



VIDEOJUEGOS E HISTORIA: ENTRE EL OCIO Y LA CULTURA

Juan Francisco Jiménez Alcázar
Gerardo F. Rodríguez
(Coords.)



Proyecto de investigación I+D+I:
Historia y videojuegos (II): cono-
cimiento, aprendizaje y proyección
del pasado en la sociedad digital
(HAR2016-78147-P)



Juan Francisco Jiménez Alcázar y Gerardo F. Rodríguez
(Coords.)

Videojuegos e historia: entre el ocio y la cultura

Colección Historia y Videojuegos nº 5



Videojuegos e historia: entre el ocio y la cultura / J.F. Jiménez y G.F. Rodríguez
(Coords.).– Murcia : Universidad de Murcia. Servicio de Publicaciones, 2018.

– (Colección Historia y Videojuegos ; 5) (Editum)
I.S.B.N.: 978-84-17157-60-9

Videojuegos-Aspectos culturales.

Jiménez Alcázar, Juan Francisco.

Rodríguez, Gerardo (Gerardo Fabián), (1967-)

Universidad de Murcia. Servicio de Publicaciones.

794:004.4

1ª Edición 2018

Reservados todos los derechos. De acuerdo con la legislación vigente, y bajo las sanciones en ella previstas, queda totalmente prohibida la reproducción y/o transmisión parcial o total de este libro, por procedimientos mecánicos o electrónicos, incluyendo fotocopia, grabación magnética, óptica o cualesquiera otros procedimientos que la técnica permita o pueda permitir en el futuro, sin la expresa autorización por escrito de los propietarios del copyright.



Proyecto de investigación I+D+I: *Historia y videojuegos (II): conocimiento, aprendizaje y proyección del pasado en la sociedad digital* (HAR2016-78147-P). Financiado por el Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades del Gobierno de España.

Todos los trabajos han sido sometidos a un sistema de revisión científica externa de originales (revisión anónima por al menos dos especialistas en el tema del estudio).

Director de la colección: Juan Francisco Jiménez Alcázar

© Los autores

Universidad de Murcia, Servicio de Publicaciones, 2018



ISBN: 978-84-17157-60-9

Depósito Legal: MU 1205-2018

Diseño e impresión: Compobell, S.L.

Impreso en España – Printed in Spain

ÍNDICE

Presentación	7
Recrear la lengua de otro tiempo. Ambientación lingüística diacrónica en la televisión y los videojuegos	9
<i>Mercedes Abad Merino y Juan Francisco Jiménez Alcázar</i>	
Oda Nobunaga en los videojuegos de Japón. Imágenes de un personaje histórico.....	35
<i>Claudia Bonillo Fernández</i>	
Los estudios sobre los videojuegos históricos en el mundo académico español	59
<i>Íñigo Mugueta Moreno</i>	
Temporalidades históricas y temporalidades jugadas. El tiempo en los videojuegos de estrategia: <i>Age of Empires II</i> y <i>Medieval Total War II</i>	73
<i>Sergio Pérez Lajarín y Gerardo F. Rodríguez</i>	
Entre el cine y el videojuego: ética y estética en las producciones sobre la II Guerra Mundial	87
<i>Alberto Venegas Ramos</i>	
Identificación de las ilustraciones.....	107

RECREAR LA LENGUA DE OTRO TIEMPO. AMBIENTACIÓN LINGÜÍSTICA DIACRÓNICA EN LA TELEVISIÓN Y LOS VIDEOJUEGOS¹

Mercedes Abad Merino
Juan Francisco Jiménez Alcázar
Universidad de Murcia

Es una evidencia que existen modelos colectivos de lo que se considera que fue el pasado; en algunos casos por la aceptación colectiva de un prototipo verosímil y en otros por la fuerza de la repetición. Son muchos los factores que han colaborado en forjar la imagen fija que se tiene de épocas históricas, y ese patrón no solo es iconográfico, sino que está configurado por una serie de tópicos, equivocados o no, que cubren todo un abanico cultural: cómo vivían, cómo vestían, qué comían, en qué creían o cómo hablaban. De estos arquetipos existentes en nuestra sociedad actual se han nutrido novelistas, guionistas, así como desarrolladores de títulos de videojuegos, medio incorporado últimamente al universo de productos culturales de entretenimiento.

En la actualidad asistimos a una eclosión de novelas históricas, películas, series de televisión o videojuegos que cubren una demanda creciente de este gusto por la Historia. Desde esta perspectiva, nos hemos propuesto analizar el papel que desempeñan los rasgos lingüísticos para caracterizar las distintas etapas que

1 Este trabajo ha sido realizado en el marco del proyecto de investigación I+D+i *Historia y videojuegos (II): conocimiento, aprendizaje y proyección del pasado en la sociedad digital*, HAR2016-78147-P, financiado por el Ministerio de Economía y Competitividad del Gobierno de España. www.historiayvideojuegos.com. Todas las referencias de internet están comprobadas con fecha 1 de junio de 2018.

abarcen desde la Baja Edad Media hasta nuestro pasado más reciente. Series de televisión o películas *de época* (expresión asumida por profesionales y público), así como videojuegos de amplio consumo entre los usuarios, pertenecientes sobre todo a las generaciones más jóvenes, hacen un uso premeditado del imaginario colectivo que asocia unos determinados rasgos fónicos, morfosintácticos o léxicos a cada periodo histórico, independientemente de su veracidad o rigor filológico, pues lo que se pretende es satisfacer las expectativas de lo que quiere “escuchar y leer” el lector, usuario o espectador. Es una estrategia comercial que no persigue ningún objetivo didáctico, sino más bien la forma de complacer al posible consumidor de un producto: si juega a un videojuego ambientado en el Siglo de Oro español, espera ver atuendos, voces, música y elementos que evoquen una época de la que ya tiene una idea preconcebida; si ve una serie televisiva que transcurre en el siglo XIX, desea ver actrices y actores con vestimenta del momento y giros lingüísticos diferentes a los actuales con el fin de lograr ese *viaje al pasado*.

Este trabajo tiene como meta mostrar la importancia de los rasgos lingüísticos utilizados como caracterizadores de las distintas diacronías para el público general a través de estos medios audiovisuales, ya que por su enorme difusión y popularidad llegan a convertirse en los rasgos verdaderos para una gran parte de la población.

1. EL LENGUAJE COMO RECURSO/IMAGEN Y REFLEJO DEL PASADO

Se ha podido comprobar que la producción de una película, serie de televisión o videojuego con ambientación histórica, con independencia de que siga con rigor el transcurso de los acontecimientos, o de que simplemente se inspire en paisajes o lugares de otras épocas con personajes de ficción, es muy compleja². Autores, espectadores, usuarios, diseñadores, directores artísticos y todo el personal que rodea cualquier título desde el momento de su concepción hasta el del consumo, intervienen de una manera u otra en la vida de ese producto; insistimos en un trabajo previo en los guionistas, en los figurinistas y diseñadores, en las presuposiciones históricas de los usuarios...³ pero ahora queremos profundizar en uno de los elementos que, en ocasiones, queda marginado en

2 JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F. y ABAD MERINO, M.: «El pasado como producto de consumo en los medios de ocio», en: Jiménez, J.F., Mugueta, I. y Rodríguez, G. (coords.), *Historia y videojuegos: el impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento histórico*, Murcia, Centro de Estudios Medievales de la Universidad de Murcia-Ed. Compobell-IGN España, 2016, pp. 9-30. Disponible en: <http://www.historiayvideojuegos.com/doc/pdf/produccion/34.pdf>.

3 Ibídem.

el análisis, sencillamente, porque al contar con él de antemano y darlo por supuesto puede pasar desapercibido. Se trata del sonido que se percibe: la música y el ruido⁴, en forma de efectos especiales, son componentes fundamentales de unos productos definidos como *audiovisuales* en esencia, y forman parte inherente de su éxito frente a un gran público.

Pocos elementos se dan cita en una producción que se recuerden más que los sonoros. Un combate medieval no lo será del todo sin espadas que chocan de forma estrepitosa, sin gemidos, gritos, lamentos, relinchos... Todo ello es tan necesario en la configuración de esas secuencias como puede serlo ese canto gregoriano que oportunamente acompaña al silencio de un claustro⁵. Pero no son los ruidos ni los ecos musicales los sonidos que nos interesan en esta ocasión, aunque también llegan a constituir una poderosa herramienta de ambientación; nos referimos al lenguaje que se emplea para recrear una escena del pasado; las variedades empleadas por los distintos personajes, reales o virtuales, en películas, series y videojuegos, tanto en su manifestación oral, lengua viva del momento, como en su representación escrita en diferentes soportes textuales.

En muchas ocasiones, una narración o una breve presentación son suficientes para situar al receptor temporal y espacialmente, antes de desplegar todo el arsenal de efectos especiales. En el caso de los videojuegos esta práctica se manifiesta claramente en la fase de los tutoriales, que ayudan a familiarizarse con el sistema de juego, por lo que asumen un papel fundamental desde el mismo momento en que aparecen en la pantalla para generar de forma correcta esa ambientación. En las series o en las películas ese texto introductorio puede incorporar los datos necesarios para transportar al receptor a la época en la que se desenvuelve la trama, tanto si han sido pensados para ser leídos o para ser escuchados, según el criterio del autor o el director. Un ejemplo de lo que mencionamos, entre los muchos existentes, puede encontrarse en la película *Master and Commander: al otro lado del mundo* (dir. P. Weir, 20th Century Fox-Universal-Miramax, 2003), donde se puede leer al comienzo de la cinta: “Abril 1805. Napoleon is master of Europe. Only the British Fleet stands before him.

4 Sobre la importancia de los sonidos en los videojuegos históricos, véase JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F. y RODRÍGUEZ, G.: «Paisajes sonoros medievales en los nuevos medios de ocio digital», *Imago Temporis*, 9 (2015), pp. 527-541.

5 “El mundo del sonido para videojuegos es apasionante y, sin este, las emociones que sentimos cuando metemos un gol («FIFA»), escuchamos melodías («Zelda») o usamos un sable láser («SW Battlefront 2») se verían reducidas a la mitad. Cuando juguemos a un juego no sólo abramos bien los ojos, sino también los oídos”. E. DE LA IGLESIA: «Música y sonido en videojuegos», *Micromanía*, 273 (2018), p. 55.

Oceans are now Battlefields. HMS Surprise. 28 guns. 197 souls. N. coast Brazil. Admiralty Orders: To Cpt. J. Aubrey. «Intercept French Privateer ACHERON en route to Pacific intent on carrying the war into those waters... Sink, burn or take her a prize». En unas pocas líneas, el director introduce al espectador en un contexto histórico y en una situación política concreta, la napoleónica —aún no había sucedido Trafalgar—, y en el escenario específico de un buque de guerra de aquella época, con un cometido determinado. La primera escena del combate naval no sorprenderá en absoluto, pues el espectador ya imagina qué puede ver. Este caso es muy interesante, pues al iniciar el videojuego *Empire: Total War* (The Creative Assembly-Feral Interactive, 2009), el vídeo cinemático está claramente inspirado de esa secuencia del buque salido de la bruma con una salva de disparos sobre la nave “protagonista” (ilustración 1). Es más, la posibilidad de que intervenga un personaje en el desarrollo del guion mediante una *voz en off*, bien como canalizador de información, como sucede en el caso de los tutoriales para videojuegos, o bien como narrador de la trama, ya conduce a un ambiente concreto, e incluso puede ayudar a generar esa esfera envolvente sonora que antes mencionábamos. En cualquier caso, mediante el texto o el sonido, se persigue una ambientación inducida de forma inmediata.

A lo largo del desarrollo de la producción, el recurso lingüístico se va a utilizar de forma permanente en algunas ocasiones o esporádica en otras, como elemento que puede incorporar otro ingrediente más para lograr esa ambientación. Este recurso ha tenido un desarrollo más destacado en las últimas décadas, precisamente aquellas que han perseguido esa mayor autenticidad demandada por parte de los usuarios-espectadores.

La ambientación lingüística fidedigna no es posible en las recreaciones de épocas pasadas muy antiguas por la sencilla razón de que el mensaje no sería comprensible para el receptor. Que la lengua empleada sea la original y auténtica del momento no siempre la convierte en la más idónea para su éxito. Caso concreto es el de las producciones de M. Gibson *La Pasión de Cristo* (Icon Entertainment, 2004) y *Apocalypto* (Icon Entertainment, 2006), rodadas en latín, arameo y hebreo, y maya, respectivamente, para conseguir, según el deseo del realizador australiano, una recreación lo más cercana posible a cómo pudieron transcurrir ambas tramas en su contexto histórico. Aquí se ponderaba el efecto del lenguaje de forma evidente. Pero eso complicaba su acogida entre las distribuidoras, pues consideraban que no serían del agrado del gran público; en USA no fue sencillo encontrar una compañía que la comercializase, y solo cuando ya estaba terminada la cinta, Newmarket Films decidió hacerse cargo de ese cometido. Lo cierto es que *La Pasión de Cristo* fue todo un éxito de público, aunque la crítica se dividió

~ Ilustración 1 ~



Empire: Total War (2009). Video introductorio.

por razones extra-cinematográficas. No obstante, las variedades seleccionadas de las lenguas elegidas para la película no eran las coetáneas de los hechos, pues el latín utilizado es el latín eclesiástico, y no el del siglo I, y el arameo no es el palestino, sino el siríaco⁶. Esta circunstancia suscitó amplios debates en las redes,

6 [https://es.wikipedia.org/wiki/La_Pasi%C3%B3n_de_Cristo_\(pel%C3%ADcula\)](https://es.wikipedia.org/wiki/La_Pasi%C3%B3n_de_Cristo_(pel%C3%ADcula)).

que, por otra parte, no hacían otra cosa que continuar uno ya existente sobre la vida real de Jesucristo: qué lengua utilizaba o cuál conocía. En definitiva, Gibson intentaba conseguir esa ambientación mediante el recurso de la lengua de forma total: involucrar al espectador en la esencia de las escenas que presenciaba.

Es importante aclarar que no nos referimos a la realidad de un sistema de doblaje o de voz superpuesta, pues también responde a la costumbre del espectador. Mientras en España es habitual el doblaje de casi todas las producciones en lengua no castellana, en otros muchos lugares del mundo lo extraño es precisamente eso, mientras que lo habitual es verlas en versión original subtitulada. En lo que queremos profundizar es en la utilización de la lengua de otro tiempo para conseguir el efecto de recreación de una época pasada, pues aquí es donde entra en juego de nuevo la predisposición del consumidor de la historia. Al no existir registros sonoros hasta finales del siglo XIX, el receptor solo tiene una idea general de cómo podría hablarse entonces, por lo que cualquier intento de emular esa situación lingüística se vuelve más complicado que el de la reproducción iconográfica de las formas, por ejemplo, pues existe un menor conocimiento de ese otro aspecto diacrónico. Puede argumentarse que esto no es nuevo, pues es cierto que las obras literarias de cada época ilustran la lengua de esa etapa; encontramos, además, ejemplos elaborados que pretenden reproducir la lengua oral de un determinado grupo social del momento en que fueron escritos, unas veces verdaderos, otras solamente verosímiles o meramente caricaturescos. Así, en las comedias del «Siglo de Oro» se pudo generar esa imagen de la lengua usada, como después se recogería también en el teatro y la novela costumbrista. Pero esta información, transcurrido el tiempo en el que es posible identificar el referente al que se imita o parodia, suele quedar reservada a los especialistas, a los historiadores de la lengua, que son quienes investigan las características y la evolución de la lengua a lo largo de los distintos momentos históricos. La perspectiva del receptor medio, o receptor “ingenuo”, es otra muy diferente, pues aunque no posee conocimientos especializados, sí tiene una imagen y comparte un estereotipo con su comunidad lingüística, que no siempre se ajusta a la realidad, si es que lo hace alguna vez.

2. DE LO CREÍBLE Y DE LO AUTÉNTICO

El espectador/receptor asocia lo que escucha en series o videojuegos de naturaleza histórica con la idea de cómo se hablaba en esa época, independientemente de su autenticidad. Grandío Pérez alude a que se busca ese pro-

ducto precisamente por el deseo de conocer periodos históricos específicos⁷. Por lo tanto, en esas coordenadas de ambientación, de conocimientos previamente adquiridos por el usuario, intención del autor, etc., cobra un destacado protagonismo la complicidad establecida entre autor y destinatario final para identificar periodos históricos. Contamos con un buen ejemplo en la serie *El Ministerio del Tiempo* (TVE-Onza Partners-Cliffhanger, desde 2015). La trama es de ciencia-ficción, pero hunde sus guiones en sucesos históricos reales. Imaginados por los guionistas, pero modelos ejemplares, los protagonistas pueden *viajar* a diferentes épocas y, de hecho, cada uno de ellos pertenece a periodos distintos. El personaje de Amelia Folch (interpretada por Aura Garrido) es una mujer de finales del siglo XIX, culta e instruida, y representa a las pioneras que en su tiempo abrieron el camino de la formación universitaria a otras mujeres; el de Alonso Entrerriós (Nacho Fresneda) es un soldado de los ejércitos de Felipe II, y Julián Martínez (Rodolfo Sancho) en la primera temporada, un enfermero del servicio de emergencias del Madrid actual. Cada uno se expresa de forma diferente, de tal manera que la variedad empleada forma parte de la esencia del personaje, su idiolecto particular lo define. La complicidad del espectador es básica para identificar a cada personaje con su época. Estos guiños son más perceptibles en los momentos en los que los guionistas deciden incluir otros referentes, como la comparación con Alatríste del mencionado combatiente, o la alusión de Rodolfo Sancho durante el episodio piloto, ambientado en la Guerra de Independencia, a uno de los personajes más conocidos de televisión española, el bandolero Curro Jiménez, interpretado por el que fuera su padre en la vida real, el actor Sancho Gracia. Uno que nos interesa resaltar en concreto, de los muchos que hay, es el grito de «¡Yippi ka yei, hideputa!» dicho por Ramón Langa en el episodio sobre el Cid (2ª temporada) cuando interpreta a don Ambrosio Spínola Doria, Grande de España y vencedor en el sitio de Breda. El *gag* se basa en que el actor es también el doblador de Bruce Willis en España, y esa es la expresión dicha por uno de sus personajes, John McClane en la saga *La jungla de cristal*, aunque la adapta a la lengua castellana del Siglo de Oro, mediante el arcaizante *hideputa*⁸. El guionista involucra de esta manera al espectador doblemente.

7 GRANDÍO PÉREZ, M^a M.: *Adictos a las series. 50 años de lecciones de los fans*, Barcelona, Ed. UOC, 2016, p. 25.

8 “Yippi ka yei, hijo de puta” es lo que dice en todos los filmes de la saga John McClane.

Es simplemente un ejemplo, pues la proliferación de series de época en la parrilla televisiva, con gran éxito de audiencia, ha hecho que se difunda este recurso lingüístico como seña de identidad de esas producciones. Por ejemplo, la telenovela *El secreto de Puente Viejo* (Boomerang, desde 2011 y continúa) emplea de forma continua esos particulares recursos lingüísticos y expresiones alejadas del nivel mesoestándar de la lengua para generar esa sensación arcaizante y distanciar los diálogos de la lengua actual. De esta manera, aunque la trama se inició en el año 1902 y se ha prolongado hasta las primeras décadas del siglo XX, lo esencial no es que se trate de ese periodo concreto, sino que el espectador lo reconoce como *antiguo*. Así, formas como “chanza”, “pitanza”, “perder el oremus”, “en gordo” u otras expresiones características de los diálogos, son recursos incorporados por los guionistas que contribuyen a generar esta ambientación⁹. No importa si las variantes elegidas no se ajustan al registro o al grupo social, si aparece la fórmula “ni miaja” en boca de la elite social o si formas del español supraestándar configuran el habla de braceros y humildes artesanos, menos aún si se trata en verdad de voces pertenecientes a finales del XIX o de voces en desuso o pertenecientes a un registro más elevado, pues el espectador no quiere recibir lecciones, sino integrarse en otro tiempo, aunque valora y percibe ese rasgo distintivo.

De la importancia del lenguaje en la serie se han hecho eco muchas publicaciones, y recogemos una referencia que pondera, precisamente, el protagonismo del aspecto lingüístico en dicha producción:

“El lenguaje es sin duda una de las señas de identidad de *Puente Viejo*. Sentarse a media tarde frente al televisor y escuchar el castellano con el que se expresan sus protagonistas es todo un privilegio para el espectador. No debe de ser nada sencillo conseguir que diálogos con construcciones y léxico prácticamente en desuso suenen tan naturales. Cuando Álex Gadea leyó el primer guión, el lenguaje le asustó, pero los directores, “estupendos”, entendieron muy bien el código de la serie. Además, el *coach*, al que todos atribuyen el mérito, “ha naturalizado el lenguaje”. Adelfa Calvo –actriz procedente del teatro malagueño con cuatro años como entrenadora de actores en la teleserie andaluza *Arra-*

9 Cualquier fragmento de cualquier episodio es ejemplo de lo mencionado, pero es muy significativo que uno de los *sketches* doblados por el *youtuber* Loulogio, toma como fondo esta cuestión, haciendo un jocoso uso de la utilización del voseo. <https://www.youtube.com/watch?v=Iwlj-SRyYfM>.

yán— resalta la dificultad de aprender y decir las líneas, “pero te haces y en tu vida normal te ves utilizando ese vocabulario”. Para Selu Nieto, Hipólito, “el lenguaje es tan poético que ayuda a crear imágenes de lo que estás diciendo. A mí me ha servido mucho”¹⁰.

Esto no significa que todo el público acepte este procedimiento, como se pone de manifiesto en el siguiente testimonio, en el que se habla del “lenguaje a la antigua”:

“Este rollo del lenguaje a la antigua, con palabras rarísimas, verbos rebuscados y construcciones gramaticales extrañas es común en todas las series españolas, pero en esta se nota un poco más porque como está ambientada como a principios del siglo XX, los guionistas dan rienda suelta a sus instintos más arcaizantes (mira, buena palabra para la serie: “¡Cómo, monseñor! ¿Insinuáis que mi vestimenta es arcaizante? ¡A buen seguro me cobraré vuestro pellejo por esta ofensa!”). ¿Tan difícil es pedir que en las series se hable NORMAL? Todavía no he visto ninguna serie española en la que me crea ninguno de los diálogos, son todos teatreros y de novelita decimonónica mala. Un poco de verosimilitud, por favor, aunque sea frase sí, frase no”¹¹.

Recientemente, en el tercer capítulo de la segunda temporada de la serie *Paquita Salas* (Apache Films, 2018) en Netflix, también se hace referencia a este aspecto distintivo que mencionamos. La actriz Lidia San José debe interpretar un breve papel en *El secreto de Puente Viejo* y ha de decir la siguiente frase: “Ya me barruntaba yo lo que aconteció en el otero, pero un número de la Guardia Civil acaba de referírmelo: Humberto y Evaristo han aparecido muertos en la presa esa de marras”. Ante la dificultad del personaje para reproducir la frase tal cual, pretende hacerlo “a su manera”, más natural (según ella), a lo que una de las protagonistas le replica que no puede modificar en modo alguno el texto porque “*Puente Viejo* tiene su propio idioma”. El hecho de que en una serie de ficción ocupe un lugar tan destacado el carácter de los diálogos de otra serie, pone de manifiesto el alcance y el éxito de esta recreación lingüística.

10 DUFOUR, Nuria: «Cruce de sueños y destinos en la España novecentista. Esplendor lingüístico para las tardes televisivas de Antena 3». <http://www.aisge.es/el-secreto-de-puente-viejo>.

11 <https://deploreibol.wordpress.com/2012/09/24/odio-el-secreto-de-puente-viejo/>.

El mismo equipo de guionistas y la misma productora crearon también otra telenovela para la sobremesa, *Acacias 38* (primera emisión el 15 de abril de 2015), creada por Aurora Guerra y ambientada en 1899, en la que el lenguaje ocupa de nuevo un lugar tan destacado que no deja indiferente al espectador, como ponen de manifiesto algunos testimonios que circulan en las redes:

“Es escuchar algo de #EstrenoAcacias y retrotraernos al colegio, cuando te hacían recitar versos que no entendías. #lenguajeforzado”¹².

“Por fin una serie de época en la que hablan como se hablaba en la época #EstrenoAcacias”¹³.

“La ambientación, las escenas en exteriores y la decoración de época es bastante buena y la interpretación de los actores, por lo general, también (...) Y sobre el lenguaje, comentar que, al principio, en *El Secreto de Puente Viejo* también hablaban así, incluida Francisca Montenegro, que soltaba muchas frases y “palabros” de ese tipo. A mí no me disgusta, pero es que antiguamente se hablaba así y se trataban de Vd. a Vd.”¹⁴.

De este fenómeno se hace eco la página web de RTVE, que presenta una guía para entender mejor ese *lenguaje especial*:

“Una de las cosas que más ha llamado la atención del casi millón de espectadores que ya sigue las historias del bloque de viviendas de «Acacias 38» cada tarde, a la hora de la sobremesa, es el vocabulario empleado por sus habitantes en el día a día, ambientado en 1899.

Desde RTVE.es hemos escogido algunos de los términos y expresiones más utilizadas habitualmente por los personajes y hemos acudido al Instituto de Lexicografía de la Real Academia Española (RAE), cuya directora técnica es Elena Zamora, para que nos las expliquen

12 Twitter de BababumTV. 16 de abril de 2015. <http://www.formulatv.com/noticias/45473/opinion-sobre-acacias-38-ejemplo-ficcion-espanola-cambiando-bien-diario/>. Las dos referencias siguientes se localizan en este mismo enlace online.

13 Twitter de Olga San José. 15 de abril de 2015. Estos comentarios responden a la necesidad de expresar una opinión tan tradicional, pero ahora manifestada por nuevos canales, caso de Facebook o Twitter: GONZÁLEZ-NEIRA, A. y QUINTAS-FROUFE, N.: «Audiencia tradicional frente a audiencia social: un análisis comparativo en el prime-time televisivo», *Revista Mediterránea de Comunicación*, 5-1 (2014), p. 106.

14 Comentario en *Fórmula TV* de Medauntelele. 16 de abril de 2015.

con mayor detalle, más allá del contexto en el que se dan. Y es que, una de las cosas que más nos gustan de la nueva ficción de *La 1* son todas las nuevas palabras que estamos aprendiendo”¹⁵.

Se recogen términos como *porfiar*, *pelagatos*, *melindres*, *menester*, *cuitas*, *estar hecho una compasión*, o *perder el oremus*. Se trata, pues, de plasmar la lengua de otro tiempo, de crear un universo verosímil, en palabras del productor ejecutivo de la serie, Josep Cister, “con unos guiones que reflejen tanto el contexto histórico de la época como en el día a día de un barrio, utilizando para ello un lenguaje «que suena como tiene que sonar en esa época»”¹⁶, lo que no significa que deba ser verdadero, como resume la coordinadora del equipo de guion, Aurora Guerra:

“Para recrear los diálogos de época hemos leído mucho a Benito Pérez Galdós y a Clarín. Pero más que el lenguaje exacto de finales de siglo XIX preferimos uno que tenga sonoridad, con expresiones que podrían decir nuestros abuelos. Buceamos en palabras en desuso que ni siquiera están en el diccionario de la RAE”¹⁷.

Lo cierto es que los guionistas tienen muy claro cuál es el papel que debe jugar el lenguaje para no desplazar al espectador. Nuevamente recurrimos a las declaraciones de Javier Olivares, guionista además de *Isabel* en la primera temporada, de *El Ministerio del Tiempo*, pero referido a la primera dice:

“Tanto en lenguaje (mis referentes fueron José María Valverde y Tom Stoppard), como en construcción de los capítulos y en su estilo, mi obsesión al crear la serie era que, aparte de ver la historia de Isabel, *el espectador la pudiera contemplar sin perderse en un lenguaje arcaico* ni en tribulaciones antiguas”¹⁸.

15 PÉREZ, Ángela: «Guía para ‘no perder el oremus’ con el vocabulario de “Acacias 38”». 23 de junio de 2015. <http://www.rtve.es/television/20150623/guia-para-no-perder-oremus-vocabulario-acacias-38/1166501.shtml>.

16 “Acacias 38», un folletín decimonónico para las tardes de La 1”. *La Voz de Galicia*. 25 de marzo de 2015. <https://www.lavozdeg Galicia.es/noticia/television/2015/03/25/acacias-38-folletin-decimononico-tardes-1/00031427310663868946423.htm>.

17 ALFONSO, Miguel Ángel: «Paseo por “Acacias 38”». *Las Provincias*. 12 de abril de 2015. <http://www.lasprovincias.es/culturas/tv/201504/12/paseo-acacias-20150411233105-v.html>.

18 OLIVARES, J.: «Isabel: la Historia y las historias», en *Isabel desde dentro. Serie completa*, Valladolid, 2014, p. 10. El marcado es nuestro.

Otra cuestión diferente es la suscitada de manera reciente por la serie *La Peste* (Movistar+, 2018)¹⁹. El empleo en los diálogos de la variedad diatópica andaluza, utilizada por guionistas y productores con el fin de aproximar al espectador, de forma verosímil, al paisaje sonoro de la Sevilla del siglo XVI, provocó reacciones de todo tipo. El objetivo original volvía a ser el de la recreación de una situación lingüística, que envolviera al receptor de tal manera que experimentase la sensación de encontrarse en la época y de escuchar cómo hablarían los personajes. Sin embargo, en esta ocasión, la reacción de los telespectadores fue polémica, pues se desató un debate por la dificultad que suponía seguir los diálogos y entender a los personajes, si bien es cierto que la razón de las quejas residía en el uso de la modalidad andaluza más que en el empleo de una variedad arcaizante. La polémica estaba servida, porque derivó hacia un problema de actitudes, valoraciones y conciencia lingüística, que dio lugar a todo tipo de prejuicios lingüísticos²⁰. En los debates se daban cita posturas irreconciliables, como el desprecio por el acento andaluz, frente a la defensa apasionada de las hablas andaluzas como variedad del español. También se ponía de manifiesto una cuestión interesante desde el punto de vista de las actitudes frente a la diversidad dialectal y la valoración del habla de los otros, pues nunca se había suscitado polémica alguna cuando el personaje que empleaba esa variedad pertenecía a los grupos más desfavorecidos socialmente o eran paródicos.

En cualquier caso, tanto si es un debate por la valoración de la variedad como si todo radica en un problema de la calidad de sonido, se aleja del tema que analizamos en este trabajo, pues se fundamenta en una cuestión socio-lingüística actual sin ningún sustrato histórico ni historicista. Como hemos indicado con anterioridad, lo que nos interesa destacar es el hecho de que hayan sido los guionistas quienes desearan utilizar el andaluz como medio para lograr un efecto de inmersión histórica y territorial.

Por lo tanto, podemos concluir que un rigor excesivo le puede restar atractivo al producto y puede alejar al consumidor medio, quien no pretende otra cosa que distracción y entretenimiento, para lo cual tan solo necesita de los conocimientos colectivos ya adquiridos. Distinto es que perciba y aprenda de forma tangencial nuevos contenidos, proceso que resulta más trascendental

19 Creada por Alberto Rodríguez y Rafael Cobos, la emisión del primer episodio fue el 12 de enero de 2018. [https://es.wikipedia.org/wiki/La_peste_\(serie_de_televisi%C3%B3n\)](https://es.wikipedia.org/wiki/La_peste_(serie_de_televisi%C3%B3n)).

20 CANTÓ, P.: «¿Por qué molesta que se hable con acento andaluz en “La Peste”?», *El confidencial*. 20 de enero de 2018. https://www.elconfidencial.com/cultura/2018-01-20/la-peste-movistar-acento-andaluz-subtitulos_1507595/

de lo que parece. En muchas ocasiones, mediante este aprendizaje “involuntario”, se genera la iconografía básica de ese pasado y así se configura una imagen sólida de otras épocas generada por el lenguaje visual del cine y la televisión, que en muchas ocasiones no tiene nada que ver con lo que sucedió en realidad pero que termina ocupando su lugar.

3. LA LENGUA EN EL VIDEOJUEGO HISTÓRICO

Todo lo que hemos visto se complica mucho más en el videojuego, por cuanto es un medio que mezcla todos los elementos estudiados además de otros específicos, como la interacción del usuario. Es un universo muy complejo, ya que la producción y la distribución de algunos títulos es más sencilla, en algunos casos, que el cine y la televisión, por lo que no solo hay que tener en cuenta el papel empresarial, sino también la intervención particular de aficionados sin otro propósito o meta que contribuir a transformar, completar o finalizar el producto tal y como el cliente lo desea. Nos referimos a los *mods*.

Hay que insistir en el protagonismo del usuario y en la tipología de videojuego, ya que el software tendrá una forma diferente de expresión. Es decir: es muy distinto lo que nos puede indicar un título de estrategia en tiempo real y lo que puede hacer otro de aventura gráfica. ¿Cómo “nos habla” ese software para lograr esa ambientación histórica que se pretende? Nos encontramos, de antemano, con el mismo obstáculo que mencionábamos para el cine y las series televisivas: un título cuya trama se devuelva en la antigua Roma (las sagas *Imperium* —FX Interactive— y *Caesar* —Sierra—, *Civcity Roma* —Firefly—, *Ryse: son of Rome* —Crytek—, *EU Roma* —Paradox—, *Legion Arena* —Slithreine—, *Praetorians* —Pyro—, los correspondientes de *Total War* —The Creative Assembly—, etc.) difícilmente alcanzaría el éxito si estuviera doblado al latín, y estaría condenado a no prosperar según el parámetro de mercado de las distribuidoras. Existe un título para el portal iTunes (iPad e iPhone) que tiene en cuenta los conocimientos de latín del jugador, pero no se desarrolla en latín, pues los diálogos están en inglés e italiano (*Pompeii. Mala tempora currunt*, Pantalia Srl, 2015). Una cuestión distinta es el empleo de los topónimos tal y como eran en el momento elegido. Ya no es el caso de *Rome Total War* con sus urbes, sino el más reciente título del equipo del equipo de The Creative Assembly: *Total War Saga: Thrones of Britannia* (2018) donde, por ejemplo, nos encontramos con que la capital del reino de Wessex en tiempos de Alfredo el Grande es *Wintanceaster* (Winchester) —ilustración 2—, algo que también comparte con *Civilization VI*

(Firaxis Games, 2016), en el DLC *Vikings Scenario Pack*²¹, y que hemos visto igualmente en la serie centrada en el mismo periodo histórico *The Last Kingdom* (BBC Two, 2015), producida a raíz de las novelas *The Saxon Stories* de Bernard Cornwell.

Por lo tanto, las estrategias de los desarrolladores para lograr las ambientaciones lingüísticas, si es que las hay, han de ser sencillas y no deben interferir demasiado. Así, se emplea la variedad lingüística más reconocible para el usuario, acomodada al momento histórico, aunque se utilizan todos los recursos posibles para propiciar un escenario evocador del tiempo y el lugar elegidos en el guion del juego.

~ Ilustración 2 ~



Total War Saga: Thrones of Britannia (2018).

Uno de esos recursos será nuevamente el del doblaje²², ya que cada vez es más habitual que conocidos actores profesionales participen en algún título,

²¹ [http://civilization.wikia.com/wiki/Wintanceaster_\(Civ6\)](http://civilization.wikia.com/wiki/Wintanceaster_(Civ6)).

²² Ramón Langa también ha participado en el doblaje de otros videojuegos, como *Crackdown 2* (Ruffian Games, 2010), *Assassin's Creed II* (Ubisoft, 2009), *Overwatch* (Blizzard Entertainment, 2016)... aunque no es reciente su participación, pues ya le prestó su voz a John McClane en el videojuego *Jungla de Cristal: Trilogía 2. ¡Viva Las Vegas!* (2000 para PlayStation One) y *Die Hard: Vendetta* (2002, originariamente para Nintendo GameCube, y después para PlayStation 2 y Xbox), pasando por el doblaje del boina verde Francis

como es el caso de *The Abbey* (Alcachofa Soft, 2008)²³, que cuenta con la participación del actor Ramón Langa, mencionado anteriormente, quien le presta la voz a fray Leonardo de Toledo, uno de los protagonistas de la aventura gráfica (ilustración 3). Con ello se pretende no solo ofrecer un elemento de calidad al producto final, sino también lograr un entorno reconocible para el usuario, con una voz “familiar” ya que la ha oído con anterioridad; hay que insistir en que Langa es uno de los actores de doblaje más populares en España²⁴.

Estamos habituados a conocer las diferentes técnicas y recursos que algunos actores llevan a cabo para “meterse mejor en el personaje”, de tal manera que simulan semanas o meses antes de los rodajes la experiencia vital o la actividad específica que realizará el protagonista que encarnará, pero esto, hasta ahora, no sucedía con las voces y por eso lo queremos destacar. Lo realmente interesante

O'Brien de *Commandos: Strike Force* de la conocida saga del equipo español Pyro Studios, 2006). Sobre el fenómeno de videojuego y doblaje, véase el reportaje «Talento tras el micro», aparecido en *Hobby Consolas*, 255, pp. 110-115. En la edición electrónica de *Computerboy.com*, se puede consultar otro artículo, en este caso firmado por A. FARIZA, que visita el estudio GameLoc, un estudio de doblaje en Madrid (6 de marzo de 2016). Recomendamos el enlace por el alto interés del contenido y lo clarificador que resulta para el caso de los trabajos de localización y testeo. <http://computerhoy.com/noticias/zona-gaming/visitamos-estudio-doblaje-videojuegos-madrid-39767#301>. No obstante, existe una web monográfica titulada Doblajevideojuegos.es, que es monográfica acerca de este tema, con vínculos de títulos, actores, traductores, estudios, empresas, técnicos y un muy interesante apartado de estadísticas (<http://www.doblajevideojuegos.es/>). Aquí se puede localizar, por ejemplo, la actividad dobladora de Miguel Ángel Jenner (la voz para España de Samuel L. Jackson y Jean Reno), que también participa en *The Abbey*, o de Adolfo Pastor, con una extensa labor en el ámbito del videojuego, entre otros muchos actores y traductores. Sería una nota interminable de casos y referencias, pero queremos finalizarla con el ejemplo del director Álex de la Iglesia, responsable del doblaje de *The Order: 1886* (Ready at Dawn Studios-SCE Santa Monica Studio, 2015, en exclusiva para PS4).

23 El título toma como doble inspiración la novela de Umberto Eco *El nombre de la rosa*, y el videojuego *La Abadía del Crimen* (Opera Soft, 1987), obra del programador Paco Menéndez y del artista gráfico Juan Delcán, una videoaventura en formato cassette para Amstrad CPC, Spectrum, MSX y PC. Se puede conseguir a través de la plataforma Steam para PC, y el Servicio de Correos español le dedicó recientemente un sello postal. Sobre este juego, véase el compendio de estudios realizado por Jaume ESTEVE: *Obsequium. Un relato cultural, tecnológico y emocional de “La Abadía del Crimen”*, Ocho Quilates, Barcelona, 2017 (primera edición de 2014).

24 No es particular objetivo de este estudio, pero merece la pena aludir a la cuestión de doblaje en tanto que los desarrollos en inglés se habían doblado al castellano ya que era el mercado hispano-hablante mayoritario, pero esa tendencia está cambiando de manera progresiva, y ya contamos con un juego (*Quantum Break*, 2016 para Xbox One) que fue en un principio traducido al español latino y no al castellano (<http://areajugones.es/2016/01/14/quantum-break-tendra-doblaje-en-espanol-latino/>).

~ Ilustración 3 ~



The Abbey (2008). Leonardo de Toledo, doblado por el actor Ramón Langa.

es que en el caso de *Kingdom Come: Deliverance* (Warhorse Studios, 2018), al que nos referiremos más adelante, es que se llevó al actor que ha puesto la voz al protagonista, Henry, por la región de Bohemia par que se inspirase tanto en el contexto geográfico como en el histórico²⁵. Es un paso más que hay que tener presente al referirnos al videojuego como un producto destinado a perfeccionar cada vez el grado de inmersión.

25 A.C.G.: «Kingdom Come: Deliverance. La venganza del hijo del herrero», *Micromanía*, 273 (2018), p. 23.

Los contactos del universo del videojuego con el lenguaje son más intensos de lo que en principio se puede pensar, independientemente del fenómeno traductológico, que supone un universo en sí mismo ampliamente estudiado y que excede los límites de este trabajo²⁶, pues ha de acomodarse al mercado al que va destinado, donde son fundamentales las estrategias empresariales, tal y como hemos visto. Cuando se va a lanzar un nuevo título en distintos países, las grandes empresas suelen contar con *testers*²⁷ lingüísticos que han de lograr productos de calidad y sin fallos, aunque no siempre se consiga.

Por otra parte, la localización de videojuegos tiene que ver más bien con su ubicación nacional y su acogida en un mercado concreto. Los cuatro planos de “localización” se definen en el tecnológico (PAL y NTSC, teclado...), el jurídico (básica la clasificación por edades, como el PEGI para Europa, el ESRB para USA y Canadá, CERO para Japón...), entorno audiovisual y lingüístico-cultural, que es el que nos interesa²⁸. Este apunte de producción es importante, pues como bien dice I. de la Mota, responsable del estudio GameLoc, el doblaje es el “proceso de adaptación cultural, que engloba las canciones, chistes, anuncios de televisión y alusiones a personas o a películas. No es sólo traducirlo al español”²⁹.

Hemos convenido que la ambientación de un título histórico se debe al uso de diferentes técnicas, a las que hay que añadir en esta ocasión el efecto que se logra con la utilización de recursos lingüísticos que evoquen ese periodo específico del pasado. Si en el resto de elementos la complicidad del espectador es básica para conseguir esa recreación, en este caso lo es mucho más por la particularidad que supone la interacción que requiere el juego.

26 El número 15 (2011) de la revista *Trans* está dedicado íntegramente al ámbito del videojuego en el campo de la Traducción. En concreto, hay que señalar el trabajo de Inmaculada SERÓN ORDÓÑEZ: «La traducción de videojuegos de contenido histórico, o documentarse para traducir historia», pp. 103-114.

27 Acerca de estos probadores, véase el interesante artículo de D. PASTOR: «¿Probar videojuegos? Desmontando el mito», *Micromanía*, 264 (2017), pp. 46-49.

28 Sobre todo para el fenómeno de la localización en videojuegos, es muy completa la información contenida en la Wikipedia. https://es.wikipedia.org/wiki/Localizaci%C3%B3n_de_videojuegos

29 FARIZA, A.: «Visitamos un estudio de doblaje de videojuegos en Madrid», *Computer-Hoy.com*, declaraciones de Isabel de la Mota, directora de localización de GameLoc. Ver nota 22.



4. ADAPTACIÓN DEL LENGUAJE A LA ÉPOCA Y A LA SITUACIÓN COMUNICATIVA

Podemos señalar que en los títulos analizados son dos las estrategias empleadas por los desarrolladores para propiciar ese efecto lingüístico arcaizante: por una parte, modifican las fórmulas de tratamiento, elemento clave en la interacción comunicativa y, por otra, intentan adaptar el lenguaje a los distintos parámetros sociolingüísticos que pueden definir a los interlocutores en un acto comunicativo.

En lo relativo a formas de tratamiento³⁰, podemos decir que se centran en las distintas formas nominales o pronominales empleadas en la segunda persona, básicamente en el empleo de *tú*, *vos* y *usted*, o *vuestra merced*, para relacionarse con el otro, de manera que puede identificarse el grado de familiaridad y respeto existente entre los interlocutores, así como el tipo de relación; mediante estas fórmulas se establece la distancia entre los interlocutores de una forma evidente e inmediata, por lo que pueden convertirse fácilmente en un rasgo identificador para los jugadores, que conocen esas formas de tratamiento, aunque no tengan una información rigurosa acerca de su evolución diacrónica.

Para el caso del videojuego hay que señalar que el software es el lenguaje que comunica a la máquina (hardware) con el usuario y, por lo tanto, y como trasfondo de la trama y de la propia experiencia de juego, el jugador recibe estímulos concretos con la intención de que se involucre en lo que ve y oye; es decir, para que interactúe. Por lo tanto, cualquier grado de implicación pasa por el reconocimiento previo de lo que el usuario sabe y conoce. Hace unos años teníamos un excelente ejemplo en el título *Europa Universalis III* (Paradox, 2007). El guion se centra en el periodo que transcurre entre la caída de Constantinopla y el contexto histórico de la Revolución Francesa, o lo que es lo mismo, lo que reconocemos como Edad Moderna. Pues bien, en una de las pantallas del tutorial, se puede leer lo siguiente:

“¿Y cuál será tu papel en todo esto? Jugarás el papel de «poder detrás del trono» y lo gestionarás todo, desde la política y la diplomacia nacional hasta nombrar cargos y construir los edificios específicos en las provincias. *Tal es tu relevancia, que el juego te tratará casi siempre, de «vos», como si tú fueras el verdadero monarca*” (ilustración 4).

30 Las formas de tratamiento constituyen un amplio y complejo campo de investigación lingüística. Una completa visión de conjunto se nos ofrece en M. HUMMEL, B. KLUGE y M^a E. VÁZQUEZ LASLOP (eds.): *Formas y fórmulas de tratamiento en el mundo hispánico*, México, Ed. El Colegio de México, Karl-Franzens-Universität Graz, 2010.

~ Ilustración 4 ~



Europa Universalis III (2007). Pantalla del tutorial.

Está claro que se trata de una de esas imágenes preconcebidas, pues los hablantes de la península ibérica asumimos que el voseo pertenece a periodos de un pasado medieval y moderno —recordemos que es la fórmula utilizada por Alonso Entrerriós en la serie *El Ministerio del Tiempo* para identificarlo con “su” época en contraposición a los otros personajes, o es también la forma pronominal más generalizada en la serie en *Isabel*—. Lo que aparece en la pantalla no se corresponde con la realidad, pero convierte al discurso en verosímil. Nuestra verdad es la que aplicamos y seguimos, es lo que esperamos ver y oír según unos parámetros prefijados. Es *pasado* porque así lo teníamos aprendido; no lo confundamos con la exactitud³¹ o el rigor. En el siglo XV, el voseo estaba completamente extendido, y eran los elementos nominales los que señalaban las diferencias de tratamiento. Al monarca se le podía tratar de “vos”, pero lo que marcaba la distancia era el “señor” posterior (“Vos señor, sabéis...”). Por

31 En ocasiones sí se busca la exactitud, como puso de manifiesto el hecho de que en la primera temporada de la serie *Isabel* los guionistas incluyeran la fórmula “vuestra majestad”, cuando lo correcto era el uso de “alteza”, pero cuando los especialistas censuraron el hecho, se cambió. Así, en la segunda y tercera temporada ya fue corregido.

eso surgieron fórmulas como “vuestra merced” o “vuestra alteza”, que en esos años ya se usaban para dirigirse a los reyes³², pero esto no es esencial para el desarrollo del juego.

Existen otros ejemplos entre los videojuegos históricos, como en *Grand Ages Medieval* (Kalypso-Gaming Minds, 2015):

“Nueva partida: Juego abierto. Este modo de juego os permite personalizar el inicio de partida y el nivel de dificultad. ¿Lograréis *vos*, el gobernador de un pequeño pueblito, ascender de rango hasta convertirlos en el emperador de toda Europa?” (ilustración 5).

De manera más esporádica también aparece en *Medieval Total War II* (The Creative Assembly, 2006), como en el cuadro de victoria final en las campañas:

“¡Habéis ganado la partida y vuestro pueblo celebra la victoria!”.

El caso de *Mount & Blade: Warband* (TaleWorlds Entertainment, 2010) es diferente por cuanto no se trata de un juego de estrategia, sino de rol de acción y simulación; en él se recurre habitualmente a diálogos con personajes que canalizan la trama, y con los que hay que entablar unos parlamentos en ocasiones de lo más peculiar: “Deteneos. Me rindo”, nos dice uno de ellos. Las opciones que tenemos para contestar son tres para este caso concreto: “Ahora os he capturado yo”, “Habéis luchado bien” y “Sois libre de marcharos.” Hay más muchos más ejemplos en este mismo juego.

A pesar de que los videojuegos ambientados en el periodo bajomedieval y moderno han aparecido en el mercado de manera continuada en los últimos años, qué duda cabe que *Kingdom Come: Deliverance* (Warhorse Studios, 2018) supone un punto de referencia para los juegos futuros. Es un RPG de mundo abierto ambientado en la Bohemia de 1403. La idea del equipo de diseño y desarrollo fue la de aspirar a un videojuego con la mayor historicidad posible³³, de

32 EBERENZ, R.: *El español en el otoño de la Edad Media. Sobre el artículo y los pronombres*, Madrid, Gredos, 2000, pp. 102-108.

33 “Hacemos un juego realista porque es algo inédito”. Entrevista a Tobias Stolz-Zwilling, PR Manager de «Warhorse Studios» en *Playmanía*, 232 (2018), pp. 8-9.

~ Ilustración 5 ~



Grand Ages Medieval (2015). Pantalla del tutorial.

manera que no extraña que en los subtítulos³⁴ en castellano aparezca siempre el tratamiento del voseo como algo asumido y habitual para gentes de aquel tiempo (ilustración 6). Es más, el tipo de letra empleado en esos textos se inspira claramente en uno que un usuario medio puede ubicar en los esbozados por los escribanos medievales (una “letra medieval”, que diría un profano).

En la búsqueda de esa caracterización histórica verosímil, podemos encontrar también, como mencionábamos al comienzo de este apartado, la adecuación del lenguaje al grupo social de los interlocutores y a la situación comunicativa, aunque no sea lo más frecuente³⁵. Así resulta muy interesante el siguiente diálogo, entre un saqueador y el jugador, del citado *Mount & Blade: Warband*:

34 Sobre el fenómeno de los subtítulos en el ámbito del videojuego, es muy interesante el trabajo de R. MÉNDEZ: «Subtítulos y videojuegos: en busca de una norma que mejora la experiencia del usuario», *Quaderns de Cine*, 12 (2017), pp. 87-103.

35 Nos referimos siempre a juegos de carácter histórico, pues este recurso si es frecuente en los ambientados en la actualidad, como el conocido *Grand Theft Auto V* (Rockstar Games-Take Two Interactive, 2013), pero sus tramas son actuales y nada tienen que ver con los propósitos de este estudio.

~ Ilustración 6 ~



Kingdom Come: Deliverance (2018).

“Señor, esto es un asalto, ¿entendido? Sus doy la posibilidad de darme tó lo que lleváis o yo y mis amigos os matamos a tós. ¿Ha quedao claro?” (ilustración 7).

Se le supone al saqueador la pertenencia a un estrato social bajo del mismo modo que se asigna y presupone uno más alto para el usuario-protagonista, quien, además, ha podido elegir libremente su nacimiento e infancia, como propician las reglas de un juego de rol. Se trataría, pues, de lo que podríamos llamar caracterización sociolingüística diacrónica, o al menos un intento.

En los otros juegos de ambientación histórica no es posible analizar este recurso porque los grupos privilegiados y los no privilegiados no “hablan”; en los de estrategia no hay diálogos, por lo que no existe la posibilidad de generar una ambientación desde esta perspectiva lingüística.

A veces se trata de una caracterización dialectal superficial orientada a identificar al personaje como propio de una determinada zona geográfica a partir de alguna expresión particular. Los diseñadores de la saga *Assassin's Creed* (Ubisoft), por ejemplo, usan frases cortas y expresiones que se pretenden propias de la lengua de cada lugar concreto. Así, el italiano lo usarán en algún caso para

~ Ilustración 7 ~



Mount & Blade: Warband (2010).

los dos títulos ambientados en la Italia renacentista, como el segundo título de la serie (2009) y la *Hermandad* (2010); el francés para el que transcurre en la Nueva Orleans dieciochesca, *Liberation* (2012), y en el París revolucionario (*Unity*, 2014), y el inglés, siempre en su versión española (es un buen ejemplo de la actividad de localización referida con anterioridad), en *Syndicate* (2015), desarrollado en la Inglaterra victoriana. Incluso en el último de la saga, *Origins* (2017), aparecen esos enunciados simples en egipcio, griego y latín. Pero son referencias breves, muy esporádicas y sin mayor trascendencia en la trama: solo tiene la función escénica de ambientación.

Otro caso más bien particular es el de los aldeanos de *Age of Empires II* (Ensemble Studios, 1999), pues responden con interjecciones concretas de la civilización a la que pertenecen. Así los “españoles”, por ejemplo, responderán con un “¡De grado!” al pinchar sobre alguna unidad aldeana, masculina o femenina, aunque no deja de ser un recurso más de jugabilidad reconocible para los usuarios.

5. REFLEXIONES FINALES

Hemos pretendido realizar un acercamiento a un tema que es mucho más amplio tanto por las posibilidades de análisis de los numerosos títulos de series



y videojuegos existentes, como por las continuas novedades que surgen cada corto espacio de tiempo, así como por la evolución rápida que vemos en los gustos y preferencias de los usuarios. No hemos entrado en el fenómeno *fan* ni en ninguno de sus reflejos, como los *cult fan* a los que se refiere Matt Hills³⁶, ya que se ha podido comprobar que las opiniones son variadas a la hora de usar de manera voluntaria determinados recursos, en este caso el lingüístico arcaizante. Tanto en las series de televisión, elementos que viven un creciente desarrollo desde hace unos años, como en los videojuegos, como canal inédito de comunicación disponible de forma masiva, la presencia de fórmulas lingüísticas y léxico específico que rememora épocas pasadas se ha asentado entre los diversos productos. Cabe plantearse en estos momentos si se ha generado por una demanda previa de los usuarios que lo consumen o, al contrario, si se ha diseñado y empleado esa táctica narrativa-empresarial como muestra de una calidad *historicista* que se desea imponer al mismo nivel que la figuración y los escenarios. Nos hemos referido en todo momento a un género específico, basado en un guion histórico, y más concretamente, el que tiene una época reconocible por parte del potencial telespectador o usuario, que ha de pertenecer a la misma comunidad lingüística. Por ejemplo, tiene escaso impacto en el ámbito hispánico el recurso utilizado en el título *Crusader: Thy Kingdom Come* (Neocore, 2008, distribuido posteriormente en España e Italia por FX Interactive en edición remasterizada como *Las Cruzadas —Le Crociate* en versión italiana—, 2010), donde la partícula «*thy*» no tiene mayor significación en un mercado no-angloparlante, pero que se usó precisamente con el objetivo de “inmersión” histórica para el videojugador, meta que de manera ostensible se puede leer en el texto de la contracubierta: “un atractivo sistema de juego misión-a-misión con un trasfondo históricamente exacto”.

36 HILLS, M.: *Fan Cultures*, New York-London, Routledge, 2002, e insistió en ello con «“Proper distance” in the Ethical Positioning of Scholar-Fandoms: Between Academics’ and Fans’ Moral Economies?», en *Fan Culture: Theory/Practice*, Newcastle, Cambridge Scholars Publishing, 2012, pp. 14-37. JENKINS, H.: *Fans, blogueros y videojuegos: la cultura de la colaboración*, Barcelona, Paidós, 2009. WIRMAN, H.: «Sobre la productividad y los fans de los juegos», en *Aprovecha el tiempo y juega. Algunas claves para entender los videojuegos*, D. Aranda y J. Sánchez-Navarro (eds.), Barcelona, UCO Press, 2009, pp. 145-184. ABAD RUIZ, B.: «Transmedia y fenómeno fan: la co-creación en el mundo del videojuego», en *Historia y videojuegos: el impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento histórico*, J.F. Jiménez, Í. Mugueta y G. Rodríguez (coords.), Murcia, Centro de Estudios Medievales de la Universidad de Murcia- Ed. Compobell-IGN España, 2016, pp. 69-103.

Lo que es indudable es que nos encontramos en un momento de demanda de autenticidad de todo lo que se consume; incluso cuando se trata de evocaciones, caso de las series o videojuegos de fantasía medieval, se pretende que se ubique en un marco reconocible. Otras cuestiones son las referencias culturales que configuran determinados productos de ciencia-ficción, y que poco o nada tienen que ver con los objetivos de este estudio. Dentro de esa “realidad verosímil” a la que aspiran los guionistas y desarrolladores, hay que tener presente en todo momento el obstáculo que representa la diversidad de idiomas posibles en la trama, como en la serie *Carlos, rey emperador* (TVE, 2015-2016), sacrificada en todo momento por el lógico fin de que sea asequible para todo el público. De esta manera, el recurso de las expresiones arcaizantes en los diálogos y en las informaciones contenidas en estos medios de ocio tienen una limitación indudable, pero que no se desestima por parte de los responsables de su producción con el fin de conseguir títulos que satisfagan al mayor número de usuarios. Tampoco podemos olvidar el valor añadido que se logra en una serie o un videojuego ambientado en un pretérito siglo XVI, al involucrar en su ambientación todos los elementos posibles, desde la escenografía hasta los diálogos y la banda sonora.

Queda mucho por hacer, no obstante, pues el desarrollo de determinados géneros, como el de aventura gráfica o rol, aún tiene mucho que decir en este sentido, y porque la tecnología del ocio avanza de forma imparable hacia recursos aún sin explorar. Estamos en los momentos del desarrollo de la realidad virtual, que se plantea como una herramienta excepcional para el entretenimiento, la educación y una variedad aún sin delimitar de actividades, que tiene la inmersión y la interacción como la base de su uso. Pensar en que un personaje de un videojuego histórico se dirija a nosotros, como videojugadores armados con el dispositivo RV pertinente, con la utilización de un léxico adecuado y expresiones oportunas, qué duda cabe que será experimentar sensaciones de viajar por el tiempo sin movernos de nuestro asiento.

IDENTIFICACIÓN DE LAS ILUSTRACIONES

**RECREAR LA LENGUA DE OTRO TIEMPO. AMBIENTACIÓN LINGÜÍSTICA DIACRÓNICA
EN LA TELEVISIÓN Y LOS VIDEOJUEGOS (M. Abad Merino y J.F. Jiménez Alcázar).**

- Ilustración 1 (página 13): *Empire: Total War* (The Creative Assembly, 2009). Cinemática introductoria.
- Ilustración 2 (página 22): *Wintanceaster* (Winchester) en *Total War Saga: Thrones of Britannia* (The Creative Assembly, 2018).
- Ilustración 3 (página 24): Leonardo de Toledo, protagonista de *The Abbey* (Alcachofa Soft, 2008), doblado por el actor Ramón Langa.
- Ilustración 4 (página 27): Captura de la pantalla del tutorial de *Europa Universalis III* (Paradox Development Studio, 2007).
- Ilustración 5 (página 29): Captura de la pantalla del tutorial de *Grand Ages Medieval* (Gaming Minds Studios, 2015).
- Ilustración 6 (página 30): Escena de *Kingdom Come: Deliverance* (Warhorse Studios, 2018). Diálogo entre Henry, el protagonista, y su madre.
- Ilustración 7 (página 31): Cuadro de diálogo en *Mount & Blade: Warband* (TaleWorlds Entertainment, 2010).

ODA NOBUNAGA EN LOS VIDEOJUEGOS DE JAPÓN. IMÁGENES DE UN PERSONAJE HISTÓRICO (Cl. Bonillo Fernández).

- Ilustración 1 (página 42): Evolución de la imagen de Nobunaga en la serie *Nobunaga no Yabô* (izquierda) y portada de *Inindo: Way of the Ninja* (derecha).
- Ilustración 2 (página 43): Oda en *Kessen* (izquierda) y en *Kessen III* (derecha).
- Ilustración 3 (página 44): Oda Nobunaga en el juego *Samurai Warriors 4* (izquierda), modelo de *Samurai Warriors 2*, que es el mismo modelo utilizado en las primeras entregas de *Warriors Orochi* (centro) y su versión en *Nioh* (derecha).
- Ilustración 4 (página 46): Nobunaga en *Geten no Hana*.
- Ilustración 5 (página 47): Oda en *Ikemen Sengoku* (izquierda), en *Sengoku Night Blood* (centro) y en *Sengoku Hime Uta: Jika no Chigiri* (derecha).
- Ilustración 6 (página 49): Oda en *Ninja Commando*.
- Ilustración 7 (página 50): Oda en *Ninja Master's*.
- Ilustración 8 (página 51): Nobunaga en la serie *Onimusha 3* (izquierda) y su modelo en *Sengoku BASARA* (derecha).
- Ilustración 9 (página 53): Nobunaga en *Segoku Rance*.
- Ilustración 10 (página 54): Nobunaga representado como mujer en *Fate/Grand Order* (izquierda) y en una captura de pantalla de *Eiyû Senki: The World Conquest* (derecha).
- Ilustración 11 (página 55): Nobunaga en *Astral Stairways: International* (izquierda) y en *Sengoku Bushô Hime MURAMASA* (derecha).
- Ilustración 12 (página 55): Nobunaga en *Civilization V* (Firaxis Games, 2010).
- Ilustración 13 (página 56): Oda en *DomiNations* (Nexon Corporation, Big Huge Games, 2015).

LOS ESTUDIOS HISTÓRICOS SOBRE LOS VIDEOJUEGOS HISTÓRICOS EN EL MUNDO ACADÉMICO ESPAÑOL (Í. Mugueta Moreno).

- Ilustración 1 (página 65): Exposición «Videojuegos y Edad Media» en la Facultad de Humanidades de la Universidad de Castilla-La Mancha, Ciudad Real, noviembre de 2017.
- Ilustración 2 (página 67): Cartel del *I Congreso de Historia y Videojuegos*. 26-27 de noviembre de 2015. Facultad de Letras, Universidad de Murcia, Murcia.

TEMPORALIDADES HISTÓRICAS Y TEMPORALIDADES JUGADAS. EL TIEMPO EN LOS VIDEOJUEGOS DE ESTRATEGIA: *AGE OF EMPIRES II* Y *MEDIEVAL TOTAL WAR II* (S. Pérez Lajarín y G.F. Rodríguez).

- Ilustración 1 (página 79): Diferentes temporalizaciones representadas en *Age of Empires II: The Age of Kings* (Ensemble Studios, 1999), de arriba a abajo y de izquierda a derecha: Edad Oscura, Edad Feudal, Edad de los Castillos y Edad Imperial.
- Ilustración 2 (página 80): *Maravilla* de la facción persa en *Age of Empires II: The Age of Kings* (Ensemble Studios, 1999). En la esquina superior derecha de la pantalla aparece una cuenta atrás que, al llegar a su fin, da la victoria al que la posee.
- Ilustración 3 (página 81): Pulsar el reloj de arena que aparece en la esquina inferior derecha de la pantalla del juego implica avanzar un turno, que puede suponer entre seis meses y dos años de “tiempo real”. *Medieval II: Total War* (The Creative Assembly, 2006).
- Ilustración 4 (página 83): La zona verde es el espacio en el cual las unidades pueden desplazarse en un turno concreto. Pese a que se puede fijar un objetivo lejano y que la unidad se desplace automáticamente hace éste, es necesario el paso de varios turnos para que esto tenga lugar. *Medieval II: Total War* (The Creative Assembly, 2006).

ENTRE EL CINE Y EL VIDEOJUEGO: ÉTICA Y ESTÉTICA EN LAS PRODUCCIONES SOBRE LA II GUERRA MUNDIAL (A. Venegas Ramos).

- Ilustración 1 (página 96): Fotograma de la película *Salvar al soldado Ryan* (DreamWorks, 1998), dirigida por Steven Spielberg.
- Ilustración 2 (página 97): Captura de pantalla del videojuego *Medal of Honor: Allied Assault* (2015, Inc., 2002), creado por Steven Spielberg.
- Ilustración 3 (página 97): Arte promocional del videojuego *Call of Duty: WWII* (Sledgehammer Games-Raven Software, 2017), creado por exintegrantes de DreamWorks Interactive, fundado por Steven Spielberg.
- Ilustración 4 (página 101): Escena de la película *Salvar al soldado Ryan* (DreamWorks, 1998).
- Ilustración 5 (página 101): Captura de pantalla de *Medal of Honor: Allied Assault* (2015, Inc., 2002).
- Ilustración 6 (página 102): Captura de pantalla de *Call of Duty: WWII* (Sledgehammer Games-Raven Software, 2017).



ISBN 978-84-17157-60-9



9 788417 157609

edit.um

EDICIONES DE LA UNIVERSIDAD DE MURCIA

CEM
Centro de Estudios
medievales
UNIVERSIDAD DE MURCIA



IGN
ESPAÑA

KOCH MEDIA

Virtualware
Labs



Compobell
ediciones



Proyecto de investigación I+D+I:
*Historia y videojuegos (II): cono-
cimiento, aprendizaje y proyección
del pasado en la sociedad digital*
(HAR2016-78147-P)

