

LA EDAD MEDIA JUGADA

HAMBRUNAS, GUERRAS
Y PESTES



Juan Cruz Oliva Pippia
uann.oliva28@gmail.com

“**A**micia, quiero ver a mamá” dice, con temerosa voz, un pequeño niño. La respuesta que él obtiene no es más tranquilizante: “Mamá está muerta, Hugo. Nunca volverás a verla”.

Son estas las primeras palabras que escuchamos en el tráiler de *A plague tale: Innocence*, videojuego nominado para la categoría “Mejor Narrativa” en la entrega de los Games Awards 2019. El juego nos inserta en la Francia de 1348 y nos hace parte de la historia de Amicia y Hugo de Rune, dos jóvenes hermanos que se ven obligados a abandonar su poblado de origen, huyendo de la Inquisición e intentando garantizar su supervivencia en un mundo de “demasiada hambre, demasiada guerra, demasiada peste, (y) demasiada muerte”¹.

1 E. Portela, “La peste negra y las crisis agrarias”. En S. Claramunt, E. Portela, M. González & E. Mitre., *Historia de la Edad Media*, Barcelona, Ariel. 2018, p. 258

Hacia principios del siglo XIV, en el alba del período que conocemos como Baja Edad Media, el incremento en la producción de granos y cereales, que había predominado durante los últimos dos siglos a causa de la extensión de la superficie cultivada, sufrió una fuerte depresión sin ningún tipo de mejora técnica o tecnológica que pueda amortiguar su caída. Sarasa Sánchez ilumina que “el viejo continente atravesaba una crisis de ahogo y que había llegado al límite de su expansión espacial, económica y mental”². Eran muchas las bocas para alimentar y cada vez menos el alimento disponible. Nuevas amenazas renacerían del olvido, acechando a un futuro sentenciado por la historia. Las malas cosechas, la subalimentación y el hambre conformaron un caldo de cultivo ideal para el aumento de pérdidas de vidas humanas, el deterioro en la capacidad de resistencia biológica de las personas y la proliferación de nuevas enfermedades e infecciones. Allí, en el año 1348, arriba la llamada Peste Negra, enfermedad recurrente que generó una serie de devastadoras epidemias en la segunda mitad del siglo XIV. Las consecuencias demográficas fueron catastróficas. La muerte se paseaba por las calles de las ciudades infundiéndole miedo y angustia en to-

2 E. Sarasa Sánchez, E., *Las claves de las crisis en la Baja Edad Media (1300-1450)*, Barcelona, Planeta, 1991, p. 26

das las sociedades. Tanto paseaba la muerte que los mismos personajes medievales comenzaron a pensarla y temerle de nuevas y distintas maneras. La peste se convirtió, sin dudas, en la más cruel y atroz calamidad que alguien podía atravesar.

El videojuego que nos ocupa construye una serie de diversos escenarios que pretende transmitir al jugador todos los síntomas de un período de crisis. Su correr da cuenta de las consecuencias humanas, materiales y psicológicas de la peste, así como también la presencia constante y acechante de la guerra y del Santo Oficio. Recorrer las calles de una ciudad sitiada por la enfermedad, caminar por los pasillos de una Universidad o de una iglesia, encontrarse cara a cara con lo que pudieron haber sido los restos de una batalla enmarcada en la Guerra de los Cien Años, son sólo algunas de las posibilidades en las que podemos adentrarnos, analizar e interpretar. Necesario resulta mencionar, para el público jugador, el alto nivel de **¡spoilers!** que posee el artículo.

A plague tale: Innocence es un videojuego de aventura-acción (con algunos tintes de lógica) que narra la historia de dos jóvenes hermanos pertenecientes a una pequeña nobleza local, Hugo y Amicia de Rune, que se ven obligados a abandonar su hogar, huyendo de los hombres armados de la Inquisición. Si nos valemos de las tipologías de videojuegos que

representan la historia desarrolladas por Ramón Méndez, podríamos calificar al juego dentro de la categoría de aquellos que ofrecen una recreación realista de un contexto histórico real para presentar una narración ficticia o fantástica. En estos videojuegos, “los desarrolladores pusieron sumo cuidado en pulir todos los aspectos de la obra para que se recrease la realidad con la mayor fidelidad posible”³. Sin dejar de lado esta recreación de la realidad, la trama se encuentra envuelta, necesariamente, en un relato ficticio y/o fantástico. En otros juegos de similares características, como podría serlo *Assassin's Creed* (Ubisoft, 2007), los diálogos o sonidos callejeros se vuelven aleatorios y hasta repetitivos. Sin embargo, en *A plague tale: Innocence* estos diálogos y sonidos parecen estar agregados de forma minuciosa, respondiendo directamente a las necesidades circunstanciales del juego. Así, los pocos diálogos callejeros que oímos al jugar son de gran relevancia y nos revelan información muy valiosa para el enriquecimiento del análisis de la trama.

En el año 1347, barcos mercantiles italianos transportaron la Peste Negra desde el puerto de la

3 R. Méndez, “El videojuego como medio documental: tipologías de representación videolúdica de la realidad” En J. Jiménez Alcázar, G. Rodríguez, & S. Massa (coords.), *Humanidades digitales y videojuegos*, Murcia, Universidad de Murcia, Servicio de Publicaciones, 2020, p. 98

ciudad de Caffa, en Crimea, hasta Constantinopla a través del Mar Negro, y hasta distintos puertos de la costa del Mediterráneo. Según Ole Benedictow⁴, estos fueron los acontecimientos cruciales que desencadenaron la macabra difusión de la peste por Oriente Medio, Asia Menor, el norte de África y Europa.

Situándonos, ya en el videojuego, en el Reino de Francia del año 1348, observamos que la peste, como enfermedad, no había llegado aún al poblado de los de Rune. Sin embargo, sus habitantes parecían saber sobre la existencia de la enfermedad y tener una idea con respecto a ella. Cuando en los primeros minutos de juego nos adentramos en la capilla del pueblo, nos encontramos con un hombre arrodillado (tal vez monje o miembro del clero) de frente al altar, rezando a San Sebastián: “Líbranos del mal, concédenos salud eterna y no permitas que la plaga llegue a nuestras puertas”. Aunque nuestro personaje no haya vivido en carne propia la situación de peste, el miedo a ella y sus soluciones espirituales (tales como rezarle a San Sebastián, santo frecuentemente utilizado como “antipeste”) ya se encontraban en la cotidianidad de los habitantes del pueblo. La peste continuaba siendo un problema futuro y desconocido de forma directa.

Son estas las experiencias e ideas con las que

4 O. Benedictow, *La Peste Negra (1346-1353). La historia completa*, Madrid, Ediciones Akal, 2020

Amicia y Hugo cuentan al momento de abandonar su lugar de origen. La peste no es, por ahora, su principal preocupación. Ellos huyen dado que la Inquisición se ha encargado de asesinar a sus padres y seres cercanos. El miedo inicial es, entonces, el miedo de unos pequeños que han visto cómo sus padres fueron atravesados por espadas. Un temor a la agresividad y a la muerte violenta, características de la Baja Edad Media. En su huida y desesperación, los hermanos de Rune llegan a una ciudad en la que intentarán conseguir ayuda. Pero esta ciudad, a diferencia de su pueblo, ya había conocido la peste. Tanto el jugador como los pequeños de Rune avanzarán, ahora, un paso más en su forma de conocer y entender a la enfermedad.



Una feria o mercado nos espera en las puertas de la ciudad. Sin embargo, nadie se encuentra allí ofreciendo sus alimentos o productos artesanales. Por el contrario, el escenario se nos presenta sorpresivamente calmo y silencioso. La música desaparece por completo, acentuando una extraña sensación de soledad. Nos encontramos solos, con nuestros pasos y sonidos de insectos. La comida exhibida se encuentra rodeada de moscas y da evidentes signos de putrefacción, como si nadie hubiese estado en esa feria durante los últimos días. Con un tono de preocupación, Amicia se pregunta “¿Dónde están todos?”. Segundos después, nos adentramos en las calles de la ciudad y nos encontramos algunas personas en las puertas de sus hogares. Cuando estas personas logran vernos, se esconden rápidamente dentro de sus casas y cierran bruscamente las puertas, dejando las calles desiertas, tal como se observa en la Imagen 1. Los gritos y pedidos de auxilio de Amicia no parecen funcionar. Aquel miedo a un problema que parecía lejano en el tiempo estaba dando lugar a un nuevo miedo: al de encontrarse en la *ciudad sitiada por la enfermedad* ⁵.

En la ciudad sitiada que describe Jean Delumeau en su obra *El miedo en Occidente* reina el silencio y

5 J. Delumeau, *El miedo en Occidente*, Barcelona, Taurus, 1978. Recuperado de: <https://lectulandia.me/> 2020

la soledad. La agitación y las conversaciones familiares, los sonidos diarios que emanaban de las ferias y de los trabajos artesanales, los encuentros vecinales puerta con puerta, las canciones y juegos de los niños y muchas otras cosas más desaparecieron por completo de la realidad urbana. Mínimos detalles cotidianos e imperceptibles cambiaron a raíz de la enfermedad. Miedo e inseguridad es aquello que demostraron las mujeres que Amicia y Hugo se encontraron en la ciudad, y es que “la inseguridad no nace sólo de la presencia de la enfermedad, sino también de una desestructuración de los elementos que integraban el entorno cotidiano”⁶.

Con sus puertas cerradas (ocasionalmente, marcadas de blanco para detectar a los contagiados) y con ventanas bloqueadas con clavos y maderas, el paisaje que el videojuego nos presenta es constante y repetitivo. La angustia y el terror son transmitidas de forma directa a la pareja de hermanos. Por el miedo del contagio mutuo, sostiene Delumeau, los habitantes de las ciudades se apartan unos de otros, evitando abrir las ventanas de su propia casa y sobreviviendo con las pocas reservas alimenticias que se han podido acumular con anterioridad.

Para caracterizar estos períodos de peste, el autor utiliza el término de *soledad forzada*, muy su-

6 *Ibidem*, p. 196

gerente y aplicable al videojuego. No sólo el trato entre las personas se volvió distante y con precauciones extremas de por medio, sino que también el trato humano parecía hasta desaparecer. Cuando alguien se encontraba en una posición de necesidad en tiempos de estabilidad, por regla general, los habitantes se hacían cargo de brindar la ayuda pertinente. Pero aquí, las relaciones humanas fueron trastocadas completamente y el abandono a aquellos que necesitaban ayuda se transformó en la nueva reacción por defecto. Haciendo propias las palabras de Francisco de Santa María, Delumeau nos dice: “Se rehúsa toda piedad a los amigos, puesto que toda piedad es peligrosa. Como todos tienen la misma consigna, apenas tienen compasión unos de otros”⁷. Cuando Amicia necesita ayuda dice, frente a una puerta cerrada: “¡Disculpen! ¡Soy la hija del señor Robert de Rune!”. Ningún título, privilegio o estamento parece tener validez frente a la peste. El abandono estaba asegurado y el inicio de una tensa melodía de cuerdas (con algunos cuervos de fondo) parece estar de acuerdo. Esta soledad forzada es la que reina en nuestra primera desventura en la ciudad sitiada por la enfermedad.

No obstante, el juego avanza, abandonamos la ciudad y, para Hugo y Amicia, la peste y sus conse-

7 *Ibidem*, p. 133

cuencias parece ser problema de aquella población dejada atrás. La preocupación más “tangible” del jugador continúa siendo la Inquisición. Debemos evitar a sus hombres armados para seguir en juego. Sin embargo, cuando nos encontramos en un ámbito más rural, llegando a la granja de Laurentius presenciamos una escena que consideramos clave en el desarrollo narrativo del juego. A los gritos de “¡Retirada! ¡Retírense todos!” observamos a un grupo de hombres de la Inquisición huyendo desesperadamente, con sus carros y caballos, de la granja a la cual nosotros recién estamos llegando. ¿Qué significa esto? Que la Inquisición también le tiene miedo a algo. Y, en las ideas que eso nos transmite, hay un peligro mucho mayor que el Santo Oficio.

Hasta aquel momento, dentro del videojuego, la peste era algo más bien abstracto, una suerte de enemigo invisible que aún no podía hacernos daño físico. Sólo podíamos percibir las consecuencias de su existencia, tales como el hambre, la locura colectiva, la soledad forzada, etc. En un videojuego de aventura, con sus mecánicas de juego ya establecidas (disparar con una honda, esconderse entre los arbustos, etc.), un “villano” abstracto o invisible no podría ser combatido ni evitado. Y es aquí en donde cambia la forma en la que se nos presenta la peste: es materializada en colonias de miles y miles de ratas, una auténtica plaga. La peste son las ratas. Si

las ratas te muerden, “has muerto”. Y aunque entre en contradicción con las teorías que sostienen que la peste es una enfermedad infectocontagiosa que se transmite al hombre a través de la pulga de la rata (y no del mordisco de la rata en sí)⁸, el hecho de cristalizar a la peste en el cuerpo de muchísimas ratas le da entidad a la misma, permitiéndole ser algo visible, tocable (“algo material”) y factible de ser un personaje combatible dentro de las mecánicas que el juego nos propone.

Es así, que cuando entramos a una segunda ciudad sitiada por la enfermedad (la ciudad de la universidad) ya conocemos de donde proviene el peligro de la peste y las consecuencias que puede traerle a los habitantes de una población. Pero, en la oscura noche, este nuevo escenario es mucho más desolador. No logramos siquiera entrar a la ciudad que nos encontramos con lo que vemos en la Imagen 2, una multitud de personas con antorchas, a lo lejos, evacuando la ciudad. Oímos a algunos miembros de la Inquisición hablar: “Saben que si se quedan van a morir, ¿crees que se irán por decisión propia?”. Tal como nos indica Delumeau, la solución más adecuada consistía en huir de la peste.

8 G. Rodríguez, C. Bahr y M. Zapatero, *Historia medieval: siglos III a XV*. Mar del Plata, GIEM, 2018 Recuperado de: <http://giemmardelplata.org/>

Aquellos que tenían mayores posibilidades materiales eran los primeros en irse, sembrando la locura en el resto de la población e incitando al abandono de la ciudad por parte de los pobres. De hecho, bajo ciertas circunstancias, el Santo Oficio parecía tener el control sobre los procesos de evacuación urbana. “Pero esta evacuación colectiva improvisada y esta afluencia a las puertas de una ciudad que pronto iban a cerrarse adquirirían apariencias de éxodo”⁹. Muchos partían, sí, pero pocos sabían en dónde terminarían y cuál sería su destino.



9 J. Delumeau, *ob.cit*, p. 131

El panorama dentro de la ciudad es devastador. Como vemos en la Imagen 3 del videojuego, la calle ya no estaba vacía (como en la primera ciudad) sino que estaba cubierta de cadáveres amontonados, rodeados de cuervos, insectos e, incluso, algunos cuerpos con vida aun agonizando, tosiendo y pidiendo ayuda. “¿Es lo mismo en todas partes?” se pregunta Amicia.



En toda sociedad, la muerte implica una liturgia y rituales determinados (por ejemplo, un entierro o un velorio en la sociedad argentina del siglo XXI). Pero tanto en los tiempos de peste como de guerra, señala Delumeau, la conclusión de la vida de las personas se desarrollaba en circunstancias de caos, de anarquía, de horror y de interrupción

de las costumbres más arraigadas del pensamiento colectivo. Estamos hablando de una abolición de la muerte personalizada, sin pompas fúnebres ni ceremonias. Lo que más importaba, en esos momentos de desesperación, era deshacerse de los cadáveres de la forma más rápida posible, “nada distinguía ya el fin de los hombres del fin de los animales”¹⁰. Al verse privada de los procesos ceremoniales y litúrgicos cristianos, en donde se atravesaba un abandono de la vida sacralizado y enmarcado en un conjunto de ideas compartidas colectivamente, el riesgo que corría la población de caer en la desesperación y la locura era muy alto. Para la mentalidad de la época, morir sin confesión alguna y sin la recepción de los últimos sacramentos, significaba que, al momento de dejar la vida, uno se enfrentaba a la condenación y al castigo eterno¹¹. Ni la muerte era respetada por la peste. Al tiempo que jugamos, morimos y tenemos miedo. Nos adentramos en el pasado y encontramos respuestas al por qué de nuestros días.

10 *Ibidem*, p. 136

11 O. Benedictow, *ob.cit*