



LA CONFIGURACIÓN DEL PAISAJE URBANO EN ASSASSIN'S CREED (UBISOFT MONTREAL, 2007)

Fuentes, modelos y referentes para la recreación de sus ciudades y monumentos

The configuration of the urban landscape in Assassin's Creed (Ubisoft Montreal, 2007): sources, models and referents for the recreation of its cities and monuments

JOSÉ JAVIER ALIAGA CÁRCELES ¹, JOSÉ MARTÍNEZ FERNÁNDEZ ²

¹ Universidad de Murcia, España

² Universidad de Murcia, España

KEYWORDS

Videogames
Gamespace
Architecture
Urbanism
Art
Art direction
Middle Age

ABSTRACT

The Assassin's Creed videogame saga is a paradigmatic example of how to deal with the treatment of different historical periods and emblematic places. This article analyses the sources, models and references that helped to shape the urban landscapes of the Holy Land during the Third Crusade, based on the methodology of visual studies. The conclusions demonstrate that the verisimilitude achieved in the designed gamespaces transits between historical fidelity and creative freedom, which opens the door to the confluence of different art-historical styles and architectural models in Jerusalem, Masyaf, Damascus and Acre.

PALABRAS CLAVE

Videojuegos
Escenarios virtuales
Arquitectura
Urbanismo
Arte
Dirección artística
Edad Media

RESUMEN

La saga de videojuegos Assassin's Creed constituye un ejemplo paradigmático por la forma de afrontar el tratamiento de distintas épocas históricas y lugares emblemáticos. Este artículo analiza las fuentes, los modelos y los referentes que contribuyeron a configurar los paisajes urbanos de Tierra Santa durante la Tercera Cruzada, a partir de la metodología de los estudios visuales. Las conclusiones demuestran que la verosimilitud que se consigue en los gamespaces diseñados transita entre la fidelidad histórica y la libertad creativa, que abre las puertas a la confluencia de diferentes estilos histórico-artísticos y modelos arquitectónicos en Jerusalén, Masyaf, Damasco y Acre.

Recibido: 02/ 07 / 2022

Aceptado: 10/ 09 / 2022

1. Introducción

Las ciudades y los monumentos recreados en los videojuegos, además de constituir los espacios donde se desarrolla la trama, representan el marco esencial para lograr la inmersión del jugador. En los últimos años, las empresas de videojuegos han demostrado una enorme capacidad para concebir entornos virtuales dotados de gran detalle y realismo. El valor artístico y cultural de sus diseños ha cobrado una especial significación en aquellos videojuegos de reconstrucción histórica, donde la configuración de sus paisajes urbanos desempeña un papel trascendental a la hora de situar al jugador en un marco espacio-temporal determinado. La serie *Assassin's Creed* constituye uno de esos ejemplos donde el usuario logra experimentar la inmersión en diferentes lugares y períodos históricos, desde el Egipto Ptolemaico hasta el Londres de la época victoriana, pasando por la Guerra del Peloponeso, la época vikinga, la Tercera Cruzada, la Italia del Renacimiento, la Constantinopla otomana, el Caribe del siglo XVIII, la Guerra de los Siete Años, la Guerra de Independencia estadounidense y la Revolución francesa, en los doce grandes títulos principales de la saga lanzados entre 2007 y 2020. Precisamente, la ambientación histórica del videojuego y el minucioso modelado de su aspecto visual han sido algunos de los principales argumentos que han cosechado su fortuna crítica y éxito.

Desde la consolidación de la disciplina de los *game studies*, tras los debates suscitados a lo largo de los años noventa entre la ludología y la narratología, han sido cada vez más las áreas de conocimiento que se han sumado al estudio de los videojuegos con metodologías y perspectivas de análisis muy variadas (Planells, 2013). Una emergente línea de investigación en el ámbito de las Humanidades ha sido la de los *historical game studies*, impulsada por el estadounidense William Uricchio, cuyo propósito se ha centrado en demostrar la capacidad del videojuego para aproximarse al pasado y articular discursos históricos coherentes, más allá de su sentido lúdico, con el desarrollo de propuestas teóricas y metodológicas referenciales para su investigación (Peñate, 2017). En este orden de ideas, en la última década un considerable número de investigadores se ha interesado en el estudio de la saga *Assassin's Creed* desde diferentes ópticas disciplinares. Dentro del ámbito de la educación, algunos autores como Téllez e Iturriaga (2014), Yelle y Joly-Lavoie (2017), Karsenti y Parent (2020) y Leiva y Ortiz (2020) han evidenciado las posibilidades didácticas de esta franquicia para el aprendizaje de la historia. Quizá, en el marco de los *historical game studies* es donde ha visto la luz un mayor número de investigaciones cuyo propósito se ha focalizado en analizar los discursos sobre el pasado en esta saga de videojuegos, prestando especial atención a la forma en la que la memoria cultural, los procesos históricos y las cuestiones ideológicas influyen en la construcción de sus relatos (El-Nasr, Al-Saati, Niedenthal y Milam, 2008; Jiménez, 2011a, 2011b; Huber, 2014; Fischer, 2014; Menon, 2015; Shaw, 2015; Hammar, 2016; Radošinská, 2018). Entre las aportaciones teórico-metodológicas que han enriquecido esta línea de investigación, Dow (2013) incorporó la disciplina de la Historia del Arte al análisis del paisaje urbano de la Florencia del siglo XV recreada en *Assassin's Creed II*, partiendo de la teoría del simulacro formulada por el sociólogo y filósofo francés Jean Baudrillard. Desde entonces, ha habido un interés creciente por parte de la comunidad científica en examinar los escenarios urbanos y las funciones narrativas que asume la arquitectura en esta saga de videojuegos, desde los ámbitos de la Historia del Arte o de la Arquitectura. Hausar (2014), Navarro (2018), Leffler (2019), Morales (2020) o Di Mascio (2021) han sido algunos de los autores que han contribuido al desarrollo de esta incipiente línea historiográfica y se han interesado especialmente en el análisis de los episodios de la franquicia: *Assassin's Creed II* (2009), *Assassin's Creed: Unity* (2014), *Assassin's Creed: Syndicate* (2015) y *Assassin's Creed: Origins* (2017). Sin embargo, a pesar del interés y de la actualidad científica de los que goza esta aproximación desde la Historia del Arte y disciplinas afines al estudio de la saga, lo cierto es que, en muchos casos, ha primado un enfoque descriptivo por encima del interpretativo, que ha relegado a un segundo plano el examen hermenéutico sobre la forma en la que los diseñadores y el equipo de dirección artística acometen la recreación virtual de las ciudades y sus monumentos.

El objetivo principal del presente estudio es el de analizar las distintas formas que adoptan los paisajes urbanos representados en la primera entrega de la saga, *Assassin's Creed* (Ubisoft Montreal, 2007), que, ambientada en tiempos de la Tercera Cruzada, concretamente en el año 1191, se vale de los lugares de Jerusalén, Masyaf, Damasco y Acre para desarrollar su relato. Del mismo modo en el que la obra de ficción se construye a partir de acontecimientos y personajes históricos concretos, sus ciudades y monumentos, a pesar de partir de edificaciones reales, se nutren de diferentes modelos urbanísticos y arquitectónicos para ser configurados visualmente en una suerte de simulación verosímil. En este sentido, es habitual que la presencia de un hito monumental, además de servir para identificar la ciudad misma en la que se encuentra, contribuya a dotar de fidelidad histórica al videojuego, sin embargo, lo cierto es que hay construcciones que se codifican a partir de la coexistencia de diversos estilos que abren la confluencia a un eclecticismo y a una confluencia de tiempos heterogéneos que, a los ojos de jugador, pueden pasar desapercibidos. El equipo de dirección artística es el encargado de situar visualmente el videojuego en un contexto espacial y temporal determinado bajo unas circunstancias concretas, una tarea que, además de atender a cuestiones estéticas, forma, color y modelado digital, también exige de una fase previa de investigación donde los diseñadores se valen de diferentes fuentes y estímulos creativos para la configuración de los *gamespaces*.

2. Metodología

La investigación abordada es un estudio de caso de *Assassin's Creed* (Ubisoft Montreal, 2007) en el que se examina la configuración del paisaje urbano de Jerusalén, Masyaf, Damasco y Acre. El punto de partida ha sido el recorrido virtual por estas ciudades y sus monumentos, que se ha realizado a través de su exploración durante las diferentes misiones que se llevan a cabo en el videojuego. Al ser la interactividad un componente inherente a la propia naturaleza del videojuego, no basta con ver una sesión, sino que se hace necesario la experiencia directa como jugador.

Para analizar la adecuación de las formas urbanas y arquitectónicas al momento histórico en el que se encuadra, el año 1191, y, por tanto, valorar la fidelidad histórica de las mismas, se ha hecho necesario recurrir a la metodología de los estudios visuales y, más concretamente, al marco teórico de los estudios sobre la temporalidad y la espacialidad de la imagen. De este modo, nos hemos servido de las nociones de “heterocronía” y “anacronía”, aportadas principalmente por Didi-Huberman (2011) y Moxey (2015), para rastrear la confluencia de aquellos estilos y modelos arquitectónicos y urbanísticos que participan en la recreación histórica de los escenarios virtuales de *Assassin's Creed*. Precisamente, es en esa dinámica de reconstrucción de determinados tiempos y espacios donde se genera una alternativa a la temporalidad hegemónica del momento histórico abordado mediante la hibridación y convivencia de estilos histórico-artísticos que son fruto de tiempos múltiples. A este respecto, se produce, como ha señalado Didi-Huberman (2011), en su análisis del tiempo aplicado al arte, “un montaje de tiempos heterogéneos que forman anacronismos” (p. 39).

La lectura visual de las arquitecturas y de los entornos urbanos ha implicado, por tanto, un trabajo de campo virtual de reconocimiento e identificación de las diferentes construcciones que forman parte del videojuego. En este análisis formal, además de prestarse atención a los elementos arquitectónicos que integran los edificios, también se ha atendido sus elementos decorativos y programas iconográficos, a fin de valorar qué arquitecturas se inspiran en edificaciones reales y cuáles son imaginadas. Al respecto, el Libro de Arte de *Assassin's Creed* (2007), ha sido una fuente indispensable para conocer de primer mano los testimonios de sus creadores y los diseños del arte digital previos al modelado final.

3. Los modelos de recreación urbana en *Assassin's Creed*: dirección artística y diseño de niveles

La trama de la primera entrega de la saga de *Assassin's Creed* gira en torno a Desmond Miles, un barman que es secuestrado por la empresa Industrias Abstergo, a fin de obtener información sobre un antepasado que vivió durante la Tercera Cruzada. Para llevar a cabo dicha investigación, Desmond es asignado al Dr. Vidic y su ayudante Lucy, dos científicos de Abstergo que obligan al protagonista a interactuar con una máquina llamada *Animus*. Este artilugio tiene la función de indagar en la memoria genética encriptada en el ADN de los usuarios que la emplean. De esta forma, el *Animus* realiza una renderización, es decir, una representación gráfica de las vidas pasadas de los individuos de una forma hiperrealista. Una vez Desmond emplea bajo coacción el *Animus*, el argumento traslada la acción al 1191, momento que Altaïr Ibn-La'Ahad, miembro de la secta de los *Hashshāshīn*, debe cumplir una serie de misiones encomendadas por su mentor, Al Mualim, para desenmascarar un complot organizado por la Orden de los Templarios en Tierra Santa. La finalidad de esta conspiración es obtener el Fruto del Edén perteneciente a una civilización desconocida, anterior a la humanidad, que dota al poseedor la capacidad de controlar la mente. Con el fin de encubrir su misión, los templarios orquestan una guerra entre Ricardo I de Inglaterra y Saladino, sultán de Egipto y Siria, cuyo propósito es el de dominar en secreto Tierra Santa. Para impedir los planes ocultos de los templarios, Altaïr debe asesinar a los integrantes de la Orden del Temple en lugares emblemáticos como el Templo de Salomón, Damasco, Jerusalén y Acre, siendo Masyaf el enclave de los *Hashshāshīn* donde Altaïr recibe las encomiendas de Al Mualim.

La recreación de estas ciudades y sus monumentos en el entorno virtual constituye el punto de partida para desarrollar la trama del videojuego y lograr la inmersión del jugador. Esta tarea es llevada a cabo por un equipo de profesionales en el que participan desde los directores artísticos hasta el director de diseño de niveles, quienes cumplen uno de los roles más importantes, puesto que son los encargados de diseñar el arte digital sobre el que se va a realizar el videojuego y lo adaptan a la jugabilidad. En *Assassin's Creed*, el máximo responsable de la dirección artística fue Raphael Lacoste, quien actualmente es *Brand Art Director* de la saga. Junto a él, también trabajaron en este departamento Pascal Blanché y Nicolas Cantin. Por su parte, Patrice Desilets fue la directora creativa y David Chateaufort el director de diseño de niveles. En este caso, al tratarse de un videojuego de recreación histórica, además de expresar gráficamente la forma, el color y el estilo plástico de los escenarios proyectados a través de bocetos, dibujos e ilustraciones digitales, los diseñadores llevaron a cabo una intensa labor de investigación y documentación acerca del periodo y los lugares abordados. Así, para esta primera entrega de la saga recurrieron a un nutrido grupo de historiadores especializados en el medievo, como David Nicolle y Paul M. Cobb, que actuaron como asesores históricos proporcionándoles mapas de la época, planos de ciudades, fuentes escritas, bibliografía y un amplio repertorio de imágenes. Del mismo modo, se contó con la colaboración de Hamid Dabashi, quien

había participado como asesor histórico en *El reino de los cielos* (Ridley Scott, 2005), película que ejerció gran influencia en la conformación de la estética de *Assassin's Creed*.

En este sentido, toda la documentación que le fue proporcionada al equipo de dirección artística fue ineludible a la hora de tener un conocimiento lo más preciso para llevar a cabo sus labores de recreación, ya que ninguno de los miembros viajó a Tierra Santa, y como afirma el productor Jade Raymond, “solo obtuvimos un buen material de investigación” (*Assassin's Creed Art Book*, 2007, p. 122). La literatura y las artes visuales han sido las principales responsables que han inspirado la representación y la conformación de un imaginario colectivo en torno a unas ciudades y sus monumentos. De hecho, uno de los principales estímulos creativos de los que se sirvieron los diseñadores del videojuego fueron las litografías de David Roberts, que fueron publicadas en los seis volúmenes de *The Holy Land, Syria. Idumea, Arabia, Egypt and Nubia*, entre 1842 y 1849.

Por encima de la fidelidad histórica que se busca, el propósito es hacer verosímiles los escenarios recreados a los ojos del jugador. Es por ello por lo que, la tarea de dirección artística requiere de un equilibrio entre la precisión histórica y la jugabilidad, ya que, en definitiva, el jugador tiene que interactuar con el espacio virtual y realizar acciones tales como caminar, correr, saltar, trepar o luchar, gozando de gran libertad para recorrer las ciudades. De ahí que el director del diseño de niveles trate de adaptar los entornos a las misiones y a las posibilidades de diálogo que les brinda a los jugadores. Para conseguir hacer estéticamente más atractivos e intrigantes los espacios urbanos, los diseñadores se vieron influenciados por la iluminación y el tratamiento de la atmósfera de *El nombre de la rosa* (Jean-Jacques Annaud, 1986) y los filtros de *Black Hawk derribado* (Ridley Scott, 2001) con el firme propósito de generar un efecto psicológico en el usuario. Junto a ello, en los casos en los que la información histórica acerca de los espacios a recrear era imprecisa o incompleta, los diseñadores gozaron de mayor libertad creativa para interpretarlos. Este hecho les otorgaba la posibilidad de recurrir a diferentes estilos histórico-artísticos para configurar nuevas realidades urbanas y arquitectónicas. El anacronismo resultante de ello se debe precisamente a esa coexistencia de rasgos y estilemas visuales de periodos temporales dispares que abren las puertas a un eclecticismo y a una confluencia de tiempos heterogéneos.

3.1. Jerusalén

La primera misión tiene lugar en el Templo de Salomón, en Jerusalén, donde los Asesinos pretenden hacerse con el Fruto del Edén, custodiado en el Arca de la Alianza, que es vigilado por los caballeros Templarios. Según las fuentes bíblicas, el primitivo templo fue construido por Salomón, hijo de David, en el siglo X a.C. a partir del cuarto año de su reinado, bajo indicación divina (*Sagrada Biblia*, 1980, 1 Re. 6:1-10), y fue destruido en el siglo VI a. C. por el rey babilónico Nabucodonosor. Tras su posterior reconstrucción, finalmente, fue saqueado y arrasado por completo con la conquista de la ciudad por el emperador Tito en el año 70 d. C., tal y como es descrito por Josefo (1999). A pesar de que en diferentes textos del Antiguo Testamento se ofrecen descripciones del edificio, su interpretación visual cobró impulso tras la conquista de Jerusalén por los cruzados. En este orden de ideas, a lo largo de la Edad Moderna, distintos autores, artistas y tratadistas, propusieron diferentes recreaciones basadas en las plantas cuadrada, rectangular y circular para este templo (Ramírez, 1983a, 1983b).

El desconocimiento acerca de la forma real del Templo de Salomón ligado a la falta de unanimidad en la interpretación del mismo a partir de las fuentes escritas fueron los principales motivos que otorgaron al director artístico libertad creativa en la proyección del edificio en el videojuego. Para ello, valiéndose de las litografías de David Roberts, Raphael Lacoste se inspiró directamente en el Khazneh o Tesoro de Petra para configurar la fachada del templo (Blánquez, 2001; Blánquez y Del Río, 2010). De modo que optó por una construcción excavada en la roca cuya fachada queda estructurada en dos niveles: la parte baja es un templo hexástilo con columnas corintias rematadas por un frontón, mientras que en la parte superior sobre dos grupos de columnas corintias se apoya un frontón partido que alberga un *tholos* (Vázquez, 1997). Si bien la concepción estructural de la fachada del Templo de Salomón es un trasunto de la del Tesoro de Petra, no ocurre lo mismo con el programa iconográfico (Figura 1). La arquitectura proyectada en *Assassin's Creed* es desprovista tanto de los relieves de los intercolumnios como de la escultura de Isis Tyqué que preside el *tholos* e incorpora dos *lammasu* de época asiria que flanquean el Arca de la Alianza. Esta licencia anacrónica permitió sincretizar la arquitectura helénico-nabatea con la escultura asiria, que no solo se limita a esos seres mitológicos alados con cabeza antropomorfa y cuerpo de toro o león. Frente al templo, se abre un atrio de forma cuadrada cerrado por ese entorno rocoso que evoca el Siq. En los laterales, dos cuerpos formados por unas galerías de columnas labradas directamente en la roca acogen en sus intercolumnios relieves asirios del palacio de Dur Sharrukin (siglo VIII a.C.), como son el del genio con flor de amapola, el del héroe con un león y el del rey Sargón II con gorro cónico, espada y bastón de mando, que se conservan en el Museo del Louvre (Albenda, 1986, 1994). Este último relieve vuelve a aparecer en el lado opuesto al del Templo de Salomón, en el cuerpo superior de la fachada, formada por un pórtico tetrástilo rematado con frontón (Figura 2).

Figura 1. El Templo de Salomón, Jerusalén



Fuente: *Assassin's Creed* (Ubisoft Montreal, 2007).

Figura 2. Relieve asirio del rey Sargón II en el Templo de Salomón, Jerusalén



Fuente: *Assassin's Creed* (Ubisoft Montreal, 2007).

Tras este escenario, es la fortaleza de Masyaf el punto de conexión del que parten las distintas misiones que el jugador debe llevar a cabo, y que transcurren en Damasco, Jerusalén y Acre. De modo que, cuando Altaïr regresa a Jerusalén, lo hace atravesando el perímetro amurallado a través de la puerta principal de la ciudad. En el año 1191, la ciudad santa, venerada de igual modo por judíos, cristianos y musulmanes, se encontraba gobernada por Saladino, fundador de la dinastía de los ayubíes, quien en 1187 había logrado la conquista de la ciudad a los cristianos. Las transformaciones sufridas por la ciudad a lo largo de su historia, debido a las ocupaciones de las distintas culturas y dinastías islámicas (omeyas, selyúcidas, fatimíes, ayubíes, mamelucos y otomanos), planteaban dificultades a la hora de obtener un conocimiento exacto sobre el aspecto urbano y arquitectónico de Jerusalén en aquel año 1191. Es por ello por lo que la recreación digital de la ciudad, pese a que persigue la búsqueda de la máxima fidelidad histórica al momento en el que se desarrollan los acontecimientos del videojuego, incurre en la confluencia de estilos histórico-artísticos muy variados en la configuración del paisaje urbano de la ciudad. Una mirada atenta a la plasmación visual de los principales monumentos permite hacer una valoración crítica acerca de sus diseños arquitectónicos y las anacronías estilísticas presentes en ellos. Entre la variedad de fuentes consultadas por el equipo de dirección artística, de nuevo, se detecta la gran influencia que ejercieron las litografías de David Roberts, que abarcan desde las vistas generales de la ciudad dominada por la muralla sobre la que sobresale la Cúpula de la Roca, así como las cubiertas de los edificios y algún minarete, hasta la presencia de edificios emblemáticos concretos, entre los que, además de la Cúpula de la Roca, también se encuentra la Iglesia

del Santo Sepulcro (Figuras 3 y 4). Por su parte, para configurar la atmósfera de la ciudad, dotada de gran carga espiritual y religiosa, se optó por un tono cromático verde.

Figura 3. Litografía de Jerusalén



Fuente: David Roberts, 1847-1859.

Figura 4. Vista de Jerusalén



Fuente: *Assassin's Creed* (Ubisoft Montreal, 2007).

El acceso a Jerusalén en *Assassin's Creed* se realiza a través de la Puerta de los Leones, una de las ocho puertas que forman parte de la muralla, cuya construcción se llevó a cabo en el siglo XVI por Solimán el Magnífico, de modo que su cronología no coincide con la del videojuego. Además, el diseño de esa puerta no guarda relación con la de los Leones, ya que, posiblemente, se tomó como referente para su recreación digital la de Sion con la que sí presenta ciertas semejanzas formales al configurarse por medio de una portada central con arco apuntado y dos nichos ciegos con saeteras rematados con arco de medio punto.

La ciudad vieja de Jerusalén se encuentra dominada en su zona occidental por un recinto sagrado (Haram al-Sharif), una explanada trapezoidal sobrelevada que cuenta con varias construcciones. En el centro de esta, se alza una plataforma, también de forma trapezoidal con diferentes accesos porticados, que alberga la Cúpula de la Roca (Qubbat as-Sajra), cuya planta está formada por un círculo central, donde se halla la Roca, en la que, según la tradición Abraham realizó el sacrificio de su hijo Isaac y Muhamman ascendió a los cielos. Esta planta circular

está cubierta por una alta cúpula, sobre tambor, y circunscrita por dos deambulatorios cerrados por un muro octogonal. Según una inscripción interior del edificio, fue mandada levantar por el califa omeya Abd al-Malik en el 691-692 (Grabar, 2006). Si tenemos en cuenta las transformaciones que ha sufrido el edificio a lo largo de su historia, lo cierto es que su aspecto exterior actual difiere del original (St. Laurent, 1998; St. Laurent y Riedlmayer, 1993). Entre esas intervenciones que modificaron su imagen exterior, la más notable fue la que tuvo lugar bajo el dominio otomano, cuando el sultán Solimán el Magnífico revistió en 1552 el edificio de azulejos de colores, los cuales han sido renovados en sucesivas restauraciones, haciendo desaparecer los mosaicos policromados y dorados de tradición bizantina, que originariamente cubrían las partes altas. En este sentido, el diseño decorativo del edificio en el videojuego se realiza según el aspecto actual del mismo con azulejos de estilo otomano. Por su parte, el diseño arquitectónico de la construcción está formado por la cúpula que se eleva sobre un tambor circular, al tiempo que cuatro de las paredes del piso bajo octogonal presentan portadas de acceso porticadas. Aunque el jugador no tiene acceso al interior de la misma, puede recorrerla y trepar hasta subir a la cúpula, desde la que se ofrece una visión del entorno con la presencia de cuatro *qubbas* situadas a su alrededor. El hecho de incorporar estas estructuras se trata de una invención, puesto que, tan solo se tiene constancia de la existencia de dos edificaciones de planta centralizada en las inmediaciones de este edificio, que no se corresponden con las del videojuego y que son: la Qubba al-Silsila al este y la Cúpula de la Ascensión al noroeste.

En el lado meridional del Haram al-Sharif, alineada con la Cúpula de la Roca, se encuentra la mezquita al-Aqsa, que, de igual manera, es recreada en el videojuego. Esta construcción, cuya cronología es imprecisa, es el resultado de diferentes etapas de construcción y renovación. Al parecer se erigió sobre una iglesia de tres naves en tiempos de Justiniano, con posteriores modificaciones llevadas a cabo tanto por los musulmanes como por los cruzados (Segado y Martínez, 2006). La planta del templo está formada por una sala de oraciones con siete naves perpendiculares al muro de la *qibla*, siendo la axial más alta y ancha. El espacio originado por el cruce de dicha nave con otra paralela a la *qibla* se cubre con una cúpula. En la recreación digital que se realiza en *Assassin's Creed*, se opta por un modelo arquitectónico alternativo, cuya tipología es una simbiosis de la arquitectura islámica y la cristiana. Frente al acceso único por un pórtico en su lado norte, se establecen varios en los lados oeste, donde se encuentra la fachada principal con tres portadas, y norte, donde se encuentra una fachada lateral. La estructura del edificio, por tanto, nos remite en planta a un templo cristiano de tres naves, de la cuales, la principal, tiene cubierta a dos aguas y cúpula en el transepto. Sin embargo, en su aspecto exterior guarda parentesco con la arquitectura islámica, especialmente de época ayubí, al ornamentar sus fachadas con la técnica del *ablaq* y rematar sus portadas con bóvedas de cuarto de esfera. Asimismo, la cúpula sobre tambor es gallonada.

La ciudad de Jerusalén en el videojuego se divide en tres barrios: el rico, el pobre y el medio, que se van desbloqueando conforme el personaje avanza en su aventura. Su morfología, siguiendo el modelo urbanístico islámico, es irregular y orgánica, con un callejero de aspecto desordenado donde las calles son estrechas y quebradas. La ciudad tiende hacia la horizontalidad, ya que las construcciones, tanto las cristianas como las musulmanas, son de una, dos o tres plantas con el predominio de cubiertas planas y, en ocasiones, la presencia de cúpulas. La verticalidad tan solo viene determinada por algunos minaretes que sobresalen en el paisaje urbano cuyo estilo remite a los de época ayubí y mameluca con varios pisos que pasan de una base cuadrada a una poligonal y finalmente a una circular con remate. La inexistencia de formas específicas destinadas a cubrir funciones concretas en la arquitectura islámica dificulta la tarea de identificación de determinadas edificaciones, puesto que el jugador no tiene acceso a su interior. En este sentido, las arquitecturas tienden a ocultar sus principales rasgos funcionales y estéticos detrás de un exterior inexpresivo cuyos cerramientos vienen definidos por muros, arquerías y bóvedas (Grube, 2011). En el recorrido por la ciudad, la vivienda es la tipología arquitectónica más recurrente. Además, el jugador encuentra a su paso mercados, comercios, almacenes o talleres, en los que se desenvuelven las actividades económicas y las formas de la vida urbana. Las mezquitas y las madrasas suelen ser las muestras más recurrentes de la arquitectura islámica, mientras que las iglesias constituyen el ejemplo más representativo de la arquitectura cristiana. Junto ello, en el barrio pobre también se localiza una sinagoga.

Los edificios más emblemáticos se insertan en el tejido urbano y forman parte de la experiencia de la ciudad. Entre los monumentos que el jugador encuentra a su paso, la Iglesia de Santa Ana es una de esas construcciones que existe en la vida real y es recreada en el videojuego, en el barrio rico. Sin embargo, su diseño digital nada tiene que ver con el edificio original. Frente a su aspecto actual, que obedece a la construcción proyectada por los cruzados en el siglo XII, basada en una basílica románica de tres naves con cabecera triabsidal, en *Assassin Creed*, se opta por un modelo de iglesia de tres naves con torre-campanario a los pies del templo —donde se encuentra la portada principal—, que se repite también en Acre, cuyo estilo se inscribiría en el final de románico con elementos del gótico inicial. Por el contrario, la recreación de la Iglesia del Santo Sepulcro en el barrio medio es bastante fiel a su aspecto actual, aunque conviene tener en cuenta que este es fruto de las diferentes reconstrucciones y modificaciones que ha experimentado el edificio desde que los cruzados dieron su forma final (Folda, 1995; Weiss y Mahony, 2004). Concretamente, el referente visual tomado como inspiración es la litografía de David Roberts, puesto que, el campanario que se recrea en el videojuego aparece deteriorado en su parte superior, de la misma manera que estaba en el siglo XIX. Asimismo, la búsqueda de la máxima fidelidad histórica se detecta en

su fachada, donde una de las dos puertas se encuentra tapiada, tal y como Saladino mandó hacerlo tras derrotar a los cruzados. También en el barrio medio de Jerusalén, se lleva a cabo la recreación de la Torre de David, una ciudadela, cuyos orígenes se remontan al siglo II a.C., con transformaciones de época mameluca y otomana entre los siglos XIII-XVI. En el videojuego se modela un conjunto defensivo en el que se articulan murallas y torres, a las que se le proyectan una visión fantástica e inverosímil.

3.2. Masyaf

La fortaleza de Masyaf es un emplazamiento abaluartado ubicado en el valle del río Orontes, perteneciente a la provincia de Hama en la actual Siria. El interés de Masyaf residía en su posición estratégica, puesto que otorgaba al poseedor un excelente control sobre las rutas de comercio que llegaban desde el lejano Oriente. A pesar de la clara influencia bizantina en sus orígenes, ya que albergaba en su fase inicial columnas, cantería, y una cámara sepulcral excavada en la roca datados del siglo VI, la plaza fortificada acabó siendo dominada por diversos grupos étnicos durante el periodo de las Cruzadas. El hecho más significativo de la ciudadela llegó cuando esta fue arrebatada a los francos, organizados bajo el Estado cruzado del condado de Trípoli, por los ismaelitas chiitas nizaríes en 1140. La importancia de esta conquista reside en que los nizaríes, o *Hashshāshīn*, fueron quienes realizaron la mayor ampliación de la fortaleza, a pesar de que ésta llegó caer en manos de otras etnias islámicas como mamelucos, mongoles y otomanos en los siglos posteriores (Kennedy, 2005).

Debido a su ubicación estratégica, como centro de operaciones fronterizo contra los estados cruzados, elementos pertenecientes a la arquitectura militar cristiana sirvieron como inspiración a los ismaelitas nizaríes para el engrandecimiento de su posición limítrofe, siendo el Crac de los Caballeros la fortificación cristiana más cercana y la que pudo influir en Masyaf. El castillo está conformado por una masa compacta de estructuras defensivas, siguiendo el esquema del denominado castillo concéntrico, que se adaptan a un promontorio rocoso de 30 metros de alto, 150 metros de largo y 70 metros de ancho. La muralla principal, la cual envuelve a la ciudadela, se encuentra salpicada, a lo largo de su lienzo, por aspilleras que otorga una mayor capacidad defensiva a los guarnecidos, algo muy característico de los siglos XII y XIII. Además, la presencia de torres levantadas formando ángulos agudos proporciona un amplio arco de visión que maximiza el dominio del terreno. Dos características defensivas de importancia en Masyaf son la barbacana, que defendía el extremo suroeste del emplazamiento y se encuentra actualmente en ruinas, y el portón principal coronado por matacanes que da acceso al interior del recinto, en el que se configuran una serie de corredores y salas de planta trapezoidal (Willey, 2005).

En el momento en que Rafael Lacoste y los diseñadores del proyecto reinventaron Masyaf, trataron de respetar el emplazamiento fortificado nizarí. Pero, a causa del mal estado de conservación en que se encuentra la alcazaba siria, los desarrolladores decidieron tomar ciertas licencias creativas, aunque, como menciona el director de diseño de niveles David Chateaneu, “nos inspiramos en algunos edificios reales de Masyaf” (*Assassin's Creed Art Book*, 2007, p. 105). Este dato se aprecia en el modelado final del bastión ismaelita, a pesar de que en los bocetos realizados en el arte digital muestran un Masyaf más fidedigno a la realidad. Por su parte, Lacoste se refirió a que “la idea para Masyaf era crear un punto medio entre lo fantástico y el escenario realista. [...] He tratado de exagerar los escalones, la altura del castillo para que sea más dramático y muy estilizado” (*Assassin's Creed Art Book*, 2007, p. 107). Un ejemplo de ello es el jardín que se reinventa en el extremo norte de la ciudadela, modelado en la parte posterior de la torre del homenaje que se diseña para Masyaf en el videojuego. Así, en la recreación en 3D la unidad arquitectónica que mayor fidelidad presenta es el perímetro amurallado, ya que es la estructura mejor conservada de la fortaleza, además de ser el referente visual que mejor define la imagen de esta plaza fuerte dentro del imaginario colectivo. Sin embargo, habría que exceptuar la puerta principal y la barbacana –la “torre-trampa” donde se realiza el primer “salto de fe” en el tutorial–, puesto que esta última fue reinventada y rematada con una cúpula, algo propio de la arquitectura civil ismaelita pero que no era usado en edificaciones militares. Por otro lado, en la ciudadela de Masyaf, en contraposición a la horizontalidad característica de este estilo de fortificaciones del bastión original, predomina la verticalidad (Figura 5). Del mismo modo, se advierten ciertos anacrónicos al conjugarse elementos formales de diferentes estilos artísticos, como es el caso de la presencia de arcos apuntados y contrafuertes góticos, y rejerías Art Déco.

Figura 5. Masyaf



Fuente: *Assassin's Creed* (Ubisoft Montreal, 2007).

3.3. Damasco

La situación hegemónica que vivía Damasco en 1191, bajo el poder de Saladino, tuvo su punto de arranque con la conquista de la ciudad en 1154 por el zangí Nur al-Din, quien consiguió devolverle el liderazgo que había ostentado en ataño como capital del califato omeya después de siglos de irrelevancia y ostracismo. El ambicioso programa constructivo puesto en marcha por Nur al-Din transformó profundamente el paisaje urbano de la ciudad. Además de reforzar la muralla y sus elementos defensivos, promovió una serie de proyectos cívicos y religiosos que impulsaron el desarrollo de nuevas edificaciones (Burns, 2005).

El primer acceso a la ciudad vieja de Damasco lo realiza Altaïr atravesando el perímetro amurallado por la puerta Bab Tuma, que en época romana era la entrada norte del *cardo maximus* de la zona oriental de la urbe. A pesar del origen romano, su apariencia actual se debe a la reconstrucción que fue llevada a cabo en 1227 por los ayubíes (Burns, 2005). La recreación en el videojuego no sólo guarda similitud con su aspecto actual, sino que también comparte ciertas semejanzas con la Puerta de Damasco de Jerusalén, la cual pudo ser tomada como referente por los diseñadores para su modelado digital a través de la litografía de David Roberts publicada en *The Holy Land, Syria, Idumea, Arabia, Egypt and Nubia*.

La forma que asume el plano de Damasco en *Assassin's Creed* es bastante fiel a la real, sin embargo, no ocurre lo mismo con la organización de su espacio urbano ni con la recreación y el emplazamiento de algunos de sus edificios más emblemáticos construidos con anterioridad a 1191. El tratamiento cromático de la ciudad está dominado por un filtro amarillo que la confiere una tonalidad ocre. La impresión visual que buscaban los diseñadores con esta elección era la de transmitir una sensación de calidez y de ambiente alegre de la urbe. Además, el director del diseño de niveles, David Chateaufeuf, reconoce que para crear Damasco se inspiraron en los cuentos de *Las mil y una noches*, como ya lo habían hecho con anterioridad para *Príncipe de Persia: las arenas del tiempo* (2003) y *Príncipe de Persia: las dos coronas* (2005), lo que dota al videojuego de un aroma fantástico-legendario.

El entorno virtual de la ciudad aparece dividido en tres distritos: el barrio pobre (noreste), el barrio medio (sureste) y el barrio rico (oeste), que se van desbloqueando conforme el jugador va avanzando en sus misiones. Históricamente, los dos primeros estuvieron habitados por cristianos y judíos, respectivamente. El entramado urbano responde al típicamente islámico, que fue configurado ya en época omeya sobre el trazado previo de época romana, con un callejero tortuoso de calles irregulares, angostas y quebradas. Sin embargo, nos encontramos con que el río Barada, en vez de bordear el exterior de la muralla norte, se adentra en el interior de la ciudad y sigue su curso por la zona oeste discurriendo entre la Mezquita Omeya y la Ciudadela.

Para conocer el aspecto que presentaba la ciudad en torno al último cuarto del siglo XII, las descripciones que el viajero árabe Ibn Jubayr hizo en 1184 constituyen el testimonio más próximo al momento que es recreado en el videojuego. Con respecto a la forma y al trazado urbano señala: "(...) la ciudad en sí no es excesivamente grande y tiende a ser larga. Sus calles son estrechas y oscuras, y sus casas están hechas de barro y cañas, dispuestas en tres plantas una sobre otra (...). Damasco contiene tanta gente como tres ciudades, pues es la más poblada del mundo" (Broadhurts, 2020, p. 315). Precisamente, estos rasgos son los que caracterizan al diseño digital de Damasco y de las viviendas que se extienden a lo largo de los tres distritos en el videojuego. Ibn Jubayr también se refiere en sus descripciones a los edificios más emblemáticos que pudo contemplar durante su estancia en Damasco (mezquitas,

madrasas, hospitales, palacios, baños, mercados, etc.). En el siglo XII, la ciudad contaba con 242 mezquitas dentro de sus murallas. Junto a este edificio de culto por excelencia de la religión islámica, otra de las construcciones que gozó de gran desarrollo en la ciudad fue la madrasa pública. Esta fue impulsada a finales del siglo XI por los príncipes selyúcidas y se llegaron a construir hasta 86 en los dos siglos siguientes, especialmente con los zenguíes, ayubíes y mamelucos. También los seyúcidas fundaron el primer hospital (maristán) en Damasco en 1097, al que se sumó el construido por Nur al-Din durante el tercer cuarto del siglo XII, que llegó a convertirse en el más importante y prestigioso. Otros significativos edificios públicos que tuvo la ciudad fueron los baños (hammam) y los mercados (zocos) (Burns, 2005). Aunque el videojuego recrea muchas de estas tipologías arquitectónicas, lo cierto es que no parte de monumentos concretos damascenos, a pesar de que muchos de ellos están inspirados en construcciones reales. De este modo, se observan edificios cuyos nombres bien no tienen lugar en el mapa, o bien, si lo tienen, no se corresponden con los edificios reales. Así, por ejemplo, al acceder al barrio pobre por la puerta de la muralla, la calle principal conduce a la mezquita conocida en el videojuego como de Sinan Pasha (Figura 6). Aunque se tiene constancia de la existencia de dicho edificio en Damasco, su emplazamiento original no está en la zona noreste de la ciudad, sino que se encuentra próximo a la puerta Bab Al-Jabiya situada en el suroeste. Además, esta mezquita fue construida bajo el dominio otomano y su diseño digital en el videojuego no guarda ninguna relación con el estilo de esta.

Figura 6. Mezquita de Sinan Pasha, Damasco

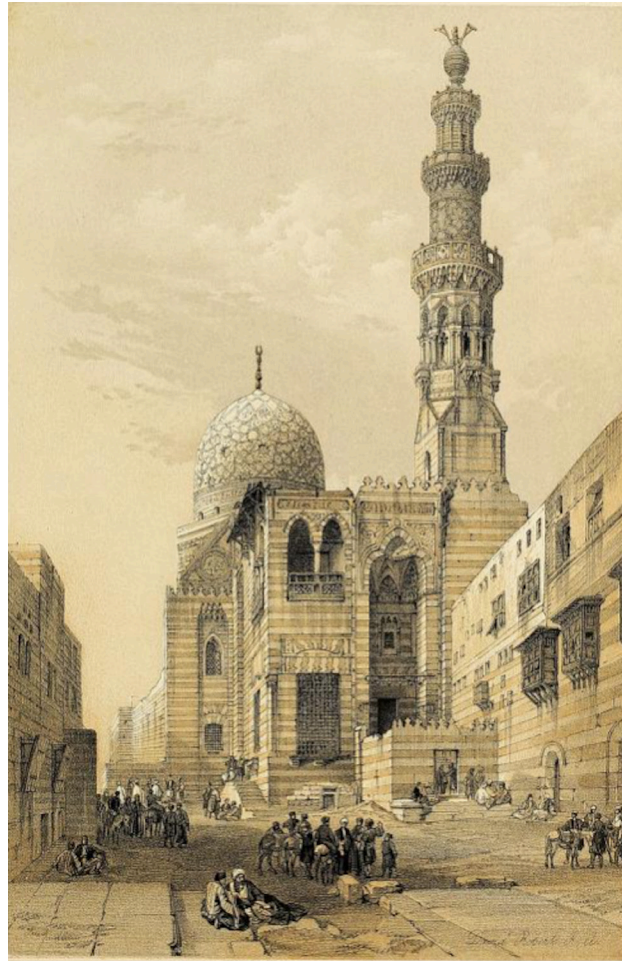


Fuente: *Assassin's Creed* (Ubisoft Montreal, 2007).

El estilo arquitectónico que domina en la mayoría de los edificios más emblemáticos recreados de la ciudad, pese a incurrir en un anacronismo, es el mameluco, dinastía que en 1260 sometió Siria a la supremacía egipcia. Aunque establecieron su capital en El Cairo, también tuvieron sus sedes en ciudades tan importantes como Damasco y Alepo, donde llevaron a cabo un extenso programa constructivo. Como había sucedido con las dinastías precedentes que había controlado Damasco, los mamelucos promocionaron especialmente la construcción de edificios religiosos y de enseñanza, en particular las madrasas. Por lo general, sus proyectos edilicios no se trataban de edificios aislados, sino que formaban parte de complejos arquitectónicos donde existían mezquitas, madrasas, mausoleos, hospitales y fuentes, siguiendo la tradición islámica de la inexistencia de formas arquitectónicas específicas destinadas a cubrir funciones concretas. Por tanto, los monumentos que el jugador encuentra a su paso en el recorrido por la ciudad de Damasco responden a esa idea de aglutinar diversas funciones. De hecho, algunos de esos modelos arquitectónicos se repiten a lo largo del trazado urbano, cambiando solamente su orientación, como ocurre con la mezquita de Sinan Pasha del barrio pobre, que vuelve a aparecer en el barrio medio. Su estilo está directamente emparentado con el que presentan algunos de los complejos arquitectónicos mamelucos de El Cairo, ya que, probablemente, los diseñadores volvieron a tomar como fuente de inspiración para la recreación de los edificios de esta ciudad las litografías de David Roberts sobre los monumentos mamelucos de Egipto. Es más, los rasgos estilísticos que los componen son un trasunto de los del conjunto del sultán Qaytbay (1472-1474), como, por ejemplo, las cúpulas decoradas con un trenzado geométrico o arabesco floral, consideradas como la más perfecta expresión del arte decorativo en piedra de época mameluca (Figura 7). También, el alminar, estructurado en varios pisos que pasan de una base cuadrada a una poligonal y finalmente a una circular con remate, a través de balconadas con mocárabes que sirven de transición. De hecho, esta tipología de alminar es la que domina en todo el paisaje urbano del entorno digital. Asimismo, la disposición de la portada a modo de nicho y los muros compuestos de sillares bicolors (*albaq*) nos remiten al edificio del sultán Qaytbay. No obstante,

conviene señalar que el recurso del *ablaq* en las fachadas fue una invención damascena, debido a la proximidad de las canteras de caliza cercanas a Kassyun y de basalto en el Hayran, al sur, aunque posteriormente se convertiría en un rasgo característico de la arquitectura mameluca y otomana (Burns, 2005).

Figura 7. Litografía del conjunto del sultán Qaytbay, El Cairo



Fuente: David Roberts, 1847-1859.

También de estilo mameluco es otro edificio que se encuentra en el barrio medio, donde el jugador tiene acceso a su patio interior en torno al cual se organiza la estructura. En este caso, al haber estanterías con libros en sus *iwanes*, podemos corroborar que se trata de una madrasa, que en el videojuego recibe el nombre de Al-Kallasah. Los mercados o zocos son otros de los edificios públicos recreados, concretamente, el zoco Al-Siaah (en el barrio pobre) y el zoco Sarouja (en el barrio rico), que se configuran a través de galerías con cubiertas abovedadas. Aunque históricamente no se tiene constancia de la existencia de ambos en los emplazamientos que ocupan en videojuego, lo cierto es que en el siglo XII hubo importantes zocos en la ciudad en su zona oeste. De hecho, Ibn Jubayr se refirió a que “los mercados de Damasco son los mejores del mundo, los mejores organizados y los mejores construidos” (Broadhurts, 2020, p. 322). Además del zoco Sarouja, en el barrio rico se localizan tres importantes construcciones: el Palacio del Rey Mercader, la Ciudadela y la Mezquita Omeya. La primera, de grandes dimensiones y situada en el lado suroeste de la ciudad, representa un ejemplo de arquitectura inventada para la que los diseñadores volvieron a recurrir al estilo mameluco para conformar su aspecto visual, donde el *ablaq* vuelve a emplearse en los paramentos y las cúpulas constituyen las cubiertas del edificio. Las dependencias de esta residencia palaciega se organizan en torno a un patio interior con fuentes y jardines dotados de gran exotismo. Por su parte, la Ciudadela, situada en la zona noroeste de la ciudad, representa un recinto fortificado, cuyo origen se remonta a época selyúcida, aunque fue con los ayubíes cuando se remodeló y se decidió reforzarlo con la construcción de torres macizas con ladroneras, tal y como se recrea en el videojuego. Sin embargo, a diferencia de la ciudad real, en la recreación de *Assassin's Creed*, la Ciudadela está doblemente protegida por el río que circula frente a la muralla.

Sin duda, el edificio más representativo de Damasco, hito monumental de la urbe, es la Mezquita Omeya, que fue mandada construir entre el 706 y el 715 por el califa al-Walid en el emplazamiento donde según se dice estuvo la iglesia de San Juan Bautista y anteriormente el *temenos* de un templo romano dedicado a Júpiter Damasceno.

La recreación llevada a cabo en el videojuego, a pesar de que reduce considerablemente sus dimensiones, es bastante fiel al edificio omeya. De planta basilical está formada por tres naves, de igual anchura, separadas por arcadas sobre columnas, paralelas a la *qibla* y una transversal. Originariamente, la zona del transepto estaba cubierta por una gran cúpula flanqueada por dos semicúpulas, tal y como recoge en su descripción Ibn Jubayr, sin embargo, la cúpula actual es fruto de la reconstrucción que se llevó a cabo tras el incendio de 1893. Asimismo, aunque la construcción original tenía tres alminares, dos en los extremos del muro sur (minarete de Jesús y minarete de Qaitbey) y uno en el centro del lado norte del patio (minarete de la Novia), los diseños que se llevan a cabo en el videojuego presentan rasgos de los estilos ayubí, mameluco y otomano, por lo que resultan anacrónicos con respecto al aspecto de los mismos en el año 1191. El patio, situado en el lado norte, está porticado en tres de sus lados, y pese a que el diseño digital incorpora los dos templetos situados al oeste (Beit al-Mal) y al este (Cúpula de los relojes), sus formas difieren de los originales (Figura 8). Respecto a la decoración, se recrean los ricos mosaicos sobre fondo dorado que decoran las galerías porticadas del patio, así como la portada de acceso a la mezquita desde este, cuya estructura viene definida por un gran arco que acoge un triple arco inferior coronado por tres pequeños vanos (Flood, 2000).

Figura 8. Mezquita Omeya, Damasco



Fuente: *Assassin's Creed* (Ubisoft Montreal, 2007).

3.4. Acre

Ubicada en el área de la Galilea Occidental, la ciudad de Acre ha sido, desde sus orígenes en el Bronce Antiguo, uno de los puertos estratégicos más importantes en el Mediterráneo oriental. A pesar de servir como nodo de comercio durante la Antigüedad, a lo largo de las Cruzadas la ciudad israelita se convirtió en la principal base de operaciones marítimas de los cruzados en Tierra Santa por su gran puerto, siendo conquistada por Balduino I en 1104 y anexionada al Reino de Jerusalén, por lo que también recibió el sobrenombre de Reino de Acre. Con la ruptura de las relaciones diplomáticas entre el rey Guido de Lusignan y Saladino, y la consiguiente derrota del ejército cristiano en la batalla de Hattin, los musulmanes reconquistaron Acre y Jerusalén a lo largo del 1187. Estos hechos dieron lugar a que el Papa Gregorio VIII convocase la Tercera Cruzada, o Cruzada de los Reyes, en la que numerosos monarcas y notorios líderes de la cristiandad lideraron un gran ejército para recuperar los Santos Lugares. Uno de los episodios más significativos de esta campaña militar, que duró de 1189 a 1192, fue el asedio de Acre, que debieron librar los reyes cruzados desde el 28 de agosto de 1189 al 12 de julio de 1191 (Nicolle y Hook, 2006).

La ubicación única de Acre, fundada sobre una estrecha península que protege la bahía del oleaje, configurando un puerto natural, fue un condicionante para el desarrollo económico y arquitectónico de la ciudad. Los cruzados franco-normandos, tras la toma de la localidad a principios del siglo XII, advirtieron la importancia comercial y las capacidades defensivas que ofrecía Acre, lo que condujo a los dirigentes de la Primera Cruzada a tomar la decisión de sustituir a Jaffa como nodo de comercio y logístico con Europa. Desde su adhesión al Reino de Jerusalén en 1104, los cristianos se preocuparon por hacer de Acre una importante plaza fortificada, dotando a la localidad de la planimetría actual a pesar de las reformas realizadas durante la dominación otomana. Además, los gobernantes cristianos subdividieron a la población de Acre en barrios administrados por gremios mercantes y las distintas órdenes militares que la ocuparon, siguiendo el modelo urbanístico desarrollado en Europa (UNESCO, 2001). Así, los cruzados reforzaron el sistema defensivo existente desde las ampliaciones de Ibn Tulun en el siglo IX. En

este sentido, levantaron una segunda muralla e imponentes torres defensivas como la Torre de las Moscas y la Torre Maldita para proteger el puerto y el extremo oriental de la muralla respectivamente. También, edificaron el castillo de los templarios o la Comandancia hospitalaria de San Juan de Acre, entre otros (Nicolle y Hook, 2004).

Sin embargo, a pesar del gran número de infraestructuras edificadas por los cristianos, pertenecientes tanto al ámbito religioso como el militar, estas perdieron su función tras la conquista musulmana en 1291. A este hecho se unen las reformas realizadas durante la aludida hegemonía otomana, momento en que se construyeron nuevos edificios sobre la planimetría realizada por los cruzados, como un cuartel en la Comandancia hospitalaria o nuevas murallas entre 1750 y 1840 (UNESCO, 2001). Como consecuencia de los sucesos anteriormente citados, a la hora de recrear Acre el equipo de dirección artística y los modeladores reinventaron la ciudad partiendo de los datos revelados por los estudios arqueológicos realizados en urbe. No obstante, introdujeron una serie de estructuras religiosas imaginadas diseñadas según los estándares estéticos presentes a lo largo de las tres primeras cruzadas, que se repiten tanto en Acre como en Jerusalén. En lo referido a la arquitectura civil, esta sigue un entramado orgánico diseñado para facilitar el modo de juego al usuario. En cuanto al planteamiento de estas edificaciones, las viviendas están modeladas con una altura de entre dos y tres plantas ornamentadas con la tracería gótica típica del siglo XII y vanos tetralobulados. Sus cubiertas son planas, a dos o cuatro aguas, e incluso algunas de ellas están rematadas por una torre o una cúpula, con el fin de dar una idea al espectador del sincretismo arquitectónico que pudo coexistir entre las civilizaciones cristiana y musulmana.

En el videojuego se representa el deteriorado estado de Acre tras el asedio de 1191, donde Altaïr accede por la puerta de Maupas, ubicada al norte de la ciudad. Siendo fiel a los sucesos históricos, los diseñadores proyectaron la urbe israelita con un solo muro defensivo, ya que la construcción de la segunda muralla se planificó tras la reocupación cristiana. Una vez atravesada la torre-puerta, el personaje principal se adentra en el barrio de Montmusart, también conocido como “la Vieja Acre”, que en el videojuego es mencionado como barrio pobre, dirigido por los hospitalarios, en el que éstos emplazaron su fortaleza, la Iglesia de San Juan, numerosos almacenes y talleres. En lo que respecta a la reconstrucción digital de la Comandancia hospitalaria, esta sigue la estructura de la primera fase de edificación, previa a la ampliación realizada después del 1191, en el que se articula un edificio almenado estructurado en torno a cuatro torres, compuesto por una base y un primer cuerpo, de planta cuadrada y un patio rematado por un pozo (Figura 8). En su interior, los diseñadores configuraron una sala abovedada con arcos apuntados que descansan sobre pilares con columnas adosadas, un recurso arquitectónico muy utilizado en el gótico. Para la ambientación de Acre, el director artístico utilizó tonos azulados, con la idea de simular un estado de ánimo depresivo y frío. Este recurso estético se debe a que la ciudad había sufrido los estragos de la guerra, a causa del asedio y el asesinato de los prisioneros sarracenos, y su ubicación geográfica adyacente al mar (*Assasin's Creed Art Book*, 2007).

Figura 9. Comandancia hospitalaria, Acre



Fuente: *Assasin's Creed* (Ubisoft Montreal, 2007).

Otras estructuras militares reconstruidas de gran significación en Acre son, en primer lugar, el castillo de los templarios emplazado en la esquina suroeste de la ciudad (el barrio rico según el videojuego), donde originariamente estaban los distritos genoveses, pisanos o venecianos. En la actualidad, de este bastión, solo se conservan las galerías subterráneas usadas por los caballeros, situadas bajo la moderna muralla otomana y una iglesia dedicada a San Juan Bautista levantada en 1737. Para recrear el baluarte, se modeló un emplazamiento amurallado con seis torres albarranas de planta cuadrada, más una séptima de planta circular, de mayor tamaño

finalizada por una torre caballera, que actúa como torre del homenaje. Destacan las torres que flanquean la puerta, que da al interior del recinto fortificado, puesto que son las únicas del conjunto defensivo que presentan ladroneras. Históricamente, la fortaleza sirvió como residencia Ricardo I de Inglaterra, tal y como se da cuenta de ello en el videojuego. Según las fuentes históricas, al castillo de los templarios, su baluarte mejor fortificado en toda la cristiandad, se accedía a través de una barbacana cuadrada con cuatro torres en las esquinas, cada una ornamentada con su propio león, de hasta 8,5 metros de altura. También se albergaban en su interior diversas salas dedicadas a los asuntos de la orden como cámaras secretas, una prisión, un hospital, una enfermería, un molino, caballerizas, una bodega, estancias para guarnecer a los miembros pertenecientes a cargos más altos de la orden y una torre que fue adecuado como sala del tesoro, levantada durante el dominio de Saladino en 1187 (Burgtorf, 2008).

En segundo lugar, destaca la Torre de las Moscas, de cuya estructura original solo se conservan la base, levantada en la entrada del puerto, que en el videojuego se ubicó en el llamado barrio medio, o barrio veneciano. Esta torre-fortaleza, que también actuó de faro, fue edificada tras la toma de Acre por Balduino I en 1104 sobre diferentes estructuras preexistentes, que pertenecieron a fenicios, egipcios y ptolemaicos. Además, para mejorar las defensas ante un ataque naval, los cruzados construyeron una gran cadena que impedía el acceso por mar (Fulton, 2019). Debido al deteriorado estado actual de la torre, el equipo dirección artística optó por una reinvencción de la fortificación medieval.

En ese mismo barrio medio, o barrio veneciano según *Assassin's Creed*, los desarrolladores emplazaron la fortaleza de los caballeros teutónicos. En el videojuego se aprecian un conjunto defensivo almenado, adyacente a la muralla oriental de la ciudad, en el que se disponen torres con garitones en las esquinas. Durante la época de las Cruzadas, Acre contaba con una serie de fortificaciones que fue donada a la Orden en 1193 por el rey Enrique de Champaña. Según Lotan (2019), estas posesiones defensivas situadas junto a la puerta de San Nicolás, que en el juego es conocida como puerta de San Juan, son: una barbacana, levantada intramuros; una serie de torres y el foso. Además de la idealización del conglomerado defensivo acreano otorgado a los germanos, los desarrolladores cometieron un anacronismo al representar a los caballeros teutónicos dominando dichas fortificaciones, ya que, en 1191, una vez tomada Acre, se les cedió tan solo una serie de terrenos en el extremo oriental de la ciudad.

Uno de los monumentos más importantes que albergaba Acre era la Catedral de la San Cruz, emplazada entre la Comandancia hospitalaria y el cuartel veneciano. Después de la conquista musulmana de 1291, el templo cristiano fue destruido y sus ruinas se convirtieron en un lugar de culto para los ismaelitas de Acre, puesto que originariamente se ubicaba la tumba del profeta al-Nabí Sâlih (Kedar, 1997). Con la eclosión de la hegemonía otomana en Oriente Próximo, Acre pasó a ser parte del dominio osmanlí, quienes iniciaron la renovación de la ciudad a lo largo de la segunda mitad del siglo XVIII. Dentro de este contexto entró en juego el gobernador Ahmed al-Jazzar, quien levantó la actual mezquita Jazzar Pasha sobre las ruinas originarias de la Catedral de la Santa Cruz, la cual fue finalizada, según unas inscripciones árabes en su interior, entre 1781 y 1782 (Radojewski, 2010).

En el videojuego de Ubisoft, la Catedral de la Santa Cruz sigue el mismo modelo que el de Chartres, siendo esta una edificación de planta cruciforme con tres naves y una girola radial sin capillas, en contraposición a las cinco que presenta la catedral francesa (Figura 10). La fachada principal cuenta con dos torres, observándose una de ellas severamente dañada por los estragos del asedio cruzado, con una configuración muy similar a las originales y coronada por una aguja octogonal rematada por una cruz, siendo el punto más alto del videojuego alcanzando los 100 metros de altura (*Assassin's Creed Art Book*, 2007). Así mismo, la reconstrucción de las portadas es desprovista de la decoración presente originariamente en Chartres (arquivoltas, jambas y tímpano). Por otro lado, las tres fachadas están decoradas con un rosetón que evocan a los de Chartres, con vidrieras que repiten los mismos motivos iconográficos que en el rosetón norte de la iglesia catedralicia gala, siendo estos una Virgen con el Niño Jesús rodeados de palomas, que simbolizan el Espíritu Santo (Ball, 2009). En lo que respecta a la orientación del templo en el Acre de *Assassin's Creed*, este fue orientado con la fachada mirando al este, al contrario de la regla que siguen los lugares de culto católicos, ya que están orientadas con la cabecera hacia el este y la fachada principal al oeste. Sin embargo, a raíz de la iluminación que se observa en el videojuego, es posible que el equipo de desarrollo haya optado por cambiar la orientación, con el fin de embellecer el aspecto de la ciudad y adaptar el entorno a la jugabilidad.

Figura 9. Catedral de la Santa Cruz, Acre



Fuente: *Assassin's Creed* (Ubisoft Montreal, 2007).

El estilo arquitectónico que presenta Chartres pertenece al gótico clásico, directamente vinculado a dinastía de los Capetos, cuyos inicios corresponden con la construcción de la propia catedral en 1194. Al desarrollarse los acontecimientos de *Assassin's Creed* en el 1191, la reconstrucción virtual del templo manifiesta un anacronismo que sigue los dictámenes constructivos de la Francia capeta, entre 1194 y 1250. En relación con la presencia de estructuras góticas en Palestina, Acre abarca valiosos testimonios arqueológicos de edificaciones, tanto sacras como profanas, levantados según los esquemas arquitectónicos occidentales de los siglos XII y XIII (Pringle, 2015). En cambio, la Catedral de la Santa Cruz, a diferencia de la idea que se muestra en el videojuego, debió tener más similitudes con un templo musulmán que con una catedral típicamente cristiana. Esta teoría se basa en el relato de un viajero ismaelita llamado Ibn Jubayr, quien, en 1184, siete años antes de los sucesos plasmados en *Assassin's Creed*, viajó a Acre para visitar la tumba del citado profeta al-Nabî Sâlih. Según la descripción de este peregrino, el lugar donde fue enterrado Sâlih se encontraba cerca del mihrab de la antigua mezquita de Acre, que los cruzados franco-normandos había transformado en catedral. Un testimonio muy razonable, ya que la conversión de mezquitas en templos cristianos fue una práctica recurrente durante las Cruzadas (Kedar, 1997). De hecho, en el videojuego, puede apreciarse un edificio sacro musulmán en el barrio medio que ha sido cristianizado, como podrían haber realizado los cruzados, al plasmarlo con una torre campanario y una cruz rematando la cúpula.

Al igual que sucede en Jerusalén, en Acre también se aprecian dos tipologías de edificaciones religiosas cristianas, que enriquecen el paisaje urbanístico desarrollado por Ubisoft. La primera de ellas es una iglesia de planta basilical de una sola nave, siguiendo el modelo de torre a los pies del templo desarrollado durante el periodo otoniano en el siglo IX, conocido como *westwerk*. A su vez, se sincretizan elementos que se encuentran entre el románico tardío y el gótico primitivo, como arcos de apuntados, rosetones, vidrieras, contrafuertes y un pórtico con arquivoltas, jambas y tímpano. Este templo se ubica en el barrio pobre, siendo mencionado en el videojuego como Iglesia de María de Josafat (iglesia que realmente no existió), y en el barrio medio. El segundo edificio religioso genérico es de planta central con forma octogonal, modelo que nos remite tanto a un baptisterio como a un *martyrium*. Esta tipología, a su vez, fue imitada por las distintas órdenes militares religiosas para levantar templos similares durante las Cruzadas, tanto en Tierra Santa como en Europa occidental (Carazo y Otxotorena, 1995).

4. Conclusiones

En el presente trabajo se ha analizado la forma en la que vienen configurados los paisajes urbanos de la primera entrega de la saga *Assassin's Creed* (2007) a la luz de las fuentes, los modelos y los referentes arquitectónicos y urbanos puestos al servicio del equipo de dirección artística. Los entornos virtuales recreados para este videojuego partieron de las ciudades de Jerusalén, Masyaf, Damasco y Acre en torno al año 1191. Al tratarse de un videojuego de recreación histórica, el empeño puesto por sus diseñadores para dotar de verosimilitud a esos lugares, llevó a que se apostase por equilibrar la jugabilidad con la fidelidad histórica, concediéndose, en algunos casos, ciertas licencias creativas al modelado final de las arquitecturas diseñadas. Esta circunstancia adquiere especial relevancia en aquellos ejemplos en los que, debido a la destrucción de muchas de esas construcciones y la escasez de fuentes gráficas o escritas, resultaba complicado tener un conocimiento preciso sobre el aspecto que presentaban las ciudades y los monumentos de Tierra Santa durante la Tercera Cruzada. De cualquier modo,

todos los patrones urbanos y arquitectónicos no son imaginados *ex nihilo*, sino que beben de la realidad histórica y los referentes de inspiración encuentra su fundamento tanto en la literatura como en las artes visuales. A este respecto, se ha demostrado que en los diferentes paisajes urbanos recreados conviven tres propuestas principales de diseños arquitectónicos: arquitecturas reales que son fieles a los edificios históricos existentes; arquitecturas inventadas que se inspiran en edificios históricos concretos; y, finalmente, arquitecturas inventadas que combinan rasgos de diferentes estilos histórico-artísticos.

Del primero de los casos, destacan, fundamentalmente, aquellos hitos monumentales que dotan a las ciudades de personalidad identitaria. En el caso de Jerusalén, encontramos tanto la Cúpula de la Roca como la iglesia del Santo Sepulcro, mientras que en Damasco el edificio más emblemático es la Mezquita Omeya. Ahora bien, lo cierto es que incluso estos edificios existentes recreados incurren en anacronismos, puesto que la apariencia actual de los mismos no se corresponde con el aspecto que presentaban en el siglo XII debido a las transformaciones que han sufrido a lo largo de los siglos. Dentro de la segunda categoría, encontramos el Templo de Salomón, el cual se inspira, desde el punto de vista estructural, en el Tesoro de Petra, mientras que su programa iconográfico bebe de los relieves asirios. En Acre, la Catedral de la Santa Cruz toma como modelo la Catedral de Chartres, a pesar de que pudo ser una mezquita transformada en templo cristiano. Por su parte, en Damasco, diferentes complejos arquitectónicos parten del estilo mameluco, y más concretamente del conjunto del sultán Qaytbay en El Cairo, para conformar su aspecto visual. También, las puertas de acceso a Jerusalén y Damasco, aunque inspiradas en modelos reales presentes en ambas ciudades, no se corresponden con la localización original en el recinto amurallado y, en algunos casos, su apariencia se distancia de los reales. Finalmente, entre los ejemplos de arquitecturas inventadas que combinan rasgos de diferentes estilos histórico-artísticos, sobresalen: la mezquita de al-Aqsa; edificios religiosos tanto cristianos como musulmanes localizados en Jerusalén y Acre, como las iglesias de Santa Ana y María de Josafat, respectivamente; y arquitecturas defensivas de las distintas órdenes militares de Acre. En esta categoría, también podemos encuadrar construcciones que, además de combinar estilemas visuales de diferentes periodos, están dotadas de cierto aire fantástico-legendario, como la Ciudadela de David en Jerusalén, Masyaf o el Palacio del Rey Mercader en Damasco.

En definitiva, los paisajes urbanos simulados en *Assassin's Creed*, pese a que parten de escenarios reales, constituyen mundos ficticios en los que se dan cita una amalgama de elementos artísticos, estructurales y ornamentales que abre las puertas a un eclecticismo y a una confluencia de tiempos heterogéneos. De esta forma, la imagen que se codifica de esas ciudades nos remite a la noción de heterocronía propuesta por Didi-Huberman (2011). Pese a ello, la verosimilitud que se consigue en los *gamespaces* del videojuego permite al jugador trasladarse a los tiempos de la Tercera Cruzada, pasando inadvertidas ante su mirada las anacronías presentes.

Referencias

- Albenda, P. (1986). *The Palace of Sargon, king of Assyria. Monumental Wall Reliefs at Dūr-Šarrukin, from original drawings made at the time of their discovery in 1843-1844 by Botta and Flandin*. Éditions Recherche sur les Civilisations.
- Albenda, P. (1994). Les dessins de Flandin. En E. Fontan y N. Chevalier (eds.), *De Khorsabad à Paris. La découverte des Assyriens* (pp. 184-195). Réunion des Musées Nationaux.
- Assassin's Creed. Art Book*. (2007). Ubisoft.
- Ball, P. (2009). *Universe of Stone: A Biography of Chartres Cathedral*. Harper Perennial.
- Blánquez, C. (2001). *Petra, la ciudad de los nabateos*. Dilema.
- Blánquez, C. y Del Río, Á. (2010). *Petra: historia y arqueología*. Dilema.
- Broadhurts, R. (2020). *The travels of Ibn Jubayr. A Medieval Journey from Cordoba to Jersusalem*. I. B. TAURIS.
- Burgtorf, J. (2008). *The Central Convent of Hospitallers and Templars History, Organization, and Personnel (1099/1120–1310)*. Brill.
- Burns, R. (2005). *Damascus. A History*. Routledge.
- Carazo, E. y Otxotorena, J. M. (1995). *Arquitecturas centralizadas. El espacio sacro de planta central: diez ejemplos en Castilla y León*. Universidad de Valladolid.
- Di Mascio, D. (2021). Architecture, Narrative and Interaction in the Cityscapes of the Assassin's Creed Series. En J. H. Lee (Ed.), *A New Perspective of Cultural DNA* (pp. 125-143). Springer.
- Didi-Huberman, G. (2011). *Ante el tiempo. Historia del arte y anacronismo de las imágenes*. Adriana Hidalgo.
- Dow, D. N. (2013). Historical Veneers: Anachronism, Simulation, and Art History in Assassin's Creed II. En M. W. Kapell y A. B. R. Elliot (Eds.), *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History* (pp. 215-231). Bloomsbury.
- El-Nasr, M. S., Al-Saati, M., Niedenthal S., y Milam, D. (2008). Assassin's Creed: A Multi-Cultural Read. *Loading...*, 2(3), 1-32. <https://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/51>
- Fischer, A. (2014). Games within the Game: On the History of Playing in Assassin's Creed II. En T. Winnerling y F. Kerschbaumer (eds.), *Early Modernity and Video Games* (pp. 189-200). Cambridge Scholars Publishing.
- Flood, F. (2000). *The Great Mosque of Damascus. Studies on the Makings of an Umayyad Visual Culture*. Brill.
- Folda, J. (1995). *The Art of the Crusaders in the Holy Land, 1098-1187*. Cambridge University Press.
- Fulton, M. S. (2019). *Siege Warfare during the Crusades*. Pen & Sword Military.
- Grabar, O. (2006). *Dome of Rock*. Harvard University Press.
- Grube, E. J. (2011). What is Islamic Architecture? En G. Michell (ed.), *Architecture of the Islamic World: Its History and Social Meaning* (pp. 10-14). Thames and Hudson.
- Hammar, E. L. (2016). Counter-hegemonic commemorative play: marginalized pasts and the politics of memory in the digital game Assassin's Creed: Freedom Cry. *Rethinking History*, 21(3), 372-395.
- Hausar, G. (2014). Players in the Digital City: Immersion, History and City Architecture in the Assassin's Creed Series. En T. Winnerling y F. Kerschbaumer (eds.), *Early Modernity and Video Games* (pp. 175-188). Cambridge Scholars Publishing.
- Huber, S. (2014). The Remediation of History in Assassin's Creed. En T. Winnerling y F. Kerschbaumer (Eds.), *Early Modernity and Video Games* (pp. 162-174). Cambridge Scholars Publishing.
- Jiménez, J. F. (2011a). Cruzadas, cruzados y videojuegos. *Anales de la Universidad de Alicante. Historia Medieval*, (17), 363-407.
- Jiménez, J. F. (2011b). El otro pasado posible: la simulación del Medievo en los videojuegos. *Imago Temporis. Medium Aevum*, 5, 299-340.
- Josefo, F. (1999). *La Guerra de los judíos. Libros IV-VII*. Gredos.
- Karsenti, T. y Parent, S. (2020). Teaching history with the video game Assassin's Creed: effective teaching practices and reported learning. *Review of Science, Mathematics, and ICT Education*, 14(1), 27-45.
- Kedar, B. Z. (1997). The Outer Walls of Frankish Acre. *Atiqot*, 31, 157-180.
- Kennedy, H. (2005). *Muslim Military Architecture in Greater Syria: From the Coming of Islam to the Ottoman Period*. Brill.
- Leffler, C. (2019). Memory games: history, memory, and anachronism in the Paris of Assassin's Creed Unity. *Contemporary French civilization*, 44(1), 81-99.
- Leiva, J. M. y Ortiz, J. A. (2020). Assassin's Creed y el cambio de paradigma. El videojuego como herramienta didáctica para las Ciencias Sociales. En M. E. Cambil, F. de Oliveira, A. R. Fernández, G. Romero y A. J. Rui (Coords), *Nuevas tendencias en investigación e innovación en la didáctica de la historia, patrimonio cultural y memoria. Proyecto educativo* (pp. 245-259). Universidad de Granada.
- Lotan, S. (2019). Power, status and property in the early years of the Teutonic Order in Acre. En N. Morton (Ed.), *The Military Orders Volume VII: Piety, Pugnacity and Property* (pp. 75-84). Routledge.
- Menon, L. (2015). History first- hand : Memory, the player and video game narrative in the Assassin's Creed Games. *Rupkatha Journal on Interdisciplinary Studies in Humanities*, 7 (1), 108-113.

- Morales, D. (2020). Assassin's Creed: Origins y la idoneidad del videojuego de mundo abierto para la difusión del patrimonio. *E-rph*, (25), 114-136.
- Moxey, K. (2015). *El tiempo de lo visual. La imagen en la historia*. Sans Soleil.
- Navarro, M. E. (2018). La arquitectura como elemento narrativo en Assassin's Creed II. *Quaderns*, (13), 93-102.
- Peñate, F. (2017). Los Historical Game Studies como línea de investigación emergente en las Humanidades. *Cuadernos de Historia Contemporánea*, (39), 387-398.
- Pringle, D. (2015). Gothic architecture in the Holy Land and Cyprus: from Acre to Famagusta. *Levant. The Journal of the Council for British Research in the Levant*, 47(3), 293-315.
- Planells, A. J. (2013). La emergencia de los Game Studies como disciplina propia: investigando el videojuego desde las metodologías de la Comunicación. *Historia y Comunicación Social*, 18, 519-528.
- Radojewski, B. (2010). *The Historical Documentation of the Water Cisterns under the Jazzar Pasha Mosque in Acre* [Archivo PDF]. <https://acortar.link/VeJpNT>
- Radošinská, J. (2018). Portraying Historical Landmarks and Events in the Digital Game Series Assassin's Creed. *Acta Ludologica*, 1(2), 4-16.
- Ramírez, J. A. (1983a). *Construcciones ilusorias. Arquitecturas descritas, arquitecturas pintadas*. Alianza.
- Ramírez, J. A. (1983b). *Edificios y sueños. Ensayos de arquitectura y utopía*. Universidad de Málaga.
- Sagrada Biblia*. (1980). UNALI.
- Segado, P. y Martínez C. (2006). El arte islámico. En M. García (coord.), *Ars magna: historia del arte universal* (pp. 235-318). Planeta.
- Shaw, A. (2015). The Tyranny of Realism: Historical accuracy and politics of representation in Assassin's Creed III. *The Journal of the Canadian Game Studies Association*, 9(14), 4-24.
- St. Laurent, B. (1998). The Dome of the Rock and the Politics of Restoration. *Bridgewater Review*, 17(2), 14-20.
- St. Laurent, B. y Riedlmayer, A. (1993). Restorations of Jerusalem and the Dome of the Rock and Their Political Significance, 1537-1928. *Muqarnas*, 10, 76-84.
- Téllez, D. e Iturriga, D. (2014). Videojuegos y aprendizaje de la Historia: la saga Assassin's Creed. *Contextos Educativos*, (17), 145-155.
- United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (2001). *Nomination of the Old City of Acre for the World Heritage List* [Archivo PDF]. <https://whc.unesco.org/uploads/nominations/1042.pdf>
- Vázquez, A. M. (1997). Petra. La ciudad rosa del desierto: historia y urbanismo. *Espacio, Tiempo y Forma*, 10, 253-274.
- Weiss, D. H. y Mahoney, L. (2004). *France and the Holy Land: Frankish Culture at the End of the Crusades*. Johns Hopkins University Press.
- Willey, P. (2005). *Eagle's Nest. Ismaili Castles in Iran and Syria*. I. B. Tauris Publishers.
- Yelle, F., y Joly-Lavoie, A. (2017). Exploiter l'univers cinématographique d'Assassin's Creed en classe d'histoire. *Enjeux de l'univers social*, 13(1), 19-22.