

El concepte del “medieval” a la producció cultural: ús del passat europeu al Japó i als EUA

Tutorizado por el profesor Artur Lozano Méndez

1. Introducció

El present treball explora la utilització de representacions de l'edat mitjana que es poden trobar en diversos aspectes de la producció cultural contemporània. En conseqüència, l'anàlisi consisteix en estudiar com és expressada la imatge del “medieval” en obres de producció estatunidenca i japonesa. El focus d'atenció es centra en dues llonges franquícies del món de l'oci electrònic. A saber, la saga de la companyia nipona Nintendo, *The Legend of Zelda* (TLoZ), i la producció de l'estatunidenca Bethesda, *The Elder Scrolls* (TES).

La presència de referències a l'edat mitjana o de conceptes vinculats a una determinada idea del “medieval” són un element recurrent a l'hora de crear una història fantàstica en qualsevol àmbit de la cultura popular. Podem trobar els trops que relacionen una obra amb aquesta època històrica en novel·les, pel·lícules o còmics, entre d'altres suports. De la mateixa manera, al llenguatge narratiu i interactiu del món de l'entreteniment electrònic també és un recurs freqüent¹. Sovint, aquestes imatges no volen mostrar una representació real o acuradament històrica, simplement fan referència a una sèrie de conceptes marc mesclant diverses fonts (Bull, 2005: 9) que relacionen l'obra amb el “medieval”. Per tant, l'autenticitat del “medieval” “no és històrica sinó visual”, reconeixem “el fet que sembli autèntic, i donem per verídica l'objecte al qual s'assembla”, fins i tot quan no ha existit mai (Eco, 1999: 24)². Partint d'aquest plantejament s'originen diverses qüestions. Per quins elements es veu representat el passat medieval, quins són els marcadors que l'evoquen? Hi ha una imatge global del món medieval tal com és representat a la cultura popular? Quins elements divergeixen entre interpretacions d'origen diferent? A quina funcionalitat respon l'ús d'aquesta referència? En altres paraules, podem trobar una idea del “medieval” que s'ha cristal·litzat en una sèrie de clixés vinculats a una determinada concepció del passat europeu? Podem considerar que aquesta imatge

Rubén Fernández Torner

Licenciado en Historia, Universitat de Barcelona, y graduado en Estudios de Asia Oriental, Universidad Autónoma de Barcelona.

Interesado en el análisis de la sociedad y la producción cultural en Asia Oriental.

¹ Bon exemple són les sagues *Dragon Quest*, *Tales of Fire Emblem* o *Dark Souls* produïdes al Japó; *World of Warcraft*, *Diablo* o *Dragon Age*, a Amèrica del Nord; o *Assassin's Creed*, *Medieval: Total War* i *The Witcher*, al continent europeu.

² Totes les traduccions al català dels textos citats són nostres.

del passat d'occident ha esdevingut un universal, o, pel contrari, el concepte es veu modificat segons l'origen de la producció?

A fi de respondre aquestes qüestions, la present monografia divideix l'anàlisi en les seccions resumides a continuació. Un primer apartat introductori presenta de forma breu els dos casos d'estudi (TLoZ i TES). Seguidament parlem de l'estat de la qüestió, quina és la presència que trobem a la cultura popular d'una imatge de l'edat mitjana i què podem entendre per aquest concepte del "medieval". En aquest apartat, diversos treballs sobre el medievalisme als mitjans audiovisuals ens serviran de base. Establert el marc conceptual, segueixen dues seccions que desenvolupen els estudis de cas. Comencem analitzant la relació entre TLoZ i el concepte del "medieval", com es materialitza aquesta presència de l'edat mitjana i quin efecte aconseguen els creadors amb les seves eleccions. Acte seguit, busquem el mateix a TES. Vists els dos casos, la següent part vol contrastar els resultats. Es pretén determinar en què són iguals i en què són diferents ambdues imatges del "medieval" i les funcions que exerceixen a cada obra. Finalment, es sintetitzen els resultats de l'anàlisi contrastiva per extreure'n unes conclusions que ens encaminin a poder respondre les qüestions plantejades.

2. Llegendes virtuals

2.1. *The Legend of Zelda*

The Legend of Zelda és una de les franquícies més conegudes de Nintendo. Aquesta saga creada per Shigeru Miyamoto ha aparegut amb gran èxit en tots els dispositius de l'empresa. Amb més d'un quart de segle d'història, les seves vendes arriben a xifres milionàries a quasi cada entrega amb un èxit destacable a totes les regions on és comercialitzada³. Peer Schneider, del lloc web especialitzat en entreteniment electrònic IGN, considera TLoZ com l'equivalent del món del videojoc a *Ciudadà Kane* pel del cinema o a Mozart per la música (cit. a Loguidice i Barton, 2009: 315).

La primera entrega va aparèixer pel sistema *Nintendo Entertainment System* l'any 1986 i actualment consta de 17 jocs canònics. Cada lliurament comparteix uns punts comuns representatius de la saga, però la gran majoria no tenen continuïtat directa. No obstant això, des del vint-i-cinquè aniversari de la sèrie s'ha establert una cronologia que marca el moment en què succeeix cada entrega. El designat com a capítol inicial, *Skyward Sword* (2011), justifica com a premissa de la sèrie un enfrontament cíclic entre el bé i el mal.

La base de qualsevol dels capítols parteix d'un jove anomenat Link que esdevé l'heroi, segons l'accepció formalista, i ha de salvar a la princesa Zelda i al regne d'Hyrule enfrontant-se al malvat Ganon. La *Trifuerza*, un artefacte màgic de tres peces, juga sempre un paper rellevant. A partir d'aquí, cada entrega compta amb les seves especificitats en el desenvolupament de la trama, les característiques del món i la recerca que l'heroi ha de fer. La jugabilitat respon sempre al gènere de l'aventura en base a l'exploració, la resolució de puzles, l'enfrontament amb enemics i la recol·lecció d'objectes.

³ Segons es pot observar a les dades de vendes dels jocs, on hi ha registres, desglossades per regions i amb un total de còpies venudes entre totes que ronda els 75 milions. Dades extretes del lloc <<http://www.vgchartz.com/gamedb/>>.

Deixant de banda aquestes continuïtats i coincidències, podem dividir les entregues en dos grans grups. El primer, degut a les limitacions del maquinari original, presenta un entorn en dues dimensions amb una vista superior. El segon grup situa l'aventura en un entorn poligonal en tres dimensions, mantenint una vista en tercera persona des de l'esquena del personatge.

2.2. *The Elder Scrolls*

The Elder Scrolls és una sèrie de videojocs de rol desenvolupats per Bethesda Softworks. La saga consta de cinc entregues numerades, amb diverses expansions per a les tres darreres, i una sisena que divergeix de la resta i entra en el camp del jocs massius en línia. Les ventes d'aquesta saga de fantasia virtual es tradueixen en milions de còpies de cada capítol a Europa i Amèrica del Nord, mantenint unes xifres molt més modestes al Japó⁴. La primera entrega, *Arena*, va aparèixer per a ordinador personal l'any 1994. A partir de la tercera també hi ha una versió per la consola de Microsoft, *Xbox*, i la quarta i cinquena incorporen versions per la *PlayStation 3* de Sony.

Els capítols han anat apareixent respectant un ordre cronològic traçat a la història de la saga. Això no obstant, no hi ha una continuïtat directa entre cada joc més enllà de mencions en la nombrosa informació autoreferencial que aporten els llibres ficticis que es poden trobar als escenaris dels jocs. A nivell argumental, a més d'un món fantàstic amb coherència interna, és comú a totes les entregues situar al jugador en la pell d'un pres que aconsegueix escapar a l'inici de la partida, obrint-se un gran ventall de possibilitats des d'aquell moment.

TES presenta la jugabilitat d'un joc d'acció i aventura en un entorn tridimensional en primera persona, amb l'opció de situar la càmera a l'esquena del personatge en algunes entregues. El joc busca aportar la màxima llibertat d'acció al jugador en un món immens, farcit de missions alternatives o complementàries a la història principal. El creixement del personatge respon a les característiques dels jocs de rol, permetent millorar les estadístiques de combat i habilitats acumulant experiència o amb millores d'equipament i armament que potenciïn diversos dels seus atributs.

3. El medievalisme a la cultura popular

En el seu repàs a la historiografia medieval, Norman F. Cantor recull les paraules d'Umberto Eco, segons qui "tothom té la seva pròpia idea, normalment distorsionada, de l'edat mitjana." Cantor puntualitza aquesta afirmació al considerar que, més que una visió deformada, es tracta d'una imatge personal del període. Una noció vaga i simplificada que l'individu es forma amb els elements que ha anat recollint al llarg del seu procés vital (1991: 18 i 43). Aquest fet es veu accentuat durant les últimes dècades del segle XX quan, a causa de l'expansió de l'educació superior i l'increment de l'accés a la informació, molta gent sembla saber més sobre l'edat mitjana (Bull, 2005: 38; Trigg, 2008: 102). No obstant això, les convencions a l'hora de representar el "medieval" són una influència poderosa i freqüentment reconeixem una escena perquè s'assembla a una altra que ja coneixíem (Trigg, 2008: 102).

⁴ Les dades de ventes apareixen, desglossades per joc, regió i sistema, a <<http://www.vgchartz.com/gamedb/>>, marcant un total de 29 milions d'unitats venudes entre totes les entregues a nivell mundial.

En aquest sentit, Helen Young posa de rellevància que, amb les nombroses imatges sobre l'edat mitjana que hi ha en l'actualitat, la teoria de la convergència cultural de Henry Jenkins⁵ en el camp dels estudis de la comunicació es fa especialment útil per tractar els textos culturals que s'emmarquen en aquesta època (2010: 166). La percepció que tenim de l'edat mitjana és el fruit d'un procés d'aprenentatge acumulatiu rebut per diverses vies, la convergència de múltiples estructures culturals que intervenen quan retornem al passat des de la perspectiva del present (Cantor, 1991: 38; Trigg, 2008: 101; Young, 2010: 166). En altres paraules, la visió contemporània del període medieval està formada per la compilació de diverses pràctiques culturals que l'han essencialitzat en uns trops i un imaginari popular determinat. Aquests símbols del "medieval" esdevenen el significant que representa l'edat mitjana i, al mateix temps, donen un nou significat al període. Així, com comenta Eco, "s'ofereix un signe que es fa oblidar com a tal; el signe aspira a ser la cosa i abolir la diferència de la remissió" (1999: 16). Trobem, doncs, una edat mitjana que és una simplificació a partir de factors socials i un procés d'associació conceptual, una imatge més cultural que no pas històrica.

3.1. El medievalisme filmic

Des de la historiografia s'ha dirigit l'atenció cap a les representacions populars del "medieval" en diverses ocasions. Segons Marcus Bull, alguns historiadors argumenten que hi ha un degoteig que filtra els coneixements acadèmics a la cultura popular. A resultes d'això la comprensió popular del període medieval sovint esdevé una aproximació a teories historiogràfiques molt comentades en el seu moment, però ja desfasades en el marc acadèmic. Altres, menys convençuts d'aquesta relació, argumenten que les idees populars sobre el passat són generades des de dins de la cultura que les alberga com a visions modernes del folklore antic (2005: 7-8). Així, mentre alguns apunten a la distinció entre una història "real" i una "fílmica" (*real* i *reel*)⁶, perspectives més properes al postmodernisme destaquen les similituds entre el procés narratiu convencional i l'acadèmic per posar en qüestió l'existència d'un veritable coneixement històric (Bull, 2005: 9; Elliott, 2010: 3; Vesa, 2014).

Al marge de la postura des de la qual s'observa, un dels aspectes que més ha centrat l'atenció dels medievalistes a l'hora de tractar la presència d'un imaginari medieval a la cultura popular és el cinema. Són nombroses les monografies i els articles acadèmics que analitzen la visió de l'edat mitjana que es desprèn del cel·luloide. En referència a aquests treballs, podem extreure diversos aspectes sobre la mediatització i la utilització del "medieval" al mitjà audiovisual abans de centrar-nos en el camp de l'oci electrònic.

El punt de partida de gran part dels estudis sobre l'edat mitjana al cinema coincideixen en una primera descripció bàsica que qualsevol observador pot constatar en acostar-se al gènere. A saber, l'edat mitjana desencadena una sèrie d'associacions negatives (Bull, 2005: 13; Eco, 1999: 77). És un món de barbàrie, forces obscures i superstició (Elliott, 2010: 1) on la violència és immanent i, d'una forma estilitzada, s'ha convertit en la seva referència visual (Woods, 2014: 7). Aquest rerefons, d'associació amb elements negatius, parteix de la concepció del període medieval de la Il·lustració, veient-se profundament determinat per la influència del romanticisme i la novel·la gòtica (Barrio, 2008: 243; Bull, 2005: 20).

⁵ Jenkins es refereix amb convergència al "flux de contingut a través de múltiples plataformes mediàtiques, la cooperació entre múltiples indústries mediàtiques i el comportament migratori de les audiències" (2008: 14).

⁶ Kevin Harty (1999) presenta aquesta distinció amb el joc de paraules en anglès entre *real* –real– i *reel* –el rodet on s'enrotllaven les antigues cintes de pel·lícula.

No obstant això, la visió del romanticisme, que es pren com a referència per explicar la idea actual de l'edat mitjana, també consta d'elements de càrrega positiva. Si és cert que, per una banda, confirmava els pitjors prejudicis sobre el període medieval, per l'altra, va fer créixer un interès per la seva civilització, començant a redreçar la influent visió negativa del període pròpia dels il·lustrats (Bull, 2005: 21). L'omnipresent violència, per exemple, té com a contrapunt virtuts com l'exaltació del coratge i la lleialtat, o l'aparició de la imatge de l'amor distant (Woods, 2014: 1). El més important, però, és com la barbàrie i la superstició connecten amb un món previ a la Il·lustració (Haydock, 2008: 8). Tradicionalment, l'edat mitjana havia estat vista com un període violent, inculte i endarrerit pel trencament que s'entenia que representa amb el saber dels clàssics grecs i romans. Els valors il·lustrats la transformen en una "època fosca"⁷ on la part primitiva de la humanitat va emergir de nou (Bull, 2005: 18). Ara bé, és just la seva condició pretèrita a la modernitat el que la connecta amb una dimensió idíl·lica i natural que la fa atractiva per als romàntics des de finals del segle XVIII. Es sumen, així, dos factors contradictoris. Per una banda queda el romanent d'una imatge de barbàrie i incultura, mentre que per l'altra s'hi suma una idealització romàntica que li dona un gran atractiu.

Entrat el segle XX, aquesta fascinació cap al període medieval no decau. En són bon exemple opinions com la de C.S. Lewis⁸, per qui "el símbol poètic de l'edat mitjana" proporciona solemnitat i un "encant inexhaurible" al text, així com permet a la ficció situar-se en un lloc imaginari "més perillós que el nostre" (cit. a Cantor, 1991: 210 i 213). Aquesta tensió, com comenta Bull, entre un fet que percebem salvatge i inquietant, però que al mateix temps ens és familiar i està domesticat, encara es troba en l'actitud estatunidenca vers l'edat mitjana. Una postura entusiasta vers aquesta època que ha ajudat a universalitzar un concepte determinat del "medieval" que "transcendeix la història del que va succeir en un extrem de la massa continental euroasiàtica fa molt de temps, abans que el món es tornés modern" (2005: 33-34). Trobem així una edat mitjana que s'inventa com a fenomen cultural i es dota d'un seguit d'imatges i associacions entre finals del segle XVIII i finals del XIX, estenent-se i quedant congelada a principis del XX amb l'expansió dels mitjans de comunicació (Bull, 2005: 38).

Partim, doncs, d'una concepció que combina una certa por a la irracionalitat, a un món que no es regeix per les regles de la modernitat, i l'encant d'un pretèrit més senzill i pur on tot és possible. El que ens queda avui dia d'això és una gran varietat d'imatges i associacions disponibles en diferents combinacions i reinterpretables segons els nostres desitjos i necessitats (Bull, 2005: 19; Kline, 2014: 3). En paraules d'Ileana Vesa (2014), la idea de l'edat mitjana "ha abandonat la seva fluctuació entre la foscor i la glòria per generar tota una sèrie de visions simultànies."

Com Nikolas Haydock argumenta des de postulats que s'aproximen als clàssics de la psicoanàlisi,

(...) movie medievalism is history in a hurry, driven by the nostalgia of popular culture, as well as the commercialization of paranoia in global capitalism. Such haste makes for an intriguing mélange, which by turns fetishizes the alterity of the Middle Ages as a temporal Other while compulsively retooling imagined continuities to fit the rapidly changing priorities of the contemporary world. Like Sigmund Freud's little grandson, what Kevin Harty has dubbed "the reel Middle Ages" plays

⁷ Els ideals de la Il·lustració entronquen amb els clàssics greco-romans, represos des del Renaixement. Aquest fet situa, des de la perspectiva il·lustrada, a l'edat mitjana com a una època entremig dels moments de progrés de la humanitat.

⁸ Clive Staples Lewis (1898-1963) va ser un acadèmic i novel·lista anglès cèlebre per la seva saga de fantasia *Les cròniques de Nàrnia*, publicada originalment entre els anys 1950 i 1956.

compulsivament amb el seu carret i el seu cordó de cel·lulosa, fent que el medieval "gona" (*fort!*) i després escenificant en retorns (*da!*) en intents de dominar un sentit perdurador de la pèrdua. Com Freud va observar, el plaer i l'agressió són tots dos integrals a aquest joc. El mateix és cert de l'oci que jo anomeno medievalisme, que és molt sobre fer que el passat gona com ho és sobre les sorpreses renovables inherents a trobar-lo de nou. De fet, el medievalisme cinematogràfic potser és més fàcilment comprensible com a un exemple egregi de com Jacques Lacan suggereix que la memòria funciona, com una sèrie d'afirmacions sobre el passat en el futur perfectiu: filtra el que hauria estat. (2008: 5)

En altres paraules, la imatge de l'època medieval que trobem en el mitjà audiovisual proporciona plaer en el retrobament amb allò que "haurà sigut"⁹, un passat irreal que obtenim al abandonar-lo i retrobar-lo de nou en una nova versió. Aquesta reformulació del passat ens proporciona la visió d'una alteritat pretèrita formada a partir de conceptes contemporanis, ens identifica en contrast al nostre propi context i "promet una confrontació sense mediació amb la natura i amb nosaltres mateixos" (Woods, 2014: 6).

Així doncs, el medievalisme cinematogràfic es desvincula d'una intenció de reconstruir un passat real per formular un element nou, en base a unes nocions preestablertes i des d'una perspectiva contemporània. Les noves imatges del passat responen, en un procés de sublimació, als traumes i les necessitats del moment present (Cantor, 1991; Vesa, 2014). Això permet escapar a un món familiar, però al mateix temps aliè al real. El "medieval" conté prou elements de l'Altre com per esdevenir una alternativa a la realitat, però, al mateix temps, es mostra com un lloc reconeixible i atractiu on fugir de les convulsions de la (post)modernitat.

3.2. Neomedievalisme, l'edat mitjana virtual

Diversos autors, començant per Umberto Eco, parlen d'una multiplicitat d'edats mitjanes o d'interpretacions d'aquesta. Nogensmenys, trobem tot un seguit de produccions culturals, entre elles les que provenen de la historiografia i el treball acadèmic, que busquen ser versemblants i acostar-se a la realitat de l'època que volen tractar. Ens referirem a aquests elements com a "produccions medievalistes", obres que tracten de reflectir l'edat mitjana des d'un període postmedieval. En l'actualitat, però, es fa patent que hi ha un corrent cultural que referencia l'època medieval, i tot el que això té associat, amb una nul·la intenció d'acostar-se a una realitat passada. No busca mostrar res més enllà de la seva pròpia realitat fictícia. En aquest sentit, alguns autors aposten per una nova taxonomia, que creï una distinció entre el medievalisme i aquest corrent, utilitzant conceptes com neomedieval o neomedievalisme (Kline, 2014; Vesa, 2014).

Daniel Kline, considera el neomedieval com una forma única del món del videojoc d'acostar-se a l'edat mitjana (2014: 4). No obstant això, visions com la d'Ileana Vesa (2014) inclouen més suports a part de l'oci electrònic, com ara novel·les *best-seller* o pel·lícules. Al marge de l'amplitud d'espectre dels tipus de produccions culturals que inclouen, ambdós autors parlen d'un corrent artístic i social que es defineix en base al postmodernisme. Així doncs, en tant que el veritable coneixement de l'edat mitjana resulta impossible d'obtenir, aquest període esdevé un concepte fictici (Vesa, 2014). El que s'expressa com a "medieval" pot tenir una natura pròpiament medieval o no, però el que

9 Traducció al català del futur perfecte que s'ha d'utilitzar en castellà segons la Real Academia per referir-se al "*futur antérieur*" (futur anterior) del francès que Lacan utilitza. Aquest temps verbal expressa una acció o fet passat que ha d'esperar que un esdeveniment futur li doni un nou significat, una nova existència o el reescrigui (José Perrés [en línia] < <http://www.cartapsi.org/mexico/memtem3.htm> >).

realment importa és el joc d'associacions que desperta en la ment de l'espectador, conduint-lo a tota una sèrie de conceptes i relacions d'idees.

Kline ho descriu com un palimpsest¹⁰. Considera que en un text neomedieval hi podem observar diverses capes ocultes de textos previs i, al mateix temps, també proporciona una nova glossa sobre les narratives ja conegudes (2014: 5). Aquestes reconstruccions de l'edat mitjana combinen fragments de realitat amb una superposició de múltiples capes de referències hipertextuals (Bull, 2005: 39). En altres paraules, el neomedievalisme treballa en base als conceptes i trops que els textos postmedievals han anat creant sobre l'edat mitjana. El text neomedieval comenta i reinterpreta les imatges medievalistes per incloure-les en la seva narrativa sense cap pretensió de veracitat històrica. Per això, Ami Kaufman considera que la idea de l'edat mitjana del neomedievalisme s'obté mitjançant un intermediari medievalista, no és "un somni de l'edat mitjana, sinó un somni sobre el medievalisme d'algú altre." És una dosis de "medievalisme al quadrat" (cit. a Kline, 2014: 6).

Així doncs, a mode de resum, ens preguntem què podem entendre que és el neomedievalisme. El neomedieval, com observa Vesa (2014), és un corrent artístic propi de finals del segle XX i principis del XXI vinculat a les propostes postmodernes. En negar la possibilitat d'assolir una veritable història medieval des de la nostre posició, renuncia a efectuar una representació acurada de l'edat mitjana i només interioritza i reinterpreta els elements ja presents a la societat actual per utilitzar-los com a recurs narratiu. D'aquesta manera, assoleix fàcilment la imatge d'un món que representa una alteritat premoderna, mantenint un factor de perill que, al mateix temps, és familiar a l'audiència. Aquesta representació proporciona una via d'escap cap a un idil·li preindustrial, una dimensió formada per múltiples plans que es barregen per formar l'edat mitjana que més convingui en cada cas. El neomedieval és, doncs, la reinterpretació d'un món recognoscible. Tan aliè a la realitat que tot és possible sense que ens arribi a desconcertar, perquè és basa en un presumpte fet històric, fàcilment referenciable i està en l'imaginari cultural global. En paraules d'Eco, "tot sembla veritable i, per tant, tot és veritat" (1999: 24).

4. Jugant a ser medieval

A l'hora d'acostar-nos d'una forma crítica a produccions del món de l'oci electrònic, trobem un problema que diferencia aquest tipus d'anàlisi amb els d'altres camps dels estudis dels mitjans de comunicació. Les característiques del text interactiu fan que l'audiència deixi de ser espectador o lector per formar part activa de l'obra. En aquest sentit, cal tenir en compte elements que van més enllà dels aspectes purament textuals, com la complexa interacció entre el jugador i el videojoc, la jugabilitat (Dovey i Kennedy, 2006: 6). Aquesta relació produeix una sèrie de processos mentals en l'usuari. Podem considerar que, durant la partida, la ment del jugador es divideix en tres. A més dels processos normals que la componen, una segona part es fixa en el sistema dinàmic on s'esdevé el joc, mentre la tercera es focalitza en l'agent que controla per interactuar amb l'entorn virtual (Cuddy, 2008: 203).

En referència al nivell dinàmic, és important tenir en compte les regles del joc. Aquestes formen l'estructura interna del text i condicionen la nostre interacció amb ell. Són el que hem de buscar per entendre el moment del joc, tot i que no determinen de forma inevitable l'experiència (Dovey i

10 Segons la concepció de Gérard Genette. Aquest anomena "palimpsest" a un text en segon grau, creat i després rebut en relació a un text previ (Hutcheon, 2006: 6).

Kennedy, 2006: 26 i 28). La jugabilitat funciona en base als factors anomenats *ludus* i *paidia*. *Ludus* fa referència al joc estructurat, amb una presència més determinant de les regles, mentre que *paidia* representa el contrari, una forma de joc lliure on es poden eludir les normes (Cuddy, 2008: 70). Així doncs, segons com sigui la interacció amb el joc, els resultats poden ser molt diferents en relació a l'equilibri d'ambdós factors. El jugador, com a lector manipulador, és capaç de transformar en qualsevol moment una estructura preconcebuda en base a *ludus* en un sistema *paidia*, fent abandonar al joc el seu propòsit inicial (Vesa, 2014).

En l'anàlisi que segueix, ens centrem en veure els factors que anomenem associatius. En altres paraules, la relació que es produeix entre els elements del joc i la realitat coneguda pel jugador, aspectes de l'imaginari col·lectiu susceptibles a ser activats en la seva consciència a partir dels estímuls del joc. És en aquest nivell on el neomedievalisme vol referenciar la imatge cultural de l'edat mitjana. Els dissenyadors de videojocs han fet servir el passat medieval per donar crèdit, autoritat o romanticisme als seus mons i les seves històries, convertint-ho en una realitat reconfigurable en base a les necessitats presents (Bull, 2005: 19; Kline, 2014: 5). Veurem, doncs, quina és la funció que juguen els elements neomedievals vers el jugador. Què li volen transmetre.

4.1. Imatges neomedievals a *The Legend of Zelda*

Un dels elements característics de la saga TLoZ és el seu protagonista, Link. Un jove heroi vestit de verd que porta una espasa capaç de "repel·lir el mal". Sobre la seva aparença Miyamoto ha comentat que

[tot i les limitacions del maquinari] volíem un personatge recognoscible. El que jo buscava davant de tot és que utilitzés espasa i escut, i que aquests fossin visibles. Per tant, vam fer grans armes que es reconeguessin a la pantalla. Després calia crear un heroi que es distingís de les seves armes. Vam pensar en un barret i unes orelles llargues. Això ens evocava a un personatge de conte de fades, encaminant-nos cap a un elf.¹¹

La figura dels elfs s'entén culturalment com una via d'escap de la realitat (Cuddy, 2008: 160). Tenint en compte això, el protagonista de TLoZ ens transmet dues coses des de bon principi. Per una banda dóna una sensació d'irrealitat i màgia, per l'altre introdueix uns clars marcadors de l'edat mitjana a través dels objectes que porta. En Link reflecteix els trops del medievalisme, reificats en elements materials com espases i altres armes (Kelly, 2004: 7; Woods, 2014: 16; Young, 2010: 164). Al mateix temps, es refugia en símsils



Fig. 1: Evolució del protagonista de TLoZ (Nintendo, 2014: 228-229).

11 Entrevista a Shigeru Miyamoto al lloc web Gamekult. <<http://www.gamekult.com/actu/miyamoto-la-wii-u-et-le-secret-de-la-triforce-A105550.html>>.

coneguts que el relacionen amb la fantasia. Aquest gènere té una frontera molt porosa amb l'edat mitjana, permetent que el període sigui moltes coses per l'audiència moderna (Trigg, 2008: 5; Kelly, 2004: 16).

Si observem l'evolució del personatge (fig. 1), aquests marcadors del màgic i del medieval es mantenen tot i les modificacions en l'estètica. Un dels canvis més destacables és el que pateix l'escut. El símbol senzill i fàcilment associable al món medieval europeu d'una creu és substituït per una iconografia pròpia. La popularitat de la saga permet, a partir de la tercera entrega (*A Link to the Past*, 1991), deixar de banda elements de fàcil associació en favor de nous símbols que ajuden a cohesionar el món d'Hyrule (fig. 2). El neomedieval no s'esforça en aconseguir una autenticitat històrica, sinó en generar una legitimitat digital i un món virtual coherent (Kline, 2014: 6). Al mateix temps, les millores tècniques permeten l'aparició de més detalls que s'aniran plasmant als jocs. En aquest sentit, destaquen les dues darreres edicions per a consola de sobretaula (*Twilight Princess*, 2006, i *Skyward Sword*, 2011), on els detalls en la indumentària creixen mostrant una cota de malla i altres proteccions característiques de l'imaginari del cavaller medieval.

L'arsenal d'en Link és la principal via d'interacció del jugador amb els elements del joc. El combat copa una part important de les accions possibles. Diversos autors han considerat com, malgrat aquest factor bèl·lic, el protagonista es caracteritza pel seu sentit de la justícia, l'altruisme o un heroisme que arriba fins l'absurd (Cuddy, 2008;

Walls, 2011). Així doncs, Link representa la imatge de l'ideal de cavalleria de l'èpica medieval. Una persona noble, valenta, justa i lleial (Bull, 2005: 25), disposada a sacrificar-se per salvar el regne. Aprofundint en aquesta concepció, Woods considera el cavall com un dels trets identitaris de l'heroi medieval (2014: 16). TLoZ respon a aquesta idea proporcionant una muntura al jugador en diversos capítols. A *Twilight Princess*, l'heroi s'enfronta a cavall amb hordes d'enemics en diversos moments. Un d'aquests fragments finalitza amb una escena similar a una justa. Aquest tipus d'enfrontament és un dels aspectes més presents en l'imaginari popular en relació a la imatge del cavaller medieval, fixada a la cultura popular moderna en gran part per l'obra del novel·lista romàntic Walter Scott (Bull, 2005: 27). No obstant això, no podem eludir la referència al pes en l'imaginari europeu, i en l'obra d'Scott, dels llibres i les novel·les de cavalleria¹².

Per altra banda, el procés de formació i creixement és una part important en el protagonista de TLoZ. Això respon a l'estructura del joc, on reptes i habilitats creixen de forma proporcional. També



Fig. 2: Evolució de l'escut de TLoZ
(fan art [en línia] <<http://blueamnesiac.deviantart.com>>).

12 La tradició en llengua catalana presenta nombrosos exemples com *Blanquerna* (1283), *Tirant lo Blanc* (1490) o *Curial e Güelfa* (s. XV).

hi té importància el fet que, al ser l'avatar que encarna el jugador en el món virtual, es busca en ell l'equilibri entre un significant buit, on encabir l'usuari, i un personatge amb un context que faci funcionar la narrativa (Cuddy, 2008: 67, Dovey i Kennedy, 2006: 92). El fet que no tingui veu pròpia (en cap moment se li atorga una línia de diàleg) també busca fomentar la integració del jugador. Tanmateix, en algunes entregues Link es presentat com el descendent d'un heroi mític o de cavallers d'elit, però sempre parteix d'un origen humil. La creació de l'heroi *ex nihilo* dona un punt de partida on el jugador pot incorporar-se i, alhora, encapsula la imatge de l'home fet a si mateix pròpia de l'imaginari capitalista. És, doncs, una reinterpretació en clau actual del personatge virtuós que era el cavaller noble de la literatura èpica medieval. En aquest sentit, la reformulació del passat permet recrear imatges del medieval que responguin a les necessitats emocionals del públic actual combinant element dels dos mons (Cantor, 1991: 28; Kelly, 2004: 15).

El planter d'enemics és nombrós i variat, anant des d'animals monstruosos fins a temibles guerrers. Aquests últims solen ser soldats armats que es caracteritzen per portar una armadura completa. Responent, de nou, al concepte popular del soldat medieval i la relació d'aquesta època amb el material bèl·lic. Una altra classe d'enemics són uns monstres antropomòrfics anomenats *bokoblins* i *moblins*, derivats fonètics de *goblins* –criatures del folklore europeu popularitzades per les novel·les de Tolkien. Especialment en els capítols *Twilight Princess* i *Skyward Sword*, aquests éssers apareixen com una horda invasora. Es veuen relacionats, tant en indumentària com en comportament, amb la imatge de tribus invasores i guerres constants; l'ideal de l'edat mitjana com un moment bel·líc, destructiu i terrible on es trenca una gran pau per la pressió de pobles bàrbars (Cantor, 1991: 228; Eco, 1999: 70).

Malgrat el que hem vist fins ara, també són presents elements que s'allunyen de la imatge del medieval europeu. Un exemple són les fades, un aliat present des de la primera entrega. La representació més comú d'aquests éssers és la de noies amb ales en base a l'imaginari mitològic europeu. Aquest esquema és manté amb dues excepcions. El pas a les tres dimensions d'*Ocarina of Time* (1999) presentava limitacions tècniques que les va reduir a punts de llum brillants amb ales. Això no obstant, les anomenades grans fades sí mantenen l'aparença d'una dona, però s'allunyen del model previ. L'altra variant més destacable és la que es produeix a *The Wind Waker* (2002). En aquest capítol, les fades recuperen l'aspecte original, però les grans fades s'acosten a un imaginari relatiu a les representacions budistes (fig. 3). Aquestes fades similars a un *bodhisattva* desapareixen fonent-se en diverses d'estil europeu. Un altre exemple similar el trobem a *Skyward Sword* (2011) amb un enemic final de nivell que respon a la imatge dels reis de la saviesa (*myō-ō*) protectors del budisme. Ambdós exemples ens mostren com, tot i la marcada intenció d'evocar a un imaginari relacionat amb el món medieval europeu, apareixen referents culturals diferents que, de forma intencionada o inconscient, s'escolen en aquesta fantasia.



Fig. 3: Grans fades a *The Wind Waker* (Zelda Wiki [en línia] <http://zeldawiki.org/File:GreatFairies_Figurine.png>).

Observant el disseny dels escenaris i l'arquitectura del món trobem altres casos similars. Dissenyadors d'*Skyward Sword* reconeixen que alguns dels seus nivells està inspirat en l'arquitectura del sud-est asiàtic (Nintendo, 2014: 49). Tot i això, aquesta no és la tònica general de la saga. El centre del

món sol estar presidit per un enorme castell. Aquests varien en la seva aparença, però sempre segueixen un patró fàcilment identificable amb castells reals localitzats a Europa. Així mateix, altres edificis, com els temples presents a gran part de les entregues, presenten una clara inspiració en l'arquitectura gòtica. Es reproduïxen edificis amb rosetes, finestres arquejades, vitralls o elements que recorden a voltes ogivals sustentades en columnes (fig. 4).



Fig. 4: Interiors del temple del temps a *Twilight Princess*
 (The Legend of Zelda Architectura [en línia] <<http://architectureofzelda.tumblr.com/>>).

Per la seva part, la configuració del món mostra una constant voluntat d'estar composta per una gran varietat de paisatges. A cada entrega ens podem moure per viles, castells, boscos, muntanyes, deserts o zones costaneres, on la voluntat de crear un món sencer, ampli i divers queda palesa. Els màxims responsables de la saga sempre han tingut en ment la idea de crear "jocs densos però compactes"¹³, assequibles pel jugador, però variats, grans, coherents i immersius. Amb els seus jocs Miyamoto vol que "la gent es senti totalment submergida en l'entorn 3D del videojoc, com si veritablement hi estigues dins, i que pugui mirar al seu voltant mentre camina, com ho fa a la vida real"¹⁴.

Quan ens centrem en el desenvolupament de la trama, també trobem elements que es veuen imbuïts en el neomedievalisme. Les escenes d'introducció, punt de partida de la narració que contextualitzen el joc amb fets previs, en són un mostra. L'inici de *A Link to the Past* (1991) presenta, en un seguit d'imatges monocromàtiques, una batalla entre soldats caracteritzats amb armadura o uns ancians de llarga túnica practicant un ritual màgic. El fons de color cru i les imatges estàtiques poden recordar a il·lustracions en pergamins o llibres antics. Encara i així, no és clar si hi ha una

13 Idea expressada a les converses entre el president de Nintendo, Satoru Iwata, i diversos dels dissenyadors d'*Skyward Sword* al web de Nintendo <<https://www.nintendo.es/Iwata-pregunta/Iwata-pregunta-The-Legend-of-Zelda-Skyward-Sword/Vol-2-El-bosque-denso/1-La-creacion-del-primer-campo/1-La-creacion-del-primer-campo-216638.html>>.

14 Conversa entre Miyamoto i Iwata al web de Nintendo <<https://www.nintendo.es/Iwata-pregunta/Iwata-pregunta-Link-s-Crossbow-Training/Iwata-pregunta-Link-s-Crossbow-Training/1-La-creacion-de-juegos-puente/1-La-creacion-de-juegos-puente-206046.html>>.

intenció de recrear aquests referents o si, simplement, no es tenia la capacitat d'elaborar unes escenes més complexes. En canvi, a la introducció de *The Wind Waker* trobem explicada la història del joc anterior amb la clara voluntat d'evocar un còdex medieval. Un seguit d'il·lustracions senzilles i sense perspectiva es situen al costat de textos en un alfabet il·legible de caràcter rúnic (fig. 5). Aquesta escena busca fer pensar al jugador en els suports d'escriptura medievals i en l'èpica i els romanços de la seva literatura.



Fig. 5: Imatges de la introducció de *The Wind Waker* (Nintendo, 2014: 123).

En una línia diferent trobem els primers moments d'*Skyward Sword*. La seva introducció manté el fons de color cru, que recorda un pergamí. Sobre aquest, a diferència dels casos anteriors, van apareixent taques que conformen escenes en lloc de mostrar unes imatges prèviament dibuixades (fig. 6). L'estil fa pensar en una pintura amb formes poc definides que, més que reconèixer, s'intueixen. Miyamoto va comentar en un acte de presentació del joc el seu especial interès pels pintors impressionistes, fet que ha donat lloc a moltes comparacions entre el peculiar estil d'aquesta entrega i el corrent pictòric¹⁵. Així doncs, l'aposta d'*Skyward Sword* per un aspecte visual únic i molt característic desvia el centre d'atenció. La introducció, en tota una declaració d'intencions, passa de voler vincular-se a un referent contextual, com el de l'edat mitjana, a mostrar una qualitat artística. El focus és diferent al de les entregues anteriors.



Fig. 6: Imatges de la introducció d'*Skyward Sword* (Nintendo, 2014: 71).

Altres elements narratius interessants que es poden observar són l'ús de vitralls o frisos com a eines per transmetre informació. Aquests aporten un doble efecte a TLoZ. Per una banda, el símil amb el pretèrit medieval es reforça amb més característiques que donen coherència a la seva reinterpretació arquitectònica del període, mentre que, per l'altre, s'aporta un seguit d'elements narratius que el jugador pot seguir de formes alternatives –no parlem de textos escrits, sinó d'elements dels escenaris (el jugador ha de cercar la forma de llegir-los en el transcurs de les altres tasques). Un

15 *Skyward Sword's Visuals "Impressionistic"* a Zelda Universe. <<http://www.zeldauniverse.net/2010/06/15/skyward-swords-visuals-impressionistic/>>.

clar exemple és una sala del castell de *The Wind Waker*, on el jugador es pot entretenir observant la història d'uns vitralls o els frisos que recorren les parets d'un temple a *Twilight Princess*.

4.2. Imatges neomedievales a *The Elder Scrolls*

La saga TES ha destacat sempre per la seva voluntat de crear un vast món on el jugador pugui actuar amb llibertat. Aquest videojoc s'acosta molt més a una estructura lliure, *paidia*, que el cas de TLoZ, on prima més el factor *ludus*. La llibertat que pretén donar TES comença des de la creació d'un avatar. En aquesta sèrie el protagonista és creat en base a un seguit d'eleccions que l'usuari realitza per determinar-ne la raça, el sexe biològic, l'aspecte físic i les habilitats. El nombre d'opcions és molt elevat des de la primera entrega. Tot i les opcions de personalització l'avatar segueix sent, al mateix temps, l'extensió de l'usuari en el món virtual i un personatge de la ficció (Cuddy, 2008: 66). Per fer desaparèixer aquesta distinció i fomentar la capacitat de l'avatar de representar al jugador, TES sacrifica quasi per complet la seva figura com a protagonista. Així, imitant les característiques dels jocs de rol tradicionals, el jugador esdevé el protagonista. L'avatar és un significant completament buit on encabir l'usuari sense cap factor que distorsioni la simbiosi. L'absència de context es plasma al principi de cada partida, quan el jugador s'insereix en un presoner, sense passat al que retornar, que aconsegueix ser alliberat i comença una nova vida des de zero. En aquest sentit, també s'aposta per una perspectiva en primera persona, tot i que des de la tercera entrega també és possible –molts cops dificultant la jugabilitat– situar la càmera en tercera persona. Aquests factors s'encaminen a incrementar la integració del jugador en la fantasia. L'usuari ha de viure, sentir com a propi, el món neomedieval que s'ha creat. Per tant, aquest haurà de ser creïble i combinar els factors de familiaritat i estranyesa que el poden fer atractiu, una mescla per la qual l'edat mitjana és un marc freqüent.

La interacció del jugador amb el món té la lluita com un element de gran importància. En relació al combat trobem un seguit d'armes i peces d'equip que entronquen amb la idea de l'edat mitjana reificada en aquests objectes (Kelly, 2004: 7; Woods, 2014: 16; Young, 2010: 164). Per altra banda, elements com l'opció de realitzar tant encantaments com atacs físics relacionen aquesta saga amb la tradició de la novel·la fantàstica de capa i espasa. Versa (2014) considera que aquesta relació fa que els videojocs reproduïxin els clixés de la societat moderna cap a l'edat mitjana, on "la paraula 'medieval' significa un regne pseudo-històric, mític i màgic –*tolkienà*–, però prou creïble com per que el jugador es senti familiaritzat amb el personatge que ha escollit."

La jugabilitat lliure combinada amb les capacitats de combat i recol·lecció del personatge comporta dos problemes morals que no trobàvem en el cas anterior, on es considera que en Link té una moral impecable i el jugador no té opció a canviar-ho (Cuddy, 2008: 66; Walls, 2011). A TES, el jugador té la capacitat de robar o assassinar. Aquestes accions comporten conseqüències menors que no impossibiliten seguir amb la partida, però sí afecten a la relació del jugador amb el món virtual i els seus personatges. Es crea, doncs, un problema moral que el jugador ha de tenir en compte abans d'emprendre certes accions. Podem considerar que hi ha un nivell d'interacció amb la ficció en base a arbres de decisions amb consideracions ètiques que formen part de les regles. Aquest fet dóna un nivell de realisme al joc en tant que confereix a l'usuari la capacitat de realitzar actes immorals, però al mateix temps instal·la unes possibles conseqüències. Així, el joc funciona a un nivell moral diferent però similar al que podem trobar en la vida real.

Aquest acostament a la realitat contempla, com a mínim de forma potencial, que el protagonista no esdevingui un cavaller virtuos. El joc s'allunya d'aquest tarannà tradicionalment associat a l'èpica

medieval. Ara bé, la renunciar a aquest trop del medievalisme, es reafirma en la concepció de l'edat mitjana com un període de barbàrie i saquejos on regnava la inseguretad. En resum, el joc posa de rellevància qüestions ètiques emmirallant-se en una alteritat passada on sembla més acusada la falta de moral, aprofundint certs aspectes de la imatge cultural del "medieval".

La gran varietat d'enemics que apareixen a la saga ens remet als trops de la literatura fantàstica. Trobem des de grups de bandits, assassins o mags –de totes les races que habiten Tamriel–, fins a criatures sobrenaturals com vampirs o dimonis, passant per animals salvatges. La darrera entrega de la sèrie principal (*Skyrim*, 2011) posa l'èmfasi en els dracs, al voltant de qui es desenvolupa part de la trama. Es fa patent, doncs, la relació de l'imaginari medieval amb la fantasia, convertint el sobrenatural o màgic en elements creïbles en aquest marc referencial.

En el món de l'oci electrònic, les produccions que intenten recrear un món continu i versemblant, tot i que amb uns límits clars, es coneixen com a *sandbox*. El cas de TES és paradigmàtic i ha estat d'una gran influència en el sector. Exceptuant la primera entrega (*Arena*, 1994) on es podia viatjar per tot el continent de Tamriel, cada capítol s'ha centrat en una de les regions d'aquest (fig. 7). Els dissenyadors busquen crear espais immensos i creïbles, que comportin una quantia de temps considerable per al jugador si vol recorre'ls i descobrir-ne tots els secrets. Els paisatges de cada regió consten d'una gran diversitat de localitzacions que intenten donar varietat al joc. S'hi troben poblets rurals, ciutats emmurallades i castells –inspirats en restes del període històric–, així com grutes i masmorres on es refugien bandits, criatures i cultes malèfics, tresors o relíquies. El més important, però, és com s'ha mantingut un disseny invariable des de la primera entrega. El món és el mateix, només es focalitzen en àrees diferents. Queda palesa la importància de crear un univers coherent per sobre de tot. Aquesta és una constant reconoscible que ajuda al jugador a sentir-se familiaritzat amb la saga. Kline posa de rellevància com els videojocs neomedievalls emfatitzen la creació d'un "heterocosmos", un món aliè al real, on la importància radica en la "veritat de la seva coherència" i no en la "certesa de la seva correspondència" (2014: 6). En altres paraules, les referències a la seva pròpia (re)elaboració de l'edat mitjana són més important i efectives que no pas les associacions reals amb un període medieval històric.



Fig. 7: Mapa de Tamriel dividit en els escenaris de cada joc i expansió, exceptuant el primer (*Arena*) que abasta la totalitat del continent (*fan art* [en línia] <http://www.reddit.com/r/gaming/comments/1v4f6u/where_all_the_elder_scs_games_have_taken_place/>).

Seguint amb aquesta mateixa idea, la narrativa del joc destaca per una ingent quantitat d'informació referent a l'aventura i al context del seu cosmos en forma de llibres ficticis en el món virtual. Aquest

factor porta a Kline a considerar que “els símbols del ‘medieval’ a TES no són els seus herois o les seves fortificacions, sinó els seus llibres” (2014: 9). La narrativa es situa així al camp de la literatura, sacrificant la interactivitat per assolir una relació amb el món medieval mitjançant un format de text més convencional. Aquests complements contextuals donen una major comprensió del joc a l’usuari i, al mateix temps, li proporcionen referències que, des de l’associació al gènere fantàstic, reforcen l’ambientació medieval. Aquest aspecte il·lustra la idea de Kline (2014), plantejada a l’apartat 3, de la qualitat palimpsestuosa del text neomedieval. A saber, la referència al món medieval reescrivint-la sobre unes bases prèvies ja existents, en aquest cas el medievalisme en la tradició literària fantàstica. Es tracta, doncs, d’una reformulació del període fruit d’una convergència d’imatges culturals, segons autors com Young (2010).

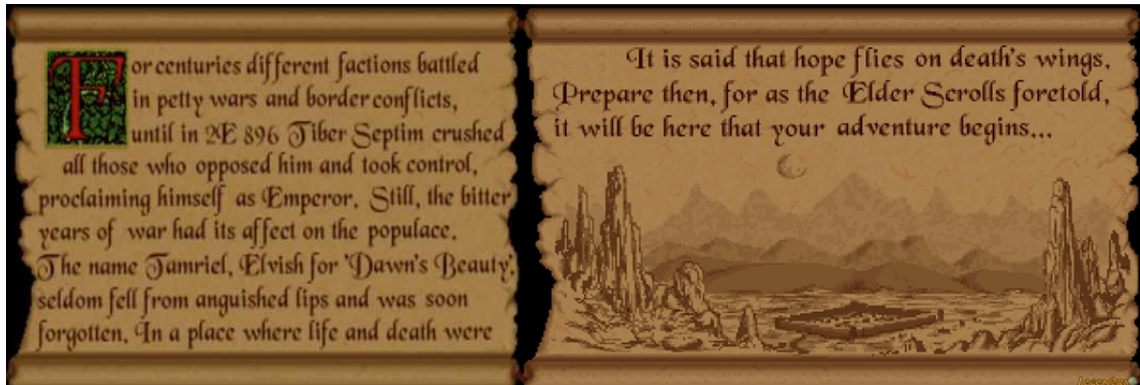


Fig. 8: Pergamí a la introducció d’*Arena* (Let’s Play The Elder Scrolls: *Arena* – Intro [en línia] <<https://www.youtube.com/watch?v=Tv8KVPZYWo>>).

Un darrer aspecte a tenir en consideració de la narrativa del joc són, un cop més, les escenes introductòries. En les dues primeres entregues (*Arena*, 1994, i *Daggerfall*, 1996) destaca la presència d’un pergamí o un còdex que intenta recordar els sistemes d’escriptura de l’edat mitjana (fig. 8). El mateix nom de la saga ja ens planteja aquesta idea. Cada entrega representa un dels antics pergamins (*elder scrolls*) que recullen la història d’aquest món fantàstic. A partir de *Morrowind* (2002), s’elimina aquest suport visual. La introducció d’aquest capítol segueix mostrant un text en pantalla, però ara ho fa sobre un fons roig. Sí manté un estil de lletra que pot fer pensar en una font d’estil gòtic simplificada i que, acte seguit, es converteix en símbols il·legibles de caràcter rúnic mentre una veu en off narra la història. A *Oblivion* (2006), aquest tipus de referència queda totalment eliminada i el joc s’inicia amb el discurs d’un home abillat amb robes de rei. Cal dir que la segona entrega també presenta una escena similar representada per actors després de mostrar les pàgines d’un còdex. Finalment, a *Skyrim* (2011) el jugador entra a Tamriel veient una escena purament cinematogràfica però lleugerament interactiva. El personatge que encarna es portat en carro i només s’obté informació a partir d’una conversa que s’escolta, o bé mirant l’entorn.

La tendència mostra una voluntat d’enfocar el primer contacte del jugador amb el món de TES, i amb les característiques que el relacionen amb el seu marc medieval, d’una forma cada cop més cinematogràfica. Els referents associatius que es mostren en pantalla pateixen d’elements àmpliament assentats en la concepció cultural de l’edat mitjana. Observem, doncs, aspectes dependents de la reinterpretació fílmica, així com de la literària, del medieval. En altres paraules, trobem un text neomedieval en base a escenes que l’usuari ja ha vist amb anterioritat.

5. Imaginant el passat forà

Com hem vist fins ara, tant TLoZ com TES proposen un marc referencial neomedieval per tal de donar entitat i coherència al mons virtuals que creen. Per tant, molts elements associatius són comuns. Els que es relacionen amb l'edat mitjana a través d'objectes materials i del paisatge visual són els més representatius. Ara bé, algunes de les aproximacions que es fan servir per reelaborar una imatge d'aquesta època són diferents.

Abans de posar en contrast els usos i motius per utilitzar el referent en ambdós casos, hi ha un aspecte a tenir en consideració. L'ús d'aquest període en la fantasia, ha despertat una fascinació per l'edat mitjana europea tant en els productors occidentals com en els japonesos, per qui el medieval esdevé un reialme mític on els somnis i les utopies es fan realitat (Versa, 2014). No obstant això, fa referència a un passat, presumptament històric, que només és directament propi d'Europa. Barrio es fa ressò de l'estrany que resulta l'elecció d'aquest període per part de la indústria cinematogràfica estatunidenca, tenint en compte que els EUA no tenen un passat medieval propi al qual evocar (2008: 245). De fet, segons Bull, la imatge general de l'edat mitjana de les primeres onades migratòries als EUA era negativa per formar part del passat europeu d'on marxaven. En canvi, alguns aspectes de la història medieval europea, i especialment l'anglesa, eren vistos per les elits com elements de la seva "prehistòria" (sic) (2005: 29-30).

En el cas del Japó la situació és encara més complexa. El país nipó té una història medieval pròpia ben diferent de l'europea. És un període que també ha estat profundament idealitzat i presenta uns referents i marcadors molt clars i utilitzats. Nogensmenys, la universalització d'una concepció del que va ser el període medieval europeu a través del poder tou¹⁶ exercit per la cultura estatunidenca ha convertit aquest imaginari en una opció més que viable i interessant a tot el món. Cal dir, però, que els factors culturals propis no poden ser apartats completament i també s'hi troben, com podem observar en l'apartat dedicat a TLoZ. Aquesta és una de les diferències més visibles entre les dues franquícies del món de l'oci electrònic que estem analitzant. Mentre a TES es manté la imatge universalitzada des de la cultura estatunidenca del que va ser –o del que ha de ser– l'edat mitjana, a TLoZ es barreja amb conceptes i elements d'un imaginari propi.

En un altre ordre de coses, l'estratègia emprada per ambdós jocs a l'hora d'inserir al jugador dona un pes important a la figura de l'avatar. El punt comú entre en Link i el personatge que encarna el jugador a TES radica en la voluntat de proporcionar un contenidor el més buit possible, on l'usuari s'hi pugui encabir sentint l'experiència com a seva. Ara bé, mentre a de TLoZ l'avatar del jugador conta amb un paper doble que també el converteix en un personatge del joc que no és el jugador, en el cas de TES és busca limitar l'avatar a un significant buit per evitar restriccions en la identificació del jugador amb ell.

Aquest fet és rellevant quan considerem el sistema moral del joc. Ja s'ha comentat com a TES l'usuari té una llibertat d'acció pràcticament plena. En el cas de TLoZ, la dualitat d'en Link dificulta aquest fet. Com a personatge del món d'Hyrule té els seus propis objectius, els del joc, que són moralment irreprotxables (Cuddy, 2008: 66). Malgrat això, algunes entregues permeten l'opció del furt o d'atacar fallidament, amb efecte més aviat còmic, als vilatans. Per exemple, tant a *Link's*

16 Joseph Nye (2005: 11) defineix el poder tou com la capacitat d'obtenir allò que es vol mitjançant l'atracció. Representa l'habilitat d'un Estat d'influir en les preferències d'altres utilitzant l'atractiu de la cultura, els ideals polítics o la legitimitat moral.

Awakening (1993) com a *Twilight Princess* (2006) existeix una forma d'agafar productes sense pagar d'una botiga del joc. En ambdós casos, aquest fet representa, el següent cop que s'entra a la botiga, un càstig que danya la vida de l'avatar. També és interessant l'aparició d'uns ocells anomenats "cuccos". Si aquest són colpejats repetides vegades, emprendran un furibund atac contra el jugador. Malgrat aquests petits exemples, la tònica general respon a actes d'altruisme com donació de diners o l'ajuda desinteressada a d'altres personatges (accions que acostumen a tenir recompensa). TLoZ és una història del bé contra el mal, però també sobre l'ús de la força (Walls, 2011).

El fet d'escollir un sistema ètic o l'altre a cada joc no sembla dependre de la relació que els dissenyadors poguessin establir amb el concepte del medieval. Com ja s'ha comentat, tant poden acostar el joc a la figura de cavaller heroic per una banda, com a la de la barbàrie i la inseguretat per l'altra. En aquest sentit, sembla més raonable considerar que la distinció rau en la decisió de quin estil de jugabilitat es volia donar a cada sèrie. Mentre, a l'hora de crear TLoZ, Miyamoto va traçar unes regles consistents, des de Bethesda es va considerar més interessant treballar sobre un sistema més lliure. En poques paraules, els factors que resulten determinants en la decisió sobre l'ètica de la jugabilitat són la distinció entre *ludus* i *paidia*, més que la imatge que el ventall ètic transmet al context neomedieval del joc.

Per altra banda, un fet paradoxal a les obres de ficció és com arribem a preocupar-nos o sentir nostàlgia per personatges i llocs que sabem que no són reals (Cuddy, 2008: 5). La forma més estructurada, i per tant propera a un text convencional, de narrar l'argument a TLoZ fomenta aquesta sensació vers el món d'Hyrule i les seves gents. En canvi, la llibertat a TES causa que certs fets o personatges canviïn o no arribin a aparèixer. Aquest factor redueix la força dels personatges i no permet establir-hi el mateix vincle que en l'altre cas.

Si ens fixem en el disseny del món virtual, segons els estudis de Salen i Zimmerman, el joc crea un lloc especial en el temps i l'espai que denominen el "cercle màgic". Com un cercle tancat, l'espai que circumscriu està limitat i separat del món real i requereix un estat mental determinat del jugador, una "actitud lusoria" (cit. a Dovey i Kennedy, 2006: 28-29). Considerant aquests elements, la inserció del jugador en el món virtual depèn del fet que s'aconsegueixi que entri en tal estat. Aquesta és la principal raó per la que, al nostre entendre, es recorre al context medieval. La imatge de l'edat mitjana permet crear un món il·lusori on l'irreal sigui coherent. El cercle màgic s'assenta en una alteritat prou llunyana, temporal i espacialment, com per permetre que la ficció sigui creïble. La pròpia alteritat de l'edat mitjana li proporciona una capacitat especialment potent per preservar la fantasia, és l'àmbit per excel·lència de l'imaginari (Haydock, 2008: 7). Tots els clixés que té associats i la tradició en la seva reformulació permeten al jugador acceptar el món que se li planteja i adoptar l'actitud lúdica. En altres paraules, el medieval és el símbol que permet expressar el fantàstic afegint-hi versemblança al seu significat.

Tant en el cas de TES com en el de TLoZ trobem diverses comunitats i fòrums a internet dedicats a la compilació d'informació i la discussió sobre els fets dels jocs i la història que els envolta. En aquest sentit, TES consta de gran quantitat d'informació que es pot extreure dels textos repartits pels propis jocs. L'elaboració de cronologies o mapes és una feina relativament senzilla però que entusiasma als fans. El problema de TLoZ és la manca de connexió entre les seves entregues, no repetint-se mai el mapa del món o presentant escassos referents interns entre les entregues. Aquest fet podria semblar que juga en la seva contra, però ans el contrari, crea un afany per omplir els buits. Jenkins considera que les característiques del fan responen a un mode de recepció cultural particular que combina una proximitat emocional amb una distància crítica. En un procés de consum

actiu, l'audiència esdevé membre d'una comunitat social alternativa i es fa partícip de la producció cultural (1992: 284-286). Segons Miyamoto, quan va crear TLoZ tenia en ment la idea de trencar amb la comunicació usuari-sistema com a únic element possible en el joc. La seva intenció era crear un tipus diferent de relació entre els usuaris al voltant d'aquesta fantasia (cit. a Cuddy 2008: 116). Per tant, discutir sobre TLoZ o TES forma part de l'experiència en si. Així, com podem observar en altres fantasies neomedievales, com el joc de rol *Dungeons & Dragons* o el videojoc massiu en línia *World of Warcraft*, la participació dels fans es veu potenciada gràcies a l'ús del context medieval que aporta un heterocosmos atractiu i immersiu.

Hem vist com el neomedieval forma un lloc per escapar de la modernitat, una fantasia on tot és possible i, alhora, familiar i perillós. Aquests elements fan del medieval un món que, quan es reinterpreta per a donar forma a un producte, permet a l'espectador introduir-s'hi de bon grat i, fins i tot, seguir en l'ensomni quan ja l'ha abandonat. La vinculació amb el món virtual –tancar el cercle màgic– és el que els dissenyadors de TES i TLoZ busquen aconseguir amb les seves reinterpretacions de l'edat mitjana. Observem, doncs, dues imatges d'una reinventada edat mitjana que utilitzen elements diferents per buscar un mateix resultat.

6. Conclusiones

En el nostre estudi de cas sobre l'aplicació de l'imaginari popular neomedieval al món de l'oci electrònic, hem pogut arribar a diverses conclusions. Primer, cal destacar el caràcter de la imatge del medieval a la cultura popular. Són diversos els autors que consideren que s'ha arribat a establir una multiplicitat d'idees sobre l'edat mitjana, ajustables segons els interessos de qui les evoca. En aquest sentit, Cantor (1991), Trigg (2008) i Young (2010) destaquen que la imatge es forma en un procés d'aprenentatge acumulatiu. La convergència de múltiples estructures culturals forma una visió simplificada del passat des del present. Aquest fet allunya els conceptes medievals d'un procés de recuperació històrica, mentre els apropa a una estructura imaginària en base a una sèrie de clixés.

Com recullen Bull (2005) i Barrio (2008), la formació d'aquest esquema parteix, en gran mesura, de la influència del romanticisme. Aquest corrent reafirma les visions negatives ja existents, però les matisa amb la idealització d'altres aspectes. Així, la imatge que se'ns ha transmès de l'edat mitjana combina un aspecte salvatge i inquietant, previ a la modernitat, amb un element que ens és familiar i està domesticat, evocant una utopia preindustrial. L'aparent contradicció entre el salvatge i el domesticat esdevé una dualitat, com la que també es dona entre la seva dimensió real i la fictícia. Combinant aspectes dicotòmics es crea un concepte atractiu on tot és raonablement possible per la seva proximitat amb una realitat, presumptament històrica, allunyada de la nostra, però familiarment reconeixible. En altres paraules, el medieval està format per una sèrie de visions estereotipades simultànies i un joc de contrastos que permeten crear un alteritat pretèrita amb conceptes contemporanis. Segons Haydock (2008) la cultura popular es desfà de l'edat mitjana per tornar-la a buscar. És en aquest retrobament amb ella on es forma un alteritat en base a conceptes actuals.

Aquests processos convergeixen en una estructura social i artística que podem anomenar neomedievalisme. La principal característica d'aquest corrent, originat a finals del segle XX, recau en la seva condició postmoderna (Versa, 2014; Kline, 2014). Destacant per una actitud que no veu

factible un autèntic coneixement del passat, es desvincula de qualsevol intenció de representació històrica acurada. Així, la importància es situa en el joc d'associacions que desperta en la ment de l'espectador o jugador la referència a una estructura preconcebuda del medieval. El neomedievalisme comenta i reinterpreta les imatges medievalistes dels textos postmedievals presents a la societat per utilitzar-los com a recurs narratiu. Kaufman ho considera un element doblement medievalista, al qual Kline suma la idea d'un palimpsest que es reescriu sobre diverses capes de medievalisme (2014: 6).

En els dos casos observats hem pogut constatar com es formula una relació amb el passat medieval a través de referenciar uns trops que permeten retrobar l'alteritat medieval. Aquest passat distant dóna eines tant a TES com a TLoZ per fomentar el grau d'inserció del jugador en el seus mons fantàstics. Així, el neomedieval és un recurs que permet crear un món fantàsticament creïble. És recognoscible, l'usuari s'hi situa ràpid i s'acosta a un fet que es creu real, però que aporta el matís màgic de la tradició literària fantàstica. El neomedieval facilita la coherència interna d'un món on el jugador es sent còmode i reptat a parts iguals. També desperta un interès que pot anar més enllà del producte o serveix per reflectir qüestions contemporànies des d'una alteritat que sembla distant i aliena. Tot i així, destaca la finalitat del neomedieval com a eina que ajudi a la immersió de l'espectador en un producte coherent i recognoscible. El cas de la utilització de símbols propis a TLoZ, abandonant certes referències, o el de la metaficció inclosa a TES, són exemples d'aquest fet.

L'època medieval, doncs, porta relacionats una sèrie de conceptes que s'expressen fàcilment mitjançant elements visuals. La dimensió del món medieval europeu que s'ha essencialitzat és útil com a rerefons, però no dirigeix tots els aspectes. Per això es produeix una reinterpretació d'alguns elements segons els interessos de cada cas. Els marcadors que hem anat observant en els exemples són sempre una base comuna. No obstant això, el nucli dur del medieval presenta variacions en base a la resta de marcs culturals de qui l'evoca i al que es vol representar a través d'aquest. Trobem una reformulació des del present, el fet neomedieval, dels elements establerts, el medievalisme.

Amb tot, es pot encabir aquest període en una idea globalitzada. L'edat mitjana ha esdevingut un universal entorn d'uns conceptes essencialistes (espases, castells, barbàrie, cavallers heroics, etc.), convertint-se en un discurs dominant. Parafrasejant Eco (1999: 16), trobem un signe que es fa oblidar com a tal i aspira a ser la cosa. Atorga un nou significat al període i universalitza una edat mitjana alienant-la del seu context històric, que la limita a realitats concretes i dispars del passat d'Europa. La fantasia és medieval i el medieval és europeu. Si aquesta afirmació no és certa i universal, diversos processos culturals han convergit fins adequar la realitat perquè ho sigui.

Bibliografía

- Barrio, Juan Antonio (2008) "The Middle Ages in USA Cinema", *Imago temporis. Medium Aevum*, (2): 229-260.
- Bull, Marcus (2005) *Thinking Medieval: An Introduction to the Study of the Middle Ages*. New York, NY: Palgrave Macmillan.
- Cantor, Norman F. (1991) *Inventing the Middle Ages: the Lives, Works, and Ideas of the Great Medievalists of the Twentieth Century*. New York, NY: Quill William Morrow.
- Cuddy, Luke (ed.) (2008) *The Legend of Zelda Philosophy*. Chicago: Open Court Publishing.
- Dovey, Jon i Kennedy, Helen W. (2006) *Game Cultures: Computer Games as New Media*. New York, NY: Open University Press.
- Eco, Umberto (1999) "Viaje a la hiperrealidad" i "Hacia una nueva edad media", *La estrategia de la ilusión*. Barcelona: Lumen, pp. 6-36, 37-48.
- Elliott, Andrew B.R. (2010) "Part I: Problems", *Remaking the Middle Ages: The Methods of Cinema and History in Portraying the Medieval World*. Jefferson, N.C.: McFarland, pp. 9-52.
- Harty, Kevin (1999) *The Reel Middle Ages: American, Western and Eastern European, Middle Eastern and Asian Films About Medieval Europe*. Jefferson, N.C.: McFarland.
- Haydock, Nickolas (2008) "The Medieval Imaginary", *Movie Medievalism: The Imaginary Middle Ages*. Jefferson, N.C.: McFarland, pp. 5-35.
- Hutcheon, Linda (2006) "Beginning to Theorize Adaptation", *Theory of Adaptation*. New York, NY: Routledge, pp. 1-32.
- Jenkins, Henry (1992) *Textual Poachers: Television Fans & Participatory Culture*, New York, NY: Routledge.
- Jenkins, Henry (2008) *Convergence Culture: La cultura de la convergència de los medios de comunicación*, Barcelona: Paidós.
- Kelly, A. Keith (2004) "Beyond Historical Accuracy: A Postmodern View of Movies and Medievalism", *Perspicuitas*. Disponible a <http://www.perspicuitas.uni-essen.de/medievalism/articles/Kelly_Beyond%20Historical%20Accuracy.pdf> [Darrera consulta: 19 de maig de 2015].
- Kline, Daniel T. (ed.) (2014) "Introduction, 'All Your History Are Belong to Us': Digital Gaming Re-imagines the Middle Ages", *Digital Gaming Re-imagines the Middle Ages*. New York, NY: Routledge, pp. 1-11.
- Loguidice, Bill i Barton, Matt (2009) "The Legend of Zelda (1986): Rescuing Zeldas and Uniting Triforces", *Vintage Games: An Insider Look at the History of Grand Theft Auto, Super Mario, and the Most Influential Games of All Time*. Oxford: Focal Press, pp. 303-317.

- Nintendo (2014) *The Legend of Zelda Hyrule Historia*. Barcelona: Norma Editorial.
- Nye, Joseph (2005) "Soft Power and Higher Education", *Forum Futures 2005*: 11-14. Disponible a: <<https://net.educause.edu/ir/library/pdf/ffp0502s.pdf>> [Data de la darrera consulta: 19 de maig de 2015].
- Trigg, Stephanie (2008) "Medievalism and Convergence Culture: Researching the Middle Ages for Fiction and Film", *Parergon*, 25 (2): 99-118.
- Vesa, Ileana (2014) "Neomedievismul postmodern", Cluj-Napoca: Eikon. Tesi doctoral. Traducció a l'anglès de la introducció per la mateixa autora disponible a <<http://193.231.20.119/doctorat/teza/fisier/331>> [Data de la darrera consulta: 31 de maig de 2015].
- Walls, Jonathan L. (ed.) (2011) *The Legend of Zelda and Theology*. [e-book] Gray Matter Books.
- Woods, William F. (2014) "Introduction – Our Lady of Pain: The Subgenre of Medieval Film", *The Medieval Filmscape: Reflections of Fear and Desire in a Cinematic Mirror*. Jefferson, N.C.: McFarland, pp. 3-20.
- Young, Helen (2010) "Approaches to Medievalism: A Consideration of Taxonomy and Methodology through Fantasy Fiction", *Parergon*, 27 (1): 163-179.

Llocs web consultats

- Carta Psicoanalítica (psicologia en México y en el mundo) (2002). Perrés H., José, "VI) Temporalidad y 'futuro perfecto'", *Memoria y Temporalidad: Encuentros y desencuentros entre la Psicología y la Epistemología Genéticas y el Psicoanálisis* [en línia]. Data de darrera consulta: 31 de maig de 2015, des de: <<http://www.cartapsi.org/mexico/memtem3.htm>>.
- DeviantArt (2015). *BLUEamnesiac profile* [en línia]. Data de la darrera consulta: 2 de juny de 2015, des de: <<http://blueamnesiac.deviantart.com/>>.
- Gamekult (toute l'actualité du jeu vidéo PC, consoles, mobiles) (2000-2015). *Miyamoto, la Wii U et le secret de la triforce* (entrevista publicada l'1 de novembre del 2012) [en línia]. Data de la darrera consulta: 1 de maig de 2015, des de: <<http://www.gamekult.com/actu/miyamoto-la-wii-u-et-le-secret-de-la-triforce-A105550.html>>.
- Nintendo (2015). "Vol. 2: El bosque denso" a *Iwata pregunta: The Legend of Zelda: Skyward Sword* [en línia]. Data de la darrera consulta: 5 de maig de 2015, des de: <<https://www.nintendo.es/Iwata-pregunta/Iwata-pregunta-The-Legend-of-Zelda-Skyward-Sword/Vol-2-El-bosque-denso/1-La-creacion-del-primer-campo/1-La-creacion-del-primer-campo-216638.html>>.
- Nintendo (2015). *Iwata pregunta: Link's Crossbow Training* [en línia]. Data de la darrera consulta: 5 de maig de 2015, des de: <<https://www.nintendo.es/Iwata-pregunta/Iwata-pregunta-Link-s-Crossbow-Training/Iwata-pregunta-Link-s-Crossbow-Training/1-La-creacion-de-juegos-puente/1-La-creacion-de-juegos-puente-206046.html>>.

- Reddit (2015). *Where all the Elder Scrolls games have taken place* [en línea]. Data de la darrera consulta: 2 de juny de 2015, des de: <http://www.reddit.com/r/gaming/comments/1v4f6u/where_all_the_elder_scrolls_games_have_taken_place/>.
- Tumblr (2007-2015). *The Architecture of Zelda* [en línea]. Data de la darrera consulta: 2 de juny de 2015, des de: <<http://architectureofzelda.tumblr.com/>>.
- VGChartz (Video Game Charts) (2006-2015). *Game Database, Global sales (in millions of units) per game* [en línea]. Data de la darrera consulta: 17 de febrer de 2015, des de: <<http://www.vgchartz.com/gamedb/>>.
- YouTube (2005-2015). *Let's Play The Elder Scrolls: Arena – Intro* [en línea]. Data de la darrera consulta: 2 de juny de 2015, des de: <<https://www.youtube.com/watch?v=Tv8KVPUZYWo>>.
- Zelda Universe (2014). *Skyward Sword's Visuals "Impressionistic"* (noticia publicada el 15 de juny del 2010) [en línea]. Data de la darrera consulta: 5 de maig de 2015, des de: <<http://www.zeldauniverse.net/2010/06/15/skyward-swords-visuals-impressionistic/>>.
- Zelda Wiki, the Zelda encyclopedia (2015). *File: GreatFairies Figurine.png* [en línea]. Data de la darrera consulta: 2 de juny de 2015, des de: <http://zeldawiki.org/File:GreatFairies_Figurine.png>.