

# LEGADO ENVENENADO: LA PERDURACIÓN DE DISTORSIONES HISTÓRICAS EN LA LÚDICA DIGITAL

*Kevin DÍAZ ALCHE*

Universidad de Alicante

## RESUMEN

El cine y los videojuegos han demostrado tener una gran presencia mediática en la sociedad actual. Tanto es así, que se ha alcanzado el punto en que debemos plantearnos su capacidad para condicionar y/o cambiar nuestra percepción y conocimientos de la realidad presente, pasada y futura. Como cualquier otra expresión cultural, transmiten hechos y saberes que pueden estar condicionados o distorsionados, como es el caso de muchas obras que tratan procesos históricos. Trataremos pues, en este caso, la conocida como «leyenda negra» de los Borgia que, pese a haber nacido hace quinientos años, sigue vigente en la imagen estereotipada que se proyecta desde estas dos industrias, tan unidas en un proceso de retroalimentación.

Palabras clave: Historia, Borgia, Cine, Videojuegos, Intertextualidad, Retroalimentación, Estereotipos.

## ABSTRACT

Cinema and Videogames have shown having a great media presence in current society. So much so that there is the point when we must pose their ability to condition and/or change our perception and background about present, past and future reality. As any cultural expression, they transmit facts and knowledge that would be conditioned or distorted, as a lot of productions that treat historical courses. We are treating, in this case, the known as “black legend” of the Borgias which, despite the fact it was born five hundred years ago, it is in the stereotyped image that is projected by these both industries, united in a feedback process.

Keywords: History, Borgias, Cinema, Videogames, Intertextuality, Feedback, Stereotypes.

## 1. INTRODUCCIÓN

En el año 68 d.C. fue asesinado el emperador Nerón, uno de los monarcas más denostados en la historiografía clásica romana. Tras su muerte, se le recordó como un personaje tiránico, narcisista, extravagante e instigador de múltiples persecuciones a cristianos. Todo un compendio de adjetivos propios de un sociópata con poder que oscurecieron las medidas que el Príncipe Romano había adoptado en pro de la cultura, la administración, la fiscalidad y el ejército. Poco se habló del convulso período que vivía el aún joven Imperio: una monarquía que se hacía ver salvadora del Estado y que aún no había terminado de institucionalizarse; una ingente cantidad de nueva población que requería de un marco legal al que ajustarse; y continuas influencias filosóficas, culturales, religiosas y políticas que no hacían más que llegar de Oriente (Fernández, 1991). Se había puesto en práctica lo que más de mil años después se bautizaría con el nombre de *damnatio memoriae*, el castigo a la memoria de un emperador fallecido y la destrucción de todo testimonio material que atestiguase su existencia<sup>1</sup>.

Las motivaciones que hay detrás quedan en parte ajustadas a una práctica que fue utilizada institucionalmente por el Imperio Romano, pero que ha sido aplicada en diversos momentos a través de un gran abanico de métodos y situaciones. Se trata de la influencia que agentes externos tienen en la imagen de determinados individuos o procesos. Siempre con gran presencia mediática como el propio Estado Romano, impulsado por un Senado contrario a las políticas llevadas a cabo por Nerón y con intereses contrapuestos a éste, son capaces de crear concepciones que suelen mantenerse en el tiempo retroalimentándose a sí mismas a través de manifestaciones muy diversas. A día de hoy, dos de esas vías socio-culturales son de especial relevancia: el cine y el videojuego.

## 2. LA IMAGEN DIGITAL COMO TRANSMISORA DE SABER

Téngase en cuenta que, pese a la consecuente reducción de opciones, el tipo de cine sobre el que se observa una mayor relación con la industria del videojuego es el que corresponde a lo que se conoce como *cine espectáculo*, por ser éste el que inició la relación con el juego digital y el que más ha potenciado con aquél el fenómeno de la *intertextualidad* e *intermedialidad* (Martínez, 2015: 43). Como forma de expresión del fenómeno *Nuevo Hollywood*, estamos ante un paradigma en el que «lo relevante ya no es el film en sí, sino hacer de él una “gama de producción / multimedia”» (Martínez, 2015: 130). Esto incluye no sólo la búsqueda del éxito taquillero (principal objetivo del cine como producto), sino también la rentabilidad económica en otros mercados como el de los videojuegos o el gran abanico que conforma el mundo del *merchandising*.

Por su parte, los videojuegos, enmarcados dentro de la *cultura de masas*, se han convertido no sólo en una de las principales herramientas de ocio de las generaciones más jóvenes (Esnaola & Levis, 2008), sino que han traspasado barreras que les han llevado a ser uno de los principales conductos de socialización y tener un papel destacado en los procesos de transmisión de saberes (Díez, 2009). Más aún si se advierten los lazos que

<sup>1</sup> Otros monarcas romanos a los que se les castigó con esta medida fueron Calígula, Galba, Cómodo o Domiciano, entre otros. A éste último le fue consagrado el Arco de Medinaceli –tal y como aparecía en su inscripción– hasta que, tras condenarle, se sustituyó su nombre por el de Trajano.

unen a la industria de la lúdica digital con el *Nuevo Hollywood*<sup>2</sup>, continua relación que permite hablar de fenómenos como los de videojuegos basados en películas, adaptaciones cinematográficas de videojuegos y películas que traten el tema del videojuego (Martínez, 2015: 141-149).

Con todo, podemos aceptar la premisa de que tanto el cine *mainstream* como los videojuegos con un reciente aumento en la influencia de los llamados videojuegos *indie* se han convertido en elementos sociales y culturales fundamentales para entender una sociedad que ha pasado de lo analógico a lo virtual y audiovisual, convirtiéndose en la principal ventana por la que «observar, analizar y comprender nuestro / mundo» (Pereira, 2005: 207) e impregnando con ello el ámbito académico, laboral, social y comunicativo (Gee, 2004).

### 3. HISTORIA, CINE Y VIDEOJUEGO

La función del cine y el videojuego como herramienta de aprendizaje no se limita a nuestro presente; por el contrario, se amplía a épocas pasadas. El binomio compuesto por un lado por cine y videojuegos y, por otro, Historia, ha sido objeto de numerosos análisis e interpretaciones posicionadas a favor o en contra de su existencia en base al riesgo que supone la eventual manipulación histórica de las producciones (Bermúdez, 2008). Un riesgo alarmante si se observa, como advierte Rosenstone (1997), que con la popularización del cine histórico generalmente de corte bélico, éste es el principal método de aproximación al pasado por parte de una amplia mayoría de la población, extrapolable ahora al juego digital. Encontramos obras que tratan de llevar a cabo la titánica tarea de recomponer situaciones históricas concretas con las limitaciones que largometraje, serie y videojuego arrastran en formato y estilo. Como veremos, el resultado es muy diverso.

El séptimo arte nos ha regalado obras históricas a la altura del universalmente aclamado *El gatopardo* (1964)<sup>3</sup>. Producción franco-italiana que nos traslada de forma elegante a la encrucijada vivida por un noble siciliano en tiempos de la unificación italiana, representa hasta tal punto la vida cortesana que los detalles se pierden en la inmensidad<sup>4</sup>. También lo hace de forma excelente *La vida es bella* (1997) que, dirigida y protagonizada por Roberto Benigni, ofrece una visión cruda y descaradamente humorística de la *Shoah* desde la reducida lente de un adulto judío y su hijo<sup>5</sup>. Dos formas muy distintas de hacer cine que consiguen un resultado de generada aceptación por parte de crítica y público. El mundo del videojuego, otro tipo de expresión artística como ya sentenció el MoMA<sup>6</sup>, también se adentró en la temática histórica desde sus primeros años con entregas que pasarían a la historia por su novedad técnica y su atrevimiento, no sólo en lo que respecta al reducido

2 Lazos que se originan originada a partir de la diversificación de mercado que se ha impuesto desde las nuevas directrices de la industria cinematográfica en cuestión y la diversificación del modelo de negocios (Martínez, 2015).

3 «The Leopard (re-release)», Metacritic; <<http://www.metacritic.com/movie/the-leopard-re-release>> [consulta: 22 enero 2017].

4 «El gatopardo», IMDb; <<http://www.imdb.com/title/tt0057091/>> [consulta: 07 enero 2017].

5 «Life is Beautiful», Rotten Tomatoes; <[https://www.rottentomatoes.com/m/1084398-life\\_is\\_beautiful](https://www.rottentomatoes.com/m/1084398-life_is_beautiful)> [consulta: 07 enero 2017].

6 Sucasas, A., «El MoMA ampliará su colección permanente de videojuegos», El País (2014); <[http://cultura.elpais.com/cultura/2014/01/31/actualidad/1391205840\\_171776.html](http://cultura.elpais.com/cultura/2014/01/31/actualidad/1391205840_171776.html)> [consulta: 23 diciembre 2016].

número de miembros del equipo desarrollador, sino también por su forma de moverse entre vacíos legales evitando así violar algún que otro derecho de autor. Hablamos de *La abadía del crimen* (1987), de Opera Soft. Diseñado para *Amstrad CPC*, esta entrega de 8 bits llevó al videojuego la trama principal de la novela de Umberto Eco, *El nombre de la rosa* (1980) y, en él, el jugador debía alternar la investigación en torno a los extraños asesinatos ocurridos en una abadía benedictina con el seguimiento de las estrictas reglas de convivencia<sup>7</sup> impuestas por la orden.

Lamentablemente, la lúdica audiovisual de ambientación histórica ha dado lugar a piezas de cuestionable valor moral o que simplemente absorben estereotipos con el objetivo de alcanzar la rentabilidad económica. En el primer grupo se encuentran films del nivel de *El nacimiento de una nación* (1915)<sup>8</sup>, de David Griffith, que con unos ingresos sólo en EEUU diez veces por encima de su presupuesto, narra una particular visión de la reconstrucción nacional de Estados Unidos en la que no se duda en defender la supremacía de la raza blanca y hacer pasar por realidad algunas falsedades<sup>9</sup>. El segundo grupo tiene representantes tan románticos como *El último samurái* (2003)<sup>10</sup>, que repite el tópico del héroe en busca de la redención añadiendo una estética japonesa<sup>11</sup>; o videojuegos como la maniquea saga *Battlefield* (desde 2002) o las violentas entregas *Medieval: Total War* (2002)<sup>12</sup> y el reciente *For Honor* (2017)<sup>13</sup>, que resaltan continuamente la visión estereotipada de una violenta Edad Media (Díez, 2007).

Para analizar estos procesos, de retroalimentación y atribuciones mantenidas a lo largo del tiempo por parte de la industria del cine y los videojuegos, fijaremos la hipótesis en el caso de Rodrigo Borgia y su familia, cuyo poder «despertó miedo, envidia y odio, dando lugar a la llamada “Leyenda Negra”» (Duran, 2008: 63).

#### 4. EL PASO POR ROMA DE *GLI CATALANI* Y SU ETERNA «LEYENDA NEGRA»

Si no se observa y analiza de forma apropiada, los arquetipos y los tópicos modifican nuestro concepto de la Historia en el momento en que pasamos a olvidarnos de que cuanto vemos en la pantalla no es la realidad, sino una farsa minuciosamente desarrollada (Tarkovski, 2002).

Basta con teclear el nombre de cualquier miembro de la familia Borgia en alguno de los principales motores de búsqueda para encontrar cientos de referencias que los relaciona con la corrupción, el asesinato con una constante presencia del veneno y otro tipo de prácticas consideradas poco honrosas, incluidos el incesto o la celebración de bacanales dentro de

7 Delcán, J., «La Abadía del Crimen», Ona Catalana (2003); <<http://microhobby.speccy.cz/gameover/200402.ogg>> [consulta: 7 enero 2017].

8 «El nacimiento de una nación», IMDb; <[http://www.imdb.com/title/tt0004972/?ref\\_=ttr\\_tr\\_tt](http://www.imdb.com/title/tt0004972/?ref_=ttr_tr_tt)> [consulta: 28 enero 2017].

9 Brody, R., «The worst thing about “Birth of a nation” is how good it is», New Yorker (2013); <<http://www.newyorker.com/the-front-row/the-worst-thing-about-birth-of-a-nation-is-how-good-it-is>> [consulta: 27 enero 2017].

10 «El último samurái», IMDb; <[http://www.imdb.com/title/tt0325710/?ref\\_=nv\\_sr\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0325710/?ref_=nv_sr_1)> [consulta: 12 enero 2017].

11 Schickel, R., «Found in Translation», Time (2003); <<http://content.time.com/time/magazine/article/0,9171,1006392,00.html>> [consulta: 12 enero 2017].

12 «Medieval: Total War», MeriStation; <<http://www.meristation.com/pc/medieval-total-war/juego/1508331>> [consulta: 18 febrero 2017].

13 «For Honor - PLAYSTATION 4», IGN; <<http://es.ign.com/for-honor-ps4>> [consulta: 18 febrero 2017].

la propia curia papal. Es tal la naturalidad con la que se habla en estos términos que no es extraño encontrar desde alguna prensa informativa referencias a la hija de Rodrigo Borgia con el apelativo de prostituta<sup>14</sup>.

Para comprender lo sucedido con la familia Borgia, antes hay que situar a los protagonistas en su contexto, cuando el aún joven Rodrigo llegaba a una Roma de mediados del siglo xv. Una ciudad en la que las intrigas fácilmente eran resueltas mediante el uso de las armas o el soborno, los pontífices legitimaban a sus hijos entregándoles señoríos o nombrándoles cardenales y se inmiscuían en la política de otros Estados (Sánchez, Castell & Peset, 1994: 11).

En 1492, Rodrigo Borgia se consolidó como Papa con el nombre de Alejandro VI. Durante su papado luchó contra la resistencia de ciudades de los Estados Vaticanos que renegaban de su control; mientras que para mantener el *statu quo* también intervino en política exterior, como en los asuntos dinásticos del Reino de Nápoles (Sánchez, Castell & Peset, 1994: 25) o en los del mosaico de pequeños Estados en el norte de Italia. Alejandro VI casó varias veces a su hija Lucrecia con fines políticos, como era común en las casas reales y nobiliarias europeas (Villarroel, 2005: 133-136). A César, su hijo más afamado y hasta entonces cardenal, lo casó con una noble francesa de la que recibió el Ducado de Valence. Años más tarde el joven fue conocido por iniciar un periplo de tres campañas militares con el objetivo de recuperar el control de todos los territorios teóricamente pontificios y poner en jaque a los Estados vecinos (Villarroel, 2005: 201-224). Pronto los Borgia quedaron enfrentados a familias importantes como los Orsini y los Colonna (Villarroel, 2005: 63-74).

Las consecuencias no tardarían en llegar. Juan, Capitán General de los Ejércitos Papales e hijo de Rodrigo, fue atado de pies y manos y asesinado violentamente por sus enemigos políticos antes de ser arrojado al Tíber. Poco después se produjo un intento fallido de asesinar al tercer hijo del Papa, Jofré Borgia, mientras que César tuvo que soportar los rumores que sobre él se generaron desde las pequeñas cortes que iba derrotando (Villarroel, 2005: 201-230). Curiosamente, acabada ya la tercera campaña militar de César y encontrándose padre e hijo en Roma, ambos cayeron enfermos con síntomas similares. La juventud y la fuerza de César le permitieron sobrevivir, pero no fue así con el Pontífice, quien acabaría sus días el 18 de agosto de 1503 (Villarroel, 2005: 284). César tuvo el dudoso honor de perder todas sus conquistas por orden de los sucesores de su padre y terminar sus días cuatro años después en una emboscada mientras luchaba al servicio del Rey de Navarra. Lucrecia, por su parte, vivió unos años más en la corte de Ferrara junto a su tercer y último marido, donde falleció dando a luz (Sánchez, Castell & Peset, 1994: 26-27) para ser recordada como «una de las duquesas consortes / más fieles y comprometidas» (Villarroel, 2005: 300).

Mientras todo esto ocurría, los enemigos del Papa llevaban años construyendo esa imagen que ha llegado a la actual lúdica audiovisual (Duran, 2008: 71). Ya en su coronación, cardenales contrarios a Alejandro VI dieron rienda suelta al rumor de que mulas cargadas de oro corrían por Roma desde el palacio de los Borgia hasta los de quienes le habían dado su apoyo, algo fácil de creer dado el tráfico de influencias que se producía en Roma. Otros rumores hablaban de incesto entre César y Lucrecia, por no mencionar la acusación hacia éste de haber sido el autor de la muerte de su hermano. El propio maestro de ceremonias de Alejandro VI, Burckhard, quien fue descubierto usando los fondos vaticanos para su propio beneficio, acusó al pontífice en su diario de haber dado una copa envenenada a un cardenal

14 Fourmont, G., «Lucrecia Borgia, la prostituta del Papa», Público (2009); <<http://www.publico.es/culturas/lucrecia-borgia-prostituta-del-papa.html>> [consulta: 18 noviembre 2016].

y haber celebrado, una noche de Todos los Santos, una gran bacanal en honor a sus hijos donde los cardenales competían por tener un mayor número de relaciones con prostitutas a cambio de premios; entre otras muchas excentricidades (Villarroel, 2005: 322-326).

Fuera de Roma, el «antipapista» florentino Savonarola aseguraba que un mendigo romano había visto al cardenal Borgia pactar con el diablo un papado de doce años (Villarroel, 2005: 327-331); mientras que Guidobaldo de Montefeltro otrora aliado promocionaba obras teatrales sobre la caída del «malvado» pontífice y sus hijos. (Villarroel, 2005: 320-326).

Como consecuencia, cronistas como Francesco Guicciardini en su *Storie fiorentini* comenzaron a recoger estos falsos testimonios como ciertos (Durán, 2008: 72). Cuando un siglo más tarde Tomaso Tomasi escribió su *Vita del Duca Valentino* (1655), no pudo evitar tomar como ciertas las acusaciones de incesto y asesinato. Por su parte, el protestantismo vio en los Borgia un arma afilada contra la Iglesia postridentina con autores como Negri da Bassano, Masserio o Gregorio Leti (Duran, 2008: 74). Con la llegada del Romanticismo, la leyenda se agrandó y sus autores reprodujeron clichés con obras como *Lucrezia Borgia* (1833), de Víctor Hugo o *Crímenes Célebres: Los Borgia* (1841), de Alejandro Dumas.

## 5. DEL PAPEL A LA PANTALLA

Son numerosas las obras cinematográficas que tratan sobre los Borgia. Algunas de ellas son *Prince of Foxes* (1949), de Henry King, con Orson Welles en el papel del astuto e incompasivo César Borgia; *Lucrecia Borgia* (1947), película argentina dirigida por Luis Bayón; su homónima francesa *Lucrece Borgia* (1953), de Christian-Jake y protagonizada por la taquillera Martine Carol; *Il duca nero* (1963), una producción italo-hispana de bajo presupuesto que narra los intentos de unificar Italia por parte de un poco afortunado César Borgia; o la serie franco-alemana *Borgia: Faith and Fear* (2011), de Tom Fontana.

Procederemos entonces al análisis crítico, histórico y cinematográfico de las producciones más influyentes de los últimos años con respecto a la imagen de la familia Borgia. De entre la larga lista se ha seguido un criterio muy específico para seleccionar las dos entregas que se adaptan a los planteamientos iniciales, cada una con unas características concretas: ser una gran producción; y ser un producto de ámbito nacional que no se desarrollase con mayores pretensiones a las de emitirse en el país de origen de la denostada familia.

Con un *Hollywood* productor de entre un 40 y un 90% de las cintas a nivel mundial (Miller et al., 2001: 15), no es extraño hablar de una producción de alcance internacional que se haya desarrollado en la línea del fenómeno del *Nuevo Hollywood* y con presencia de elementos propios del *cine espectáculo*<sup>15</sup>. Un producto de alcance relevante y que, por su condición, fuera proclive a dar pie a todo tipo de clichés de atractivo para el gran público. A este criterio se adaptan tanto la ya mencionada *Borgia: Faith and Fear* (2011) como su más próxima competidora, la serie canadiense-estadounidense *The Borgias* (2011), dirigida por Neil Jordan. A diferencia de la producción franco-alemana, la serie de Jordan fue emitida a través de canales gratuitos para varios países. *Cuatro* y *Telecinco* para España o *Canal 9* en el caso de Argentina, mientras que la serie de Fontana nació de la mano del canal francés de suscripción *Canal+* y ha sido ofrecida, para el ámbito anglosajón, por la plataforma de *streaming* multimedia de pago *Netflix*. La distinta naturaleza de los medios

<sup>15</sup> Como indica Martínez (2015: 43), se trata de un tipo de cine que debe cumplir tres requisitos, a saber, ser un elemento actual, dar especial importancia al significante frente al significado y mantener cierto carácter digital.

por los que se emitieron y el mayor alcance de *Los Borgia* emitida en trece países, frente a los siete de *Borgia: Faith and Fear*, hacen que la balanza se decante hacia la opción de Jordan. Sin embargo, no todo es un producto *made in USA*, y hay rodajes que escapan al gigante norteamericano. Es el caso de *Los Borgia* (2006), film español dirigido por Antonio Hernández y nominado a cuatro premios Goya que pese a tales candidaturas no tuvo mayor pretensión que ser emitida como miniserie a través de la cadena privada *Antena 3*, motivo que justifica su valor como objeto de estudio que poner en contraste.

En lo que respecta a la industria del videojuego, la selección de un producto que haga referencia a la familia Borgia se ve tajantemente limitada por los pocos títulos que le hacen alusión. Los únicos juegos digitales con un factor de impacto que permita mantener ciertos estereotipos acerca del papa valenciano y su entorno más cercano pertenecen a la afamada saga de acción y aventuras *Assassin's Creed*, perteneciente a la gigante *Ubisoft*. Con más de 73 millones de copias vendidas en todo el mundo para 2014<sup>16</sup>, lo que convierte a los videojuegos de la hermandad de asesinos en la franquicia más exitosa en la historia de la desarrolladora, cuenta con dos entregas dedicadas a los Borgia: *Assassin's Creed II* (2009) y *Assassin's Creed: Brotherhood* (2010). Además, ambas poseen las mismas características en cuanto a jugabilidad, diseño de personajes y entorno y potencia gráfica y forman parte del mismo arco narrativo, motivos más que suficientes para considerarlos como un solo ente con el que comparar las producciones cinematográficas.

## 6. LOS BORGIA VUELVEN A CASA

«Culebrón, acción, intriga, amor, lujuria... ¡Tiene de todo!, dice María Valverde de *Los Borgia*, ambiciosa producción dirigida por Antonio Hernández». Así comienza la sinopsis que hace *Fotogramas*<sup>17</sup> sobre la película española *Los Borgia*, una carta de presentación que dice mucho acerca de qué va a encontrar el público con su visionado.

Con un presupuesto de doce millones de euros, fue rodada entre Italia y España bajo una coproducción compartida por Antena 3 TV y la italiana De Angelis. La obra de Hernández prometía una mezcla de rigor histórico y suspense, aportando una visión particular que pretendió servir de mirilla por la que asomarse al momento en que Alejandro VI poseyó el trono papal sin hacer ningún tipo de juicio moral<sup>18</sup>. Tras un duro rodaje que combinó las inclemencias climatológicas y las largas horas de maquillaje y vestuario que le valieron dos de sus cuatro nominaciones a los Goya de Mejor Dirección Artística y Mejor Diseño de Vestuario<sup>19</sup>, la cinta fue estrenada en su versión largometraje y mini-serie a finales de 2006, logrando una recaudación de más de seis millones de euros y atraer a más de un millón de espectadores<sup>20</sup> en el ámbito peninsular.

16 Seibert, D., «Assassin's Creed Franchise Sales Exceed 73 Million», IGN (2014); <<http://www.ign.com/articles/2014/04/21/assassins-creed-franchise-sales-exceed-73-million>> [consulta: 20 noviembre 2016].

17 «Los Borgia», *Fotogramas*; <<http://www.fotogramas.es/Peliculas/Los-Borgia>> [consulta: 28 diciembre 2016].

18 Muez, M., «Los Borgia, la huella de una influyente familia en el Renacimiento italiano», *El País* (2005); <[http://elpais.com/diario/2005/12/23/cine/1135292412\\_850215.html](http://elpais.com/diario/2005/12/23/cine/1135292412_850215.html)> [consulta: 29 enero 2017].

19 «Estas son las nominaciones de los Premios Goya 2007», Premios Goya; <<http://www.premiosgoya.com/21-edicion/nominaciones/por-categoria/>> [consulta: 30 diciembre 2016].

20 «Largometrajes españoles con mayor recaudación», Ministerio de Educación, Cultura y Deporte; <<http://www.mecd.gob.es/cultura-mecd/areas-cultura/cine/mc/cdc/anos-anteriores/ano-2006/cine-peliculas-espaniolas.html>> [consulta: 17 enero 2017].

La producción se inicia con un César Borgia (Sergio Peris-Mancheta) entre claroscuros, desaliñado y malhumorado, que es arrestado por las autoridades castellanas por orden de los Reyes Católicos. Acto seguido, la trama retrocede doce años al momento de la elección de Rodrigo Borgia (Lluís Homar) como Papa. Se acaban de mostrar el ocaso y la cúspide de la familia Borgia. A partir de ese instante las hábilmente interpretadas muestras de nepotismo son continuadas. Justicia en forma de asesinatos, enjuiciamientos a dedo y toda una caza de brujas en torno a los caprichos del nuevo Pontífice sirven de motor para la trama. La dificultad de transmitir la situación política de la Italia del Renacimiento y el que personajes de la talla de Caterina Sforza (Paz Vega) pasen delante de cámara sin demasiado protagonismo son aspectos que parte de la crítica señaló<sup>21</sup>, pese a sus otras ya mencionadas virtudes.

Rodrigo y César se convierten desde el inicio en grandes protagonistas de la trama. El primero por ser quien, de forma unilateral, decida sin tapujos los movimientos de su prole. El segundo, por ser quien, mal que peor, busque continuamente la protección de su familia y poder mostrar al mundo que las prácticas de los Borgia no son diferentes a las del resto de la élite urbana de Roma. Por el contrario, Juan (Sergio Muñoz) y Lucrecia Borgia (María Valverde) pasan todo el largometraje en una continua disputa por tener algún protagonismo, si bien con la muerte de Juan la situación se resuelve. Jofré (Eloy Azorín), el menor de los hijos de Rodrigo que hacen aparición en el film, junto con Vanozza (Ángela Molina), madre de los cuatro, pasan totalmente desapercibidos.

Así se nos presenta esta peculiar familia Borgia siempre acompañada del maestro de ceremonias Burckhard (Roberto Álvarez). «¡Basta de escribir! ¡Que dejes esa maldita pluma, Burckhard!», son las palabras que Lluís Homar ponía en boca de un impaciente Alejandro VI, que veía cómo su funcionario más apegado dejaba testimonio de sus tropelías y las de su familia. Es la forma con la que Antonio Hernández justifica escenas como las que muestran encuentros lujuriosos entre César y Juan con Sancha de Aragón (Linda Batista), primero prometida y después esposa de Jofré; el asesinato a sangre fría del criado de Lucrecia, Perotto (Diego Martín), a manos de César; o el romance imposible entre éste y su hermana. Y con detalles así parte de la crítica calificó la cinta como de gran rigor histórico, quizá centrada en admirar el cuidado estético que rodea cada acción, más que en cuestionar la veracidad del relato interesado de Burckhard que, repetido incesantemente, ha llegado como veraz<sup>22</sup>. Pese a su escasa relevancia internacional, el éxito del que disfrutó en su país de nacimiento ha hecho de *Los Borgia* la primera de varias producciones audiovisuales que en apenas cinco años han reavivado la imagen distorsionada de una de las familias valencianas más poderosas de los inicios de la Edad Moderna.

## 7. LA ORGANIZACIÓN CRIMINAL DEL RENACIMIENTO

A partir de ese momento se produjo una relativa calma en lo que a producciones con esta temática se refiere, hasta que cinco años después y tras el éxito de la afamada *Los Tudor* (2007), con un total de 78 nominaciones incluidas a los Globos de Oro y 49 premios entre los

21 Cortijo, J., «“Los Borgia”: La familia ya no es lo que era», ABC (2006); <[http://www.abc.es/hemeroteca/historico-06-10-2006/abc/Espectaculos/los-borgia-la-familia-ya-no-es-lo-que-era\\_1423639070322.html#](http://www.abc.es/hemeroteca/historico-06-10-2006/abc/Espectaculos/los-borgia-la-familia-ya-no-es-lo-que-era_1423639070322.html#)> [consulta: 02 enero 2017].

22 «Antonio Hernández presenta en Málaga su superproducción ‘Los Borgia’», El País (2006); <[http://cultura.elpais.com/cultura/2006/03/20/actualidad/1142809203\\_850215.html](http://cultura.elpais.com/cultura/2006/03/20/actualidad/1142809203_850215.html)> [consulta: 28 enero 2017].

que se incluyen varios Emmy<sup>23</sup>, la cadena estadounidense *Showtime* decidió embarcarse en otra superproducción histórica ambientada en torno al apogeo de la saga familiar valenciana.

Con una predecesora de tal magnitud, la nueva serie dirigida por Neil Jordan pronosticaba una acogida favorable. Su reparto internacional estuvo encabezado por el galardonado con un Óscar a Mejor Actor Jeremy Irons, por su actuación como el enigmático barón Claus von Bülow en *El misterio Von Bülow* (1990), que hizo las veces de Rodrigo Borgia<sup>24</sup>. Como no podía ocurrir de otro modo, su estreno en 2011 se convirtió en el mejor para la cadena desde hacía siete años<sup>25</sup>. Antes de acabar el año, Mediaset ya había adquirido los derechos de emisión y la serie comenzó a emitirse, primero en Telecinco y posteriormente en Cuatro. Aunque la competencia con otras series de éxito como *Hispania* no permitió que su Santidad se posicionara en los máximos de audiencia<sup>26</sup>, mantuvo durante su trayectoria una media de más de 900.000 espectadores por capítulo en el ámbito español, llegando a tener picos de hasta millón y medio<sup>27</sup>.

El reconocimiento general vino acompañado de más de 50 nominaciones y una decena de premios, entre los que se encuentran dos *Primetime Emmy* y varios premios nacionales como los *Canadian Screen*. Pese a no alcanzar la consideración que obtuvo *Los Tudor*, *Los Borgia* es una serie que como ocurrió con la obra de Hernández y con un presupuesto mucho mayor del que dispuso el director español destacó por su vestuario, fotografía y efectos visuales. El *horror vacui* en los salones, pasillos y plazas y el excelente uso del color para transmitir mensajes sin necesidad de guion destacan en la figura de Lucrecia Borgia, quien pasa de vestir con colores rosados que resaltaran inocencia a llevar un atrevido bermellón. Este trabajo obtuvo dos *Primetime Emmy* a Mejor vestuario en una serie; un *Canadian Screen* a Mejor fotografía en una serie dramática; y una larga lista de nominaciones sobre estos tres aspectos concretos.

Lamentablemente, lo que consiguió en impacto mediático no vino acompañado de rigor histórico y ni tan siquiera de cierta justicia hacia la imagen de los personajes. La historia de *gli catalani*, que con su formato de serie y las sub-tramas que estableció pudo haber recordado a aquella familia italo-americana creada por Mario Puzo, pasó a convertirse en una trama enrevesada en la que la violencia injustificada estaba a la orden del día<sup>28</sup>. Unos meses antes de su estreno, Irons habló de su personaje en una entrevista para el diario *The Telegraph* del siguiente modo: «You / begin to see this very complicated and extraordinary man who isn't / at all what history has handed down to us»<sup>29</sup>. Contrariamente a su declaración, Rodrigo Borgia apareció como un corrupto y vengativo Papa con ansias de poder.

23 «Los Tudor», IMDb; <<http://www.imdb.com/title/tt0758790/>> [consulta: 14 diciembre 2016].

24 «Los Borgia», IMDb; <[http://www.imdb.com/title/tt1582457/?ref\\_=nv\\_sr\\_1](http://www.imdb.com/title/tt1582457/?ref_=nv_sr_1)> [consulta: 16 diciembre 2016].

25 ««Los Borgia» se convierten en el mejor estreno de Showtime en siete años», *FórmulaTV* (2011); <<http://www.formulatv.com/noticias/19108/los-borgia-mejor-estreno-showtime-siete-anos/>> [consulta: 16 diciembre 2016].

26 ««Hispania» lidera el martes pese al estreno de «Los Borgia»», *La Vanguardia* (2011); <<http://www.lavanguardia.com/television/20110518/54156467009/hispania-lidera-el-martes-pese-al-estreno-de-los-borgia.html>> [consulta: 16 diciembre 2016].

27 «Audiencias TV de Los Borgia» *Sensacine*; <<http://www.sensacine.com/series/serie-8046/audiencias/>> [consulta: 16 diciembre 2016].

28 Lowry, B., «The Borgias», *Variety* (2011); <<http://variety.com/2011/tv/reviews/the-borgias-1117944938/>> [consulta: 01 enero 2017].

29 Wilson, B., «Jeremy Irons: Why I said yes to a fornicating Pope», *The Telegraph* (2011), <<http://www.telegraph.co.uk/culture/tvandradio/8698269/Jeremy-Irons-Why-I-said-yes-to-a-fornicating-Pope.html>> [consulta: 27 diciembre 2016].

Lo realmente extraordinario del personaje fue su capacidad de manipular a quienes le rodeaban y mantener el equilibrio entre los peligros que le acechaban desde las familias con las que se iba enemistando, como si de la cabeza de una facción mafiosa se tratara. De nuevo la leyenda negra es la verdadera protagonista de la obra. François Arnaud interpreta a un César más oscuro, más frío y menos preocupado por la imagen de su familia que el que veíamos en la cinta de Hernández. Cuando le llega la hora al lastimero Alfonso de Aragón, único asesinato históricamente atribuible al Duque Valentino, el público no se sorprende, habituado ya a sus derramamientos de sangre. Lucrecia, por su parte, necesita de toda una temporada para comenzar a tener cierto protagonismo y salir del papel de consentida en el que parecía encasillarse. Para ello se permitieron ciertas licencias de guion, convirtiéndola en responsable de que el mismísimo rey de Francia cambiase de opinión *in extremis* cuando enviaba sus tropas hacia la Ciudad Eterna. Con respecto al film español, su función de moneda de cambio queda eclipsada por las continuas relaciones amorosas que iba teniendo con miembros de la aristocracia, algún criado y esta vez de forma explícita su propio hermano. Juan, sin embargo, en ambas producciones cumple un rol de joven emocionalmente inestable, incapaz de asumir las responsabilidades que se le exigen y que progresivamente se convierte en un personaje incómodo al que pocos echan de menos una vez desaparecido.

*Los Borgia* es, a fin de cuentas, un drama familiar de algún modo contextualizado en el florido período del Renacimiento italiano. Lo que consigue es encandilar al público espectador, que sin mayor pretensión que la del mero entretenimiento termina absorbiendo e integrando en su saber una trama sustancialmente edulcorada para su mayor atractivo.

## 8. DE PAPA A MAESTRE EN LA SAGA ASSASSIN'S CREED

Llegado este punto se hace necesario observar la imagen de la familia papal encabezada por Alejandro VI en una de las sagas más influyentes desde el inicio de siglo<sup>30</sup>, donde llegan a aparecer como principales antagonistas en dos de sus entregas.

Lejos de ser un videojuego histórico al uso aunque con amplias posibilidades didácticas, *Assassin's Creed* traslada al público jugador a una realidad ficticia en la que la Orden del Temple mantiene su actividad hasta el día de hoy bajo un estricto secretismo con el objetivo de controlar el mundo y acabar con el libre albedrío. Para ello se han de valer de unos instrumentos que han pervivido desde que una civilización previa al ser humano los fabricase y desapareciera, guardando en dichos objetos poder e información. Para impedirlo, la Hermandad de los Asesinos ha estado desde el origen de los tiempos tratando de frustrar sus planes, al mismo tiempo que descifraba la verdadera naturaleza de los misteriosos fragmentos. Con la primera entrega *Assassin's Creed* (2007), el videojuego nos pone en la piel de Desmond Miles, un asesino secuestrado por *Abstergo Entertainment* en una especie de sucursal de los Templarios y que es introducido en una máquina denominada *Animus*, capaz de hacerle revivir las experiencias de uno de sus antepasados con el objetivo de dar con la localización de estos objetos, perdidos tiempo atrás.

En *Assassin's Creed II* (2009), tras escapar, el protagonista se reúne con otros asesinos y busca en los recuerdos genéticos de otro de sus antepasados, Ezio Auditore, un florentino

30 «Best Videogames», Metacritic; <<http://www.metacritic.com/browse/games/score/metacore/discussed/all>> [consulta: 04 enero 2017].

nacido a finales del siglo xv. El videojuego, que transcurre entre Florencia, Venecia, Forlì, San Gimignano, Monteriggioni y otros puntos de la Toscana, empuja a Ezio a la batalla entre asesinos y templarios al descubrir que su padre formaba parte de la primera de estas organizaciones y ver cómo tanto él como sus dos hermanos son asesinados por la segunda. El papel de Rodrigo Borgia es ni más ni menos que el de Gran Maestre de la Orden del Temple, y por ende principal instigador de la ejecución de la familia del joven Auditore. El objetivo de Ezio durante el videojuego y su secuela *Assassin's Creed: Brotherhood* (2010), que traslada la acción a la mismísima Roma, es acabar con el malvado Papa.

Ambas entregas presentan unas características muy similares. El aspecto técnico mejora con respecto del primer juego de la saga, se incluye la capacidad de nadar y se observa una notable mejora en la jugabilidad. Ezio es mucho más ágil que Altair. Gráficamente, pese a haber una leve mejora, sufre de *downgrade*<sup>31</sup> como consecuencia de su salida en PS3 y Xbox360. En este aspecto, su punto fuerte son las texturas en cuanto a vestuario y mapeado. Las ciudades están hechas de forma que no parezca que han sido construidas para facilitar el trepar y correr sobre sus tejados<sup>32</sup>. Sin duda, hablamos de ciudades más grandes que en la primera entrega y mucho más detalladas que la Roma de *Assassin's Creed: Brotherhood* llega a ser incluso más grande que todas las ciudades de *Assassin's Creed II* juntas<sup>33</sup>. Los edificios emblemáticos están especialmente detallados en relación al resto de construcciones, mientras que la distribución urbana es casi cuadrangular, simulando la original de algunas zonas de las ciudades que aparecen. Personajes pintorescos mantienen conversaciones propias y el bullicio se transmite. Uno de los aspectos gráficos más destacables –al menos dentro de su género– es la iluminación, especialmente en los cambios entre el día y la noche. En cuanto a la banda sonora y sonido ambiental, mejora respecto a la primera entrega<sup>34</sup>. Jesper Kyd, compositor en *Assassin's Creed II* y *Assassin's Creed: Brotherhood*, consiguió seis nominaciones por su labor, entre ellas tres a los Premios BAFTA, y fue galardonado con dos *Hollywood Music in Media Awards* y un *GoldSpirit Award*<sup>35</sup>. En definitiva, el mundo que engloba al personaje no sólo es el lugar en el que Ezio lleva a cabo sus misiones, sino que parece tener vida propia, donde los *NPCs*<sup>36</sup> interactúan entre ellos y se dedican a sus labores.

31 El término *downgrade*, que según el Diccionario de Cambridge hace referencia a «reducir a alguien o algo a un rango o posición inferior», para el ámbito del videojuego remite a la reducción en complejidad de una obra, ya sea disminuyendo su resolución de imagen, eliminando partes de su trama o cualquier otra intervención que le haga simplificar su estado previo para posibilitar su desarrollo o puesta en funcionamiento. «Downgrade», Cambridge Dictionary; <<http://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/downgrade>> [consulta: 22 febrero 2017].

32 Walker, R., «Assassin's Creed 2 Review», GameWatcher (2009); <<http://www.gamewatcher.com/reviews/assassins-creed-2-review/9623>> [consulta: 04 febrero 2017].

33 Tuttle, W., «Assassin's Creed: Brotherhood Review», GameSpy (2010); <<http://ps3.gamespy.com/playstation-3/assassins-creed-ii-episodes-project/1135347p1.html>> [consulta: 03 febrero 2017].

34 Porteiro, J., «Reencarnación», MeriStation (2009); <<http://www.meristation.com/playstation-3/assassins-creed-ii/analisis-juego/1529092>> [consulta: 04 febrero 2017]; Clayman, D., «Assassin's Creed II Review», IGN (2010); <<http://www.ign.com/articles/2010/03/12/assassins-creed-ii-review>> [consulta: 05 febrero 2017].

35 «Jesper Kyd», IMDb; <[http://www.imdb.com/name/nm1224245/?ref\\_=nmawd\\_awd\\_nm](http://www.imdb.com/name/nm1224245/?ref_=nmawd_awd_nm)> [consulta: 14 enero 2017].

36 El término NPC responde a las siglas de Non-player character, que a su vez refiere a los personajes que pueden aparecer durante la partida de un videojuego, pero que no son controlador por el jugador y con quienes generalmente se puede tener algún tipo de interacción de muy diverso nivel. «NPC», Urban Dictionary; <<http://www.urbandictionary.com/define.php?term=NPC>> [consulta: 01 junio 2017].

Ahora bien, hay algunos aspectos de los que estas dos aclamadas entregas adolecen. Por un lado, la torpe y problemática *IA*. Por otro lado, los a día de hoy famosos *bugs*<sup>37</sup>. Pero, sobre todo, las continuas licencias que *Assassin's Creed* se toma con la Historia. Los dos aclamados videojuegos<sup>38</sup> introducen toda una serie de personajes que van desde la familia Médici a los Pazzi, pasando por Maquiavelo, Caterina Sforza, Leonardo da Vinci e incluso Adolf Hitler a través de referencias. Sus apariciones son simplificadas y distorsionadas para poder formar parte de la trama de Ezio, pero son los Borgia quienes son llevados a niveles extremos.

En su ficción histórica deliberada, Rodrigo Borgia queda en el punto de mira de auténticas teorías de conspiración. No sólo es líder de la Orden del Temple, sino que es el principal instigador en las sombras de la Conspiración de los Pazzi, responsable de la muerte de la familia de Ezio y un despiadado y sanguinario Papa. Su crueldad es superada sólo por la de su hijo César. A él se le atribuye la conquista de territorios italianos con el objetivo de unificar Italia y dar el salto a Europa para autoproclamarse rey junto a su hermana Lucrecia, con la que intima abiertamente. Pero si hay algo que destaque es el hecho de que, en *Assassin's Creed: Brotherhood*, el propio César es quien acaba con la vida de su padre con la manzana envenenada con la que Rodrigo quería acabar con la vida de su descontrolado e irascible hijo. El veneno, la lujuria, la corrupción y el asesinato irrumpen como no lo había hecho en el film español ni como lo haría posteriormente en la serie de Jordan. Una terrible historia que finaliza cuando Ezio acaba con la vida de César en el castillo de Viana, Navarra. *Requiescat in pace*.

## 9. CONCLUSIONES

Tanto en el caso del cine como en el del videojuego, ambas industrias han dado a luz productos que, como hemos visto hasta ahora, refuerzan la trágica imagen que se tiene de la saga familiar valenciana más influyente en el Vaticano a finales del siglo xv. En el caso de la primera de ellas, ambas obras muestran plenos paralelismos que construyen la idea de una familia papal llena de tópicos. En el caso de la serie de Jordan cuenta además con el enorme peso de los parámetros del cine espectáculo. En la segunda, es indudable el papel que *Assassin's Creed* ha tenido a la hora de transmitir una versión retorcida y totalmente desfigurada de la realidad histórica (Téllez & Iturriaga, 2014).

Cuando se estrenó *Los Borgia* (2006), la exitosa serie de *Assassin's Creed* aún estaba por irrumpir a falta de un año para su primera entrega. Resultaría pretencioso afirmar desde aquí que el film pudiera haber influido sobre lo que más tarde sería el guion de *Assassin's Creed II*, pero el que dos obras mediáticas irrumpiesen en tan poco tiempo en el ámbito español, transmitiendo una idea tan trivial de unos personajes tan complejos no debe pasar por alto.

La relación es totalmente distinta entre el juego virtual y la serie producida por *Showtime*. La segunda y tercera entrega de los afamados asesinos fueron puestos a la

37 Walton, M., «Ubisoft admits that bug-ridden *Assassin's Creed Unity* affected *Syndicate* sales», *Ars Technica* (2015); <<https://arstechnica.com/gaming/2015/11/ubisoft-admits-that-bug-ridden-assassins-creed-unity-affected-syndicate-sales/>> [consulta: 17 noviembre 2016].

38 «*Assassin's Creed II*», *Metacritic*; <<http://www.metacritic.com/game/playstation-3/assassins-creed-ii>> [consulta: 05 febrero 2017]; «*Assassin's Creed: Brotherhood*», *Metacritic*; <<http://www.metacritic.com/game/playstation-3/assassins-creed-brotherhood>> [consulta: 05 febrero 2017].

venta en los años 2009 y 2010, respectivamente. El éxito en ventas vino acompañado de una repercusión mediática a nivel mundial<sup>39</sup> que ni Neil Jordan ni Tom Fontana (*Borgia: Faith and Fear*) debieron ignorar. Tan sólo un año después se iniciaba la emisión de ambas superproducciones, aprovechando la «ola borgiana» y siendo responsables de perpetuar, una vez más, la dudosa fama de la familia valenciana, ahora en la pequeña pantalla. Es posible hallar rastros de *hipertextualidad* en todos los miembros de la familia Borgia.

Con la figura de Rodrigo, se observa en él un claro papel de patriarca que adolece de nepotismo, arrogancia y unas ansias desmesuradas de poder. Tan sólo pequeños detalles hacen que posea una personalidad propia en cada producción. El picaresco Papa de la cinta de Hernández, la seriedad solemne del Rodrigo de la serie de Showtime o la falta absoluta de humanidad que muestra Alejandro VI en *Assassin's Creed*. César, por su parte, representa un personaje enérgico necesario para equilibrar la trama. Es el primogénito del Papa y un espíritu inquieto. Ahora bien, si algo diferencia al Duque Valentino de las tres obras, es la progresiva pérdida de empatía y clemencia que se va dando desde el film hispano-italiano hasta el videojuego de Ubisoft.

Es al tratarse de personajes con menor protagonismo en la trama cuando se observa una mayor libertad interpretativa y menores signos de intertextualidad. Fácilmente observable en Lucrecia, quien aparece como víctima pasiva de su tiempo en *Los Borgia* (2006), en la obra de Jordan evoluciona hacia una mujer inteligente y capaz de intervenir en asuntos diplomáticos para convertirse en *Assassin's Creed Brotherhood* en una persona prepotente, astuta y hábil en el uso del veneno.

Así, lo que comenzó como un ataque político pasó a ser tomado como hecho histórico por autores y medios. Sin mayores pretensiones, encontramos que la búsqueda de realismo y veracidad ha pasado a enfocarse ante todo en mantener un cuidado vestuario, maquillaje y escenografía –lo que les ha valido toda una serie de nominaciones y galardones– relacionadas a través del *feedback* que les aporta formar parte de un mismo mercado de ocio en la línea del cine espectáculo y la sociedad de consumo.

Alejandro VI no practicó la simonía de diferente forma a como ya lo había hecho Sixto IV con hijos y sobrinos; tampoco fue el único que recibió acusaciones por parte de sus enemigos, como ya le había sucedido al cismático Clemente VIII (Villarreal, 2005). Lo que sí puede afirmarse es que se trató de uno de los personajes que mayor influencia pudo tener en uno de los momentos más convulsos de la política europea e italiana (Waley, 1988). La historia de su familia es un ejemplo más de la realidad que vivía la curia papal y de la venganza que las élites podían llegar a tomar con sus enemigos tras su derrota, que ahora entra de lleno en la estrecha relación que lleva manteniendo durante décadas la lúdica audiovisual.

39 Schiesel, S., «On the Scenic Trail of Intrigue: Adventures in 15th-Century Italy», *The New York Times* (2009); <<http://www.nytimes.com/2009/12/08/arts/television/08assassin.html>> [consulta: 05 febrero 2017]; Robson, L., «For corruption and sex, it's the Borgias every time», *Financial Times* (2011); <<https://www.ft.com/content/e1f9e56a-ce37-11e0-99ec-00144feabdc0>> [consulta: 05 febrero 2017]; Antón, C., «El asesino de los Borgia» *El Mundo* (2010); <<http://www.elmundo.es/elmundo/2010/11/12/navegante/1289562267.html>> [consulta: 05 febrero 2017].

## BIBLIOGRAFÍA CITADA

- ANTÓN, C., «El asesino de los Borgia» *El Mundo* (2010); <<http://www.elmundo.es/elmundo/2010/11/12/navegante/1289562267.html>> [consulta: 05 febrero 2017].
- BERMÚDEZ, Nilda, «El cine y el vídeo: recursos didácticos para el estudio y enseñanza de la historia», *Revista de la Teoría y Didáctica de las Ciencias Sociales*, 13 (2008), pp. 101-123.
- BRODY, R., «The worst thing about “Birth of a nation” is how good it is», *New Yorker* (2013); <<http://www.newyorker.com/the-front-row/the-worst-thing-about-birth-of-a-nation-is-how-good-it-is>> [consulta: 27 enero 2017].
- CLAYMAN, D., «Assassin’s Creed II Review», IGN (2010); <<http://www.ign.com/articles/2010/03/12/assassins-creed-ii-review>> [consulta: 05 febrero 2017].
- CORTIJO, J., «“Los Borgia”: La familia ya no es lo que era», *ABC* (2006); <[http://www.abc.es/hemeroteca/historico-06-10-2006/abc/Espectaculos/los-borgia-la-familia-ya-no-es-lo-que-era\\_1423639070322.html#](http://www.abc.es/hemeroteca/historico-06-10-2006/abc/Espectaculos/los-borgia-la-familia-ya-no-es-lo-que-era_1423639070322.html#)> [consulta: 02 enero 2017].
- DELCÁN, J., «La Abadía del Crimen», *Ona Catalana* (2003); <<http://microhobby.speccy.cz/gameover/200402.ogg>> [consulta: 7 enero 2017].
- DÍEZ, Enrique Javier, «Sexismo y Violencia: La Socialización a través de los Videojuegos», *Feminismos*, 14 (2009), pp. 35-52.
- DUMAS, Alejandro, *Crímenes Célebres: Los Borgia*, Barcelona, Navona, 2007.
- DURÁN, Eulàlia, «The Borja Family: Historiography, Legend and Literature», *Catalan Historical Review*, 1 (2008), pp. 67-79.
- ESNAOLA, Graciela y Diego LEVIS, «La narrativa de los videojuegos: un espacio cultural de aprendizaje socioemocional», *Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 3, pp. 48-68.
- FERNÁNDEZ, Pilar, «Nerón y neronismo: Ideología y mito», *Espacio, tiempo y forma. Serie II, Historia Antigua*, 4 (1991), pp. 199-222.
- FOURMONT, G., «Lucrecia Borgia, la prostituta del Papa», *Público* (2009); <<http://www.publico.es/culturas/lucrecia-borgia-prostituta-del-papa.html>> [consulta: 18 noviembre 2016].
- GEE, James, *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*, Málaga, Archidona: Aljibe, 2004.
- LOWRY, B., «The Borgias», *Variety* (2011); <<http://variety.com/2011/tv/reviews/the-borgias-1117944938/>> [consulta: 01 enero 2017].
- MARTÍNEZ, Mario-Paul, «Gameplay abierta. Intertextualidad, intermedialidad y autorreferencia en la partida de juego», *LifePlay*, 1 (2013), pp. 9-26.
- MARTÍNEZ, Mario-Paul y Tatiana SENTAMANS (dir. tes.), *El videojuego en el cine. Adaptaciones y representaciones de la lúdica digital en la pantalla*, Elche, Universidad Miguel Hernández de Elche, 2015.
- MILLER, Toby et al., *El Nuevo Hollywood. Del Imperialismo cultural a las leyes del marketing*, Barcelona, Paidós, 2001.
- MUEZ, M., «Los Borgia, la huella de una influyente familia en el Renacimiento italiano», *El País* (2005); <[http://elpais.com/diario/2005/12/23/cine/1135292412\\_850215.html](http://elpais.com/diario/2005/12/23/cine/1135292412_850215.html)> [consulta: 29 enero 2017].
- PEREIRA, María, «Cine y Educación Social», *Revista de Educación*, 338 (2005), pp. 205-228.

- PORTEIRO, J., «Reencarnación», *MeriStation* (2009); <<http://www.meristation.com/playstation-3/assassins-creed-ii/analisis-juego/1529092>> [consulta: 04 febrero 2017].
- ROBSON, L., «For corruption and sex, it's the Borgias every time», *Financial Times* (2011); <<https://www.ft.com/content/e1f9e56a-ce37-11e0-99ec-00144feabdc0>> [consulta: 05 febrero 2017].
- ROSENSTONE, Robert, *El pasado en imágenes. El desafío del cine a nuestra idea de la historia*, Barcelona, Ariel, 1997.
- SÁNCHEZ, Ángel, Vicente CASTELL y Mariano PESET, *Alejandro VI. Papa valenciano*, Valencia, Generalitat Valenciana, 1994.
- SCHICKEL, R., «Found in Translation», *Time* (2003); <<http://content.time.com/time/magazine/article/0,9171,1006392,00.html>> [consulta: 12 enero 2017].
- SCHIESEL, S., «On the Scenic Trail of Intrigue: Adventures in 15th-Century Italy», *The New York Times* (2009); <<http://www.nytimes.com/2009/12/08/arts/television/08assassin.html>> [consulta: 05 febrero 2017].
- SEIBERT, D., «Assassin's Creed Franchise Sales Exceed 73 Million», *IGN* (2014); <<http://www.ign.com/articles/2014/04/21/assassins-creed-franchise-sales-exceed-73-million>> [consulta: 20 noviembre 2016].
- SORLIN, Pierre, *Sociología del cine*, Ciudad de México, Fondo de Cultura Económica, 1985.
- SUCASAS, A., «El MoMA ampliará su colección permanente de videojuegos», *El País* (2014); <[http://cultura.elpais.com/cultura/2014/01/31/actualidad/1391205840\\_171776.html](http://cultura.elpais.com/cultura/2014/01/31/actualidad/1391205840_171776.html)> [consulta: 23 diciembre 2016].
- TARCOVSKI, Andréi [1983], *Esculpir en el tiempo. Reflexiones sobre el arte, la estética y la poética del cine*, 3.ª ed., Madrid, Ediciones Rialp, 2002.
- TÉLLEZ, Diego y Diego ITURRIAGA, «Videojuegos y aprendizaje de la Historia: La Saga Assassin's Creed», *Contextos Educativos*, 17 (2014), pp. 145-155.
- TOMASI, Tomaso, *La Vita del duca Valentino*, Palma di Montechiaro, Appresso Gio. Bapt. Lucio Vero, 1655.
- TUTTLE, W., «Assassin's Creed: Brotherhood Review», *GameSpy* (2010); <<http://ps3.gamespy.com/playstation-3/assassins-creed-ii-episodes-project/1135347p1.html>> [consulta: 03 febrero 2017].
- VILLARROEL, Óscar, *Los Borgia: Iglesia y poder entre los siglos XV y XVI*, Madrid, Sílex, 2005.
- WALEY, Daniel [1969], *The Italian city-republics*, Harlow, Longman, 1988.
- WALKER, R., «Assassin's Creed 2 Review», *GameWatcher* (2009); <<http://www.gamewatcher.com/reviews/assassins-creed-2-review/9623>> [consulta: 04 febrero 2017].
- WALTON, M., «Ubisoft admits that bug-ridden Assassin's Creed Unity affected Syndicate sales», *Ars Technica* (2015); <<https://arstechnica.com/gaming/2015/11/ubisoft-admits-that-bug-ridden-assassins-creed-unity-affected-syndicate-sales/>> [consulta: 17 noviembre 2016].
- WILSON, B., «Jeremy Irons: Why I said yes to a fornicating Pope», *The Telegraph* (2011), <<http://www.telegraph.co.uk/culture/tvandradio/8698269/Jeremy-Irons-Why-I-said-yes-to-a-fornicating-Pope.html>> [consulta: 27 diciembre 2016].