Fecha de recepción: marzo 2025
Fecha de aceptación: mayo 2025

Renovadas modelizaciones para miedos pasados: la peste a través del videojuego *A Plague Tale: Innocence*

Camila Conde Vitale[*]

Resumen: El presente artículo busca evaluar las posibilidades que brindan los videojuegos para ampliar el tratamiento de hechos o eventos del pasado histórico. En este caso, realizamos un análisis del videojuego *A Plague Tale: Innocence* (Asobo Studio, 2019) ambientado a finales de la Edad Media. Buscamos observar la modelización que el videojuego realiza de este mundo adverso y, al mismo tiempo, identificar los recursos que utiliza para transmitir la emoción de miedo tanto a la presencia de la peste negra como al contagio. Para ello, nos valdremos de los aportes de la semiótica lotmaniana y de los estudios culturales acerca de las emociones.

Palabras clave: videojuegos - Edad Media - emociones - miedo - peste negra.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 308]

[*] Estudiante de la Licenciatura en Historia (FFyH-UNC). Miembro del equipo de investigación "Antropología de la fiesta y el juego: formas de sociabilidad, performance y subjetividades contemporáneas".

Introducción

Mamá dice que los monstruos son esas cosas a las que no le ponemos nombre
(Hugo de Rune, *A Plague Tale: Innocence* 2019)

El interés que motivó este acercamiento fue evaluar las potencialidades que surgen en el diálogo e intercambio entre producciones históricas profesionales y otros textos culturales que incluyan al pasado en sus realizaciones. Este tipo de indagaciones iniciaron con trabajos que exploran el vínculo entre Historia y literatura (Chartier, 2007; White 1973/1992; Ranciere, 2012) y que, posteriormente, se extendió hacia las producciones cinematográficas (Sorlin, 2005; Ferro, 2000; Rosenstone, 1997). A partir de los años 2000 fuimos testigos del impulso que cobraron los *Game Studies*, campo de investigación que tiene como objeto

de estudio al videojuego y que indaga en sus problemas específicos elaborando herramientas conceptuales propias (Maté, 2019). Aquí también se expresó un interés por la representación de la Historia y surgieron nuevos interrogantes. Al interior de este último campo es donde se enmarca el problema de investigación planteado.

Nuestra forma de aproximarnos a las producciones video lúdicas está nutrida por los aportes de la semiótica lotmaniana a partir de la cual entendemos al videojuego como un texto de la cultura complejo que utiliza distintos tipos de lenguajes para crear una narrativa. Al mismo tiempo, opera bajo un doble mecanismo de funcionamiento: conserva memoria y genera nueva información cultural (Lotman, 1998). Sin embargo, introduce una novedad fundamental que lo distingue de otros textos culturales: la capacidad para el operador humano de actuar al interior de un entorno narrativo (Murray, 1997). Mientras las formas narrativas tradicionales (como la literatura, el teatro o la pintura, por dar un ejemplo) nos invitan a participar en muy pocas ocasiones y de manera muy limitada, en el ordenador encontramos un mundo que nuestra acción es capaz de alterar dinámicamente. De hecho, para que el texto funcione es necesario el despliegue de una serie de destrezas manuales que pongan en funcionamiento la trama (Aarseth, 1997). Creemos que la posibilidad de tomar conciencia de la propia actuación, dota al videojuego de un mayor grado de inmersión e interactividad que serán claves al momento de modelizar el pasado histórico.

El videojuego seleccionado, *A Plague Tale: Innocence*, fue producido por Asobo Studio y comercializado por Focus Entertainment en el año 2019 para las plataformas PlayStation 4, Windows y Xbox One. Es un juego para público adulto (mayor de 18 años) perteneciente al género de acción-aventura, con mecánicas de sigilo y frecuentes situaciones de resolución de rompecabezas o puzzles. La historia está ambientada en la tumultuosa Francia del siglo XIV y narra el viaje de huida de dos hermanos pertenecientes a la nobleza, Amicia (15 años) y Hugo (5) de Rune. Luego del asesinato de sus padres en manos de soldados comandados por un inquisidor, los jóvenes se ven obligados a abandonar su hogar y emprender un recorrido atravesado por múltiples problemáticas: la peste, la guerra, el hambre, la violencia, entre otros. El objetivo del juego es encontrar una cura para la extraña enfermedad sufrida por Hugo, la *Prima Mácula*, que se encuentra asociada a momentos de caos y mortandad. De esta forma el videojuego, apelando a recursos mágicos y referencias históricas compartidas, logra modelizar un ambiente adverso que se encuentra permanentemente atravesado por la emoción de miedo y la sensación de pérdida. En el presente artículo buscaremos identificar qué recursos incorpora el videojuego para transmitir esta emoción comúnmente asociada al período histórico tratado.

Para ello, fue necesario recuperar los aportes realizados por Sara Ahmed (2014) acerca de la política cultural de las emociones. Según la autora los objetos *per se* no son capaces de producir emociones, más bien las emociones circulan entre los objetos y los cuerpos produciendo adherencias y separaciones. De esta forma, destaca su carácter relacional, ya que involucran reacciones y relaciones de "acercamiento" y "alejamiento". En este proceso, ciertos objetos se vuelven "pegajosos" o saturados de afectos, como sitios de tensión personal y social.

Con respecto al miedo en particular, Ahmed afirma que su función es asegurar la relación entre cuerpos. El miedo funciona constituyendo a los otros como temibles, en tanto amenazan con absorber al individuo destruyendo su propia identidad. Es importante destacar que la relación del miedo con el objeto adquiere una dimensión temporal fundamental:

sentimos temor de un objeto que se aproxima. Sin embargo, destaca que la posibilidad de pérdida del mismo, hace que este se vuelva aún más temible. Al apartarse, la emoción ya no puede ser contenida en límites concretos y su proximidad se imagina como posibilidad de daño futuro, manteniendo al sujeto en un estado de temeridad y alerta permanente. De esta manera, el miedo adquiere también una dimensión espacial ya que limita la movilidad de los sujetos. Esto permite la alineación del espacio corporal con el espacio social: el miedo restringe a ciertos cuerpos a través del movimiento o expansión de otros.

Las presentes contribuciones resultan sumamente valiosas, ya que nos permite identificar qué objetos incorpora el videojuego que resultan temibles y amenazantes para el avatar y, por lo tanto, para quien juega. A su vez, la organización espacial de los cuerpos mediante la distribución desigual del miedo es un aspecto fundamental a tener en cuenta, ya que repercute en la circulación de los personajes y en la configuración del territorio. El desplazarse con miedo al interior del mundo virtual es un recurso clave para la construcción narrativa del espacio adverso.

Por último, cabe destacar los aportes del historiador francés Jean Delumeau (1978/2012) quien afirma que el miedo es un componente central en la experiencia humana. Mientras en las especies animales es único e inmutable (el temor a ser devorado), el miedo humano es múltiple, dinámico y permanentemente cambiante. De ahí la necesidad de contextualizar temporal y espacialmente.

Como mencionamos anteriormente, el juego se ambienta en la Francia del siglo XIV. Históricamente, se trata de una coyuntura atravesada por múltiples problemáticas que generaron una crisis sin precedentes que, posteriormente, se denominó como el fin de la Edad Media. Hacia 1260 el "bloqueo agrario"[1] implicó el fin del crecimiento extensivo, con la consiguiente dificultad para los campesinos de asegurar la supervivencia de sus explotaciones. Muchos de ellos iniciaron un proceso de endeudamiento y otros tuvieron que migrar a la ciudad en busca de nuevas oportunidades. También la nobleza resultó perjudicada debido a las dificultades para percibir la renta que garantiza su reproducción como clase dominante. En líneas generales, se profundizaron los niveles de pauperización, hecho que se evidenció en las hambrunas que dieron inicio a un proceso de descenso demográfico. A su vez, fue un período atravesado por numerosos conflictos bélicos entre los cuales, tal vez, la Guerra de los Cien Años (en que se enfrentaron Inglaterra y Francia) sea el caso más paradigmático. En este contexto de crisis generalizada, hace aparición la calamidad del brote de peste bubónica, popularmente conocida como "peste negra".

Para este período Delumeau (1978/2012) plantea una interesante hipótesis: "debido a que es imposible conservar el equilibrio interno de una sociedad afrontando durante mucho tiempo una angustia flotante, infinita e indefinible, al hombre le resulta necesario transformarla y fragmentarla en miedos precisos de alguna cosa o de alguien" (p.31). Para el autor, el largo traumatismo experimentado por Occidente fue afrontado nombrando, identificando e incluso fabricando miedos particulares. Siguiendo esta premisa, podemos sostener que la magnitud de la crisis, produjo múltiples fracturas en el tejido social y la proliferación de distintos temores. En este caso, nos enfocaremos en analizar el miedo que experimentaron los contemporáneos a la presencia y contagio de la peste y el modo en que el videojuego logra escenificar en el presente.

Antes de realizar el análisis del videojuego propiamente dicho, es necesario inscribirlo dentro de una tradición más larga. Por ello, realizaremos un breve recorrido acerca de los videojuegos históricos medievales que lo precedieron. También resulta imprescindible recuperar algunas conceptualizaciones propias de los *Game Studies* que posibilitan un acercamiento más enriquecido al objeto. A continuación, le dedicaremos unas páginas.

Edad media y videojuegos

La Edad Media es objeto de interés por parte de un público amplio que consumió historias escenificadas en este periodo a través de la literatura *(El Señor de los Anillos* de J.R.R Tolkien, *El nombre de la rosa* de Umberto Eco, *Diarios del año de la peste* de Daniel Defoe) del cine (*El Séptimo Sello* dir: Ingmar Bergman, *Corazón Valiente* dir: Mel Gibson, *Los caballeros de la mesa cuadrada* dir: Terry Jones y Terry Gilliam), las series televisivas (*Games of Thrones*, *The Witcher*), los juegos de mesa (*Calabozos y Dragones*, *Alhambra*) y los videojuegos.
Jiménez Alcázar (2016), medievalista y teórico de los *Game Studies*, reflexiona en su obra sobre la representación de la Edad Media en los medios populares y afirma que los avances tecnológicos han permitido que las recreaciones virtuales del medioevo hayan sido cada vez más espectaculares. El autor considera que, en lo respectivo a videojuegos, pueden distinguirse dos tipos de realizaciones: la primera está relacionada al tópico de lo medieval que existe de forma generalizada y que incluye elementos inverosímiles, fantásticos y mágicos. Estas producciones se caracterizan por incluir personajes y criaturas que surgieron anteriormente en otros textos culturales, literarios o cinematográficos, como dragones, elfos y magos. Según Alcázar, en estas realizaciones el medioevo se convierte en una especie de "excusa gráfica" o escenario que posibilita la narración de otros eventos o aventuras. Para el autor, esto se vincula al interés que la imagen de lo medieval tiene para Occidente desde la recuperación romántica del siglo XIX. En este sentido, para comprender la modelización de este tipo de mundos, identifica como punto de partida al ciclo artúrico[2] y, paralelamente, a la tradición gestada a partir de las obras de Lewis y Tolkien. Entre este tipo de producciones videolúdicas podemos destacar: *Dragon's Lair* (Cinematronics, 1983), *World of Warcraft (*Blizzard Entertainment, 1994), *Lineagepor* (Software NC, 1998), entre otros.
En segundo lugar, existen otro tipo de videojuegos ambientados en la Edad Media que mantienen una regla de rigor histórico en alguna medida. En esta instancia, lo medieval deja de ser un mero escenario o telón de fondo y tanto el guión como el objeto se vinculan con el período tratado (Alcázar, 2016). En esta categoría mayormente identificamos juegos de administración de recursos y estrategia, ya sea en tiempo real (RTS) o por turnos (TBS). Tal vez el caso más popular, debido a su éxito y permanencia a lo largo de los años, sea el *Age of Empires II: The Age of Kings,* que salió a la venta en el año 1999. Para el autor, dicho videojuego supuso un cambio significativo en cuanto a lo que implicaba sentarse al frente de una pantalla y "ver la Edad Media". Las acciones a realizar consisten en recolectar y administrar recursos, construir infraestructuras y batallar contra civilizaciones enemigas. Esto le permite a quien juega progresar y avanzar en fases tecnológicas que marcarán los cambios de períodos históricos: Alta Edad Media, Edad Feudal, Edad de los Castillos y

Edad Imperial. Otras producciones que podemos destacar al interior de esta categoría son *Mount and Blade* (Paradox, 2009) y *Medieval II: Total War* (The Creative Assembly, 2006). La mayoría de los videojuegos tienen un objetivo principalmente lúdico, razón por la cual es fundamental que sean atractivos y entretenidos. En este sentido, el contenido histórico muchas veces estará subordinado a esta finalidad primera. Según Venegas Ramos (2020), es habitual que los acontecimientos o eventos del pasado se encuentren asociados a imágenes hiperespectaculares que sirven para garantizar atractivo visual a través del uso estético del pasado. Esto se expresa a través de escenas de acción, movimientos rápidos y cinemáticas explosivas heredadas del lenguaje del cine de acción contemporáneo. Para el autor, esto también repercute en la selección de momentos y personajes que resultan emocionantes y reconocibles para quien juega, como puede ser la Guerra de los Cien Años o la figura de Juana de Arco para el período tratado[3]. En estos casos, el avatar es puesto en el centro de la escena y no debe preocuparse por satisfacer sus necesidades básicas, la mayoría de sus actos serán heróicos y servirán para alcanzar los objetivos preestablecidos. En ese sentido, muchas narraciones cumplen con la estructura del "viaje del héroe" sistematizada por Joseph Campbell (1959).

Otra categoría importante a fines de comprender el tratamiento del medioevo en este tipo de realizaciones es el de retrolugares:

> Hechos, objetos e ideas que aparecen repetidos con asiduidad en los medios de comunicación de masas y que tienden a evocar un momento histórico completo. Un elemento que evoca o intenta reconstruir un pasado idealizado, ligero, simplificado, fácilmente reconocible y fuera del tiempo con el objetivo de servir como objeto de consumo cultural o adorno estético (Venegas Ramos, 2020, p.128).

De esta forma, sirven como una referencia inmediata para quien juega, ya que recurre a tópicos del pasado histórico que han sido modelizados previamente en otros textos de la cultura. Esto permite que sean fácilmente reconocibles por parte de la audiencia sin necesidad de recurrir a conocimientos especializados. Según el autor, el reciclaje de obras que ya han tenido éxito anteriormente es una característica vital de los retrolugares y la clave de su existencia continuada en el tiempo. El período medieval fue uno de los más utilizados, tanto en ficciones realistas como fantásticas, por lo tanto ha generado sus propios tópicos, retrolugares e imaginarios colectivos. En palabras de Jiménez Alcázar (2016):

> El Medievo representa en todo momento lo intangible y el universo de las más irracionales creencias y comportamientos humanos. La brujería, la magia, la brutalidad, el amor cortés (el caballero y la dama), lo fantástico de una arquitectura imaginada (castillos en ruinas completados en las mentes de las gentes del XIX y, en consecuencia, de nosotros, hombres y mujeres del XXI) o no (fortalezas espléndidas que enseñorea el paisaje europeo), armas señal de dignidad (grandes espadas), heráldica y genealogía como atractivo per se…; la percepción de una categoría y comportamiento social (un señor feudal tiene hoy una imagen colectiva muy definida, al margen de su realidad, al igual que

> un vasallo)… hasta la gastronomía posee su espacio en ese universo (una cena medieval se asocia a una deglución sin medida y pantagruélica) (p.80).

Estas imágenes consolidadas en el imaginario colectivo son retomadas por el videojuego al momento de realizar su propia modelización del pasado medieval. Sin embargo, es importante destacar que no se lleva a cabo una simple copia o reproducción mecánica, sino que la información es actualizada y se pone en funcionamiento de otra manera. Siguiendo los aportes lotmanianos, podríamos afirmar que, a la vez que se conservan porciones de memoria, se crea nueva información cultural. En este tipo de texto los castillos no solo pueden observarse: pueden recorrer. De manera similar, el amor cortés no es simplemente leído, sino que para ser experimentado es preciso enfrentar una serie de desafíos que muchas veces son atravesados por el fracaso y la muerte.

Sobre este último aspecto nos gustaría recuperar los aportes realizados por Jesper Juul en su libro *The Art of Failure. An Essay on the Pain of Playing Video Games* (2013), en el cual reflexiona sobre el rol de la tragedia y la forma en que esta se resignifica en los videojuegos. El autor sostiene que muchos juegos tienen protagonistas transgresores o criminales, por ello es usual que tengamos que desempeñar acciones que consideramos fundamentalmente incorrectas. Además, son abundantes las narrativas dedicadas a explorar temas desagradables o aterradores que evitaríamos en la vida real, como la guerra, la violencia o la pérdida. Juul afirma que la incomodidad que surge al cumplir con objetivos esencialmente desagradables constituye un poderoso dispositivo emocional que es único en estas producciones lúdicas. Esta experiencia no implica una trivialización o simplificación de los hechos, sino que sumerge a quien juega en una incómoda sensación al sentirse involucrado en dichos eventos. De esta manera, se crea un nuevo tipo de espejismo entre quien juega y el protagonista, al permitirles compartir un desagradable sentimiento de responsabilidad que posibilita que la tragedia ficcional sea más fuerte.

A partir de estas reflexiones, sostenemos que muchos videojuegos ambientados en el pasado medieval incorporan algunos elementos asociados a experiencias traumáticas. En este sentido, la novedad no radica en que los juegos puedan incorporar aspectos dolorosos, sino que ofrece nuevas y únicas formas de hacerlo (Juul, 2013). Siguiendo esta premisa, a continuación evaluaremos el modo en que *A Plague Tale: Innocence* logra modelizar el escenario complejo que fue Europa a fines del siglo XIV. Al mismo tiempo, procuraremos identificar qué recursos emplea para transmitir la emoción de miedo a la peste.

A Plague Tale: Innocence, una aproximación a miedos pasados

En su artículo *Caza de brujas: semiótica del miedo* (2006), Iuri Lotman advertía que los momentos de miedo ponen al descubierto mecanismos de la cultura que en otras situaciones socioculturales están ocultos de la observación. En este sentido, afirma que los estados de crisis son oportunos para revelar la invariante de no-crisis (o normalidad) de un sistema cultural dado. Por ello, resulta de vital importancia indagar aquellos textos pro-

ducidos al calor de dichas circunstancias ya que poseen un mayor grado de dinamismo, alteraciones y riqueza informativa.

Partiendo de esta perspectiva semiótica, proponemos un análisis del videojuego mencionado. Mezclando elementos mágicos y realistas, *A Plague Tale* logra modelizar un ambiente adverso creando alto impacto emotivo. Para ello, se sirve de diversos lenguajes y sistemas modelizantes que abarcan desde lo pictórico y cinematográfico, hasta lo musical y literario. Cada uno de ellos contribuye a la construcción de una atmósfera que resulta verosímil para quien juega y también garantiza una aventura lúdica interactiva e inmersiva. Si bien todos estos elementos se encuentran operando simultáneamente y están relacionados, decidimos destacar ciertas dimensiones que poseen mayor riqueza informativa (sin descartar que hay otras posibles). En este sentido, observaremos cómo el videojuego construye un modelo de mundo a partir de la atmósfera visual, el paisaje sonoro y el gameplay.

La atmósfera visual remite a aquellas imágenes que aparecen con recurrencia en las fuentes consultadas. Hombres y mujeres del siglo XIV, narraron para sí mismos y para otros el temor a la peste y el contagio. En sus descripciones lo visual era un aspecto preponderante y sumamente relevante. En este sentido, creemos que el videojuego retoma muchas de estas imágenes en sus modelizaciones y las transforma generando nuevos significados.

En segundo lugar, el paisaje sonoro hace referencia a un entorno acústico particular que cambia de acuerdo al tiempo y el espacio. En la coyuntura referida, los tiempos de la Iglesia y su impacto en la organización de la vida cotidiana eran advertidos con el sonar de la campana, al igual que en los espacios rurales tenía especial importancia el cantar de los gallos para dar inicio a la jornada. Todos estos sonidos caracterizan un período histórico que se diferencia de lo que actualmente podemos percibir. Esta dimensión también es recuperada por el videojuego que utiliza los sonidos para crear ciertas atmósferas, reconstruir determinados paisajes y transmitir la sensación de miedo y vulnerabilidad de un contexto hostil.

Por último, el gameplay es la novedad que introducen las producciones video lúdicas y que las diferencia de otros textos culturales. Los aspectos visuales y sonoros podemos identificarlos en los testimonios de los contemporáneos y también a través de obras literarias, pictóricas o cinematográficas. Sin embargo, la capacidad de actuación es única y característica de los entornos lúdicos y, en este sentido, sirven para actualizar las representaciones de miedos pasados.

A continuación, desglosamos cada una de estas dimensiones y veremos cómo el videojuego utiliza diversos lenguajes para construir una modelización compleja y con grandes cuotas de información cultural.

Atmósfera visual

Uno de los primeros recursos que podemos identificar en el videojuego es la variación en la paleta de colores y la iluminación de cada una de las escenas. Son pocos los momentos en que se utilizan colores cálidos e iluminación natural: el capítulo inicial en donde los protagonistas están al amparo del refugio paterno y la escena final cuando se restablece el orden en la aldea. Exceptuando estos momentos, predominan las escenas con colores

oscuros y una iluminación tenue acompañada de momentos de oscuridad absoluta. En este sentido, nos parece pertinente rescatar los aportes de Carillo Rodríguez (2012) quien sostiene que el individuo vive, observa y experimenta el color como una idea determinada capaz de transmitir sentimientos y sensaciones en quienes lo observan. De esta manera, deja de ser un simple aspecto cromático debido a que es capaz de generar efectos sobre los sentimientos. En este sentido, Ferrer (2000) plantea que el color contribuye a reforzar y recuperar los propósitos del lenguaje hablado y escrito. Para el autor, dicho atributo suele estar presente en el lenguaje popular de las analogías y connotaciones.
Al respecto, Heller (2004) asume que el negro es el color que por excelencia se ha utilizado en los textos culturales para representar el mal, la oscuridad y las amenazas. Creemos que por ello resulta tan pertinente para el videojuego recuperarlo en sus modelizaciones. De esta forma, retoma una referencia compartida en la memoria de la cultura para informar de manera eficiente a quien juega sobre los peligros en los que se encuentran los personajes principales. Esto también se cristaliza en una de las mecánicas del juego: el fuego es un recurso que utilizamos para alejar a las ratas y despejar el camino. De esta manera, se reactualiza la antigua metáfora de la luz combatiendo la oscuridad.

Figura 1. Amicia alejando las ratas con una antorcha. Obtenido de https://foros.3dgames.com.ar/threads/1007234-a-plague-tale-innocence

Otro aspecto que contribuye efectivamente a la atmósfera de miedo es la utilización de la figura de la rata. Jean Delumeau (1978/2012) sostenía que los hombres y las mujeres de la Edad Media construyeron distintos tipo de explicaciones para la peste: algunos aseguraban que el causante de la enfermedad eran pululaciones pútridas surgidas del suelo, otros identificaban su origen en indeseables conjunciones astrales y algunos creían que era un castigo divino por los pecados cometidos. Por ello resulta tan interesante que el videojuego recupere la figura de la rata en sus modelizaciones. Identificarla como fuente de peligro

es una lectura bastante reciente, ya que en el siglo XIV se desconocía que la enfermedad se transmitía por la picadura de la pulga que tenía como uno de sus principales vectores a los roedores. En ese sentido, creemos que dicha figura es ofrecida al lector contemporáneo porque actualmente constituye la referencia por excelencia de la peste negra. Podríamos afirmar que la rata se convierte en una especie de símbolo por su capacidad de concentrar, conservar y reconstruir el recuerdo de sus contextos precedentes (Lotman, 1998). Como todo símbolo, su significado nunca es constante y permanentemente realiza un juego entre lenguajes del pasado y lenguajes del presente.

Otro punto de abordaje posible es a través de una política cultural de las emociones (Ahmed, 2014). Como mencionamos en la introducción, desde esta perspectiva teórica, las emociones -como la tristeza, la felicidad, el amor, el odio- no existen de manera singular o invariable, sino que circulan entre distintos objetos. De este modo, ciertos objetos se vuelven "pegajosos" o saturados de afecto. Teniendo esto en consideración, podemos afirmar que en *A Plague Tale: Innocence* la rata se convierte en objeto de miedo, concentrando una serie de angustias mucho más diversas propias del período: el hambre, la enfermedad, el pauperismo, la pérdida, la desconfianza, la ruptura del lazo social, la violencia, etc. En consecuencia, funciona como un objeto que delimita y contiene, quien juega tiene que desplegar una serie de estrategias para huir de los roedores. También se evidencia la dimensión temporal de la amenaza, sentimos miedo cuando se aproximan, pero cuando las perdemos de vista (el "pasar de largo" del objeto) se vuelven aún más temibles. A pesar de que podamos evitar a los roedores, nunca desaparecen del todo. Muchas veces se refugian en un espacio carente de luz, en otras oportunidades no podemos verlas pero oímos sus chillidos y nunca sabemos en qué momento pueden brotar del suelo o las paredes. En este sentido, es interesante reflexionar sobre el modo en que se construye un ente colectivo, orgánico y organizado. Las ratas nunca actúan de manera aislada, funcionan en colonia y atacan en conjunto con un enorme potencial de daño. Son ellas las que terminan de configurar la relación de los cuerpos (ya sea de los protagonistas, enemigos o personajes secundarios) con el espacio virtual que el videojuego construye.

Otro aspecto que contribuye a construir una atmósfera sumamente adversa son las imágenes hiperespectaculares. Como mencionamos anteriormente, heredadas del lenguaje del cine contemporáneo, predominan las cinemáticas rápidas, el suspense, las explosiones y la violencia visual. *A Plague Tale* retoma muchos de estos recursos en sus modelizaciones y puede observarse inmediatamente a partir del menú principal: aquí el usuario puede escoger entre distintas opciones (*continuar*, *elegir capítulo*, *extras* y *ajustes*) y la imagen de fondo anticipa las características del juego. Se observan numerosas ratas negras circulando en una casa abandonada y, al entrar un halo de luz por la ventana, se alejan dejando al descubierto el cuerpo sin vida de un soldado. Esta mecánica se repetirá a lo largo del juego y seremos testigos de ratas devorando a personas vivas en cuestión de segundos. Dichas imágenes, más allá de atentar contra la autenticidad, contribuyen a construir un escenario desafiante y, en consecuencia, volver más emocionante la aventura lúdica. Las escenas de horror visual predominan en la mayor parte de los capítulos: ahorcamientos en espacios públicos, cuerpos muertos en el camino, enfermos y heridos abandonados, nidos de ratas con restos humanos, entre otros.

Figura 2. Soldado devorado por ratas. Obtenido de https://steamcommunity.com/games/752590/announcements/detail/1718585269167062910

Figura 3. Pintura de la plaga justiniana durante el siglo VI situada en la cripta de Beatriz Rune. Captura propia.

Por último, advertimos que el período medieval suele ser asociado a determinados tópicos que lo representan como el momento de lo intangible y de las más irracionales creencias y comportamientos humanos (Jiménez Alcázar, 2016). Esto hace que gran parte de las audiencias asocien lo medieval con la brujería, la magia y la brutalidad. Creemos que *A Plague Tale: Innocence* conjuga de una manera muy interesante los elementos "históricos" con los "mágicos". Conviven en un mismo texto la autenticidad de la cultura material[4] con imágenes espectaculares y enemigos con poderes sobrenaturales. Podríamos afirmar que el horror y la emoción de miedo parten de condiciones materiales verosímiles (la peste, la muerte, la pérdida, la enfermedad) y son exacerbadas por sucesos mágicos. La explicación

de la peste en el mundo del juego también funciona de esta manera: parte de una referencia histórica —La Plaga de Justiniano en el siglo VI— para conjugarse con explicaciones mágicas —La Prima Mácula—. En este sentido, la ficción se sirve de elementos fantásticos para que la situación desborde y el miedo se intensifique. (Ver figura 3).

Paisaje sonoro

Murray Schafer (2013) acuñó el término paisaje sonoro para referirse al ecosistema integrado por todos los acontecimientos acústicos del mundo. El entorno sonoro de cualquier sociedad constituye una importante fuente de información, puede leerse como un indicador de las condiciones sociales que lo producen y decirnos mucho acerca de la tendencia y evolución de esa sociedad (p.24). Por su parte, Cabrelles Sagredo (2006) argumenta que el paisaje sonoro es determinado por el medio (rural o urbano), por la hora del día (mañana, tarde o noche) y por la situación del observador (tumbado, sentado, al borde de un acantilado, etc.). En este sentido, cabe preguntarnos cómo el videojuego modeliza y traduce el paisaje sonoro propio de fines de la Edad Media y la forma en que este lenguaje se utiliza para transmitir la emoción de miedo.

La musicalización del videojuego contribuye a la creación de una atmósfera oscura e inmersiva y estuvo a cargo del compositor frances Olivier Derivière[5]. A través de su cuenta de YouTube, el compositor compartió un vídeo acerca del proceso creativo de la banda sonora de *A Plague Tale: Innocence*[6]. Derivière musicalizó la escena de la llegada de los soldados al señorío de los Rune utilizando únicamente dos notas. A medida que se multiplicaban los ataques y asesinato de los sirvientes, aumentaba el volumen, la exposición y el sonido se volvía más atmosférico y envolvente. También comparte que, para narrar la construcción del vínculo entre los hermanos, intentó crear un entorno sentimental recurriendo a violonchelos e instrumentos de cuerda. En ese sentido, con la introducción del gong, quiso demostrar el modo en que la relación entre los protagonistas se iba profundizando. De este modo, podemos observar la manera en que el lenguaje musical enriquece y complejiza la narrativa.

En cuanto al resto del paisaje sonoro, podríamos identificar distintos niveles de proximidad: los diálogos (que acontecen en un primer plano), los rumores (que transcurren en derredor a los personajes principales) y los ruidos de fondo (llantos, gritos, lamentos, sonidos de la naturaleza, etc). Muchas veces encontramos estos niveles operando en simultáneo, ofreciendo distintas capas de sentido a quien juega.

Los diálogos de los personajes principales suelen ser bastante explícitos: otorgan información concreta, confiable y suelen orientar a quien juega acerca de las misiones que tiene que cumplir para avanzar en la trama. Por la cantidad de información que aportan, nos gustaría profundizar sobre aquellos rumores que se escuchan por parte de los NPC (personajes no jugables) que, aunque puedan ser un poco imprecisos, nos otorgan más información sobre la coyuntura histórica y sobre las emociones y sensaciones de aquellos "ciudadanos de a pie" que viven los conflictos de la Francia del siglo XIV. Remitimos en este punto a una apreciación de Lotman (2006), que sostiene que la voz de la masa anóni-

ma esta conformada por aquellas conversaciones, rumores y chismes sordos y oscuros que son generados por la atmósfera de miedo y sin los cuales esta atmósfera sería imposible (p.22). Esto puede observarse en el primer capítulo[7] del videojuego, mientras Amicia recorre su hogar en busca de su madre podemos oír las conversaciones y los rumores de los sirvientes que dan cuenta de una coyuntura sumamente conflictiva: "*Se acercan las tropas inglesas*", "*No permitas que la plaga llegue a nuestras puertas*", "*La lluvia destruyó toda la cosecha. Nos estamos muriendo de hambre*", "*Hambrunas, guerras y ahora vampiros. Debimos cometer un gran pecado para que se nos castigue así*". Los diálogos son breves pero otorgan a quien juega información sustancial: hambre, guerra y peste son los problemas concretos que tienen que enfrentar hombres y mujeres. A su vez, podemos oír los primeros rumores acerca de ataques y mordeduras durante la noche, evidenciando una vez más que las cosas malas suceden en la oscuridad.

Figura 4. Escena del capítulo *Los desconocidos*. Amicia y Hugo ingresando a una aldea infectada por la peste. Obtenido de https://areajugones.sport.es/videojuegos/el-cuento-de-supervivencia-a-plague-tale-innocence-anuncia-fecha-de-lanzamiento/

Por otro lado, queremos destacar la importancia de los sonidos de fondo que contribuyen a la construcción de una determinada atmósfera que incluye desde el cacareo de las gallinas en espacios rurales, pasando por el ruido de las campanas en la ciudad, hasta los gritos y lamentos de ciertos habitantes. Esto se vuelve especialmente significativo en el capítulo en que llegamos a una aldea que ha sido asediada por la peste[8]. En esta instancia, la situación de hostilidad y peligro no solo se percibe por las cruces blancas pintadas en la puerta (que indica que el hogar se encuentra contagiado), sino por el sonido de ventanas y puertas que se cierran al escuchar nuestros pasos. Este momento es sumamente emotivo porque cristaliza la ruptura absoluta del lazo social que niega asilo y colaboración a dos niños desamparados. El temor al extranjero como fuente de contagio era algo muy frecuente en aldeas que estaban tomando medidas de cuarentena A falta de actividad huma-

na, se refuerzan los ruidos de la naturaleza: zumbidos de moscas en los puestos de carne abandonados del mercado, gallinas y aves que se salieron de su corral, entre otros. Murray Schafer sostiene que toda meditación acerca del sonido deberá concluir con el silencio; un silencio que más que ausencia de sonido parece ser la soledad sonora o la música callada que imaginaba el poeta (Schafer, 2013). En este capítulo también podemos vivenciar, recorremos calles y caminos deshabitados en los cuales el silencio significa la consumación de la amenaza: la muerte llegó a cada puerta.

Por último, el sonido de las ratas en *A Plague Tale: Innocence* es constante y agobiante. Muchas veces no podemos ver dónde se encuentran pero sí oirlas a lo lejos, manteniéndonos en un estado de alerta constante. Sin embargo, conforme avanza la trama, ese sonido se naturaliza y se ignora o pasa a un segundo plano con tal de enfocarnos en la misión que debemos cumplir. Siguiendo a Schafer, podríamos afirmar que se convierte en un ruido, entendiéndolo como un sonido que se decide ignorar deliberadamente. Esto sucede hasta que la amenaza vuelve a materializarse. Recordamos el daño abrumador de las ratas cuando, de repente, los chillidos se intensifican por devorar a otra persona o a un animal. En el videojuego la muerte no es algo que solo pueda verse sino que también puede oírse. De esta forma, el horror se percibe sonoramente, se naturaliza y luego nos vuelve a estremecer.

Gameplay

El gameplay hace referencia al conjunto de acciones que puede realizar el jugador para interactuar con el juego o la forma en la que este interactúa con el propio jugador. Este recurso es el que permite la actuación al interior de un entorno narrativo (Murray, 1997), distinguiendo al videojuego de otros textos culturales. La modalidad que propone *A Plague Tale: Innocence* es, principalmente, de sigilo. Esto implica transitar por el espacio de la forma más desapercibida posible, lo cual se consigue ocultándose detrás de arquitectura, objetos y vegetación o desplegando una serie de estrategias distractivas para no ser vistos por nuestros enemigos. Creemos que esto se torna especialmente significativo teniendo en cuenta que los protagonistas son un niño y una joven adolescente. En este sentido, las variables de género y niñez contribuyen a transmitir una sensación de fragilidad ante un mundo hostil. Esto se intensifica aún más al notar que nuestros enemigos, en su mayoría, son hombres adultos revestidos de algún tipo de autoridad (pública o eclesiástica). Aquí también podemos recuperar las reflexiones de Sara Ahmed (2014) en torno a la dimensión espacial del miedo que limita la movilidad de los sujetos. Esto involucra el encogimiento del cuerpo, que restringe su circulación desde el momento en que el individuo se prepara para la huida. La contraparte de este proceso es que otros cuerpos puedan expandirse y ocupar el espacio cedido, transformándolo en su territorio. En palabras de la autora: "Lo que permite que los espacios se vuelven territorios, reivindicados como derechos por algunos cuerpos y no otros, es la regulación de los cuerpos en el espacio mediante la distribución desigual del miedo" (p.117). En el videojuego esto puede observarse claramente: los cuerpos que transitan libremente son los de los soldados y el del inquisidor con su séquito. Los cuerpos de los protagonistas se encogen, se hacen pequeños, se esconden y se repliegan.

Otro aspecto a destacar es la misión protectora que cumple Amicia a lo largo de la partida. Luego de la muerte de su padre y la captura de su madre, ella será la encargada de velar por la protección de su hermano pequeño. Esto se traduce también en la mecánica del juego: Hugo siempre tiene que ir de su mano, debe ayudarlo a subir a lugar altos y, en caso de dejarlo atrás, se pone a llorar (con el riesgo de ser escuchado por sus enemigos). En un momento, uno de los personajes secundarios afirma que *"derramar sangre es fácil pero cuidar y proteger…"*, evidenciando la dificultad del cuidado en un mundo sumamente depredador. También hay que tener en cuenta que Hugo es un niño enfermo y, en ciertos puntos de la partida, sus dolores dificultan el recorrido. Cuando esto sucede, resta acompañarlo y contenerlo "*como lo hacía mamá*". Es importante señalar que las tareas de cuidado[9] han sido históricamente realizadas por cuerpos feminizados, hecho que se refleja en las modelizaciones llevadas a cabo por los videojuegos.

Figura 5. Amicia y Hugo atravesando la campiña. Caminata sobre los cuerpos de los soldados caídos. Captura propia

Por último, nos gustaría destacar la dimensión sensorial del gameplay. En ciertos suelos la caminata se vuelve más dificultosa transmitiendo una sensación de pesadez. En dos escenas este recurso es central: la primera es cuando tenemos que pasar por un terreno lleno de cadáveres de cerdos que fueron utilizados para distraer a las ratas. Aquí, la sangre de los animales se mezcla con el barro y los personajes avanzan de una manera más lenta. La segunda escena, y tal vez una de las más emotivas, es cuando Amicia, Hugo y Lucas tienen que pasar por un campo de batalla repleto de soldados caídos. En ese momento, para poder avanzar no hay más opción que pisar los cuerpos y la sensación de dificultad se traduce nuevamente en la caminata. "*¿Crees que les hacemos daño?*" pregunta Hugo, mientras avanzan por la campiña, mostrando el desamparo de las infancias en un mundo dominado por la violencia, en el que no queda más que abrirse paso para sobrevivir. Ambas escenas funcionan como espejo: primero hay que pasar sobre la muerte animal, luego so-

bre la muerte humana, pero en ambos casos es ineludible. Nuevamente, la omnipresencia de la muerte es algo que contribuye a la atmósfera de miedo y angustia, demostrando que no es necesario incluir acción repentina o *jumpscares*[10] para poder narrar de una forma efectiva el horror. Por otra parte, en caso de jugar con un joystick, el mando vibra en los momentos de mayor tensión y peligro. Todos estos recursos resultan sumamente eficaces, ya que impactan directamente en el cuerpo de quien juega.

Consideraciones finales

En este recorrido buscamos continuar con el diálogo entre Historia y videojuegos. Sostuvimos que estos últimos utilizan distintos tipos de lenguajes (pictóricos, literarios, cinematográficos, musicales) para crear y enriquecer una narrativa. Al mismo tiempo, brindan la posibilidad excepcional para actuar al interior de un entorno narrativo generando mayores efectos de inmersión e interactividad. Este aspecto resulta clave al momento de tratar hechos o eventos del pasado y abren un sinfín de posibilidades. En este sentido, retomando a Chapman (2016), revalorizamos el rol de las ficciones que pueden utilizarse para decir algo significativo, importante o incluso verdadero acerca del pasado en que se desarrollan.

En este caso, nos enfocamos en analizar el modo en que el videojuego, *A Plague Tale: Innocence*, logra escenificar el espacio adverso de fines de la Edad Media y transmitir efectivamente la emoción de miedo a la peste. Para ello se vale de diversos lenguajes y sistemas modelizantes y construye un modelo de mundo a partir de la atmósfera visual, el paisaje sonoro y el gameplay.

Nos gustaría recuperar las reflexiones de Lotman, quien afirma que las circunstancias de crisis y pánico colectivo revelan aquellos mecanismos de la cultura que se encuentran ocultos. En este sentido, los estados de crisis son instancias privilegiadas para revelar, por oposición, la invariante de no-crisis o normalidad. En el caso del videojuego, transitar un mundo hostil genera una nostalgia por aquello que quedó atrás: la protección familiar, los lazos sociales, los entornos seguros, la inocencia de la infancia. La historia no sólo muestra un viaje de huida, sino también los esfuerzos de dos niños por recuperar aquello que extrañan. En este marco, retomamos las palabras de Sara Ahmed (2014), quien sostiene que: "darle la espalda al objeto de miedo también implica volverse hacia el objeto del amor, que se convierte en una defensa contra la muerte" (p.113).

Este artículo presenta algunos avances de nuestra tesis de Finalización de la Licenciatura en Historia, en la cual también buscamos reflexionar sobre otras cuestiones como: los entornos videolúdicos como espacios seguros para experimentar emociones intensas, el rol de las metáforas en las modelizaciones, las tensiones que surgen entre las producciones históricas profesionales y los textos ficcionales, entre otras. Esperamos poder continuar y avanzar con la investigación para poder compartir nuevos resultados.

Por último, destacamos que el fingimiento lúdico (el *como sí*) permite a quien juega ser protagonista y tomar conciencia de su propia actuación, posibilitando otro tipo de vínculo con lo histórico. En el caso del videojuego analizado, a través de las vivencias de los personajes de Amicia y Hugo, podemos reflexionar sobre aquellos hombres y mujeres

que tuvieron que afrontar los desafíos de una coyuntura conflictiva. Creemos que la comprensión de los miedos pasados, que aún persisten en la memoria de la cultura, nos puede ayudar a nombrar y comprender miedos presentes.

Notas

1. Hace referencia a la imposibilidad de extender la producción hacia otras tierras, ya sea por ser infértiles, estar en manos de enemigos o más allá de las fronteras.
2. El "Ciclo artúrico" o "Leyenda artúrica" hace referencia a la tradición literaria narrada en numerosos romances medievales, no sólo británicos sino también franceses y germanos. Se erigen alrededor de la figura ficcional del rey Arturo y los caballeros de la mesa redonda.
3. Algunos videojuegos que ejemplifican esta operación pueden ser Bladestorm: The Hundred Years' War (Omega Force, 2007) o Wars & Warriors: Joan of Arc (Enlight Software, 2004).
4. La cultura material le otorga un lugar de relevancia a los objetos dentro de los procesos históricos (Moreyra, 2020). En este sentido, el videojuego incorpora objetos históricamente situados y fácilmente referenciables a la Edad Media. Algunos ejemplos son la presencia de construcciones en piedra o la modelización de la Universidad y la Iglesia con arquitectura gótica. También puede observarse en objetos más pequeños como los tapices, la vajilla, los escudos, los muebles y las vestimentas a partir de los cuales podemos inferir la estratificación social al interior del mundo del juego.
5. Se puede acceder al *soundtrack* de *A Plague Tale: Innocence* a través de las plataformas Spotify: https://open.spotify.com/intl-es/album/2wD6ibumlAybToO5Mpy9pK o YouTube: https://www.youtube.com/playlist?list=OLAK5uy_lXasiG6x1iSHydaBrFvdDu8Xhv4n5fiuo.
6. Se puede acceder al vídeo a partir del siguiente enlace: https://www.youtube.com/watch?v=bUjRWiGhBQY.
7. Se puede acceder al registro de juego del primer capítulo titulado *El legado de Rune* a través del siguiente link: https://www.youtube.com/watch?v=0NXAG6hh_lQ.
8. Se puede acceder al segundo capítulo titulado *Los desconocidos* a través del siguiente link: https://www.youtube.com/watch?v=PM4bohqeOoo.
9. Entendidas como las actividades y aptitudes, comportamientos y emociones, y responsabilidades y relaciones directamente involucradas en el mantenimiento de la vida, en términos cotidianos e integracionales. Envuelve varios tipos de trabajo socialmente necesario – mental, físico y emocional – dirigido a proveer histórica y socialmente, del mismo modo que biológicamente, de los bienes necesarios para el mantenimiento y reproducción de la población (citado en Varela, 2019, p. 9-10).
10. El término susto repentino hace referencia a un recurso que se utiliza muy a menudo en películas y videojuegos de terror con la intención de asustar al espectador por medio de un cambio visual repentino en la escena actual, generalmente acompañada de un ruido espeluznante.

Referencias bibliográficas

Aarseth, E. J. (1997) *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Johns Hopkins University Press.

Bois, G. (2001). *La gran depresión medieval: siglos XIV y XV. El precedente de una crisis sistémica*. Editorial Biblioteca Nueva, S.L.

Cabrelles Sagredo, S. (2006). El paisaje sonoro: "una experiencia basada en la percepción del entorno acústico cotidiano". *Revista de Folklore*, 26(302), 49-56.

Campbell, J. (1959). *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. Fondo de Cultura Económica.

Carrillo Rodríguez, A. J. (2012). *Percepción del color en la instalación artística contemporánea*. Tesis de Maestría en Bellas Artes. Universidad de Valencia.

Chartier, R. (2007). El pasado en el presente. Literatura, memoria e historia. *Co-herencia 4*, (7), 1-23.

Delumeau, J. (2012). *El miedo en Occidente*. Taurus. (Trabajo original publicado en 1978).

Ferrer, E. (2000). Los lenguajes del color. Fondo de Cultura Económica.

Ferro, M. (2000). *Historia contemporánea y cine*. Crítica.

Heller, E. (2004). Psicología del color: cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón. Editorial Gustavo Gili.

Juul, J. (2013). *The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games*. MIT Press.

Jiménez Alcázar, J. (2016). De la edad de los imperios a la guerra total: medioevo y videojuegos. *Colección Historia y videojuegos* (3), 7-222.

Lotman, I. (1998). *La Semiosfera II*. Ediciones Cátedra.

Lotman, I. (2006). La caza de brujas: semiótica del miedo. *Criterios*, (35), 17-36.

Maté, D. (2019). *Games studies*: apuntes para un estado de la cuestión. *Cuadernos del Centro de Estudio de Diseño y Comunicación*, (98), 19-35.

Moreyra, C. (2020). Introducción al Dossier "Historia de la cultura material. Objetos, agencias, procesos". *Anuarios de la Escuela de Historia Virtual*, (18), 1-10.

Murray, J. (1997). *Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Paidós.

Ranciere, J. (2013). *Figuras de la historia*. Eterna Cadencia Editora.

Rosenstone, R. (1997). *El pasado en imágenes*. Ariel.

Schafer, RM (2013). *El paisaje sonoro y la afinación del mundo*. Intermedio.

Sorlin, P. (2005). El cine, reto para el historiador. *Revista Istor 5* (20), 11-35.

Varela, P. (2019) ¿Existe un feminismo socialista en la actualidad? Apuntes sobre el movimiento de mujeres, la clase obrera y el marxismo hoy. Theomai/Theomai Journal, (39), 5-20.

Venegas Ramos, A. (2020). *Pasado interactivo: memoria e historia en el videojuego*. Sans Solei Ediciones.

White, H. (1992). *Metahistoria: la imaginación histórica en la Europa del siglo XIX*. Fondo de Cultura Económica. (Trabajo original publicado en 1973).

Abstract: This article aims to evaluate the possibilities offered by video games to expand the treatment of historical events or facts. In this case, we analyze the video game *A Plague Tale: Innocence* (Asobo Studio, 2019), set in the late Middle Ages. We seek to observe the modeling of this adverse world by the video game and, at the same time, identify the resources it uses to convey the emotion of fear, both regarding the presence of the Black Death and its contagion. To achieve this, we will rely on the contributions of Lotmanian semiotics and cultural studies on emotions.

Keywords: video games - Middle Ages - emotions - fear - Black Death.

Resumo: Este artigo busca avaliar as possibilidades que os videogames oferecem para ampliar o tratamento de fatos ou eventos históricos. Neste caso, realizamos uma análise do videogame *A Plague Tale: Innocence* (Asobo Studio, 2019), ambientado no final da Idade Média. Procuramos observar a modelagem que o videogame faz deste mundo adverso e, ao mesmo tempo, identificar os recursos que utiliza para transmitir a emoção do medo, tanto em relação à presença da peste negra quanto ao contágio. Para isso, nos valemos das contribuições da semiótica lotmaniana e dos estudos culturais sobre as emoções.

Palavras-chave: videogames - Idade Média - emoções - medo - peste negra.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo.]