

“Prenga xascú ço qui millor li és de mon dit”.
Creació, recepció i representació de la
literatura medieval



Coordinat per MERITXELL SIMÓ

Edició de GEMMA AVENOZA, ANTONIO CONTRERAS, GLÒRIA SABATÉ i LOURDES SORIANO

cilengua

SAN MILLÁN DE LA COGOLLA
2021

Todos los artículos publicados en esta obra han sido sometidos a un proceso de evaluación por pares.

COMITÈ CIENTÍFIC

Vicenç Beltran Pepió (Sapienza Università di Roma)
María del Rosario Aguilar Perdomo (Universidad Nacional de Colombia)
Carmen Elena Armijo Canto (Universidad Nacional Autónoma de México)
Anna Bognolo (Università di Verona)
Gloria Chicote (Universidad Nacional de La Plata)
María Luzdivina Cuesta Torre (Universidad de León)
Isabel de Barros Dias (Universidade Aberta de Lisboa)
María Xesús Lama López (Universitat de Barcelona)
Susan L'Engle (Saint Louis University, Vatican Film Library Department)
Pilar Lorenzo Gradín (Universidade de Santiago de Compostela)
José Manuel Lucía Megías (Universidad Complutense de Madrid)
Anna Maria Mussons (Universitat de Barcelona)
Maria Ana Ramos (Universität Zürich)
Rafael Ramos Nogales (Universitat de Girona)
Harvey L. Sharrer (University of California Santa Barbara)
Albert Soler Llopart (Universitat de Barcelona)
Lourdes Soriano Robles (Universitat de Barcelona)
Cleofé Tato García (Universidade da Coruña)

COMITÈ ASSESSOR

María del Rosario Aguilar Perdomo, Mariña Arbor, Anna Alberni, Carmen Elena Armijo Canto, Carme Arronis, Fernando Baños, Vicenç Beltran, Hugo O. Bizzarri, Julia Butiñá Jiménez, José Manuel Cacho Bleuca, Mariano de la Campa, Isabel Clúa Ginés, Márcio Ricardo Coelho Muniz, Esther Corral, María del Mar Cortés Timoner, María Luzdivina Cuesta Torre, Antonio Chas Aguión, Isabel de Barros Dias, Charles B. Faulhaber, Anna Fernández, Aviva Garribba, Fernando Gómez Redondo, Helena González, Daniel Gutiérrez Trápaga, Alejandro Higashi, María Xesús Lama López, Magdalena León, Karla Xiomara Luna Mariscal, Lluïcia Martín Pascual, Josep Lluís Martos, Rafael M. Mérida Jiménez, Annalisa Mirizio, Filipe Alves Moreira, Anna Maria Mussons, Veronica Orazi, Gemma Pellissa, Óscar Perea Rodríguez, Joan M. Perujo, Isabel de Riquer, Rafael Ramos, Antoni Rossell, María Sanz, Joseph T. Snow, Harvey L. Sharrer, Isabella Tomassetti, Gema Vallín Blanco, Aurelio Vargas Díaz-Toledo, Andrea Zinato

© Cilengua. Fundación San Millán de la Cogolla

© de la edición: Meritxell Simó, Gemma Avenozza, Antonio Contreras, Glòria Sabaté, Lourdes Soriano

© de los textos: su autor

I.S.B.N.: 978-84-18088-13-1

D. L.: LR 1031-2021

THEMA: DCF, DCQ, DSG, DSBB, DSC, DSK, HBLC1

Impresión y maquetación: Solana e Hijos Artes Gráficas, S.A.U.

Impreso en España. Printed in Spain

A la memòria de Gemma Avenoza

AGE OF EMPIRES II: THE CONQUERORS Y LA REINTERPRETACIÓN DE LA FIGURA HISTÓRICO-LITERARIA DEL CID

DANIELE ARCIELLO
Universidad de León

Resumen: De todos los productos videolúdicos que tienen relación con el imaginario medieval destaca sin lugar a dudas *Age of Empires II*, el segundo capítulo de una producción que ideó el grupo tejano Ensemble Estudios. En 1999 se comercializó una expansión, *The Conquerors*, con la que se realizó una reinención histórico-literaria de la figura del más importante héroe épico de España, el Cid Campeador. Dicho juego de categoría RTS (*real-time strategy*, estrategia en tiempo real) brinda la oportunidad de adentrarse en la historia de Rodrigo Díaz de Vivar, presentando una combinación de elementos históricos y fuentes literarias (*Cantar de mio Cid*, *Historia Roderici*) y legendarias que perfilan un personaje que, debido al cambio de perspectiva estadounidense, podríamos considerar *sui generis*. En este trabajo proponemos ahondar en las creaciones asimilables a la tradición literaria del Cid que, junto con algunos datos reales, constituye el armazón que estructura esta aventura virtual.

Palabras clave: *Age of Empires II*, *The Conquerors*, *Cantar de mio Cid*, el Cid Campeador, *Historia Roderici*, videojuegos.

Abstract: It is inarguable that *Age of Empires II*, the second chapter of the production conceived by the Texan team Ensemble Studios, stands out among all the videogames products related to the Middle Age imaginary. In 1999 it was released a new expansion pack, *The Conquerors*, by which an historical-literary reinvention of the most important Spanish epic hero, the Cid Campeador, had been created. This game classified as RTS (*real-time strategy*) provides the opportunity to get to know the history of Rodrigo Díaz de Vivar, presenting a combination of historical elements and literary (*Cantar de mio Cid*,

Historia Roderici) and legendary sources that shape up a character who can be considered *sui generis* thanks to the American perspective. In this article we propose a detailed analysis of the works related to the literary tradition of the Cid that together with some reliable historical information constitute the framework of this virtual adventure.

Keyword: Age of Empires II, The Conquerors, *Cantar de mio Cid*, *Historia Roderici*, the Cid Campeador, videogames.

1. INTRODUCCIÓN

La evolución de los videojuegos corre pareja al avance de las cada vez más nuevas y sofisticadas tecnologías, que están desarrollándose de manera exponencial. Los aspectos vinculados a lo visual, como los gráficos y la fluidez de las imágenes, tanto en las secuencias sin interacción como en el juego mismo, se han hecho fundamentales a la hora de realizar un producto que cautive la atención de los jugadores. Sin embargo, no todas las casas de producción han priorizado el impacto visual; algunas empresas se han aventurado en diferentes tipologías de juego que pretenden estimular al usuario, animándole a utilizar un amplio abanico de capacidades mentales. Ejemplo de ello es la creación de videojuegos de estrategia, en los que a menudo los buenos reflejos y el instinto se sustituyen por largas reflexiones y decisiones ponderadas. En muchas ocasiones, esta categoría se caracteriza por ofrecer al público un entretenimiento fundamentado en dos fases: a) la edificación de estructuras militares y económicas que favorezcan una disponibilidad de recursos constante y al mismo tiempo un sistema de defensa efectivo; b) la constitución de un ejército y la consiguiente acción de ataque.

Asimismo, existe una subcategoría de videojuegos de estrategia, denominados *real-time strategy games* (RTS), o videojuegos de estrategia en tiempo real. En ellos, no se contempla la división en turnos, sino que el tiempo transcurre de manera continua y «conllevan unas habilidades concretas en la planificación y la estrategia, además de ser juegos de larga duración».¹ En los últimos años, gracias a la posibilidad de navegar por internet con *browsers* avanzados, esta categoría lúdica ha tenido mucho éxito en su versión multijugadora en línea, lo cual ha implicado una implementación de la inteligencia artificial en términos de reactividad, en detrimento de aspectos meramente estratégicos o de información didáctica. En efecto, la tipología de los RTS

1. Simone BELLÍ y Cristian LÓPEZ RAVENTÓS, «Breve historia de los videojuegos», *Athena Digital. Revista de Pensamiento e Investigación Social*, 14 (2008), p. 174.

«puts a hard computational strain on the synthetic player. It can no longer delve into finding an optimal strategy but it should react immediately. Response is the key-word -even to such extent that game developers tend think that it is better to have armies of mindless bots than to grant them even a shred of intelligence».²

Sin embargo, la profundidad de dichos productos puede recuperarse a través de la inserción de noticias vinculadas a acontecimientos reales que estén relacionados con el tema central del videojuego. Son precisamente los juegos con un trasfondo histórico los que deparan más oportunidades para adquirir conocimientos, aunque sean someros, que trasciendan la simple competitividad entre jugadores. En efecto, las innovaciones tecnológicas ofrecen nuevas posibilidades de aproximaciones a textos y autores de épocas anteriores de manera no convencional. La digitalización de los recursos humanos, junto con el mejoramiento de las herramientas audiovisuales, ha dado lugar a nuevas propuestas no solo de interpretación, sino también de reelaboración y reconfiguración de modelos histórico-literarios. Sin duda alguna esto ha afectado de manera positiva al mundo videolúdico, ya que muchos juegos que se han desarrollado durante los últimos decenios ofrecen al jugador un conjunto de datos considerables en torno a algunos de los personajes más destacados de la literatura y de la historia universal.

Es el caso de la serie *Age of Empires*, un conjunto de RTS que recrean célebres batallas y hazañas de los héroes más famosos a nivel planetario, abarcando un periodo cronológico muy extenso, cuya saga «por sus características está especialmente indicada para la didáctica de la historia, permitiendo al docente mejorar la motivación y el interés de sus alumnos».³ En particular, *Age of Empires II: The Age of Kings*, realizado por *Ensemble Studios* en 1999, se focaliza en la época medieval, presentando, en la modalidad «Campaña», las biografías de personajes reales, cuyas vicisitudes se reconstruyen en clave lúdica, tales como Juana de Arco, Federico I Barbarroja o Saladino. Su primera expansión, *Age of Empires II: The Conquerors*, publicada un año después, incluye las historias de Moctezuma, Atila y el Cid.

En cuanto al héroe más representativo de la épica medieval castellana, su historia en el juego se interpreta con una conmixión de elementos sacados de su existencia real y del caudal literario que se produjo en torno a sus proezas. A continuación, tras un breve resumen de las características principales de *Age*

2. Jouni SMED y Harri HAKONEN, «Towards a Definition of a Computer Game», *TUCS Technical Report*, 553 (2003), p. 9.
3. Francisco AYÉN, «Aprender Historia con el juego *Age of Empires*», Proyecto Clio, 36, 10/07/2020, <http://clio.rediris.es/n36/otros/Aprender_historia_con_el_juego_Age_of_Empires.pdf>.

of *Empires II: The Conquerors*, nos adentraremos en el análisis de cómo la figura histórico-literaria del Cid se ha reinterpretado en este videojuego.

2. ASPECTOS MEDULARES DE *AGE OF EMPIRES II: THE CONQUERORS*

Cuando salió este producto al mercado el número de ventas fue considerable. Ello se debió a múltiples motivos. En primer lugar, el éxito que supuso el lanzamiento del juego principal, *Age of Empires II: The Age of Kings*, dio lugar a que se formara un enorme grupo de apasionados que consideraron la saga una de las mejores en el panorama lúdico mundial. En segundo lugar, se valoró la variedad de civilizaciones disponibles, con sus características peculiares, que concernían tanto a las tecnologías utilizables como a la conformación de los ejércitos. En tercer lugar, la inmediatez del juego y el hecho de que la dificultad en ganar las partidas de las misiones principales proporcionaba una relevante cantidad de horas de juego. Finalmente, hay otro aspecto que no puede omitirse en este examen, es decir, los datos historiográficos relativos a los pueblos seleccionables. En efecto, el menú principal ofrece un apartado llamado «Historia» que, una vez abierto, facilita un desglose que contiene una síntesis de los rasgos históricos, culturales, políticos y sociales de cada civilización. Por añadidura, es posible consultar una breve enciclopedia virtual contenida en una de las carpetas del CD.

Asimismo, cada vez que se emprende una misión de las campañas de los héroes, aparece una secuencia introductoria con un breve texto y una voz narradora, normalmente un personaje histórico o ficticio que esté relacionado con el protagonista, y algunos dibujos que contribuyen a la contextualización de las aventuras. En cuanto a la imitación de los ambientes urbanos medievales, es interesante notar la variedad de arquitecturas que son imprescindibles para mantener una economía sólida. Se reproducen estructuras como castillos, granjas, molinos, mercados, centros urbanos, campamentos mineros, campamentos madereros y monasterios. Hay incluso la posibilidad de construir una universidad al pasar a la época histórica siguiente, denominada en el juego «Edad de los castillos», lo cual beneficia al jugador con la disponibilidad de nuevas tecnologías. De cara a la producción de unidades, cada civilización tiene acceso a un tipo único, la *elite unit*, que es algo exclusivo de cada pueblo. Por ejemplo, los turcos cuentan con los jenízaros, los japoneses con los samuráis o los persas con los elefantes.

Como en la mayor parte de los RTS, las materias primas que sirven para el desarrollo son mínimas, ya que casi todos los objetivos a conseguir tienen que ver con la derrota del enemigo y no con la evolución económica. En cuanto a este último aspecto, conviene destacar que el avance tecnológico en el juego coincide con la progresión cronológica: hay cuatro épocas (Alta Edad Media, Edad Feu-

dal, Edad de los Castillos y Edad Imperial), a las que es necesario acceder para progresar y conseguir tecnologías más avanzadas.

Al ser evidente que *Age of Empires II* no prioriza el realismo, sino que, como la mayor parte de los juegos con planteamiento estratégico, se focaliza en representaciones simbólicas de estructuras y monumentos, nos percatamos de que se utilizan algunos patrones escenográficos para visualizar los sucesos más significativos, como veremos más adelante, al margen de intentar explicar el cambio de una época a otra con la metamorfosis estética que sufren las estructuras principales. Hay dos aspectos arquitectónicos muy llamativos en *Age of Empires*. El primero es la posibilidad de construir un *Wonder*, o Maravilla. Consiste en un monumento que suele seleccionarse entre los más conocidos de cada cultura (Hagia Sophia para los bizantinos, el Templo del Cielo para los chinos, etc.) y su construcción en algunas misiones significa la victoria completa del jugador. El segundo es el uso de fortificaciones. Murallas, puertas fortificadas, torres y castillos marcan la importancia de defenderse escondiéndose detrás de muros sólidos, lo cual reproduce simbólicamente la función que tenían los baluartes en época medieval. Un límite destacado del videojuego es la imposibilidad de recrear las batallas campales, dado que los conflictos normalmente se producen entre grupos de veinte unidades de media. Por ende, incluso las batallas en las que se veían involucrados miles y miles de soldados se representa de manera simbólica.

3. EL PUEBLO ESPAÑOL Y LA PERSPECTIVA INTERNACIONAL

Respecto de la interpretación de la España medieval según los programadores de videojuegos estadounidenses de *Ensemble Studios*, no cabe duda de que el armazón utilizado para perfilar la imagen de los pueblos ibéricos es rotundamente estereotipado, si bien presenta algunas características verosímiles. Desde el punto de vista militar, los españoles de *Age of Empires* poseen armada, infantería y caballería muy poderosas, lo cual reflejaría el periodo de la Reconquista contra los moros y las batallas sucesivas contra los turcos, con la consiguiente transformación bélica. La mayoría de las tropas utilizadas requieren un alto coste en términos de recursos, de ahí que en este videojuego el planteamiento vinculado a los españoles sea de tipo elitista, comparándolo con el de otros ejércitos disponibles. El *Wonder* asignado es la Torre del Oro de Sevilla, que aparece en el escenario individual de la batalla de Lepanto y en el quinto capítulo de la historia del Cid, como objetivo fundamental para ganar la partida. Además, es posible crear dos *elite units*: una es el conquistador, que recuerda desde luego a las milicias que se enfrentaron a los imperios prehispánicos de América, y la otra es el misionero, que posiblemente se conecte con el mismo periodo histórico.

En cuanto a las tecnologías únicas, curiosamente solo la civilización española contempla la posibilidad de una potenciación que beneficia a los aldeanos, es decir, un mejoramiento de sus habilidades combativas. Cabe citar textualmente la justificación de dicha tecnología que aparece en el *Game Reference*:

«The peasants of Spain lived especially hard lives in an era when life was not easy for anyone. The difference was that Spain was a battleground for much of the Middle Ages as the Christian kingdoms in the north strived to reconquer the peninsula from Saracens who had invaded in the 8th century. Spanish peasants were therefore also warriors part of the time. This was a fact that the French army under Napoleon would learn the hard way in the early 19th century».⁴

Este comentario resume la postura interpretativa que se suele tener acerca de la historia de España y la visión canónica sobre el espíritu del pueblo español. Es un factor este que determina una caracterización más eficaz de las poblaciones ibéricas, que revela sus efectos en el juego en la primera misión del Cid, cuando manifiestan su contrariedad si las tropas del jugador pisan sus cultivos y se tranquilizan solo si la figura del héroe se acerca a los campesinos. Aunque podría reflejar una visión estereotipada, esa reacción añade, a lo sumo, más profundidad a personajes que, de no ser así, quedarían al margen de los acontecimientos principales. Se trata de un mérito relevante respecto de la estructuración del trasfondo sociocultural, que le otorga más atractivo para los jugadores. En efecto, tanto los héroes principales como los diálogos entre ellos quedan sometidos a un proceso de delineación sugerente, pese a que, en general, «los juegos de estrategia, por su propia concepción, no suelen tener un gran personaje protagonista frente a los de acción, en los que uno o más personajes están bajo control directo del usuario».⁵ Veamos, pues, cómo se desenvuelve la narración del Campeador en *Age of Empires II: The Conquerors*.

4. LA FIGURA DEL CID

Conforme a aquello que hemos comentado en la introducción, en los videojuegos RTS, contrariamente a los estratégicos por turnos, la velocidad de juego es muy alta e implica una mayor rapidez de acción por parte del jugador. Dicha

4. MICROSOFT GAME STUDIOS, *Age of Empires II. Game Reference*, Irlanda, Microsoft Corporation, 2000, p. 25.

5. Daniel ESCANDELL MONTIEL, «Del Cid y la zarrampla: el imaginario caballeresco español en los videojuegos», *Aul@ Medieval*, 6 (2017), pp. 113.

inmediatez puede causar una falta de atención por los datos que se proporcionan respecto de la historia misma o de la calidad estética de las obras en la que se inspira. Desde luego es un aspecto negativo que también afecta al manejo de los elementos que componen la figura del Cid. En el fondo, la prioridad de esta tipología de entretenimiento es ofrecer un producto de gran impacto lúdico en detrimento de la profundización en asuntos culturales. Pese a ello, resulta meritorio el esfuerzo de combinar diversión virtual con conocimientos procedentes de distintas fuentes. Veamos, pues, cómo los diseñadores han ido articulando la aventura.

Al entrar en la panorámica preliminar de la campaña, un breve resumen nos informa someramente sobre el marco histórico, haciendo hincapié en algunas características clave del Cid. En primer lugar, su heroísmo, que se enfatiza por sus capacidades como general y como guerrero. En segundo lugar, su amor por Castilla, que se contrapone a la hostilidad de los “fanáticos” bereberes. En consecuencia, ya a partir de la descripción inicial apreciamos un proceso de literaturización moderna de Rodrigo Díaz, quien se enfrenta a enemigos claramente delineados, olvidando así los matices de relaciones políticas y económicas entre cristianos y musulmanes.

Acorde al planteamiento general del videojuego, al empezar una misión de la campaña del Cid aparece una secuencia introductoria con un breve texto y una voz narradora que, junto con algunos dibujos pertinentes, contribuyen a la contextualización de los acontecimientos. El desarrollo diegético corre a cargo de una mujer misteriosa, cuya identidad se revela en el segundo escenario. En el comienzo de la primera misión, titulada «Hermano contra hermano», nos introduce en el mundo de la España medieval del personaje, relatando lo que había ocurrido hacía varias décadas. Ya el primer texto es digno de un análisis detallado. Ante todo, la estrategia que los autores del videojuego emplean para justificar la narración es la curiosidad de un forastero que, en la ciudad de Valencia, le pregunta a una mujer el motivo por el que «un hombre muerto cabalga por la ciudad».⁶ Esta frase es relevante no únicamente por su función de prolepsis, sino también por el hecho de que no está tomada directamente del *Cantar de Mio Cid*, como veremos más adelante. En lo que concierne a la técnica del *flashback* para exponer los hechos sobre algún personaje, esta se emplea en casi todas las campañas de la serie de *Age of Empire*. Cronistas, testigos o familiares de los protagonistas acompañan el desarrollo de la acción con una secuenciación cronológica *à rebours*. No obstante, conviene subrayar que, a diferencia de otros casos, en este no hay una estructura asimilable al cuento. La narradora va presentando su versión como relato testimonial; en consecuencia, se asiste a un alejamiento

6. ENSEMBLE STUDIOS, *Age of Empires II: The Conquerors*, Microsoft Game Studios, 2000.

del modelo épico, ya que no hay recitación oral, en pro de un intento de otorgarle mayor verosimilitud a aquello que se narra, además de posibilitar mayor identificación por parte de los jugadores.

En la siguiente imagen, la mujer con un gesto teatral indica el castillo donde residía Rodrigo. Tras la explicación del étimo de 'Cid', se ponen de realce sus virtudes de manera hiperbólica: «Es el mejor hombre que haya existido jamás».⁷ Su honradez se evidencia ya desde el principio de la historia, lo cual está más en consonancia con el Cid épico que con su correspondiente real. Sin embargo, en ningún momento se habla de su linaje, lo que serviría para saber si era un infanzón como en el *Cantar de Mio Cid* o si pertenecía a la alta nobleza, tal y como se lee en la *Historia Roderici*. Además de ello, la situación en la que se mueven los personajes se sintetiza de forma bastante superficial; el rey Fernando I solo se indica como «antiguo rey de España».⁸ Asimismo, al comentar la división del reino con arreglo a las disposiciones testamentarias del soberano, no se menciona al hijo al que correspondió Galicia, García. Solo se ven contrapuestos el futuro rey Alfonso VI y Sancho, que heredó Castilla. En la descripción de ambos reyes, la legitimidad del gobierno de Sancho hace de contrapunto a la codicia y a la crueldad de Alfonso, como se verá al concluirse el escenario. Esto parece haber sido sacado del *Cantar*, pues los rasgos negativos de Alfonso son muy parecidos a los que tiene su versión ficticia en la obra.

Rodrigo se describe como un caballero sabio y fiel a su rey, mientras que Alfonso adquiere connotaciones negativas, muy parecidas a las que tenía su versión literaria en el *Cantar de Mio Cid*.

Al comenzar el primer escenario, cuyo título es «Hermano contra hermano», nuestro héroe debe enfrentarse a dos guerreros para convertirse en el campeón del rey Sancho. A este respecto, Negro Cortés señala que el primero, el que lucha a pie, es Jimeno Garcés, un regente de Navarra que se menciona en la *Historia Roderici*.⁹ La obra alude a él de esta suerte: «Postea namque pugnauit cum Eximino Garcez, uno de melioribus Pampilone, el deuicit eum».¹⁰ El segundo, que lucha a caballo, puede que sea la referencia a un sarraceno que el Cid ejecutó en Medinaceli.¹¹ Martínez Díez afirma que en el himno panegírico *Carmen Campidoctoris* (ca. 1190) declara que el combate con Jimeno fue el primero de Rodrigo,

7. *Ibid.*

8. *Ibid.*

9. Adrian Elías NEGRO CORTÉS, «Representaciones de la guerra en la actualidad: el caso de *Age of Empires II* y su campaña del Cid», *Roda da Fortuna. Revista Eletrônica sobre Antiguidade e Medievo*, 3, 1-1 (2014), pp. 598.

10. En Gonzalo MARTÍNEZ DÍEZ, *El Cid histórico*, Barcelona, Planeta, 1999, p. 59.

11. NEGRO CORTÉS, «Representaciones de la guerra...», art. cit., p. 598.

que se mereció el apodo ‘Campeador’,¹² hecho que se confirmaría con Sancho, que llama a Rodrigo «El Cid Campeador» en el videojuego, cuando se concluye la lid. De acuerdo con lo que sostiene Martínez Díez, el campeón no podía tener más de 18 años, lo cual no se corresponde con la imagen que aparece en los vídeos introductorios de las misiones, pero que seguramente se vincularía a la imagen de hombre maduro en el *Cantar de Mío Cid*. Los efectos gráficos intentan pintar un trasunto fiel de los territorios de Castilla y León, llenando el escenario de montes y zonas áridas. El episodio se concluye con la captura de Alfonso, evento este que realmente ocurrió, para luego ser expulsado «hacia el reino taifa de Toledo».¹³ El vídeo que cierra el episodio, en cambio, presenta algunas incongruencias. Es Urraca, hija del rey Ferdinando I, la que no quería interferencias por parte de Sancho, por lo que le encarga a Vellido Dolfos¹⁴ el asesinato del rey.

En la versión lúdica, toda acción malvada es perpetrada por Alfonso, el cual vuelve del exilio y se convierte en rey de Castilla y León. Interesante es la mención de una anécdota, probablemente apócrifa, según la que el Cid obliga al rey a jurar que no fue él el responsable de la muerte de Sancho.¹⁵ A estas alturas del juego, queda patente la minimización de la historia, puesto que todo se reduce a la hostilidad entre el Cid y el nuevo monarca. La enemistad originada por las razones anteriormente citadas se resalta con los dibujos que eficazmente crean una conexión entre la fealdad exterior y la maldad interior de Alfonso. Así, la marcada diferencia entre bien y mal se representa de manera explícita y reduce notablemente la carga psicológica de los personajes involucrados. En efecto, la sabiduría, la habilidad en gestionar los negocios, incluso el sentido del humor que perfilan la personalidad de don Rodrigo en el *Cantar* se diluyen en una actitud mucho más anodina en la interpretación virtual. Con todo, parece que una de las cualidades principales del Cid épico, la mesura, encuentra su correspondencia con el *Cid de Age of Empires*. Es algo que se corrobora no solo con los comentarios de la narradora, sino también, desde una perspectiva gráfica, con los dibujos.

12. MARTÍNEZ DÍEZ, *El Cid*, ob. cit., p. 59. Sobre el momento histórico en que Rodrigo recibe dicho apelativo, véanse las investigaciones de Richard FLETCHER, *El Cid*, Guipúzcoa, Nerea, 1999, pp. 119-120.

13. NEGRO CORTÉS, «Representaciones de la guerra...», art. cit., p. 600.

14. Véase al respecto JOSÉ CASO GONZÁLEZ, «La muerte del Rey Don Sancho” y sus fuentes tradicionales», *Archivum: Revista de la Facultad de Filología*, 15 (1965), pp. 126-141.

15. NEGRO CORTÉS, «Representaciones de la guerra...», art. cit., 600. Sobre el episodio ficticio de la Jura de Santa Gadea consúltese, entre otros: Mercedes VAQUERO, «El cantar de la Jura de Santa Gadea y la tradición del Cid como vasallo rebelde» *Olifant* 15,1 (1990), pp. 47-84; David Hook, «A marginal sketch in BL, Additional Ms. 25690, the *Cronica del Cid Campeador*, and the legend of the ‘Jura de Santa Gadea’», *The Electronic British Library Journal* (1996), pp.186-192 [10/07/2020], <<https://www.bl.uk/ebj/1996/articles/article9.html>>; Francisco Javier PEÑA PÉREZ, *El Cid. Historia. Leyenda y Mito*, Burgos, Dosssoles, 2000.

A continuación, el desarrollo de los acontecimientos se torna casi unilateral, presentando una escasez de referencias literarias y un buen número de incoherencias históricas. Puede que esto esté causado por el hecho de que, después de haber introducido el tema y los personajes principales, ya no se consideraba necesario seguir con cierta fidelidad tanto el desarrollo de la historia contada en los textos literarios como aquello que realmente aconteció.

El segundo escenario, «El enemigo de mi enemigo», se abre con la boda entre el Cid y doña Jimena, quien revela que es la mujer que está contando la historia. El video también habla de las constantes luchas de Rodrigo, quien se ve obligado a ello a causa de la envidia de su rey.¹⁶ En este escenario, mucho menos verosímil que el anterior, Rodrigo debe intervenir para eliminar una rebelión en Toledo, a raíz de los enfrentamientos internos entre musulmanes.¹⁷ En verdad, él nunca tuvo que participar en una guerra en aquella ciudad, ya que viajó solo para recaudar tributos en la taifa abbadí, y no pasó ni por la ciudad del Tajo ni por Sevilla aunque el conflicto toledano fue un hecho probado históricamente. En síntesis,

«el videojuego mezcla dos realidades que sucedieron separadamente: la intervención del Cid en los asuntos taifales y la conflictividad interna de la taifa de Toledo, pero Rodrigo Díaz jamás intervino en los asuntos internos de la taifa toledana. Por otra parte, Al-Mutamid no tiene nada que ver con Toledo».¹⁸

En consonancia con lo que hemos comentado anteriormente, sus actividades en calidad de infanzón no se consideran relevantes en comparación con su valor como guerrero. Solo se mencionan sus responsabilidades cuando el rey las manipula para alejarlo de su reino, como veremos ahora.

Con relación a los aspectos gráficos, se distingue de manera clara la ciudad de Toledo, cuyos muros y torres representan en términos de juego un reto bastante problemático. El efecto dramático del evento, a pesar de ser ficticio, se representan con la huida hacia el límite del escenario de un grupo de aldeanos toledanos.

El tercero, «El exilio del Cid», tematiza un episodio clave del protagonista, tanto en sus versiones noveladas como en su verdadera historia, es decir, su destierro. El Rodrigo histórico tuvo que sufrir dos condenas de exilio, mientras que aquí el protagonista es exiliado solo una vez; por tanto, hay cierta similitud con el *Cantar*. Aun así, en la partida no aparece la acusación de *malfeetría*, y se aduce como único motivo del exilio la envidia del rey, para no romper el hilo narrativo que lo conecta con el escenario anterior. De todos modos, sí se produce el hecho

16. ENSEMBLE STUDIOS, *Age of Empires II*, cit.

17. NEGRO CORTÉS, «Representaciones de la guerra...», art. cit., 601.

18. NEGRO CORTÉS, «Representaciones de la guerra...», art. cit., 600.

de que, a medida que se aleja del castillo de Alfonso VI, van uniéndose a su causa muchos guerreros. De acuerdo con la dicotomía bien/mal y el maniqueísmo que se explicita en muchos videojuegos estadounidenses, solo aparece un enemigo, que se convertirá en acérrimo rival del Cid y sustituirá a partir de este escenario a su antagonista anterior, el rey Alfonso. Se trata del conde Berenguer Ramón de Barcelona y se hace caso omiso del «rey aragonés Sancho Ramírez y al hermano de Al-Muqtadir, el soberano de la taifa de Lérida».¹⁹ Los constantes ataques desde la frontera barcelonesa se reducen al único conflicto con el conde y tal vez esto sea otro punto en común con el *Cantar*.

Otro dato histórico importante es la entrada al servicio del rey moro de Zaragoza, ya que en el *Cantar* no se menciona, pero en *Age of Empires* es una parte importante del escenario. Debe apreciarse, pues, la frecuente oscilación temática y de contenido entre las diferentes fuentes que los creadores del juego hacen a lo largo de toda la campaña.

Por su parte, «La Guardia Negra» quizás sea el episodio más difícil y complejo que deben abordar los jugadores, incluso desde el punto de vista del realismo, ya que hay confusión histórica, aunque coincida con la realidad de la invasión almorávide causada por la petición de ayuda por parte del soberano de Zaragoza:

«De nuevo *Age of Empires* mezcla a Al-Mutamid con el soberano que reinaba en ese momento en Zaragoza, el sucesor de Al-Mutamin, Al-Mustain. Es cierto que fue el rey sevillano el que encabezó la llamada de los reyes taifas a Yusuf ibn Tashfin, jefe de los almorávides, pero no que estaba reinando en Zaragoza. De hecho, el soberano zaragozano Al-Mustain no participó en dicha embajada».²⁰

Otro elemento inventado por el equipo de *Ensemble Studios* es la colaboración entre el Cid y Alfonso, ya que la *Historia Roderici* solo menciona que fue perdonado casi un año después, posiblemente porque le hacía falta un aliado en defensa de los límites de su reino.²¹ De todas formas, las reiteradas invasiones desde la zona costera crean una tensión dramática que cautiva al jugador a lo largo de toda la duración del escenario.

«Rey de Valencia» es la aventura que permite a nuestro héroe tomar la ciudad. El episodio puede dividirse en dos partes; en la primera, bastante fidedigna, Rodrigo recibe apoyo de las ciudades de Lérida y Denia, que fueron justamente tributarias del Rodrigo histórico. No obstante, no es cierto que Valencia acogie-

19. NEGRO CORTÉS, «Representaciones de la guerra...», art. cit., 604.

20. *Ibid.*

21. *Ibid.*

se de buen grado al Cid, por lo que este tuvo que organizar un largo asedio.²² Además, y por eso la segunda parte difiere notablemente de las fuentes clásicas, el Cid no lucha en contra de los almorávides, sino que el videojuego hace que el conde Berenguer vuelva a la carga. El objetivo para el triunfo de la misión es la construcción del *Wonder* español, la Torre del Oro, con evidente incongruencia histórico-geográfica.

Por último, el muy difícil escenario «Reconquista». El vídeo introductorio es quizás el que produzca una mayor y más acertada conmoción. En él, la esposa del Cid narra cómo el gran guerrero fallece por una herida mortal, una flecha que le atraviesa la armadura durante uno de los frecuentísimos ataques de una nueva oleada de almorávides. Se trata desde luego de otro elemento legendario de carácter hagiográfico surgido con posterioridad a la composición del *Cantar* y que forma parte de aquel conjunto de relatos que se produjeron en la zona del monasterio de Cardena a partir del siglo XIII.²³ Versaban sobre los últimos años del Cid, y puede que la anécdota de la flecha se haya seleccionado posiblemente por el carácter épico del cuento.

El Cid no puede moverse del castillo, porque está muerto, pero nadie ha de enterarse de ello, ya que lo que se pretende es infundir valor en el ánimo de sus soldados. El ardid de colocar su cuerpo sobre su caballo, Babieca, también forma parte de aquel grupo de leyendas de la época.

Tras haber ganado el escenario, el vídeo final revela que ahora Jimena se ha convertido en reina de Valencia. Cabe notar que el largo *flashback* culmina con el vídeo introductorio de la última misión, precisamente para que el final sorprendente no se revele hasta la consecución del objetivo último. El círculo se cierra, pues, realizando una conexión con la primera escena del vídeo inicial, cuando se alude al motivo por el que el desconocido pide a Jimena que le cuente la historia de su esposo.

5. CONCLUSIONES

Es indudable que la figura del Cid ha inspirado multitud de obras de lo más variado en términos de género artístico y de producto comercial. En palabras de Escandell Montiel, pese a que no se trata de un héroe dotado de poderes mági-

22. NEGRO CORTÉS, «Representaciones de la guerra...», art. cit., 604-606.

23. Sobre la tradición manuscrita y las teorías en torno a la atribución autoral de dicho conjunto de relatos de sesgo hagiográfico, consúltese Alberto MONTANER, «Prólogo», en *Cantar de mio Cid*, ed. Alberto MONTANER y estudio preliminar Francisco RICO, Barcelona, Galaxia Gutenberg, 2007, pp. CCCXIX-CCCXXIII.

cos, «el personaje en sí mismo sí tiene una fuerza icónica capaz de trascender la figura histórica y literaria y llegar a los videojuegos».²⁴

En cuanto al juego en cuestión, el proceso de criba y selección de la biografía del Cid, sumado a la manipulación de composiciones poéticas de la Edad Media, es tan evidente que solo aquellos que desconocen la historia de Rodrigo Díaz no se percatarían de todos los cambios y lagunas en esta reelaboración video-lúdica. Hay otros ejemplos que lo prueban de manera tajante. Por ejemplo, respecto del *Cantar de Mio Cid*, en *Age of Empires* nunca se hace mención de los infantes de Carrión ni de todo lo que ocurre después y que es parte medular de los cantares segundo y tercero de la obra. Asimismo, el ataque histórico del rey Alfonso después de la toma de Valencia no aparece ni en el *Cantar* ni en el videojuego. Por añadidura, en el texto poético no se hace ninguna alusión a un hijo varón, como tampoco se hace en el videojuego de *Ensemble Studios*, aunque en este tampoco se hace mención de las dos hijas, ni siquiera con sus nombres literarios. Solo se alude a ellas en un momento fugaz de la narración. A la vista de ello, se puede colegir que se ha llevado a cabo una amalgama de elementos sacados de la tradición épica, el *Cantar*, la *Historia Roderici* y el *Carmen Campidoctoris*, de la vida real de Rodrigo Díaz de Vivar y de mitos y leyendas surgidos después de su fallecimiento.

Innegablemente este producto ofrece al jugador la oportunidad de aproximarse a un hito cultural hispánico, lo que beneficia sobre todo a los usuarios procedentes de otros países. Si bien hay inexactitudes y anacronismos, incluso en el uso de las unidades militares —como por ejemplo la posibilidad de vencer a los enemigos utilizando guerreros con arcabuces, llamados en el juego conquistadores, misioneros de inspiración jesuita y cañones—, la representación gráfica sugestiva, junto con la verosimilitud de algunos episodios narrados y la introducción a la historia hecha de forma bastante original, convierte esta obra virtual en un buen instrumento didáctico, al margen de proporcionar muchas horas de entrenamiento educativo. Asimismo, el entramado diegético, que consiste en la ya mencionada estructura circular, confiere un mayor carácter literario a la campaña del Cid.

El resultado es una versión personalísima de la historia de Rodrigo, lo cual, lejos de restarle mérito al videojuego, facilita un modelo en el que inspirarse para versiones futuras de las gestas del Cid Campeador.

24. ESCANDELL MONTIEL, «Del Cid y la zarrampla...», art. cit.

