír* “lo que ya no oímos más” (Schafer, 2011, p. 277), “más allá de nuestros filtros sonoros aculturados” (Pettman, 2017, p. 8). En este acto nos dejamos conducir por el objeto, nos desviamos de nosotros como sujetos —probamos el umbral, el espacio de indefinición—. Y en el entremedio de esta acción, el objeto ya no es más el mismo. Se trata, por lo tanto, de un intento de dislocamiento de nuestra escucha habitual. Como afirma Dominic Pettman:

“Que nuestros oídos son vigilantes, es verdad, pero solamente a una amplitud de banda bastante selectiva: el “ping” de nuestros *smartphones*, el lloro de nuestro hijo, el maullado de nuestro gato, el suspiro de nuestro amante. Voces reprimidas, inaudibles, difíciles y/o

profanas nos susurran como ruido, intentando recordarnos que nuestros idiomas producen solamente una variable entre las voces del mundo. Deberíamos oír más cuidadosamente estas solicitaciones sonoras” (Pettman, 2017, p. 8).

Con eso buscamos elaborar en nuestro trabajo una “escucha extranjera”, adaptada tanto a la disciplina para el desvío de Canevacci (1997), como a la llamada “fenomenología alienígena”, propuesta más recientemente por Ian Bogost (2012). Para este filósofo, el método de investigación, por una doble vía, debe impulsar al investigador a tornarse él mismo un alienígena en relación con lo que conoce por hábito, para mirar hacia aquellos objetos más conocidos buscando en ellos lo que le es extraño. Etimológicamente, el término *alienígena* asocia el radical latino “*alius*” (otro) al sufijo “*gena*”, a su vez asociado a la raíz “*gignere*” (generar). El verdadero alienígena “*recua*” interminablemente, al mismo tiempo que nos rodea por completo. “Él no está escondido en la oscuridad del cosmos distante o en lo profundo de los abismos marinos, sino a la vista de todos, por toda parte, en cualquier cosa” (Bogost, 2012, p. 34).

Durante la elaboración de la cartografía, enfrentamos dificultades para encontrar para nosotros mismos un modo de disponer y reunir las sonoridades destacadas de cada juego. Creímos que era insuficiente, en nuestro caso, representarlas con imágenes gráficas de los juegos, o con oscilogramas y espectrogramas generados a partir de los sonidos, probamos, durante algún tiempo, diferentes modos para hacerlo. Al final, propusimos un mapa visual con anotaciones resumidas de observaciones descritas en cuadernos de escucha, pequeños diarios realizados durante cada juego. Listamos trechos de textos resumidos, cortos y sintéticos, como forma de agrupar, organizar y visualizar las observaciones. En este fichaje, los vestigios textuales de las sonoridades aún aparecen ordenados por separado, a partir de los juegos en los que se encontraron.

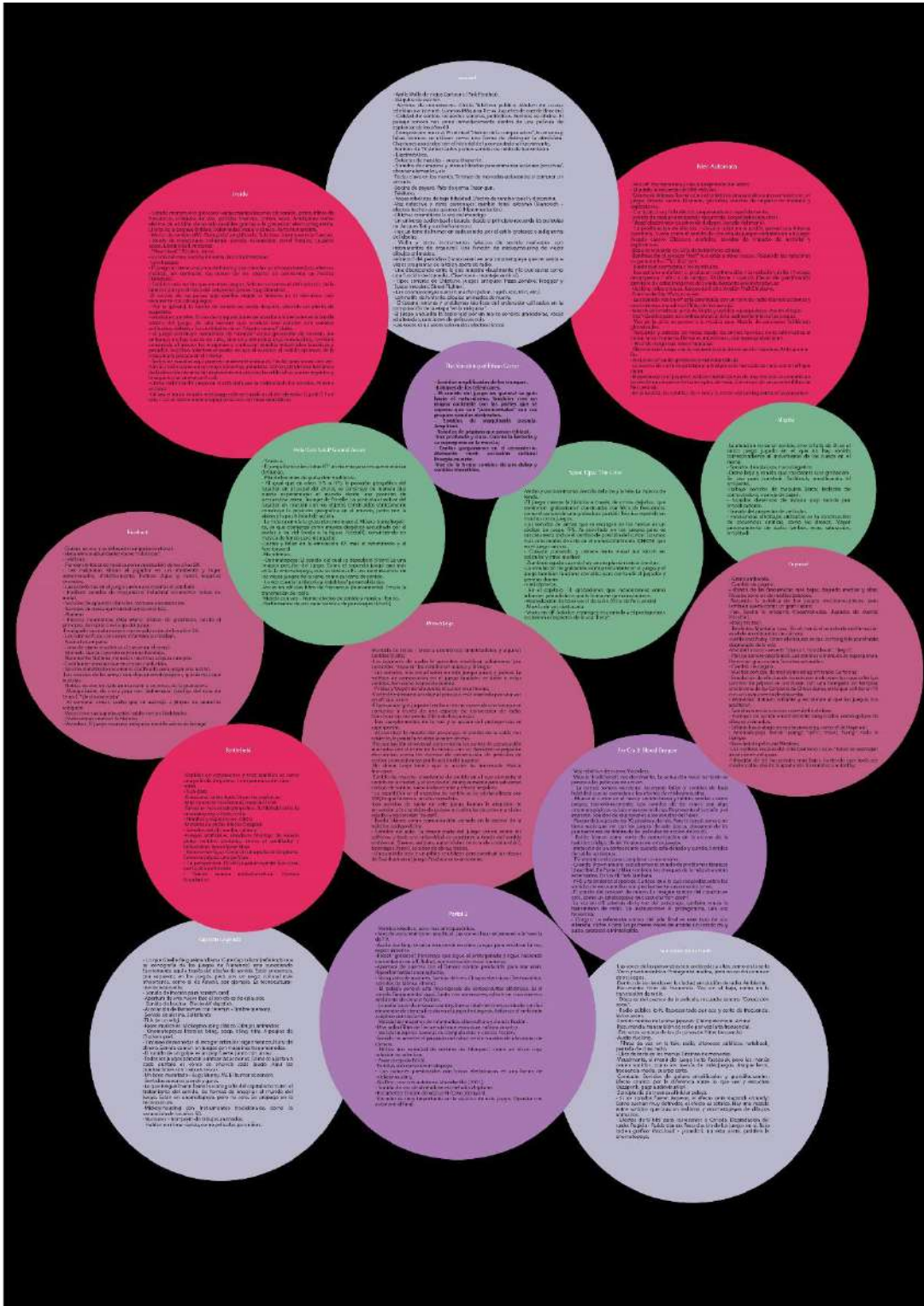


Figura 2. Fichaje de sonoridades.  
Fuente: Preparado por el autor.

Esta forma de disponer los materiales se tornó, en nuestro caso, decisiva para la posterior organización de los materiales empíricos de la investigación. Es que nuestro abordaje teórico

metodológico comprende la formación de las constelaciones, a partir de la percepción y la elección de las afinidades entre las sonoridades cartografiadas, en composiciones que definimos provisionalmente. El acto de constelar también se inspira en el método benjaminiano de recoger datos significativos a la percepción y en el mismo gesto de su montaje y edición, producir su interpretación (Canevacci, 1997, p. 107). Aunque nuestro rastreo surja a partir de los sonidos que oímos en los juegos, no son ellos mismos en quienes pensamos como los astros de las constelaciones sino, antes, en las cualidades comunes percibidas entre los vestigios sonoros encontrados, asociadas mediante nuestro montaje. Cabe decir, por lo tanto, que la dimensión audible de los juegos de la que tratamos en nuestro trabajo, no es audible en cada uno de los sonidos oídos aisladamente: o sea, no se trata de la anotación en sí misma en el cuaderno, como no están las imágenes dialécticas alineadas en cada una de las descripciones de los aspectos listados en los cuadernos de anotaciones de Benjamin y Hesse. La dialéctica, en la dimensión audible de los videojuegos, se ubica en algún lugar entre lo que se oye y lo que se materializa, entre lo que se dice y lo que se experimenta. En un intervalo que se intenta hacer visible o audible mediante la propia organización de las constelaciones en torno de afinidades electivas.

En este movimiento, buscamos disponer la composición interna de cada constelación persiguiendo sus trazos genealógicos, dislocando el estudio de los juegos hacia otras direcciones posibles (Trammell, 2019), seguidamente ocultas por una historiografía lineal contada sobre este medio (Guins, 2017; Huhtamo, 2005). Este proceso se torna fundamental al objetivo de perseguir las urgencias históricas de la tecnocultura a las cuales corresponden los modos de desarrollar la dimensión audible de los videojuegos. En las constelaciones, como Benjamin las pensó, nuevo y viejo conviven entrelazados, no obstante, saturados de tensiones y deterioros históricos que derriban una noción lineal del tiempo por traer al presente imágenes anacrónicas. Tensiones sobre los objetos que se hacen aparentes por la reunión de elementos dispersos en nuevos montajes de imágenes sonoras asociativas.

Reconociendo resonancias de determinadas cualidades específicas de la tecnocultura contemporánea en las sonoridades de los juegos, en este momento las reunimos en cuatro constelaciones: antropomorfosis, inmersibilidad, sincronizaciones retóricas y ruinas maquinales.

ENCAMINAMIENTOS ACTUALES

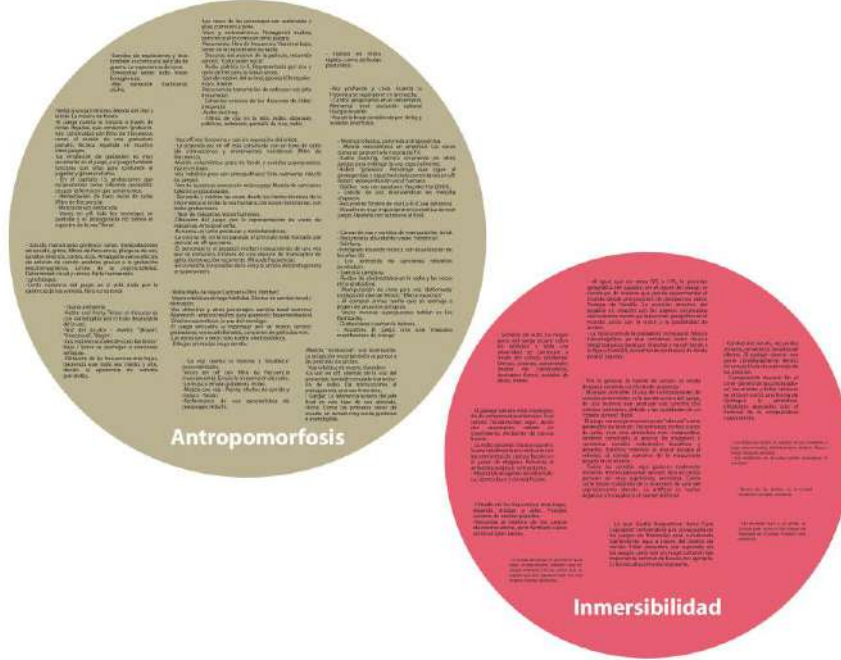


Figura 3. Constelaciones 1 y 2. Fuente: Preparado por el autor.



Figura 4. Constelaciones 3 y 4.



Fuente: Preparado por el autor.

Como forma de ilustrar los resultados provisorios obtenidos hasta aquí a partir de la metodología descrita en este trabajo, incluimos un breve resumen de las tendencias mapeadas en las sonoridades de los juegos, a partir de las constelaciones producidas.

La constelación *antropomorfosis* reúne formas de representación individual que producen identificación en el interior del juego a través de constructos de la voz humana. Las sonoridades vocales de avatar en juegos *First-Person Shooter* (FPS), por ejemplo, desempeñan la experiencia de un yo presente y activo en los juegos por su diferenciación de los demás personajes y elementos del diseño sonoro, que ocupan porciones periféricas del espectro sonoro del juego. A su vez, la voz de avatar es íntima, menos por el discurso textual del personaje que por su intensidad y su efecto de proximidad (aparente en el análisis espectromorfológico de estas sonoridades). Estos constructos fundan la identidad jugador-personaje en el interior del juego, explorando y actualizando una característica conectada a la sonoridad de la voz bastante persistente en las estéticas televisivas y en el cine.

No obstante, hay elementos que, de cierta forma, conectan la expresión de la voz a orígenes más diversos, y a una dimensión más afectiva. Que conecta la grabación limpia de las voces a formas no verbales de expresión. Los titubeos, los gestos y expresiones vocales más sentimentalistas —normalmente descartados en la estética “limpia” de la prosa audiovisual—, se retoman aquí como una especie de motivo patológico y expresivo: en los juegos, incluso los robots gritan, lloran, braman y gruñen. Puede ser que, como forma de tornar esos objetos artificiales y gráficamente perfectos acostumbrados a nosotros, esos gestos retornen como una forma antropocéntrica de darle valor y sentido a sus mundos. Sin embargo, al hacerlo, estas voces producidas para imitar máquinas, le dan a la voz nuevas y extrañas estéticas.

Como segunda tendencia, identificamos la *inmersibilidad*, señalando construcciones espaciales que le indican una perspectiva al jugador, realizando sonoramente la producción de un ambiente tridimensional centrado en el usuario, como un análogo de las construcciones visuales *trompe-l'oeil*. Un sistema en el cual el avatar actúa como centro gravitacional de las acciones y el paisaje sonoro responde puntualmente, de acuerdo a las limitaciones del sistema, a sus gestualidades, como una forma de construir un envoltorio sonoro productor de aclimatación afectiva a los ritmos, a las marchas y a los humores mientras transcurre el juego.

Dejan percibir la capacidad de determinados sonidos de la tecnocultura, reconstruidos en los juegos, de colocarnos de súbito en otros mundos y otros tiempos. Una

La cualidad arquetípica del sonido es producir ambientes, sumergiendo al usuario en una realidad sensible, con los imaginarios que la matizan a partir de determinados recuerdos sonoros y de las formas de agenciarlos. Estos espacios-tiempos se desempeñan en ambientes acústicos de inmersión, que proponen un régimen dialéctico de atención-distracción fundamental a las condiciones de usabilidad de este medio, pero que no son exclusividad suya.

Las *sincronizaciones retóricas* reúnen constructos sonoros que puntúan acciones en los juegos. Dotan de convenciones semánticas las acciones del jugador en la relación entre el sonido y la imagen, siendo controlados por idearios de confort auditivo del individuo, más allá de promover gratificaciones y castigos simbólicos. Obedeciendo a principios ergonómicos, las audiovisuales de los juegos permiten que, durante las horas de juego, la repetición sonora y la fatiga auditiva se minimicen, reduciendo el potencial de abandono de la experiencia, prolongando la atención del jugador frente al juego.

Estas sonoridades se contagian en relación con otros juegos y otros medios. Sobre todo, por eso se hacen más perceptibles algunas enunciaciones que asocian determinados sonidos a acciones y que producen una especie de pedagogía de la operación de menús y *feedbacks* sonoros de la máquina —constructos relacionados al “efecto de control” (Galloway, 2006) que, en la tecnocultura contemporánea, de ningún modo se limita a los juegos—.

Denominamos la última constelación *ruinas maquinales*. Intriga la forma como algunos aparatos como la tele, el teléfono, el tocadiscos y los grabadores se representan a partir de trazos sonoros de su operación electromecánica que normalmente no se supondría que estuviesen aparentes. La cinta atascada, la tele mal sintonizada, el disco rayado y las interferencias en la línea telefónica comparecen con mucha frecuencia como recuerdos de estos medios. Los característicos pitidos de los chips de las consolas de 8 y 16 bits (Collins, 2008) también son imitados con frecuencia en los juegos contemporáneos. Estas sonificaciones parecen un modo de enunciar lo moderno en contraposición a todos esos vestigios de materialidades obsoletas.

Los juegos recuperan y resignifican sonoridades abandonadas, sonidos persistentes de otras épocas que no se oyen con protagonismo, pero que retornan como recuerdos técnicamente reconstruidos. Al encontrarse rememorando sonidos de máquinas, los juegos tornan aparente la duración de estas sonoridades como parte del paisaje sonoro de nuestra tecnocultura. Podemos, por lo tanto, oír trazos de nuestra cultura sonora en los juegos no solo por lo que dicen en la diégesis, sino por lo que estas sonoridades actualizan implícitamente: una tecnocultura en la cual la sonoridad de máquinas de ver y de oír

atraviesa y reconfigura nuestros paisajes sonoros mediante códigos y gramáticas de objetos que producen una segunda naturaleza técnica.

## CONSIDERACIONES FINALES

Buscamos mostrar aquí una especie de “bastidor” de nuestra actual investigación, en la cual la producción de cartografías se presenta como una forma de investigar la dimensión audible de los videojuegos, siendo a su vez un medio de escrutar, más específicamente, tendencias históricas que se desarrollan en técnicas y estéticas aparentes en la cultura contemporánea. Se nota como este construir, aunque parcialmente invisible en la discusión de los resultados, estructura epistemológicamente la investigación en elaboración.

Para concluir, cabe aún destacar que, como un proceso inseparable de quien lo realiza y de las herramientas conceptuales y técnicas auxiliares empleadas, la cartografía aquí descrita como un método no puede pretender producir conclusiones generalizables (como “aplicaciones” sistemáticas de sus resultados desvinculados de las condiciones en las cuales se produjeron). El carácter fragmentario del método descrito aquí moviliza una interpretación que no busca ni la exhaustividad, ni la reconstrucción conceptual de las exégesis notables sino el reconocimiento de un ejercicio que toma la propia fragmentariedad del mundo como principio elemental.

Se hace necesario seguir cartografiando, lo que configura el conocimiento producido por el método como un saber nómada, *in process*. A nuestro ver, la reunión y el montaje entre distintas cartografías sería una importante experiencia, en el intento de elaborar mapas con mayor grado de diferenciación, contemplando líneas divergentes del mismo fenómeno – en nuestro caso, explorando la diversidad de tendencias de la tecnocultura que animan la contemporaneidad, manifiestas en los modos como suenan los juegos.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alcázar, J. F.; Rodríguez, G. (2015). Paisajes sonoros medievales en los nuevos medios de ocio digital. *Imago Temporis, Medium Aevum*, 9, pp.530-544.
- Benjamin, B. (2002). *The Arcades Project*. Cambridge: MIT Press.
- Benjamin, B. (2009). *Passagens*. Belo Horizonte: UFMG.
- Bijstervel, K. (2013). *Soundscapes of the urban past: staged sound as mediated cultural heritage*. Bielefeld: Transcript Verlag.
- Bogost, I. (2012). *Alien phenomenology: What it's like to be a thing*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

- Bolter, J.; Grusin, R. (2000). *Remediation*. Understanding new media. Cambridge: MIT Press.
- Canevacci, M. (1997). *A cidade polifônica*. São Paulo: Studio Nobel.
- Carrubba, L. (2019). *Los juegos posibles: la creación de videojuegos alternativos entre arte, mercado y cultura de masas* (Tesis doctoral). Barcelona: Universitat de Barcelona.
- Collins, K. (2008). *Game sound: an introduction to the history, theory, and practice of video game music and sound design*. Cambridge: MIT Press.
- Felinto, E. (2011). Em busca do tempo perdido. O sequestro da história na cibercultura e os desafios da teoria da mídia. *MATRIZES*, 4(2), pp.43-55.
- Fischer, G. (2013). Cinema em devir nos games: por um olhar arque-genealógico nas interfaces culturais. In: Gerbase, C.; Gutfriend, C. F. (org.). *Cinema em choque: diálogos e rupturas*. Porto Alegre: Sulina.
- Galloway, A. (2006). *On gaming: essays on algorithmic culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Grimshaw, M. (2016). The privatization of sound space. In: Cobussen, M., Meelbert, V.; Truax, B. (org.). *The Routledge companion to sounding art*. Nova York: Taylor & Francis.
- Guins, R. (2017). New...now?. Or why a design history of coin-op video game. *American Journal of Play*, 10(1), pp. 20-51.
- Huhtamo, E.; Parikka, J. (2011). *Media archaeology: approaches, applications and implications*. Berkeley: University of California.
- Huhtamo, E. (2005). Slots of fun, slots of trouble: toward an archaeology of electronic gaming. In: Raessens, J.; Goldstein, J. *Handbook of computer games studies*. Cambridge: MIT Press.
- Jackson, S. (2014). Rethinking repair. In: Gillespie, T.; Boczkowski, P.; Foot, K. (eds.) *Media technologies: essays on communication, materiality and society*. Cambridge: MIT Press.
- Kilpp, S. (2010). *A traição das imagens*. Porto Alegre: Entremeios.
- Luersen, E. (2019). Da dimensão audível da tecnocultura nos jogos digitais: notas sobre uma ecologia audiovisual em curso. In: *II Congresso Internacional Media Ecology and Image Studies, 2019, Online* (pp.18-42). Memórias. Aveiro: Ria Editorial.
- Paula, J. C. (2018). *Gestualidades ficcionais e comunicacionais da fotografia no gameworld*. Relatório de Seminário de Tese (Ciências da Comunicação) – Unisinos. São Leopoldo.
- Pettman, D. (2017). *Sonic intimacy: voices, species, technics*. Palo Alto: Stanford University Press.

Schafer, R. M. (2011). *A afinação do mundo: uma exploração pioneira pela história passada e pelo atual estado do mais negligenciado aspecto do nosso ambiente: a paisagem sonora*. São Paulo: Unesp.

Trammell, A. (2019). Analog games and the digital economy. *Analog game studies*, 6(1). Recuperado de: <<http://analoggamestudies.org/2019/03/analog-games-and-the-digital-economy/>>.



Gimena Del Río Riande, (coord.), *La cultura de los datos: Actas del II Congreso Internacional de la Asociación Argentina de Humanidades Digitales (2018: Rosario)*, La Plata, Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación; Rosario: Universidad Nacional de Rosario. Colección Trabajos, comunicaciones y conferencias; 42, 2019, 494 pp., ISBN 978-950-34-1840-6

Fecha de recepción: 04/09/2020

Fecha de aprobación: 11/11/2020

El presente libro digital es una recopilación de artículos presentados en el II Congreso Internacional de la Asociación Argentina de Humanidades Digitales realizado en la Universidad Nacional de Rosario (2018). En estas Actas, la cultura de los datos aparece como el eje de las presentaciones y debates, que revisa nuestras taxonomías y prácticas en tanto creadores o usuarios de datos. Los artículos también abren reflexiones sobre los modos y contextos de circulación, y sobre la difusión y preservación de datos, ya que no son ubicuos ni ahistóricos. Se reflejan aquí trabajos colaborativos, comunidades e infraestructuras, ya que *“data are relata”*, los datos solo tienen sentido si están relacionados con otros datos, fenómenos, procesos, personas, comunidades, si están organizados y en este libro encontramos las claves actuales para ese proceso. La misma se encuentra fraccionada en seis ejes que abordan temas que van de la reflexión sobre lo digital hasta los nuevos recursos educativos que las humanidades digitales

han aportado a la enseñanza. Entre estos bloques se destaca la introducción: sobre y desde lo digital y los recursos educativos para las HH. DD.

El primer bloque se encuentra compuesto por los artículos publicados por Gimena del Río, Virginia Brussa y Juan José Mendoza. El mismo cuenta con comentarios introductorios sobre las humanidades digitales. Es decir, cómo modificaron a las diversas ciencias y el manejo de los datos. En esta ocasión, los comentarios de Gimena del Río Riande merecen una especial mención por la forma en la que abordó los inicios de esta ciencia. A lo largo de su artículo, comenta cómo la consolidación de *“la world wide web durante la década del 90, en tanto espacio para publicar y difundir contenidos, comenzó a sentirse con fuerza en el campo de la Informática Humanística con el advenimiento del siglo XXI”* (p. 13). Teniendo en cuenta esto menciona las nuevas herramientas y paradigmas que dieron origen las humanidades digitales. Respecto de los otros artículos podemos

afirmar que se encuentran relacionados con la temática abordada y aportan aún más al conocimiento de este fenómeno tan reciente.

El segundo bloque del libro se titula “*Reflexiones sobre y desde lo digital*”. En él, se hacen presentes las reflexiones de los especialistas en el campo de las humanidades digitales como es el caso de María Cecilia Olivari. En su texto “Documentos-Imagen: La lectura de la historia chilena reciente a partir de las disposiciones visuales de los archivos desclasificados” se plantea “antes que escribir una historia-otra, (...) ensayar algunas lecturas partiendo de las epistemologías visuales que inauguran los archivos del NSA y de las ideas que Jarpa [(artista chilena)] pone a jugar en sus textos y obras” (p. 42). El presente artículo nos ofrece una reflexión interesante y que debería ser tomada en cuenta para otras áreas o temáticas similares que se hacen presentes en esta rama científica.

Por último, se destaca ampliamente el bloque temático titulado “recursos educativos para las HD”; no solo por sus artículos, sino por la importancia y alcance que ofrece al lector. Entre los cinco *papers* que componen la última parte, se destaca el realizado por Jorge Rigueiro García, Gerardo Rodríguez y Daniel Guevel. En primer lugar, el artículo de Rigueiro y Rodríguez nos aporta una brillante reflexión sobre el panorama de los estudios medievales en la actualidad. En él encontraremos las

ventajas que nos ofrecen las TIC y los recursos web disponibles para los entusiastas y estudiosos del de la Edad Media. En medio de los rápidos cambios de estos tiempos, la sociedad se ha vuelto cada vez más virtual y globalizada en términos de producción, acceso y consumo de conocimiento.

En este contexto, ambos afirman que “*la Edad Media, por ser lejana a nuestro tiempo, no carece ni de actualidad ni de virtualidad, se la puede estudiar desde cualquier punto del globo a través de bibliografía, iconografía e incluso desde la comodidad de un teclado, dado que existen innumerables recursos en línea, como páginas especializadas (y no tanto), modelos 3D para el desarrollo de edificios, permitiendo reconstrucción o análisis estructural, accesibles para el investigador como para el principiante o entusiasta*” (p. 431). De acuerdo con lo comentado, las herramientas virtuales facilitaron un acercamiento e introducción al mundo medieval, sin depender de un archivo físico o el trabajo de campo. Sin lugar a dudas, estos recursos de ser utilizados con sabiduría, pueden enriquecer notablemente las clases de los docentes (de todos los niveles educativos) y abrir nuevos caminos en las investigaciones especializadas, superando el mero estrato de lo documental primario o secundario. De acuerdo con ambos autores, todos los recursos que pueblan la web “*sirven para la comunicación, entrenamiento, enseñanza,*

*disfrute y conocimiento de un período pretendidamente conocido, pero con muchos ribetes científicos y artísticos por descubrir y profundizar”* (p. 432). En definitiva, el trabajo presentado por García y Rodríguez pretende realizar una breve reflexión respecto de la sociedad de la información, donde el historiador se ve inmerso dentro de una amplia gama de posibles recursos virtuales para el conocimiento de la Historia Medieval; aportando algunos ejemplos para acompañar a entusiastas y estudiosos en el camino de adentrarse en el medievalismo visto desde la pantalla de un ordenador.

En segundo lugar, se destaca el artículo titulado “Algunos efectos cognitivos y subjetivos de estar conectados a internet y poder realizar búsquedas”, publicado por Daniel Guevel. A lo largo de su trabajo, intentará exponer algunas de las transformaciones cognitivas y subjetivas que produce la posibilidad de estar conectados efectivamente a la web. Siguiendo su análisis, afirma que el *“Internet se ha convertido en un socio más de nuestra memoria transactiva (aquella que se hace independiente de nosotros y se deposita en otras personas o dispositivos) y eso conlleva transformaciones en nuestra posibilidad de acceder a información mediante búsquedas y en la percepción de nosotros mismos como sujetos de conocimiento”*. Esto dio lugar a una producción bibliográfica considerable, que será glosada a lo largo de su escrito.

Siguiendo sus comentarios, diversos autores han manifestado que aunque el Internet carezca de la agencia (habilidad de actuar de manera intencional, de actuar con un propósito) de un par humano socio en la memoria transactiva o de tecnologías anteriores, comparte muchas de sus características de estos sistemas de memoria. De acuerdo con lo expuesto, planteará además qué problemáticas futuras podrían aparecer en la lectura de esta temática; con el avance de la Inteligencia Artificial y los algoritmos de los buscadores que regulan nuestra interacción con la red.

En definitiva, consideramos atractiva la propuesta presentada por los autores ya que exponen, desde diferentes enfoques, la evolución de una ciencia reciente. El ordenamiento de los contenidos en seis bloques temáticos permite una lectura más ágil y nos integra a una temática que puede ser desconocida o complicada de entender si se la toma directamente. Si bien algunos artículos poseen ciertos rasgos técnicos en su composición, a la vez abre las puertas para una mayor divulgación académica. Finalmente, la obra coordinada por Gimena del Río Riande deja a la vista el progreso que han tenido los estudios relacionados con las humanidades digitales y sus diferentes niveles de aplicación.

**Mazzotta Nicolás**

**Instituto Superior del Profesorado “Dr.  
Joaquín V. González”**

Álvaro Baraibar (ed.), *Visibilidad y divulgación de la investigación desde las Humanidades digitales. Experiencias y proyectos*, Pamplona, Servicio de Publicaciones de la Universidad de Navarra - 2014 - Colección BIADIG (Biblioteca Áurea Digital), 22 / Publicaciones Digitales del GRISO, 382 pp., ISBN 978-84-8081-412-6

Fecha de recepción: 04/09/2020

Fecha de aprobación: 11/11/2020

Esta voluminosa colección de artículos referidos a las Humanidades digitales y elaborado desde la Universidad de Navarra, tiene la finalidad de ser una herramienta útil y clara a la hora de ingresar a su mundo, desde una perspectiva hispana. Las HH. DD. han tenido un formidable desarrollo en tierras sajonas, pero pareciera estar unos pasos más atrás hacia el Meridión.

El solo hecho de pasar revista a su índice nos muestra la intención del Editor y a través suya, la de los colaboradores, de generar un auténtico manual instrumental para aquellos que ingresan al mundo de las HH. DD. y necesitan de herramientas accesibles, claras, cercanas en cuanto al idioma y a los particulares estudios hispanos o latinoamericanos. El volumen está dividido en cuatro grandes categorías para la distribución de los artículos: *Blogging académico, visibilidad y difusión de la investigación*, con un par de textos dedicados al trabajo, difusión y comunicabilidad de las investigaciones arqueológicas, en concordancia con las últimas tendencias científicas de

colaboración mutua en equipos multidisciplinares. La Arqueología participa activa y muy eficientemente, no solo en el rescate y conservación del pasado remoto, sino en la reconstrucción e interpretación del pasado reciente, a través de la cultura material y su interpretación cultural, encontrando una comunicabilidad y simultaneidad de trabajo y difusión como parte integrante del Equipo en el Campo.

Completa al texto de Javier Andréu Pintado *Arqueología en directo: canales de comunicación y transferencia de resultados en la investigación sobre patrimonio arqueológico: la ciudad romana de 'Los Bañales' (Uncastillo, Zaragoza)* el de Beatriz Tejada: *Hypothesés: una plataforma para el blogging académico*, referido a esta nutritiva plataforma de gran repercusión en las búsquedas dentro del *blogging* académico.

La segunda parte del libro está dedicada a *Revistas Digitales*, cuyos siete artículos versan fundamentalmente sobre las Letras Hispanas. De esta manera Alejandro Álvarez Nobell y Francisco Javier

Herrero Gutiérrez en su *Revista Latina de Comunicación Social: análisis cibernético e inmersión en entornos de Internet* trabajan sobre una revista que nuclea numerosos enlaces y universidades hispanoamericanas: la RLCS. Seguidamente J. Enrique Duarte a través de *La Perinola. Historia de la investigación quevediana y de indexación en ISI Web of Knowledge y FECyT*, de cuyo sitio *La Perinola, revista de investigación quevediana*, aparecida allá por el 1997 ha sufrido una exponencial cantidad de visitas y descargas de artículos en los últimos años, dado su estricto programa de calidad editorial. Guillermo Gómez Sánchez-Ferrer desarrolla un estudio sobre *Cuadernos de Aleph* revista para (jóvenes) investigadores de la literatura hispánica; Mariela Insúa, de la Universidad de Navarra, al igual que E. Duarte, se explaya sobre la Experiencia de una indización: el *Anuario calderoniano* (ACAL , ISSN: 1888-8046), revista académica dedicada monográficamente al estudio de la vida y obra de Calderón de la Barca, dentro de un muy nutrido sitio dedicado al Siglo de Oro: el GRISO (<https://www.unav.edu/web/griso>).

Para completar el apartado, Concha Mateos Martín y José Manuel de Pablos Coello reflexionan en *Las revistas digitales, ante la perspectiva de GSM, Google Scholar Metrics* sobre la suerte y trabajo con revistas académicas en la GSM. Una relativa historia reciente pero

de creciente aceptación y uso por parte de la comunidad. Manuel Ramírez Sánchez, Crispulo Travieso Rodríguez, Julio A. Martínez Morilla y Francisco Fumagallo Díaz-Llanos aportan un interesante artículo referido a las revistas científicas de Humanidades en Canarias, su difusión y repercusión en el panorama científico hispano: *Las revistas científicas canarias de Humanidades: del papel a la edición electrónica*. Finaliza la sección la colaboración entre Guadalupe Romero Sánchez, Carlos Garrido Castellano, Yolanda Guasch Marí y Francisco Montes González. Nos traen un acercamiento a *Quiroga. Revista de patrimonio iberoamericano* que a su vez es una formidable base de datos y fuentes dedicadas al arte hispanoamericano. (<https://revistaquiroga.andaluciayamerica.com/index.php/quiroga>)

La tercera parte del libro está dedicada a otro punto esencial en la producción de HH. DD.: la *Edición digital*, con cinco artículos. El primero corresponde a Rosanna Cantavella, en su *Producción y difusión digitales de las Humanidades no vanguardistas en el siglo xx: el ejemplo de la filología catalana medieval*, con un importante aporte sobre el trabajo filológico de diversos institutos y revistas por las ediciones anotadas de la filología catalana medieval; Antonio Rafael Fernández Paradas con *La historia del mueble español y su repercusión en los nuevos soportes de edición: una realidad*

en papel, realiza un análisis de la historia del mueble español, la cual —se lamenta— parece haber sido escrita solo para el papel, lo que necesita una mayor producción bibliográfica y de sitios en la web que difundan el patrimonio artístico hispano en el rubro, de la misma forma que la informatización de numerosa documentación relativa a esta rama del conocimiento histórico aún en ciernes de crecimiento, para no quedar a la zaga de los remates de mobiliario realizados *on line*.

El colectivo compuesto por Elena González-Blanco García, Clara Isabel Martínez Cantón, María Dolores Martos Pérez y María Gimena del Río Riande (destacada colega argentina y que es una pionera local en lo relativo a las HH. DD. y directiva de la Asociación Argentina de Humanidades Digitales), llevan a cabo la propuesta sobre *La codificación informática del sistema poético medieval castellano, problemas y propuestas en la elaboración de un repertorio métrico digital: ReMetCa*; que tiene como objetivo la creación de un repertorio métrico digital de la poesía medieval castellana y cuyos alcances llegan hasta el siglo XVI y enlaza numerosos motores y bases de datos especializadas.

Posteriormente, Eduardo Rodríguez López y Ángeles Saavedra Places, pertenecientes a la Universidad de Coruña, realizan un análisis del programa *E-ditor* en tanto dúctil herramienta para la

creación de textos, materiales didácticos o publicaciones en la nube: *E-ditor: herramienta de autor en la nube para la creación de libros electrónicos*. Finalmente, el capítulo lo cierran Laeticia Rovecchio Antón y Alba Urban Baños con su *El caso de Anagnórisis: una revista y una editorial digitales*. Un editorial que trabaja toda su producción de forma virtual.

Los once artículos de la cuarta y última parte están relacionados con la *divulgación y bibliotecas digitales*, temas importantes de por sí a la hora de comunicar las novedades y existencia de repositorios digitales al alcance de un *click*.

Estos artículos son el de Antonio Carpallo Bautista y Yohana Yessica Flores Hernández: *Las bibliotecas digitales sobre encuadernación: proyecto de un catálogo colectivo*; Salomé Eslava Ochoa y Arantxa Iturbide Tellechea: *Acceso abierto y visibilidad de la investigación. El caso de DADUN, Depósito Digital de la Universidad de Navarra*; Carolina Ferrer: *Difusión de la bibliografía crítica sobre la Literatura Hispanoamericana a través de las revistas académicas 1896-2008*; Víctor García Ruiz: *El caso del teatro español de posguerra. Víctor Ruiz Iriarte editado en la Red*; Javier Gutiérrez Carou: *Hacia una Biblioteca Pregoldoniana digital*; María Jesús Mancho Duque: *La difusión del léxico científico y técnico español del Renacimiento en la Red: el caso del DICTER*; María Dolores Martos Pérez: *BIESES, web y base de datos para una*



*bibliografía de escritoras españolas y Roberto San Martín Casi: La Biblioteca Navarra Digital, un recurso para la difusión e investigación del patrimonio bibliográfico de Navarra.*

En general todos estos artículos analizan repositorios existentes sobre la obra particular de un autor, mejores mecanismos de búsqueda de información teórica confiable, nuevas herramientas instaladas en los portales y motores de búsqueda, manejo de bibliotecas especializadas, legislación sobre búsqueda y consulta de material *on-line* de libre disposición, ediciones críticas, o diccionarios especializados en

vocabularios usados siglos atrás, que facilitan el trabajo filológico.

En definitiva, este libro está llamado a ser una piedra fundamental en el trabajo con las HH. DD. por la calidad y cantidad de datos, *links* o sugerencias contenidas y será de consulta necesaria por muchos años. Sirve tanto a estudiosos avezados como a quienes se adentran en el fantástico mundo de una Humanidad virtual pero que a la vez plasma las más profundas necesidades del investigador en cuanto a seriedad, rigor, calidad editorial y propuestas. Las puertas están abiertas. Es sólo cuestión de trasponerlas.

**Jorge Rigueiro García**  
**Universidad de Buenos Aires**