LA REPRESENTACIÓN DEL "BÁRBARO" EN RYSE: SON OF ROME.

THE "BARBARIAN" REPRESENTATION ON RYSE: SON OF ROME

Vicente Carbonell Antolinos

Universidad de Murcia

vicentecarbonell@um.es

ES RYSE: SON OF ROME?

Ryse: Son of Rome¹ es un videojuego que inicialmente fue lanzado para la videoconsola "Xbox One" el 22 de noviembre de 2013, apareciendo un año después en PC en la plataforma de videojuegos "Steam"² de manera exclusiva, resolviendo la controversia con respecto a la resolución original que presentaba en la videoconsola de Microsoft, apareciendo en esta nueva versión con una mejorada resolución de 4k. El juego pertenece al género "hack and slash", añadiendo a este típico género, dominado por franquicias como "God Of War", un novedoso sistema de ejecuciones personalizables, de un increíble aspecto cinematográfico. En su modo de juego para un jugador, encarnamos a Marius Titus, hijo de un comandante romano, que por azares de la vida, llegará a ser centurión en la decimocuarta legión del Imperio Romano. Un Imperio Romano único de este juego; único ya que no sigue apenas rigor histórico alguno, en una cronología que no se menciona, pero que aborda el imperio de un hipotético Nerón, poco parecido al que podemos conocer por las fuentes históricas. En una vista de tercera persona, viviremos las aventuras de este honorable, valiente y talentoso guerrero romano, a través de Roma y diversos territorios de Britania. Y es que acaba destinado a estos vastos territorios sin haberlo planeado; en una visita a su familia en Roma, unos "bárbaros", de supuesto origen británico, matan a los familiares de nuestro protagonista (padre, madre, y hermana), y el general asignado a la decimocuarta legión, Vitallion, encontrándole abatido y apenado en plena Roma, lo acoge en esta tropa destinada a tierras británicas. Así, en este recorrido de nuestro protagonista, lucharemos contra cientos de enemigos (tanto bárbaros como romanos) con nuestro gladium y scutum

¹ https://www.crytek.com/games/ryse

² https://store.steampowered.com/

legionario, lanzaremos miles de *pillum*, y guiaremos a nuestras tropas formando los famosos "*testudos*", bloques de escudos ideados para avanzar ante el fuego enemigo.

A modo de resumen, acabaremos sofocando la conocidísima rebelión de Boudica, líder de los "icenos", una tribu bretona que ocupaba lo que actualmente es Norfolk. En este "universo paralelo" de nuestro juego, Boudica es hija del rey Oswald, rey de los bretones, que acaba siendo asesinado por un hijo de Nerón, Cómodo (obviamente, imaginado para este juego, pues Nerón no tuvo más que una hija). Los bretones de este juego, encabezados por la dicha reina bárbara, se quejan del maltrato que están acometiendo los hijos de Nerón (pues además del inventado Cómodo, hay otro hijo llamado Basileus) como caudillos de Britania. Nuestro personaje, Marius, se encarga de intentar acabar con las gigantescas hordas de enemigos bretones. En un principio, lo hace en busca de venganza, sediento de sangre por la matanza de su familia. Pero a medio camino de esta odisea, comprende que los gobernadores romanos no encarnan esos valores que él tanto ama y predica; comprende que son una serie de personajes corruptos, ciegos de poder, que obran sin pensar más que en sí mismos, cometiendo todo tipo de injusticias y crímenes. Así pues, el capítulo final de esta aventura se da en una inventada invasión británica de la ciudad de Roma con la reina Boudica a lomos de un elefante de guerra (vamos a suponer, por unos minutos, que en este universo paralelo, los gélidos bosques británicos ocultaban a unos elefantes tan fieros como los de la propia India), un escenario caótico en el que nos enfrentaremos a tropas romanas del bando "corrupto", y a los invasores británicos. Todo acaba con el asesinato de Nerón, empujado por nuestro protagonista, que consigue así su venganza final y reposo mental, cayendo el emperador, que aquí se nos representa con un severo sobrepeso, sobre la espada de su propia estatua gigante; una metáfora de como su propia sed de poder, su velo cegador de corrupción y autocomplacencia, acaba con él.

Durante este recorrido, intervienen ciertos aspectos mitológicos, como son dos dioses o más bien, espíritus; uno de aspecto andrógeno y otro femenino, siendo el femenino el que actúa como guía de Marius Titus en los momentos más duros de la aventura. Así pues, el propio Marius encarna el mito de Damocles, metáfora de su venganza contra Nerón y su estirpe (pues en el transcurso del videojuego, acabamos asesinando a sus dos hijos).

Pero, ¿Cómo son representados estos "bretones" en Ryse: Son of Rome?

2-. LA REPRESENTACIÓN DEL BÁRBARO EN RYSE: SON OF ROME

Como se ha mencionado anteriormente, en este videojuego encarnamos a un centurión romano que, en un principio, se enfrenta tan solo a una serie de "bárbaros" de origen bretón. Pese a que en la realidad histórica encontramos gran variedad de tribus y pueblos en la Britania romana, en este videojuego los personajes romanos solo hablan de los "bárbaros", sin más mención ningún tipo de tribu o pueblo específico, y los propios "bárbaros" tan solo mentan una vez un origen; ocurre en torno a la mitad de la aventura, cuando el inventado rey Oswald se llama a sí mismo "rey de los bretones". Pese a que se incluye a todos nuestros enemigos bretones en un "mismo saco", sí que podemos diferenciar dos grandes grupos; los "bárbaros" más cercanos a las fronteras romanas, como es el caso de los pertenecientes a la facción dominada por este ficticio rey Oswald y su hija, Boudica, y aquellos enemigos de Roma que se encuentran más al interior de la isla británica, seguidores de un inventado rey Glott, de los que hablaré más adelante.

2.1-. Los "icenos"

2.1.1-. Los soldados de Boudica

Intentando hacer alguna relación con la realidad, podemos interpretar a este primer grupo, más "civilizado", como la tribu de los icenos, por dos razones principales; primero, por la proximidad geográfica con respecto al limes romano en Britania, y segundo, por ser los protagonistas de esta versión romántica y exagerada de la rebelión liderada por Boudica, pues la Boudica real también lideró una revuelta indígena contra el invasor romano, pero por motivos muy diferentes a los explicados en el juego. Dentro de este grupo, que vamos a llamar "icenos" de forma entrecomillada, diferenciamos principalmente dos tipos de luchadores;

El primero de ellos es el enemigo de mayor tamaño; la visión clásica del bárbaro de gran envergadura, fuerza, bravura, y falta de seso, armado con un gran escudo de madera y un hacha de una mano;

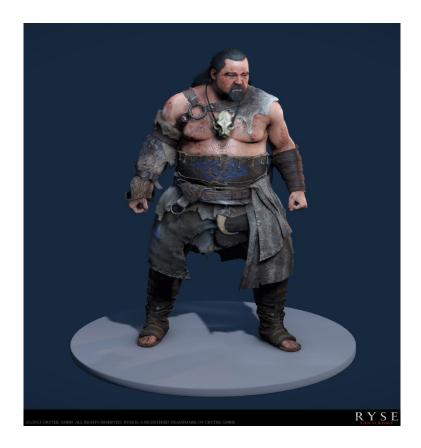


Figura 1. Bárbaro de mayor tamaño. Extraído de: https://www.artstation.com/artwork/wgmZ

Se le representa con el pelo largo, bigote y perilla, a diferencia de todos los soldados romanos de este juego, que aparecen pulcramente afeitados, y con pelo corto, pues no sobresale de sus cascos de legionarios. Obviamente, este bárbaro de gran fuerza tiene cierto sobrepeso (del cual se le presupone esa fiereza y poderío), va prácticamente con el pecho descubierto, y todo lo que cubre su cuerpo, aparte de unas botas, son pieles y cueros. Cuenta con dos símbolos tribales de claro bagaje cinematográfico, una calavera

de animal amarrado al cuello, y un cuerno de presumible mismo origen atado al cinturón. Como se puede ver, no cuenta con pintura en su cuerpo, y el único color azul que podemos distinguir es el de un símbolo dibujado en sus ropajes.

El segundo tipo de enemigo "iceno" es severamente débil en comparación al anterior, más centrado en la rapidez en el combate que en la fuerza;



Figura 2. Bárbaro más debil. Captura dentro del propio videojuego *Ryse: Son of Rome*.

Se le representa con diversos tatuajes de colores y la cara pintada (aunque no siempre, como se puede ver en la imagen que prosigue a este párrafo), pecho descubierto, pelo rapado o con peinados tribales, sin apenas vello facial y con un hacha de una mano, sin escudo. Porta de nuevo algunos símbolos típicos trabales, como son diversos colmillos de animales, una calavera al cinto, y estos trajes de pieles y cuero que tanto asociamos al mundo "bárbaro".

³ Cabe mentar que este segundo tipo de enemigo, hacia el final de la aventura, tiene una segunda vertiente en la que únicamente cambia un poco su vestimenta; pasan a llevar cascos, algunos con cuernos, y en el pecho portan una pechera de cuero de aspecto recio.



Figura 3. Segundo tipo, más salvaje, del bárbaro debil. Extraído de: https://www.3djuegos.com/8983/ryse-son-of-rome/#-img-2402017-8983-0-0

¿Se nos representan realmente una serie de bretones, ya sean icenos o no? Es obvio que no. Se nos representa lo que se cree que es *lo bárbaro*⁴, lo que rápidamente nos induce a pensar en aquellos hombres alejado de la civilización dominante, aquellas tribus salvajes, indómitas, sin educación, que han de ser dominadas y llevadas por el camino correcto de la mano de la todopoderosa y sabia Roma; ese prejuicio que se nos ha enseñado desde siempre, en libros, películas, series o videojuegos. Por eso, estos hombres van desaliñados, vestidos sin elegancia, a diferencia de los uniformados legionarios, gritan constantemente, tan solo saben luchar, portan calaveras y colmillos como unos salvajes, etc. ¿Es esto culpa de este videojuego? Por supuesto que no. El videojuego es una industria, y como tal, busca el beneficio. No tiene por qué buscar la veracidad histórica. En el arte conceptual del videojuego, es decir, aquellos bocetos que se realizan antes de los dibujos finales, buscando lo mejor para el proyecto, podemos ver muchas de las influencias de los artistas de *Crytek*, la compañía productora del videojuego;

⁴ Hago alusión a la frase utilizado por el profesor Jiménez Alcázar en: JIMÉNEZ ALCÁZAR, J. F., & RODRÍGUEZ, G. F. (2014). La visión del musulmán en los videojuegos de contenido histórico. *IX Estudios de frontera, economía, derecho y sociedad en la frontera*, 9, 317–336., aunque en su caso se trata de *lo musulmán*, es aplicable a este caso acerca de los bárbaros; ese imaginario, en muchos casos alejado de la realidad, cargado de prejuicios, que tenemos sobre diversas culturas o pueblos.



Figura 4. Arte conceptual del enemigo bárbaro. Extraído de http://conceptartworld.com/news/ryse-son-of-rome-character-concept-art-by-kaija-rudkiewicz/

Obviando la serie de armas sin apenas sentido presentadas abajo a la derecha, en la parte superior derecha podemos ver como una inspiración principal para estos bretones son los Dothraki, un pueblo ficticio que aparece en las obras de Canción de hielo y fuego del escritor George R.R. Martin. Los Dothraki son guerreros nómadas, que viven alejados de la civilización, en un estado casi primitivo. Pero, ¿se podría buscar una inspiración "mejor", históricamente hablando? Por supuesto. Una rápida busca en las fuentes romanas nos llevan a descripción de los pueblos británicos. Comenzando por el que primero intentó dominar estas islas; Julio Cesar. En su obra "La guerra de las Galias", da una descripción, muy general eso sí, de aquellos barbaros que se encuentra en Britania;

"Entre todos, los más tratables son los habitantes de Kent, cuyo territorio está todo en la costa del mar, y se diferencian poco en las costumbres de los galos. Los que viven tierra adentro por lo común no hacen sementeras, sino que se mantienen de leche y carne, y se visten de pieles. Pero generalmente todos los britanos se pintan de color verdinegro con el zumo de gualda, y por eso parecen más fieros en las batallas; dejan crecer el cabello, pelado todo el cuerpo, menos la cabeza y el bigote. Diez y doce

hombres tienen de común las mujeres, en especial hermanos con hermanos y padres con hijos. Los que nacen de ellas son reputados hijos de los que primero esposaron las doncellas⁵."

También Plinio el Viejo, en su libro la "Naturalis Historia", habla de cómo los británicos se tiñen todo el cuerpo con el "glasto" (Galia glastum, en latín), ese zumo de gualda del que nos habla Cesar. Además, Tácito y Dión Casio también nos hablan de estos salvajes británicos, hablando por ejemplo de cómo montaban en unos carros con caballos (Cesar los menta como "carreros" en la traducción española). Pues bien, en este videojuego, nada de esto se representa. Comenzando por lo más sencillo, como el bigote del que nos habla César, prácticamente no aparece ningún bárbaro con dicho vello facial, apenas algunos enemigos van rapados, y solo de vez en cuando, algunos barbaros portan pintura azul (aunque el "glasto" también puede ser verde). Con respecto a este dato, solo hay un personaje de origen británico portando esta pintura azul; una especie de mujer "oráculo" que encontramos retenida en la casa de Basileus en Roma;



Figura 5. Encuentro de Marius con la mujer oráculo en el taller de Basileus. Extraído de: https://www.crytek.com/games/ryse

Dejando de lado el aspecto físico; ¿se ve bien representado el mundo bretón, una vez nuestro personaje viaja allí? Un rotundo no. De nuevo, se nos representa lo que se cree

⁶ PLINIO EL VIEJO. Traducción de E. DEL BARRIO SANZ, I. GARCÍA ARRIBAS, A. M. MOURE CASAS, L. A. HERNÁNDEZ MIGUEL, M. L. RRIBAS HERNÁEZ: (2003). *Naturalis Historia*. Madrid, España. Gredos. Libro XXII (Tratado del valor de hierbas y granos), II.

_

⁵ CÉSAR, J. Traducción de: J. G. MUNIÁIN Y MANUEL BALBUENA (1982). La guerra de las Galias (con las notas de Napoleón). Barcelona, España: Iberia. Libro V, XIV.

que es *lo bárbaro*. Por ejemplo, esos carros de combate que tanto destacan en la batalla a los británicos, no aparecen ni mentados. Los símbolos rúnicos que aparecen conforme nuestro personaje se acerca a su asentamiento son generales y vagos en detalle; se llega a dar un combate en un templo bajo tierra, donde se representa una suerte de "Yggdrasil" en una gran piedra que actúa como puerta de la gran sala del dicho templo, donde encontramos al rey Oswald. Este es una ambiente más parecido al que se nos podría dar en una película como "*Lara Croft: Tomb Raider*" o "*Indiana Jones*", que al que verdaderamente se encontraría un soldado romano en tierras británicas.

2.1.2-. La descripción de Boudica

Si bien es cierto que no encontramos definiciones claras y específicas de pueblos como el de los icenos, sí que las encontramos en el caso de su líder, la legendaria Boudica, nuestro antítesis en este videojuego. Tenemos fuentes que nos hablan de la rebelión liderada por esta brava guerrera, como los "Anales" de Tácito, contemporáneo a los hechos, o más tarde, la "Historia Romana" de Dión Casio. Para mí, este último es quien da una descripción con un aspecto más legendario, que podría valer mejor para un producto audiovisual como este videojuego, que reza, en su traducción inglesa, de esta manera:

"But the person who was chiefly instrumental in rousing the natives and persuading them to fight the Romans, the person who was thought worthy to be their leader and who directed the conduct of the entire war, was Buduica, a Briton woman of the royal family and possessed of greater ntelligence than often belongs to women...In stature she was very tall, in appearance most terrifying, in the glance of her eye most fierce, and her voice was harsh; a great mass of the tawniest hair fell to her hips; around her neck was a large golden necklace; and she wore a tunic of diverse colours over which a thick mantle was fastened with a brooch. This was her invariable attire."

Así, se nos describe a una mujer muy alta, de aspecto terrorífico, ojos fieros, voz chillona y severa, con una gran cantidad de pelo pelirrojo que llega hasta sus caderas, portando una túnica de diversos colores cerrada a sus caderas por un gran broche, con un collar de oro, formando un atuendo que era inconfundible. Sin embargo, la Boudica

⁷ DIÓN CASIO. "*Historia romana*". Libro LXII, II (acceso online a través de http://penelope.uchicago.edu/Thayer/E/Roman/Texts/Cassius_Dio/home.html, portal donde se reproduce parte del volumen VIII de la edición de Loeb Classical Library, 1925)

que en Ryse: Son of Rome se nos representa, no se acerca en nada a esta descripción; empezando por un pelo rubio no tan largo o un tamaño que para nada consideraríamos "muy alto", no cuenta con absolutamente nada de lo mentado en cuanto a su vestimenta. Ni un mísero detalle, como el collar de oro o los variados colores de su ropaje. Además, en este mundo de Ryse: Son of Rome, Boudica tiene el poder por ser hija del rey Oswaldo, rey de todos los bretones; en realidad Boudica pertenecía a la familia real, pero no tenía ningún padre rey, sino que estaba casada con Prasutagus, rey de los icenos. La rebelión de la verdadera Boudica comienza tras la muerte de su esposo, el cual había firmado la paz con los romanos, con tratos como, por ejemplo, darle parte de su botín fúnebre al emperador Nerón. Prasutagus intentó mantener su linaje, asignando como su heredero en el trono a Nerón, pero junto a las hijas que había tenido el iceno con Boudica. Pero este idílico plan no se cumplió; a la muerte del rey, los romanos tomaron el reino iceno como si de una conquista se tratara, saqueando aldeas, tomando botines y esclavos, desatando una oleada de violencia que culminó con la violación, según Tácito, de las hijas de Boudica. Fueron estos abusos los que llevaron a que esta líder de los icenos conjugara a varias tribus británicas en una rebelión contra el invasor romano.



Figura 6. Modelo en 3D de Boudica en el juego. Extraído de: https://www.artstation.com/artwork/6mRx

Así pues, no existió ningún rey Oswald en la realidad, siendo Boudica el único personaje histórico real del bando británico que aparece en este videojuego. Por supuesto, su rebelión no triunfó en Britania, hasta tal punto de llegar a Roma (y mucho menos, con varias decenas de elefantes de guerra, pues obviamente en Britania no se conocía a este animal). Esta rebelión fue sofocada en la Batalla de Watling Street, una batalla en la que los pueblos bretones son reunidos, superando en número a los legionarios romanos, pese a la victoria de los latinos. Esta batalla podría estar medianamente representada en una de las misiones de este videojuego, en la que supuestamente, atrincherados en la ciudad de York, los legionarios romanos trataron de impedir el avance de cientos de miles de bárbaros británicos, aunque en esta ocasión no logran frenarlos.

2.2-. Los "hombres astados"; la interpretación de lo desconocido

"Vitalión llevó a nuestras fuerzas al norte, mas allá de las fronteras, al borde del mundo. Luchamos contra guerreros, que eran más bestias que hombres. [...] Allí vagan hombres astados desde tiempos antiguos, y de cuantos allí se adentran, pocos regresan"



Figura 7. Relieve representativo de los bárbaros astados en el videojuego. Captura dentro del videojuego

Con estas palabras de nuestro protagonista, y esta imagen de un relieve, comienza el episodio en el que nos enfrentamos a este segundo grupo de "bárbaros". Y es que en este punto de la aventura, al grupo de legionarios de nuestro protagonista se le encarga adentrarse en el interior de Britania para rescatar al hijo de Nerón, Cómodo, en dirección al norte de la isla; a su parte más desconocida. El ser humano, desde siempre, ha considerado lo desconocido como extraño y peligroso, y en muchos casos, malvado. Siempre se acaba exagerando sobre aquello que desconocemos. Los romanos, por supuesto, no eran menos. El propio historiador y geógrafo de origen griego, Estrabón, ya hablaba con temor de aquello que había al norte de las islas británicas; con estas palabras, en su obra "Geografía", nos describe a lo que supuestamente correspondería al territorio de la actual Irlanda, en su traducción inglesa;

"Is the home of men who are complete savages and lead a miserable existence because of the cold; and therefore, in my opinion, the northern limit of our inhabited world is to be placed there⁸. [...] Concerning this island I have nothing certain to tell, except that its inhabitants are more savage than the Britons, since they are man-eaters as well as heavy eaters, and since, further, they count it an honourable thing, when their fathers die, to devour them, and openly to have intercourse, not only with the other women, but also with their mothers and sisters⁹"

Una traducción a rasgos generales nos habla de un territorio donde viven hombres completamente salvajes, que viven una vida miserable por el frio, un territorio cuyos habitantes son más salvajes que los Bretones, pues son caníbales, gentes que considera honorable comerse a sus padres una vez muertos, y se acuestan con sus madres y hermanas. Además, señala este punto como la última frontera habitada. En este aspecto, *Ryse: Son of Rome* cumple con creces generando esta atmosfera de desconocmiento y terror. Diálogos de nuestro general Vitalión como: "[Este territorio] Se rumorea que es la puerta al Hades, un lugar de fuego y muerte". Diálogos de los soldados en los que no paran de preguntarse; "¡¿Qué es eso?!", mientras avanzan por este territorio inhóspito. Aunque por supuesto, siempre hay un soldado valiente, ejemplo del romano perfecto,

⁸ ESTRABÓN. "*Geografia*", Libro II, cap. V, VIII. (acceso online a través de http://penelope.uchicago.edu/Thayer/E/Roman/Texts/Strabo/home.html, portal donde se reproduce parte del volumen I de la edición de Loeb Classical Library, 1917)

⁹ ESTRABÓN. "*Geografía*", Libro IV, cap. V, IV. (acceso online a través de http://penelope.uchicago.edu/Thayer/E/Roman/Texts/Strabo/home.html, portal donde se reproduce parte del volumen I de la edición de Loeb Classical Library, 1917)

que grita sin temor; "¿A qué viene ese miedo? ¡Somos romanos! ¡De la decimocuarta [legión]!"

En estas tierras, nos enfrentaremos a los dichos hombres astados, hombres mucho más altos que nuestros compañeros romanos, de gran fuerza, portando hachas y mazos gigantes usados a dos manos. Unos guerreros mucho más poderosos, que se aprovechan del terror que infunden y las emboscadas que planean.



Figura 8. Relieve representativo de la captura de los romanos por los bárbaros astados. Captura dentro del videojuego *Ryse: Son of Rome*.

Están dirigidos por un hombre aún más grande y de aspecto más terrible, conocido como Grott, al que debemos vencer en batalla.

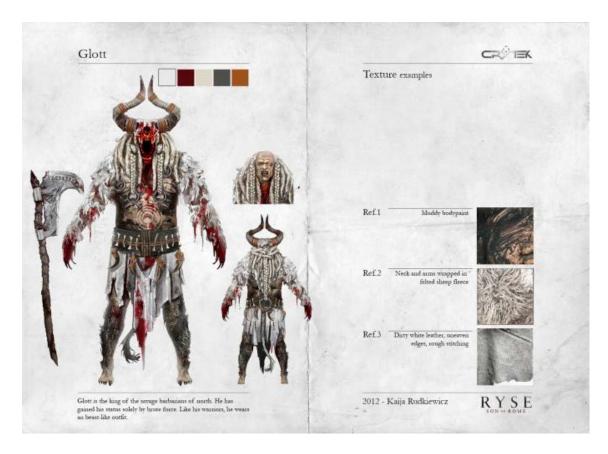


Figura 9. Arte conceptual del rey astado Glott. Extraído de: http://conceptartworld.com/news/ryse-son-of-rome-character-concept-art-by-kaija-rudkiewicz/

En este caso, se hace una representación bastante libre de estos habitantes de lo que en un futuro será conocido como más allá del muro (muro de Adriano). No se sigue ninguna pauta, y tampoco tendría mucho sentido, pues descripciones como la que aquí expongo de Estrabón, no son más que leyendas y mitos de un territorio completamente desconocido. En cualquier caso, los métodos de combate a dos manos de estos guerreros son más que discutibles en cuanto a lo práctico y funcional de algunas de sus armas. Sí que podría ser plausible el uso de cabezas de animal a modo de casco en busca del terror del enemigo, pues se cree que incluso en algunos espectáculos circenses romanos, como en luchas de gladiadores, algunos aparecían con cabezas de bovinos.

3-. OTRAS REPRESENTACIONES; EL CASO DE LOS "BÁRBAROS" Y BRETONES EN EL CINE.

Por supuesto, no solo aparecen representados los bárbaros y los bretones en el videojuego; el mundo audiovisual es muy amplio, y el cine ha cubierto casi todos los campos inimaginables. Así pues, he recuperado imágenes de tres películas diferentes, que tienen relación con este caso de la representación del bárbaro en *Ryse: Son of Rome*.

3.1-. El cine clásico, el discurso típico y tópico.

De todo el cine clásico dedicado al ámbito romano, que no es precisamente poco, he destacar la obra "Julio César, el conquistador de las Galias" decidido (https://www.imdb.com/title/tt0057105/), dirigida por Tanio Boccia en 1962. En esta obra se nos representa a una serie de bárbaros, enemigos del glorioso conquistador César, vestidos de cualquier forma, portando cualquier tipo de arma o escudo. En esta obra, obviamente, no hay ningún trabajo de un grupo de historiadores, ni se intenta llevar a cabo una obra rigurosamente histórica. De nuevo, se busca evocar lo bárbaro, aquello que creemos que pertenece a hombres de tribus alejadas de la civilización; pieles, lanzas, escudos de madera, grandes broches, pelos y barbas largas y poco cuidadas, y armamento defensivo de cuero. Obras como esta son las que alimentan esos prejuicios y tópicos que están ya asentados en nuestras mentes, que influencias trabajos como el de este videojuego y otros muchos productos audiovisuales, generando ese sentimiento de lo bárbaro. Así pues, en estos dos frames de la obra, podemos ver, dentro de una misma "tribu" o pueblo, dos hombres que visten de forma completamente diferente; mientras que el vigilante de la primera imagen viste casi como un hombre de tiempos prehistóricos, el segundo parece portar la típica representación del vikingo clásico.

Figura 10. Capturas de dos escenas de "Julio César, el conquistador de las Galias"





3.2-. "Centurión" y la pintura corporal azul

En la película "Centurión" (https://www.imdb.com/title/tt1020558/?ref =nv sr 1), dirigida por Neil Marshall en 2010, vemos representados a una de las tribus de más allá del muro, los caledonios. La película está basada en la leyenda de la masacre de la Novena Legión en Caledonia a principios del siglo II d.C, la cual cae ante los salvajes caledonios en una más que bien preparada emboscada. Aunque la película no busca tampoco el máximo rigor histórico, sí que mejora, y con creces, la representación del enemigo romano que la de películas como la ya mentada "Julio César, el conquistador de las Galias". Un detalle, para mi clave, es que al menos en esta película, estos bárbaros de las islas británicas, aunque no sean específicamente los de Kent como menta Julio Cesar, ni los icenos ya analizados anteriormente, sí que usan una pintura corporal azul, aunque más bien es utilizada para pintar sus caras. La representación no es ni mucho menos perfecta, con fallos típicos, pero al menos se tienen en cuenta este tipo de detalles.



Figura 11. Bárbaro pintándose la cara con pintura azul. Captura extraída del tráiler oficial



Figura 12. Foto de una de las protagonistas de la película. Extraído de: http://www.movistarplus.es/ficha/centurion?tipo=E&id=867993

3.3-. "La legión del águila" y lo desconocido (más allá del muro)

La obra "La legión del águila" (https://www.filmaffinity.com/es/film323799.html) también se basa en la leyenda de la masacre de la Novena Legión. En esta ocasión, el protagonista de la película se adentra en este territorio caledonio de más allá del muro; se representa esa atmosfera de los "hombres astados", la segunda división que se realiza en este trabajo para los bárbaros de *Ryse: Son of Rome*. Un clima de completo desconocimiento, donde a los protagonistas romanos les tiemblan las piernas del miedo ante un enemigo que en nada se parece a ellos, más salvaje que cualquier rival que se hayan tropezado. Unos enemigos mucho más temibles que los de "Centurión", que bien podríamos clasificar en el primero grupo de bárbaros ("icenos"). Así, estos caledonios son representados con su cuerpo enteramente teñido por hierbas y otros artilugios, y su líder, o más bien guía chamánico, repite el tropo del hombre astado, al vestir una máscara con pelo de animal y cuernos presumiblemente de ciervo.



Figura 13. Líder chamánico. Captura extraída del tráiler oficial.



Figura 14. Uno de los protagonistas caledonios. Captura extraída de un spot televisivo.

4-. POSIBLES SOLUCIONES Y FUENTES; EL EJEMPLO DE TOTAL WAR ATTILA

A día de hoy, gran cantidad de videojuegos cuentan con equipos especializados en el ámbito histórico para ayudar a cumplir, dentro de unos parámetros, una cierta rigurosidad a la hora de crear el mundo de ese videojuego. No son pocos los ejemplos; Kingdom Come Deliverance, o famosísimas sagas como Total War o Assassin's Creed. Centrándonos en el mundo "bárbaro", el mundo desconocido para los romanos, el videojuego Total War Attila se basa en gran cantidad de fuentes, intentando representar de la forma más fidedigna posible a estos pueblos tan variados; descripciones de los germanos y tribus longobardas tomadas de "La Germania" de Tácito, pueblos vikingos

y sus características sacados de fuentes como las Eddas, el uso del cantar de los nibelungos como fuente con un análisis histórico de gran calidad, o el uso de evidencias arqueológicas para recrear ciertos escenarios. Así pues, lo comenta en estas líneas Janos Gaspar, líder del equipo de diseño de *Total War: Attila*, en una entrevista de Ancient History Encyclopedia¹⁰;

-Pregunta: Gran parte de lo conocido acerca de los Hunos nos viene de fuentes primarias de sus enemigos; principalmente, los romanos. ¿Cómo ha re imaginado este tumultuoso periodo el equipo de Creative Assembly?

-Respuesta de Janos Gaspar: El gran desafío nos vino dado de la falta de información acerca de los nómadas como los Hunos. Hay mucho escrito sobre ellos, además de restos arqueológicos, pero no tenemos conocimiento acerca de su vida diaria o cultura como si la tenemos de, por ejemplo, la antigua Grecia o Roma. El periodo cronológico tampoco nos ayudó, al ser una etapa tremendamente tumultuosa, así que los recursos son relativamente escasos. Para contraponer estos hechos, reunimos una extensa bibliografía consiste en monografías, análisis arqueológicos, fuentes contemporáneas, y manuales acerca de esta era. Con la ayuda de estas fuentes, creamos una representación fidedigna de este periodo.

En el caso de Ryse: Son of Rome, se podrían haber usado fuentes como las que he expuesto en este trabajo; autores contemporáneos a la etapa, con obras como las de César, Dion Casio o Plinio el Viejo, o la gran cantidad de trabajos que podemos encontrar sobre la propia Boudica, su rebelión, o el pueblo de los icenos¹¹. Por ejemplo, a la hora de recrear el hábitat de los supuestos icenos, se podría haber usado el genial trabajo del doctor Jhon Talbot acerca de los hallazgos numismáticos en relación al reino iceno; un trabajo de gran calidad, que incluye, aparte de datos acerca de los icenos,

httm://oto.on.ciont.ou/intomiouso/total.vsom.ottilo.le

¹⁰ http://etc.ancient.eu/interviews/total-war-attila-by-creative-assembly/

¹¹ Artículos y monografías como; GÓMEZ RINCÓN, A. (2013). Armada con trueno, vestida con alas: una aproximación a la naturaleza de la rebelión de Boudica y su caracterización como crisis. *Actas primeras jornadas predoctorales CDL Alicante*, 38–62, GILLESPIE, C. (2018). *Boudica: warrior woman of roman Britain*. Nueva York, EE.UU: Oxford University Press, LAMB, A.W (2018). *The curious case of the Iceni and their relationship with Rome*, en JANKOVIC, M.A y MIHAJLOVIĆ, V (2018). *Reflections of Roman imperialisms*, Cambridge Scholars, y TURKILSEN: An Indepth Analysis of the Lives of Boudica of the Iceni and Queen Cartimandua of the Brigantes, disponible en *Academia.edu: https://www.academia.edu/4960393/An Indepth Analysis of the Lives of Boudica of the Iceni and Queen Cartimandua of the Brigantes*.

imágenes de sus monedas. En estas, encontramos diversos rostros, símbolos diferentes, representaciones de caballos, etc. Se trata de elementos que bien podrían haber servido a la hora de ilustrar el capítulo de la aventura en el que el protagonista se adentra en sus terrenos ¹².

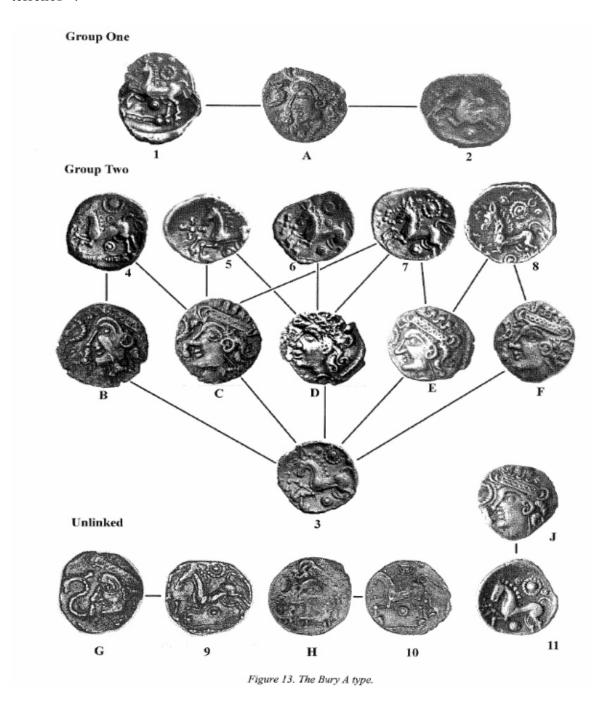


Figura 15. Grupo de monedas icenas que aparecen en el artículo de J. Talbot

¹² TALBOT, J. (2006). The iceni early face/horse series. *Celtic Coinage: New Discoveries, New Discussion*, 213–241.

5-. CONCLUSIONES

Lo primero a aclarar en estas conclusiones es que este trabajo no es una crítica *a Ryse:* Son of Rome; tan solo un análisis de la representación del mundo "bárbaro" que se realiza en dicho videojuego. ¿Por qué no es una crítica? Primero de todo, porque el videojuego no busca, como primera opción, representar rigurosamente el pasado histórico. El videojuego es una industria, por lo que obviamente su objetivo principal es ganar dinero. Esto es, como explican Oskar Aguado y Ekaitz Etxeberria (2016), una obviedad;

"Sería una obviedad recordar que los videojuegos, ante todo, son un producto destinado al consumo de masas. Su objetivo último es la obtención de beneficio, si bien cada vez más se apuesta por un mayor rigor histórico, como han demostrado algunos títulos¹³..."

Y es que a día de hoy encontramos grandes títulos que buscan ser lo más rigurosos posible, desde juegos que podrían llegar a considerarse de índole *indie* hasta grandes "triple A" como los videojuegos de la saga Total War de carácter histórico, como el ya mentado aquí, "Total War: Attila" o la saga dedicada a Roma. Pero *Ryse: Son of Rome* busca, como factor clave y principal, la diversión: la base del videojuego. La historia es responsabilidad de los historiadores, como bien expresa el profesor Jiménez Alcázar (2014):

"Los historiadores tenemos una cuenta pendiente por cuanto a nosotros nos corresponde establecer guías y pautas, no a los desarrolladores que al fin y a la postre confeccionan productos que piensan vender –y por lo tanto ya realizan una autocensura marcada por la respuesta de cómo puede reaccionar el mercado—. Es complejo pero no imposible ¹⁴."

histórico, Murcia, Centro de Estudios Medievales de la Universidad de Murcia, 2016, 105-122

¹³ AGUADO CANTABRANA, O., & ETXEBERRIA, E.: "Veni, lusi, vinci: el 'rostro de la batalla' en *Roma y la Edad Media a través de los videojuegos* en J. M. Jiménez, I. Mugueta, G. F. Rodriguez (coords.): *Historia y videojuegos: el impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento*

¹⁴ JIMÉNEZ ALCÁZAR, J. F., & RODRÍGUEZ, G. F. (2014). La visión del musulmán en los videojuegos de contenido histórico. *IX Estudios de frontera, economía, derecho y sociedad en la frontera*, 9, 317–336

Por último, quiero referirme de nuevo al profesor Jiménez Alcázar, en uno de los porqués de este tipo de representaciones de las culturas o pueblos que acaban siendo, prácticamente siempre, el enemigo, ya sea en obras literarias, videojuegos, o cine:

"El videojugador, como pocos, tiene al tiempo de disfrutar el título con el que haya decidido jugar la sensación de bueno, malo, blanco y negro, porque en realidad en ese tipo de extremos es donde debe bascular su acción. La desorientación se produce cuando no tiene parámetros para discernir fantasía e imaginación de verosimilitud histórica. No podemos incurrir en el error de plantear estas cuestiones con juicios de valor acerca del juego y de sus contenidos, sino de los modelos reflejados para un usuario de hoy.¹⁵"

-

¹⁵ JIMÉNEZ ALCÁZAR, J. F., & RODRÍGUEZ, G. F. (2014). La visión del musulmán en los videojuegos de contenido histórico. *IX Estudios de frontera, economía, derecho y sociedad en la frontera*, 9, 317–336

BIBLIOGRAFÍA

- **1.-** AGUADO CANTABRANA, O., & ETXEBERRIA, E.: "Veni, lusi, vinci: el 'rostro de la batalla' en *Roma y la Edad Media a través de los videojuegos* en J. M. Jiménez, I. Mugueta, G. F. Rodriguez (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, 2016, 105-122.
- **2.-** CÉSAR, J. Traducción de: J. G. MUNIÁIN Y MANUEL BALBUENA (1982). *La guerra de las Galias (con las notas de Napoleón)*. Barcelona, España: Iberia. Libro V, XIV.
- **3.-** DION CASIO. "Historia romana". Libro LXII, II (acceso online a través de http://penelope.uchicago.edu/Thayer/E/Roman/Texts/Cassius_Dio/home.html, portal donde se reproduce parte del volumen VIII de la edición de Loeb Classical Library, 1925)
- **4.-** ESTRABÓN. "*Geografia*", Libro II, cap. V, VIII. (acceso online a través de http://penelope.uchicago.edu/Thayer/E/Roman/Texts/Strabo/home.html, portal donde se reproduce parte del volumen I de la edición de Loeb Classical Library, 1917)
- **5.-** ESTRABÓN. "*Geografía*", Libro IV, cap. V, IV. (acceso online a través de http://penelope.uchicago.edu/Thayer/E/Roman/Texts/Strabo/home.html, portal donde se reproduce parte del volumen I de la edición de Loeb Classical Library, 1917)
- **6.-** GILLESPIE, C. (2018). *Boudica: warrior woman of roman Britain*. Nueva York, EE.UU: Oxford University Press
- **7.-** GÓMEZ RINCÓN, A. (2013). Armada con trueno, vestida con alas: una aproximación a la naturaleza de la rebelión de Boudica y su caracterización como crisis. *Actas primeras jornadas predoctorales CDL Alicante*, 38–62
- **8.-** JIMÉNEZ ALCÁZAR, J. F., & RODRÍGUEZ, G. F. (2014). La visión del musulmán en los videojuegos de contenido histórico. *IX Estudios de frontera*, *economía, derecho y sociedad en la frontera*, 9, 317–336.

- **9.-** LAMB, A.W (2018). The curious case of the Iceni and their relationship with Rome, en Jankovic, M.A y Mihajlović, V (2018). Reflections of Roman imperialisms, Cambridge Scholars
- **10.-** PLINIO EL VIEJO. Traducción de E. DEL BARRIO SANZ, I. GARCÍA ARRIBAS, A. M. MOURE CASAS, L. A. HERNÁNDEZ MIGUEL, M. L. RRIBAS HERNÁEZ: (2003). *Naturalis Historia*. Madrid, España. Gredos. Libro XXII (Tratado del valor de hierbas y granos), II.
- **11.-** TALBOT, J. (2006). The iceni early face/horse series. *Celtic Coinage: New Discoveries, New Discussion*, 213–241.
- **12.-** TURKILSEN: An Indepth Analysis of the Lives of Boudica of the Iceni and Queen Cartimandua of the Brigantes, disponible en *Academia.edu:* https://www.academia.edu/4960393/An_Indepth_Analysis_of_the_Lives_of_Boudica_of the Iceni and Queen Cartimandua of the Brigantes.

WEBGRAFÍA

- 1.http://etc.ancient.eu/interviews/total-war-attila-by-creative-assembly/ Primera visita en: 23/11/2018. Última vez visitado en: 28/11/2018
- 2.http://penelope.uchicago.edu/~grout/encyclopaedia romana/britannia/miscellanea/geo graphy.html#anchor474830 Primera visita en: 24/11/2018. Última vez visitado en: 28/11/2018