

EL SEÑOR DE LAS RATAS: LA REPRESENTACIÓN DE LA PESTE NEGRA EN LOS VIDEOJUEGOS A *PLAGUE* *TALE* (2019-2022)

LEANDRO VILAR OLIVEIRA

Universidad Federal de Paraíba (UFPB)

Email: vilarleandro@hotmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8905-9727>

Recibido: 15 junio de 2024

Aceptado: 4 de octubre de 2024

Publicado: 20 de diciembre de 2024

Resumen

A Plague Tale consta de dos videojuegos ambientados en la Francia medieval del siglo XIV, en los que seguimos la trayectoria de los hermanos Amicia y Hugo, quienes tienen que escapar de una misteriosa y mortal plaga de ratas, mientras son perseguidos por la inquisición y una secta antigua. Este artículo tiene como objetivo analizar cómo la imaginería medieval de la Peste Negra fue reinterpretada por el imaginario para ser presentada en el lenguaje de los videojuegos.

Palabras clave: Peste Negra, Inquisición, Edad Media, Videojuegos, Imaginario.

EL SENYOR DE LES RATES: LA REPRESENTACIÓ DE LA PEST NEGRA EN ELS
VIDEOJOCS A *PLAGUE TALE* (2019-2022)

Resum

A Plague Tale consta de dos videojocs ambientats a la França medieval del segle XIV, en què seguim la trajectòria dels germans Amícia i Hugo, que han d'escapar d'una misteriosa i mortal plaga de rates, mentre són perseguits per la inquisició i una secta antiga. Aquest article té com a objectiu analitzar com la imatgeria medieval de la Pesta Negra va ser reinterpretada pel neomedievalisme per ser presentada en el llenguatge dels videojocs.

Paraules clau: Pesta Negra, Inquisició, Edat Mitjana, Videojocs, Imaginari.

THE LORD OF THE RATS: THE REPRESENTATION OF THE BLACK PLAGUE IN
PLAGUE TALE VIDEO GAMES (2019-2022)

Abstract

A Plague Tale consists of two video games set in medieval France in the 14th century, in which we follow the path of the brothers Amicia and Hugo, who have to escape a mysterious and deadly plague of rats, while they are pursued by the inquisition and an ancient sect. This article aimed to analyze how the medieval imagery of the Black

DOI: <https://doi.org/10.1344/fh.2024.34.1-2.152-171>

Copyright © 2024 Leandro Vilar Oliveira

Copyright de la edició © 2024 FilmHistoria Online. Todo su contenido escrito está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-No comercial-Compartir bajo la misma licencia 4.0.

Death was reinterpreted by neomedievalism to be presented in the language of video games.

Keywords: Black Death, Inquisition, Middle Age, Videogames, Imaginario.

1. INTRODUCCIÓN

El impacto que supuso la Peste Negra en la Europa medieval fue absolutamente colosal e implicó un punto de inflexión en las transformaciones políticas, sociales y culturales de las sociedades del momento. No es de extrañar que esta pandemia haya sobrevivido en nuestro imaginario cultural, y se haya convertido en uno de los elementos y estereotipos distintivos de los que conforman nuestra visión contemporánea sobre el pasado medieval. En la Edad Media, la Peste Negra fue considerada un fenómeno sobrenatural, interpretada a veces como un castigo de Dios, un presagio del Apocalipsis e incluso como la maldad perpetrada por Satanás y sus demonios. Esta percepción de lo sobrenatural es crucial para comprender cómo esta epidemia ha sido representada en la ficción, ya sea en películas, libros o videojuegos.

En general, la Peste Negra suele ser retratada en los medios audiovisuales de ficción de una forma desigual en lo que a su tratamiento visual, narrativo y de representación de la enfermedad se refiere, siendo escasas las producciones que abordan esta temática de una forma directa. En líneas generales, la representación de la peste en la pantalla ha respondido a un criterio secundario, es decir, que suele emplearse como telón de fondo en el que se desarrolla la narrativa y raramente constituye el argumento central de la película. Es mucho más frecuente encontrar una representación audiovisual de la peste como un elemento sobrenatural, oscuro y fantástico, involucrando antiguas maldiciones, brujas, demonios y demás monstruos. Este trasfondo se ha utilizado de forma genérica como pretexto para desarrollar películas comerciales con temáticas que resulten atractivas para el público en donde desplegar todo el catálogo de clichés oscurantistas sobre el medievo, como por ejemplo en *Black Death* (Christopher Smith, 2010), *En tiempo de brujas* (Dominic Sena, 2011) o *Knight of the Dead* (Mark Atkins, 2013).¹

Al igual que ocurre con la industria cinematográfica, los videojuegos no han abordado la representación de la peste de forma directa y principal sino que, de

¹ Sobre películas que abordan la Peste Negra consultar el estudio *Las pandemias en la Edad Media: La peste negra de 1348 y su tratamiento en el cine y las series de televisión* (2022) de Juan Antonio Barrio Barrio.

manera general, suele aparecer como un complemento narrativo o como elemento reconocible que ambienta y sitúa al jugador en un contexto determinado.

Otra similitud entre ambas producciones audiovisuales es el tratamiento milenarista y catastrófico que se le imbuye a la representación de esta enfermedad, presentándola muchas veces como castigo o consecuencia de las faltas de la humanidad. Son muchos los juegos que plantean sus narrativas en mundos reimaginados y, en ocasiones, más o menos fantasiosos tras los estragos causados por alguna pandemia global, tal como fue la peste negra. Este tipo de ambientaciones, comúnmente conocidas como “postapocalípticas”, crean una sinergia entre los conceptos de apocalipsis entendido como el fin de la vida cotidiana y la enfermedad como catalizador de este castigo o mal que asola la humanidad.

Sin embargo, el objeto de estudio de este artículo son dos videojuegos históricos recientes, titulados *A Plague Tale: Innocence* (2019) y su continuación *A Plague Tale: Requiem* (2022), videojuegos que han basado todo su aparato narrativo, estético y conceptual en el contexto de la epidemia de peste negra del año 1348. Ambos títulos están ambientados en la Francia del siglo XIV, y siguen la tragedia de dos hermanos que intentan sobrevivir no solo a la peste, sino a otras amenazas, mientras el reino se ve afligido y destruido por esta enfermedad mortal y misteriosa que es tratada como si fuera una maldición.

A diferencia del concepto general de videojuego, los videojuegos que encajan en la categoría de producciones históricas pueden ser definidos como:

“Historical video games constitute a distinct genre in which gaming objectives are set within the past, determining that players also gain experiences of settings, periods, societies or cultures from key points in history. While historical games and their created lived accounts of the past are not a direct replacement of earlier forms of historical representation, such as written history and historical films, they are interactive multimodal mediums that give players agency and freedom to explore historical spaces, places, inhabitants, artefacts, experience rituals and practices, and hear sounds and languages. That is, historical games offer more than a linear sequence of moving images structured around a narrative. They demand to be understood and appreciated for their particular formal properties (as rule systems) and affordances (as interactive)”. (Redder y Schott, 2022: 3-4).

A partir de estas nociones sobre el videojuego histórico, y basándonos en las nociones de imaginario medieval, el present artículo busca analizar cómo la temática histórica relacionada con la Peste Negra, pero también con la Inquisición y la magia, se han unido para construir una percepción de la Edad Media no solo insalubre y

violenta, sino peligrosa, ignorante y fanática. Ya en este inicio se observan varios estereotipos asociados con la noción de Edad Media como una "edad oscurantista".

Por lo tanto, este artículo se ha dividido en tres partes: primero, una breve contextualización de la trama de los dos juegos, luego una presentación sobre la Peste Negra, seguida de un análisis de cómo fue retratada en los videojuegos que conforman los objetos de estudio. Para realizar nuestro análisis nos basaremos fundamentalmente en la obra de Iván Martín Rodríguez (2015), adoptando algunos elementos de su metodología que está configurado:

"El primero corresponde a la narrativa proposicional, que es como se denomina a todo lo que tiene que ver con el diseño del juego: relato, gameplay, jugabilidad, etc. En este punto se observa el videojuego desde la perspectiva del emisor, que propone una serie de objetivos, una dificultad determinada, crea los peligros, los personajes y el entorno en el cual se mueve el jugador. El segundo es relativo a la retronarratividad y, por ende, a la narración creada por el jugador y lo aprendido por este durante el juego. Se trata del corazón de este libro, lo que desencadena y motiva todo este recorrido que trata de dar forma a la esencia del videojuego". (Rodríguez, 2015: 10).

Hicimos uso de la metodología de Rodríguez para los aspectos de diseño (análisis de escenarios, temáticas, época, personajes, etc.) y de la retronarratividad (análisis de la trama, objetivos, misiones, etc.). Ya que nuestra intención no será analizar la jugabilidad y detalles de la narrativa, sino su contextualización y algunos aspectos estéticos.

Así, basándose en Rodríguez, el artículo se dividió en tres partes: en la primera presentamos la trama, contexto y personajes principales de los juegos, en la segunda comentamos sobre la Peste Negra, tema histórico tratado; Finalmente, analizamos cómo se adaptaron la peste a los juegos.

2. INFORMACIÓN BÁSICA SOBRE *A PLAGUE TALE*

A Plague Tale: Innocence es un juego de acción-aventura de terror con elementos de sigilo (*stealth*), donde controlamos a los hermanos Amicia y Hugo, en una reimaginada y oscura Francia medieval del siglo XIV. Desarrollado por el estudio francés *Asobo* y distribuido por *Focus Home Interactive*, fue lanzado en el año 2019 para varias plataformas.

La narrativa del juego se desarrolla en la región de Guyena, comenzando en 1348, en medio de la Guerra de los Cien Años (1337-1453), un evento totalmente

integrado en el propio videojuego, donde incluso visitaremos campos de batalla y campamentos militares, aunque se ignorara el contexto de esta guerra en la trama del juego. La historia comienza con Amicia de Rune, una adolescente de 15 años, y su padre, el caballero Robert de Rune, mientras pasean por un bosque cerca del feudo donde viven. El perro de la familia desaparece al ser tragado por un misterioso agujero. Robert y su hija regresan a casa y Amicia va en busca de su hermano menor, Hugo, un niño de 5 años con problemas de salud. Mientras ella investiga el feudo, el lugar es atacado por caballeros de la Inquisición, quienes matan a los habitantes. Amicia y Hugo, con la ayuda de Beatrice, su madre, logran escapar, dando inicio a un angustioso viaje en busca de la supervivencia.

Al llegar al pueblo del feudo, se encuentran con cuerpos quemados, calles vacías y cerradas, además de un toque de queda en el lugar. Las personas estaban encerradas en sus casas por orden de la Inquisición, debido a un brote de peste que se estaba propagando entre la población. En su aventura por el pueblo en cuarentena, los hermanos tendrán que hacer frente a sombrías hordas de ratas que infestan el subsuelo, y que se revelan como las portadoras de la terrible enfermedad. Más tarde se descubrió que esta terrible enfermedad es una antigua maldición llamada la Mácula.



Figura 1: Portada del juego., 2019.

Amicia y Hugo abandonan la aldea y viajan por la carretera para encontrar al médico de la familia, ya que la misteriosa enfermedad de Hugo está empeorando. Allí conocen al aprendiz del médico, el joven Lucas, quien se convierte en amigo de los hermanos y los acompaña en su búsqueda de una cura para la enfermedad de Hugo, que guarda relación con la plaga de ratas. Se dice que el supuesto elixir sanador está contenido en un libro alquímico prohibido llamado *Sanguinis Itinera*, que está oculto en la biblioteca de una universidad. Sin embargo, la Inquisición los perseguirá porque quieren capturar a los hermanos, dada su relación con la extraña plaga de ratas.

Esta primera entrega del videojuego tuvo cierto éxito, lo que llevó a *Asobo Studio* a producir una secuela que resultó ser *A Plague Tale: Requiem*, lanzado en el año 2022 para varias plataformas de nueva generación. La historia del segundo juego transcurre en el primer semestre de 1349, siguiendo de nuevo a Amicia y Hugo, y a otros personajes de la entrega anterior, en una nueva aventura después de escapar del Gran Inquisidor que los perseguía anteriormente.

En este nuevo juego, la Peste Negra aparentemente había sido erradicada, pero era solo un malentendido, ya que la misteriosa plaga seguía azotando Francia. La salud de Hugo continúa empeorando y deciden buscar a una antigua orden de alquimistas. El grupo viaja entonces a una versión ficticia de la ciudad de Provenza en busca de la ayuda del alquimista Vaudin. A pesar de que la ciudad parecía no verse afectada por la peste, Amicia y sus compañeros descubren que los infectados estaban siendo acinados en las antiguas catacumbas de la ciudad, fuera de la vista del resto de la población.

El conde de Provenza, responsable de esta atrocidad, intenta silenciar al grupo de jóvenes aventureros, pero una repentina invasión de miles de ratas ataca la ciudad destruyéndola, obligando a los protagonistas a huir. Durante la huida por caminos y un río, son perseguidos por los soldados del conde y mercenarios liderados por el caballero Arnaud, quien busca capturarlos para obtener una recompensa. Hugo, que había estado teniendo sueños extraños, sugiere buscar una isla donde supuestamente se encontraría la cura para su enfermedad. El grupo termina haciendo nuevos aliados y consiguen un barco liderado por una contrabandista llamada Sophia, quien los lleva a La Cuna (un emplazamiento totalmente ficticio).

En esta isla, Amicia y Hugo descubren que la población forma parte de una antigua secta, que creen en una profecía sobre un niño mesiánico llamado El Hijo de las Brasas. Según esta antigua creencia, Hugo sería el niño sagrado debido a su conexión con la Mácula y la plaga de ratas. Hugo cada vez más empieza a creer en esta condición hasta considerarse a sí mismo como "el señor de las ratas". Esto provoca que la maldición afecte a su estado mental, volviéndolo más agresivo y

sombrío, mientras Amicia y los demás se desesperan en la búsqueda de una supuesta cura para salvar a Hugo y poner fin a la Peste Negra.



Figura 2: Portada del juego, 2022.

De esta forma, ambos juegos, a través de la relación de amor y protección de los hermanos De Rune, crean empatía con el jugador, animándolo a querer continuar este viaje de escape, supervivencia y búsqueda de una cura. Este aspecto de construir personajes a los que nos apegamos es importante en algunos juegos para mantener la atención y el interés de los jugadores, como señala Martín Rodríguez (2015). Es constatable como esta tendencia ha crecido

considerablemente en los últimos años, con videojuegos que cimentan sus narrativas en torno a parejas de protagonistas que se embarcan en un viaje arriesgado. Tenemos numerosos ejemplos como *The Walking Dead* (Telltale Games, 2012), *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013), *Life is Strange 2* (Dontnod Entertainment, 2018), *God of War* (Santa Monica Studio, 2018) y *God of War Ragnarok* (Santa Monica Studio, 2022).

3. EL CONTEXTO DE LA PESTE NEGRA EN LA EDAD MEDIA

Antes de analizar cómo la peste negra fue representada en los dos juegos, es importante comprender cómo esta pandemia se desarrolló en Europa, específicamente en el contexto francés, ya que los juegos tienen lugar en este país.

Desde la Antigüedad, Europa ha sido afectada por terribles pestes, como la Peste Antonina (165-180 e.c.), la Peste de Cipriano (240-270 e.c.) y la Peste de Justiniano (541-545 e.c.). A pesar de estos precedentes, ninguna se propagó de forma tan rápida y virulenta como la plaga de Peste Negra que azotó el continente europeo en el siglo XIV, convirtiéndose en la primera pandemia de peste documentada en la historia de la humanidad. Conocida comúnmente como “La Peste Negra de 1348”, esta epidemia fue causada por la bacteria *Yersinia pestis*, presente en pulgas y garrapatas. El principal vector de difusión fue a través de los roedores, concretamente de la rata

negra, al transportar numerosos parásitos contagiosos, ya que era a través de la picadura de estos parásitos como se transmitía la infección a los humanos (Torre Rodríguez, 2022).

Varios factores contribuyeron a la veloz y letal propagación de esta infección, ya que la Europa de principios del siglo XIV estuvo inmersa en una crisis climatológica, demográfica, económica, social y política. La crisis alimentaria que se produjo tras varios años de malas cosechas, generó una deficiente alimentación durante todo ese tiempo, y por tanto una debilidad inmunológica. Si a esto le sumamos la situación de hacinamiento e insalubridad que existía en la mayoría de ciudades europeas, que favoreció la proliferación de ratas en estos entornos urbanos, podremos entender el porqué del enorme impacto y virulencia de esta pandemia (Torre Rodríguez, 2022).

Aunque se desconoce cuál fue el lugar exacto del que provino esta epidemia, sí que se tiene constancia de que Asia fue el foco inicial de la propagación. Algunas teorías sugieren que posiblemente su origen se encontraba en territorios que hoy en día comprenden Mongolia y Kirguistán. La expansión del imperio mongol, la enorme movilidad de sus huestes y la gran tasa de mortalidad generada durante las campañas militares, contribuyeron a la propagación de esta enfermedad. Así, cronistas musulmanes ya informaban de brotes de una plaga que afectaba a diversas regiones y ciudades en territorio islámico en la década de 1330 (Martino, 2017).

Entre los años de 1345 y 1346, ya se registran brotes de peste alrededor del Mar Negro, que afectaron a la ciudad portuaria de Caffa, que fue asediada por los ejércitos mongoles. En esta ciudad se encontraba ubicado un puesto comercial de Génova, y la teoría más aceptada por los historiadores es que fue a través de barcos mercantes genoveses que salían de Caffa, que ratas infectadas y posiblemente incluso tripulantes, fueron llevados a Italia. Además de los barcos genoveses, los barcos de origen veneciano también frecuentaban los puertos de Turquía y del Mar Negro, áreas donde también se registraron brotes de peste en estos años. Así, para el año 1347 ya se registra de forma oficial, que la Peste Negra había llegado a ciudades de Italia como Venecia, Génova, Pisa y la isla de Sicilia (Benedictow, 2011).

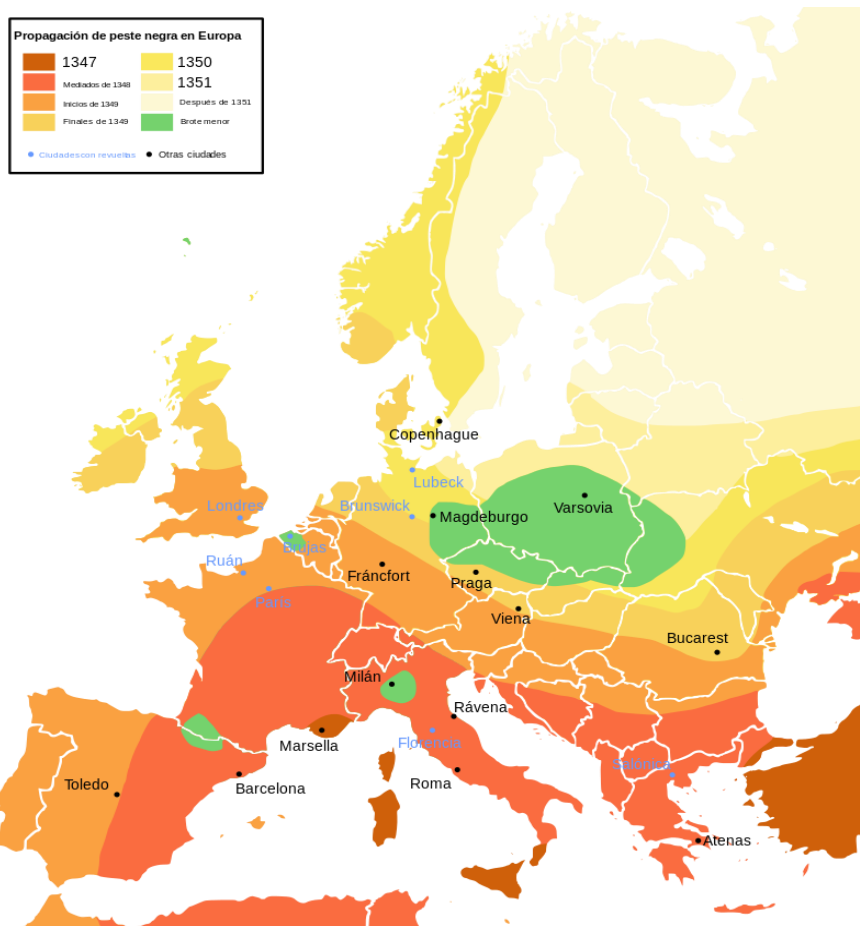


Figura 3: Mapa que muestra la propagación de la peste negra entre 1347 y 1351 en Europa.

En este mismo año, barcos infectados con la peste llegaron al puerto de Marsella. Fue desde esta ciudad que la enfermedad se extendió por la región de Francia, el escenario en el que se sitúan los videojuegos aquí tratados. En 1348, la enfermedad ya se había propagado por toda Francia, llegando incluso a Bélgica, Holanda, Alemania e Inglaterra. Los brotes epidémicos continuarían extendiéndose a otras regiones del continente europeo hasta el año 1353, cuando comienza a registrarse una paulatina disminución de la pandemia (Benedictow, 2011).

En el contexto de los juegos *A Plague Tale*, la trama se desarrolla entre los años 1348 y 1349, durante el periodo de mayor mortalidad de la peste en Francia y en el resto de Europa. El miedo a la enfermedad era absoluto, ya que no se sabía cómo detenerla y no se conocían tratamientos efectivos para sus síntomas: fiebre alta, sangrado nasal, tos aguda, pústulas negras por todo el cuerpo y gangrena en los dedos. Estas pústulas, al estallar emitían un olor desagradable, de ahí su nombre, y su pus era fuente de contagio (Martino, 2017).

La virulencia de esta epidemia fue tan severa, debido al rápido ritmo de contaminación y a la falta de medicinas y tratamientos efectivos, que provocaron un

número asombroso de muertes. Sólo en la ciudad de Aviñón, en el sur de Francia, murieron once mil personas entre los años 1348-1349. Sumando la población del reino francés, la cifra de muertos superó el millón (Le Goff, Schmitt, 2006). En líneas generales, la Peste Negra azotó Europa entre los años 1347 y 1353, cobrándose la vida de millones de personas. Aunque los números son inexactos, las estimaciones sugieren alrededor de 20 millones de fallecidos (Torre Rodríguez, 2022).

No es decabellado entender que, debido al contexto religioso de la época, la peste fue considerada como una maldición y un castigo divino. Este temor, aunque evocaba lo religioso, tenía sentido, pues nunca se había presenciado algo similar. La noción de que podría ser el "fin del mundo" no era tan exagerada, si tenemos en cuenta que en algunas ciudades y pueblos el número de muertos variaba entre cientos y miles en cuestión de semanas (Delumeau, 2012). Esto generó una corriente de fanatismo religioso que en muchos casos se tradujo en odio e intolerancia, como vemos en el repunte de antijudaísmo que se produjo en estos años (Torre Rodríguez, 2022).

Mas allá de la exacerbación religiosa y el temor milenarista, las principales consecuencias del estallido de la pandemia de la peste negra en Europa, fueron el despoblamiento del campo, la disminución de la superficie cultivada, una destacada evolución de precios y salarios, un *carpe diem* generalizado, con manifestaciones de desenfreno social y sexual, un descrédito y pérdida de confianza en las instituciones políticas y religiosas, el miedo a la muerte y con ello la presencia omnipresente de la parca en todos los ámbitos y con la aparición de representaciones iconográficas de la muerte, con la proliferación de un arte macabro reflejado en las danzas de la muerte y el *Ars moriendi* (Quírico, 2012).

4. MÁCULA: LA PESTE NEGRA REPRESENTADA EN A PLAGUE TALE

Rodríguez (2015) comenta que el diseño hace referencia al análisis de escenarios, paisajes, estéticas, cinemáticas y personajes, de esto tenemos conocimiento de la cultura visual de esta producción, la cual se desarrolla a partir de su propuesta entretenimiento. En el caso de *A Plague Tale*, son juegos de aventuras y terror, por lo que la ambientación como se verá suele ser oscura.

En los videojuegos *A Plague Tale*, la Peste Negra se retrata como un fenómeno sobrenatural asociado a una antigua y misteriosa maldición llamada Mácula, de cuyo origen sabemos poco excepto por la elevada mortalidad que desata y por estar asociada a las ratas negras. En este sentido, estos videojuegos han conseguido ir un paso más allá en la representación de la propia peste en sí, otorgándole una

corporeidad a este mal encarnada por aterradoras turbas de ratas negras, en clara referencia a las ratas que propagaron la enfermedad por toda Europa a través de sus parásitos en el siglo XIV. De esta manera, el videojuego es capaz de transmitir al jugador la sensación de angustia, de miedo a la enfermedad y a contraerla, al tener que ir evitando ser devorado por estos animales mediante diferentes mecánicas y puzzles (Robles Delgado, 2024).

De esta manera, en los juegos, las ratas negras son producto de la maldición llamada Mácula, una condición que dota a estos roedores de un origen sobrenatural, asociados con la oscuridad y la maldad, concepto que puede apreciarse en el hecho de que eviten la luz, ya que esta los quema y los destruye. Además, en los juegos, las ratas aparecen en cantidades surrealistas, llegando a momentos en los que los entornos están infestados de roedores, elemento que en el segundo juego se amplía al punto de tener "oleadas masivas de ratas", lo que refuerza el aspecto fantástico y sobrenatural de la peste negra en estos juegos (Redder, Schott, 2022).

Quizás la inspiración para la plaga de ratas que se ve en estos juegos venga del cine como señala Robles Delgado (2024). Por lo tanto, sugerimos que películas como *Fieras radiactivas* (1982), *Rats: Año 225, después del holocausto* (1984), *La fosa común* (1990) y *Ratas en Manhattan* (2002). Se trata de películas que muestran plagas de ratas mortales en las grandes ciudades contemporáneas. Además, también consideramos alguna influencia de la película *Los Pájaros* (1963), clásico de Alfred Hitchcock que muestra una ciudad atacada por una invasión de cuervos. Aunque se trata de una película sobre pájaros y no sobre ratas, todo el ambiente aterrador y tenso creado por Hitchcock se convirtió en un hito para producciones sobre calamidades causadas por plagas de animales.

En *A Plague Tale: Requiem* (2022) se revelan más detalles sobre la peste, en los que averiguamos que la Mácula es una antigua maldición que surge misteriosamente cada cierto tiempo. Aunque no se revela el origen de esta enfermedad sobrenatural, se menciona que la Peste de Justiniano fue causada por la Mácula, pudiendo retrotraer su origen a esta época. Aquellos que la padecen ven reducida su expectativa de vida, pero desarrollan habilidades mágicas para controlar a las ratas a medida que la enfermedad consume su cordura y moral. A pesar de esto, las ratas a menudo no obedecen al portador de la maldición, lo que provoca su propagación descontrolada. En los juegos, Hugo de Rune es el portador de la Mácula y junto a su hermana y amigos, buscan una posible cura para esta maldición (Redder, Schott, 2022).



Figura 4: Escena del juego *A Plague Tale: Requiem* (2022), en la que vemos a Amicia enfrentándose a una "ola de ratas" que invade la ciudad de Provenza.

Una vez dicho esto, se observa que la Peste Negra en los juegos *A Plague Tale* tienen un origen sobrenatural y está asociada a aspectos religiosos. En *Innocence*, el Gran Inquisidor de Francia persigue a los hermanos De Rune para obtener la sangre de Hugo y así poder controlar la peste.

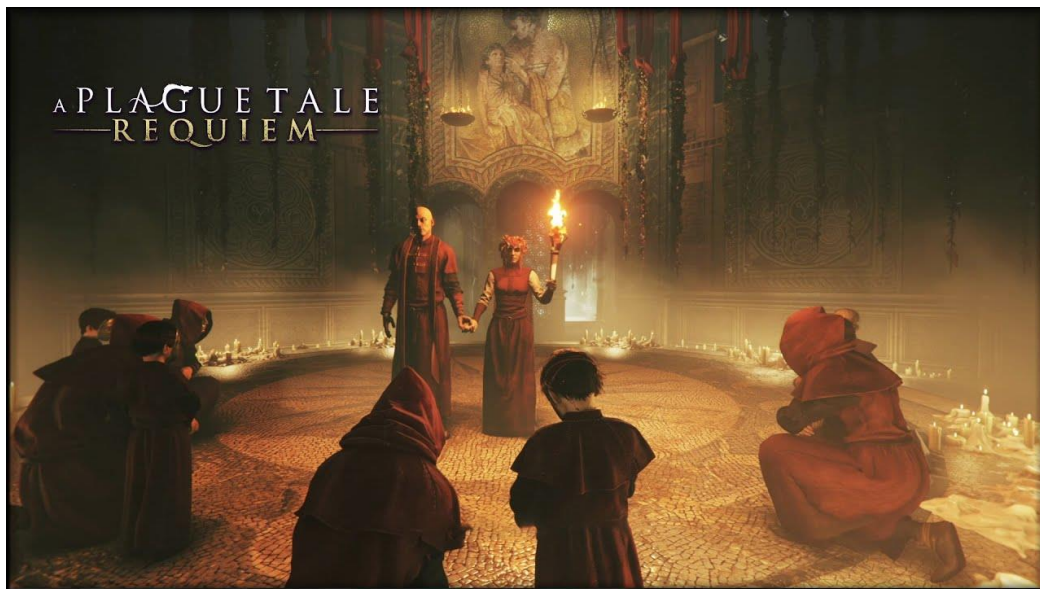


Figura 5: Amicia y Hugo, junto a otros candidatos, participan de una ceremonia de la Secta del Hijo de las Brasas, promovida por el conde y la condesa. Escena del juego *A Plague Tale: Requiem* (2022).

Por otro lado, en *Requiem*, hay una secta en la isla de La Cuña que cree que los portadores de la Mácula son niños divinos que los protegerán de la peste, y debido a

esto, los miembros de la secta buscan al niño elegido para salvarlos de la peste mortal. Estos aspectos resultan interesantes, ya que, aunque se adentran en el campo de la fantasía, reflejan la percepción fantástica que existía en el medievo sobre el origen sobrenatural de la Peste Negra.

“De hecho, el escenario con una gran cantidad de muertes, según lo narrado por los cronistas contemporáneos, causó cambios en la relación de la población con respecto a la percepción de la muerte inminente y la brevedad de la vida. Por lo tanto, sin duda, la muerte y el miedo a ser otra víctima de la epidemia trajeron consigo una transformación considerable en la imaginación medieval. El susto planteado por la letalidad del contagio transformó la vida cotidiana de las personas. La individualidad causada por el aislamiento de la enfermedad y la falta de protección frente a la inexplicable situación del momento causó una cuestión considerable de la población europea. Una parte de los laicos comenzó a investigar sobre la capacidad de la iglesia para interponer el sufrimiento causado por la plaga, causando transformaciones en las prácticas religiosas y, en consecuencia, en lo imaginario. Por lo tanto, la esperanza de ser guiada por la institución que afirmaba ser el representante de Dios en la tierra estaba disminuyendo considerablemente durante el siglo XIV” (nuestra traducción). (Dias, 2016: 46).

Por el comentario de Dias, se observa que, en *Requiem*, la población de la isla de La Cuña era incrédula de la ayuda de la Iglesia Católica, al ver que el Papa, los Obispos y los Sacerdotes no tenían medios para contener la peste, pero la secta El Hijo de las Brasas fue presentada por el conde y la condesa como la solución para evitar que la plaga venga a la isla.

El historiador Jean Delumeau abordó esta idea de que la Peste Negra podría haber tenido un origen sobrenatural en el imaginario medieval. Según sus investigaciones, mostró que había varias hipótesis que podían explicar el origen de la enfermedad, muchas de las cuales implicaban un elemento sobrenatural o conspirativo. Algunas teorías sugerían que la plaga era un castigo divino por los pecados de la humanidad, mientras que otros la veían como una calamidad generada por Satanás, e incluso como un presagio del Apocalipsis. Se mencionan también relatos de miasmas provenientes de las profundidades de la tierra, así como de flechas misteriosas lanzadas por ángeles o demonios (Delumeau, 2012).

Otro aspecto señalado por Delumeau era el origen conspirativo de la enfermedad, que apuntaba a distintos culpables como responsables de la manifestación de la pandemia. Los ratones no serían los vectores de la enfermedad, sino que esta sería difundida intencionalmente por judíos, gitanos, musulmanes,

leprosos o brujas. Todos estos individuos marginados socialmente ya sufrían desconfianza y rechazo en diferentes regiones de Europa, lo cual se agravó aun más en el contexto de la pandemia. Delumeau resaltó que en el caso de Francia, judíos, gitanos y leprosos sufrieron persecuciones, siendo expulsados de algunas localidades por supuestamente propagar la plaga, "envenenando" el agua, los alimentos, los animales, el aire o utilizando otra forma desconocida para hacerlo (Delumeau, 2012).

En el caso de los juegos de *A Plague Tale*, no se encuentran presentes elementos de teorías de conspiración, y no hay referencias a judíos, gitanos, leprosos o musulmanes como responsables de la plaga. Si que existe cierta atribución "mágico-cinetífica" en el hecho de que varios personajes están directamente relacionados con la alquimia. Sin embargo, el principal enfoque sobre la explicación de la enfermedad se basa en lo sobrenatural, con la particularidad de ser una interpretación propia del juego, sin conexión con Dios, Satanás y el Apocalipsis, aunque en cierto momento algunos personajes denominen a esta calamidad con el apletativo de "fin del mundo".

Pippia (2021) señala que algunos juegos, para familiarizar a los jugadores, adoptan referencias de la realidad de su época, aunque eso signifique utilizar estereotipos y referencias imaginarias. Así, para buena parte del público generalista, elementos como la Inquisición, las sectas y la Edad Media fueron tiempos oscuros y negativos que aunque sean características erróneas, resultan familiares para las personas que consumen estos juegos, lo que facilita la aceptación de dichos productos. Para comprender cómo se adaptaron estas ideas a los juegos, recurrimos al concepto de imaginario, palabra que proviene de *imago*.

"La noción de «imagen» se muestra singularmente fecunda, desde el instante en que la intentamos comprender a partir de todos los significados relacionados con el término latino *imago*. Esta noción se encuentra, en efecto, en el centro de la concepción medieval del mundo y del ser humano, pues remite, no solamente a los objetos figurados (retablos, esculturas, vidrieras, miniaturas, etcétera), sino también a las «imágenes» del lenguaje (metáforas, alegorías, similitudines de obras literarias o de la predicación). Se refiere también a la *imaginatio*, a las «imágenes mentales» de la meditación y de la memoria, de los sueños y de las visiones, tan importantes en la experiencia religiosa del cristianismo y que a menudo se desarrollan en estrecha relación con las imágenes materiales que contribuyen a fomentar la devoción en clérigos y fieles". (Schmitt, 2003: 365).

El historiador Jacques Le Goff (1994) también señala que lo imaginario es parte de la representación, teniendo asociados símbolos, ideologías y creencias, que configuran la forma en que las personas ven la realidad presente o la de otra época.

Así, o imaginario medieval llevó a repensar la Edad Media a través de los campos artísticos, medios de comunicación e incluso ha sido utilizado para reconsiderar o promover ideologías políticas de base nacionalista, autoritaria y xenófoba, entre otras.

Además de los componentes que vinculan la Peste Negra a un origen sobrenatural, estos videojuegos se basan en otra noción para justificar la representación oscurantista de su trama y su ambientación, relacionada con el clásico estereotipo de la Edad Media como una etapa oscura en la historia. Esta concepción surgió en el siglo XIV, inicialmente propuesta por el poeta y filósofo italiano Francesco Petrarca (1304-1374), quien utilizó esta expresión para referirse a los siglos "oscuros" que siguieron a la caída del Imperio Romano, hasta el año 1000. Esta etapa se caracterizaría por la corrupción, la barbarie y el fundamentalismo religioso. Durante los siglos de la ilustración, otros historiadores y filósofos retomaron el término y ampliaron su significado, por lo que estos "años oscuros" pasaron a referenciar un período mucho más extenso que la época medieval y representaba una era de ignorancia, superstición, fanatismo y atraso tecnológico y moral (Franco Júnior, 2001).

De esta manera, los juegos tienen una construcción imaginaria de una fantástica Francia medieval, pero al mismo tiempo hermosa y oscura, tranquila y aterradora, algo subrayado por los autores Martínez y Alché.

“Con la saga *A Plague Tale*, aterrizamos de nuevo en el terreno de la ficción histórica. Esta vez en una Baja Edad Media, cuya resonancia estética, construida a través de múltiples referencias de la memoria colectiva (de la literatura, a la pintura o el cine), contiene una pátina sublime, mayormente conectada a las imágenes populares del periodo: “la brujería, la magia, la brutalidad, el amor cortés, y lo fantástico de una arquitectura imaginada” ligada a lo caballeresco (Jiménez Alcalá, 2016, p. 80). En ella, también encontramos una climatología y un tiempo atmosférico ligados a la potenciación de las posibilidades del espectáculo estético y las mecánicas de juego”. (Martínez, Alché, 2023: 55).

Se percibe por tales comentarios cómo la imaginación medieval retiene en algunos casos los estereotipos que asocian la Edad Media con un periodo oscuro, sucio, miserable, supersticioso, moralmente dudoso y religiosamente fanático. Esta percepción es tan marcada que muchos filmes, juegos, libros e incluso el sentido común han asimilado tales rasgos (Schmitt, 2016).

Los videojuegos, al ser productos de entretenimiento, incorporan estereotipos, reinterpretaciones, exageraciones, adaptaciones, entre otros, para construir sus narrativas. Al igual que en libros, películas y comics, sus autores modifican la realidad para ajustarla a los intereses de sus narrativas, y lo mismo sucede en los videojuegos.

Por lo tanto, los juegos con temática histórica siempre tendrán una parte ficticia presente (Cruz Martínez, 2020).

Es evidente que hay juegos con un mayor grado de precisión histórica, mientras que otros simplemente aprovechan personajes, contextos y acontecimientos. En el caso de *A Plague Tale*, ambos juegos encajan en la segunda condición, pues todos los personajes presentados y situaciones son puramente ficticios, sólo el contexto de la Peste Negra es histórico, aunque está completamente reimaginado (Pippia, 2021). A pesar de ello, no podemos negar que en estos videojuegos subyace todo un poso histórico que permea de forma directa en su trama, y que por tanto, siguiendo lo mencionado por Juan Francisco Jiménez Alcázar, acoge a estos videojuegos bajo la nomenclatura de los histórico:

“El videojuego histórico considero que debe cumplir cuatro factores muy claros, y que he repetido en diversas ocasiones: [1] la producción ha de tener contenidos veraces, donde los acontecimientos respondan a sucesos históricos de los que tenemos constancia; [2] de la misma manera, lo que vemos y oímos en las pantallas ha de usar elementos verosímiles de la época, tales como imágenes propias del momento; [3] también ha de incluir información histórica, de cualquier tipo, que en ocasiones será textual y en otras visual, pero en último término aclaraciones con mayor o menor profundidad que supongan un valor añadido al videojuego; [4] por último, además como factor básico, debe tener la libertad para jugarlo.” (Alcázar, 2020: 129-130).

Así, en *Innocence* y *Requiem* tenemos el uso de algunos estereotipos propagados por el imaginario, especialmente aquellos que hacen referencia a una percepción negativa de la Edad Media. Aquí también se aplica la visión negativa al tratar a la Inquisición como si siempre hubieran sido algo malvado. Aunque los tribunales inquisitoriales cometieron algunas atrocidades, sin embargo, hubo exageraciones por parte de sus detractores, y la mayoría de las personas que fueron juzgadas no recibieron la pena de muerte ni fueron quemadas en la hoguera (Bethencourt, 2000). Además, el concepto mismo de secta todavía está estigmatizado hoy en día y se asocia con algo oscuro y malvado, un fuerte estereotipo que persiste (Singer, 1992).



Figura 6: Arte promocional de *A Plague Tale Innocence* (2019), que muestra a Amicia y Hugo escondiéndose de la Inquisición. La imagen acentúa el tono oscuro de la narración.

Además, destacamos el ambiente oscuro, pesado y sucio de estos videojuegos, como algo típico de juegos del género de terror o juegos que presentan una trama muy dramática. Esto se basa en el estereotipo negativo de la Edad Media, algo desarrollado en las películas, pero también evoca el sombrío escenario de la época de la Peste Negra.



Figura 7: Amicia caminando por una calle llena de cadáveres víctimas de la peste, en un escenario de *A Plague Tale Innocence* (2019).

Delemueau (2009) comentó que algunos informes hablaban de tantos muertos, que había montones de cadáveres en las calles, que los cementerios no tenían más espacio y era necesario cremarlos a todos. Estas características se reflejan en los juegos como lo señala Juan Alcázar.

“Negar que la rata, la Peste Negra y la muerte son identificadas como un todo para ese período histórico concreto es no comprender que el desarrollador usa esa iconografía general para construir su producción, desde la infografía hasta el propio guion, porque sabe que ese marco es fácilmente reconocido por el usuario, que además lo exige y lo demanda.” (Alcázar, 2020: 145).

Por ello, como señala Martín Rodríguez (2015), algunos juegos tienden a potenciar una estética oscura con el fin de crear un clima de tensión, lo que genera inquietud, miedo y asombro en los jugadores. Porque si en las películas de terror hay sustos, esto también ocurre en los juegos. Así, la estética de *A Plague Tale* recrea esto muy bien, tal como señala Pippia (2021), al comentar sobre la representación de los pueblos en cuarentena, estando vacíos, con la gente temerosa atrapada en sus casas calles oscuras, sucias y atestadas de cadáveres; o los sobrecogedores campos de batalla del videojuego.

5. CONSIDERACIONES FINALES

A Plague Tale Innocence y *A Plague Tale Requiem* son dos juegos que traen algunas innovaciones al mundo de los videojuegos, especialmente por su ambientación en el contexto de la Peste Negra, un tema poco explorado en este medio como salientado por Alcázar (2020) e Robles Delgado (2024), lo que demostró que otros juegos como la franquicia *Sid Meier's Civilization* (1991-2016), la trilogía *Stronghold* (2001-2011), la trilogía *Crusader Kings* (2005-2020), *Medieval II: Total War* (2006) y *Kingdom Come: Deliverance* (2018), aunque abordan la peste negra, sin embargo, se representa como un problema ocasional que crea varias dificultades al jugador, quien debe encontrar formas de contener el contagio. Sin embargo, en estos juegos no hay profundidad en la ambientación de la plaga, algo que se ve en los juegos de *A Plague Tale*.

En términos históricos, los juegos aprovechan varios estereotipos negativos sobre la Edad Media, la Inquisición y el concepto de secta, dando forma a la trama del juego, con el objetivo de construir una narrativa de terror en medio de una calamidad sobrenatural generada por ratas sombrías que infestaron Francia en los años 1348 y 1349 hasta el punto de destruir literalmente ciudades. Utilizando el terror fantástico,

ambos juegos desarrollan el viaje de supervivencia de sus protagonistas a través de escenarios oscuros, sucios y mortales, en busca de una cura para Hugo y el fin de la plaga.

Aunque Redder y Schott (2022) han comentado las posibilidades de *utilizar A Plague Tale Innocence* para la enseñanza de la historia en las aulas, lo cual debe hacerse con cautela, ya que tanto este juego como su secuela presentan un mundo medieval muy estereotipado y negativo. En términos históricos, ambos juegos son bastante imprecisos en cuanto al contexto de la Peste Negra y la ambientación en la que la representan, ya que la retratan de forma puramente ficticia e incluso fantasiosa. Apesar de eso, los dos juegos pueden utilizarse para fines educativos al contextualizar cómo sería la atmósfera tensa y aterradora de esa época, algo que comenta Pippia (2021), al decir que *A Plague Tale* logró emular satisfactoriamente las descripciones que Jean Delumeau presenta sobre las ciudades durante la Peste Negra en el siglo XIV. Una afirmación con la que también estamos de acuerdo.

No cabe duda que a pesar de sus imprecisiones, estereotipos y licencias creativas, la saga *A Plague Tale* ha marcado una nueva hoja de ruta en la representación audiovisual sobre la Peste Negra, que consideramos será continuada en el futuro, al englobar todos estos elementos reconocibles de nuestro imaginario popular y plasmarlo en un formato tan enriquecedor como es el del videojuego.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alcázar, Juan Francisco Jiménez. (2020). "Enfermedades, epidemias y pandemias en el videojuego histórico". En: Corrado Bonifazi, Maria Eugenia Cadeddu, Cristina Marras (org.). *Migrazioni di virus, numeri e linguaggi* (129-151). Roma: Edizioni.
- Barrio Barrio, Juan Antonio. (2022). "Las pandemias en la Edad Media: la peste negra de 1348 y su tratamiento en el cine y las series de televisión". *SEEM (Sociedad Española de Estudios Medievales)*. En prensa.
- Benedictow, Ole J. (2011). *La Peste Negra, 1346-1353: La historia completa*. Madrid: Akal.
- Bethencourt, Francisco. (2000). *História das Inquisições: Portugal, Espanha e Itália - séc. XV-XIX*. São Paulo: Companhia das Letras.
- Cruz Martínez, M. (2020). "Videojuegos históricos e historiografía: acercamientos, problemas y alternativas". En: J. Jiménez Alcázar, G. Rodríguez y S. Massa (coords.). *Humanidades digitales y videojuegos* (41-74). Murcia, España: Universidad de Murcia, Servicio de Publicaciones.
- Delumeau, Jean. (2012). *El miedo en Occidente*. Madrid: Taurus.

- Dias, Thiago Fernando. (2016). "A religiosidade sustentada pelo medo: elementos de mudança no imaginário medieval a partir da peste do século XIV". *Em Tempo de História*, n. 19, 39-57.
- Franco Júnior, Hilário. (2001). *Idade Média: Nascimento do Ocidente*. 2ª ed. São Paulo: Brasiliense.
- Le Goff, Jacques. (1994). *O imaginário medieval*. Lisboa: Editorial Estampa.
- Martín Rodríguez, Iván. (2015). *Análisis narrativo del guion de videojuego*. Granada: Síntesis.
- Martínez, Mario-Paul; Alché, Kevin Díaz. (2023). "Fuerzas sublimes. Empleos del clima y del tiempo atmosférico espacial en los videojuegos de tipo acción-aventura". *Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación*, n. 189, 45-62.
- Martino, José. (2017). *1348: A Peste Negra*. Atibaia: Excalibur Editora.
- Pippia, Juan Cruz Oliva. (2021). "Temer, rezar, partir: el miedo a la peste negra en el videojuego A *Plague Tale: Innocence*". *E-tramas*, 8, 15-30.
- Quírico, Tamara. (2012). "Peste Negra e Escatologia: Os efeitos da expectativa da morte sobre a religiosidade do século XIV". *Revista Mirabilia – Mística e Milenarismo na Idade Média*, 14, 135-155.
- Redder, Ben Dorrington; Schott, Gareth. (2022). "Rats, Plagues, and Children, Oh My! Multimodal Representations of the Past in Historical Games Visuality Design in and for Education". *Video Journal of Education and Pedagogy*, 6, 1-21.
- Robles Delgado, Alberto. (2024). "La Peste Negra en el Cine y los Videojuegos". *L´Ordit: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Alicante*. En prensa.
- Rodríguez, Iván Martín. (2015). *Análisis narrativo del guion de videojuego*. Madrid: Editorial Síntesis, S. A.
- Schmitt, Jean-Claude. (2003). Imágenes. En: Le Goff, Jacques; Schmitt, Jean-Claude (eds). *Diccionario razonado del occidente medieval (364-373)*. Madrid: Ediciones Akal, S. A.
- Schmitt, Juliana. (2016). "Às margens da cristandade: o imaginário macabro medieval". *Cadernos de Estudos Culturais*, v. 8, n. 16, 165-176.
- Singer, Margaret Thaler. (1992). *Cults in Our Midst: The Continuing Fight Against Their Hidden Menace*. Hoboken: Jossey-Bass.
- Torre Rodríguez, José Ignacio de la. (2022). *Breve historia de la Peste Negra*. Madrid: Ediciones Nowtilus.