



“Camelot. Olympus. Both will bend to my will.”
Morgana a través de los videojuegos.

Ana María Rodríguez Vizoso

Tutora: Diana Pelaz Flores

Máster de Estudios Medievales. Imágenes, textos y contextos.

Trabajo de fin de máster

2021/2022

Índice

Introducción.....	1
Un acercamiento al mundo del videojuego.....	1
0. La dinámica a seguir en el trabajo	3
0.1 La metodología.....	3
0.2 Estado de la cuestión	4
1. Morgana le Fay, su historia y el videojuego	5
1.1 Presentación de un personaje complejo	5
1.2 Una personalidad persistente	10
1.3 El diseño de Morgana	15
2. Su compleja relación con otros personajes.	22
2.1 Su familia.....	23
2.1.1 Arturo	23
2.1.2 Ginebra.....	26
2.1.3 Úther.....	28
2.1.4 Mordred.....	29
2.2 Relaciones amorosas.....	30
2.2.1 Lanzarote.....	30
2.2.2 Merlín.....	31
2.2.3 Otros personajes	33
3. Lugares en los que Morgana suele encontrarse.....	34
3.1 Ávalon.....	35
3.2 Castillos	36
3.3 Otros posibles lugares	38
4. La Morgana luchadora: el cumplimiento de sus metas	39
4.1 Uso de poderes mágicos y artimañas	39
4.2 Uso del ejército	43
Conclusiones.....	45
Bibliografía.....	49
Apéndices	53
Glosario	79

Introducción

Un acercamiento al mundo del videojuego

En los últimos años, la industria del entretenimiento ha visto que los tradicionales reyes de la industria del entretenimiento, como el cine o la literatura, se han visto desbancados por la joven industria del videojuego. A escala mundial, y a pesar de contar únicamente con aproximadamente cuatro décadas de existencia, mueve más dinero al año que cualquiera de sus competidores, alcanza a un gran público de todo el mundo y de múltiples edades, genera auténticas comunidades de fans en su sentido más tradicional, y tiene una gran influencia en todos sus usuarios. Entender este universo sin el conocimiento que da la experiencia es muy complicado, pues los videojuegos cuentan con múltiples plataformas, géneros, vocabulario, hitos y clásicos que hay que conocer. De todas formas, para aproximar este complejo mundo a un lector profano basta con aportar unos pocos datos. Desde su nacimiento, el videojuego no ha hecho más que crecer, de la misma manera que crecía la sociedad, el público al que iba dirigido y las posibilidades tecnológicas. Desde los famosos *Tetris* o *Space Invaders*¹ la industria ha evolucionado hasta crear todo un sinfín de posibilidades. Los jugadores cuentan con todo tipo de simuladores más o menos realistas, así como verdaderas aventuras de todos los géneros posibles, incluyendo el tradicional terror, la aventura y la historia.

Es, con este último género, cuando los videojuegos quedan vinculados al pasado del ser humano, pero normalmente recogen algo más. En sagas como *Assassin's Creed* el jugador encarna a un antepasado de una persona y de su mano visita tiempos pasados, recorre localizaciones lejanas y conoce personajes relevantes para la historia de la humanidad. Esta es solo una de las muchas franquicias que hacen de la aventura del jugador un viaje por el pasado, algo que se puede ver también en *Age of Empires*, *Total War* o *Crusader Kings* entre otras muchas opciones de diferentes géneros y con diferentes objetivos. Podría pensarse que esta vinculación del videojuego con el pasado se limita a los hechos, pero este pensamiento no sería más que un error. A veces detrás de una imagen hay cientos de horas para recrear la arquitectura, el arte, la ropa y cualquier otro matiz estético. Desde hechos históricos como la última batalla de Barbanegra a localizaciones ficticias que se han inspirado en algún lugar real como por ejemplo una catedral, pasando por títulos que inspiran sus enemigos en bestiarios

¹ Juego arcade (ver glosario) que ocasionó que durante un tiempo jugar a los videojuegos significase “jugar a los marcianos”.

medievales europeos, el videojuego deja cabida a todo un conjunto de posibilidades, tanto reales como ficticias, que permite dar riqueza a su contenido. De todas formas, a veces, la relación de los videojuegos con elementos pasados va más allá, de forma que utilizan los mitos del pasado para dar lugar a las aventuras. A veces estos mitos están protagonizados por el panteón de alguna cultura, pero en otros casos los protagonistas son héroes de sonados relatos épicos.

Como se puede imaginar después de este breve viaje hacia las múltiples posibilidades de mirada al pasado que ofrecen los videojuegos, es momento de escoger un marco temporal y un objeto de estudio. Si bien puede ser una afirmación valiente, podría decirse que uno de los periodos que más gusta a los desarrolladores para ambientar sus aventuras es el mundo medieval europeo. Bien de manera ficticia, bien de forma más realista, multitud de entregas conforman una lista donde el jugador puede ser un caballero que va en busca de aventuras, un brujo que aspira a encontrar a su hija adoptiva por un mundo ficticio, una vikinga que quiere asentar a su clan en nuevas tierras o una campesina que escapa de las ratas de la peste. Todo es posible, desde multitud de perspectivas y géneros; y de la misma forma que los desarrolladores dan todas estas posibilidades a los jugadores, también pueden optar por temas más clásicos. Es aquí donde se encuentra uno de los temas más prolíficos: el mito del rey Arturo.

Al igual que este mito es un clásico dentro de la literatura europea, también es un tema bastante empleado en juegos de todo tipo, desde los propiamente de aventuras a juegos de estrategia o rol. Es, precisamente, dentro de esta temática donde se encuentra el tema central de este trabajo: Morgana, la tradicionalmente vista como la hermana malvada del rey Arturo, a través de los videojuegos. Abarcar la totalidad del mundo artúrico dentro de esta industria sería una tarea titánica. Por ello, y por lo que Morgana significa para este mito, se busca exponer únicamente su presencia en los videojuegos. Hay que matizar, y así se explicará en detalle más adelante, que Morgana tiene que definirse como un personaje excesivamente complejo tanto por los motivos que la conforman como por su curiosa evolución. Por ello, en este trabajo se busca ver qué ha sobrevivido de este personaje tan importante para llegar, desde sus versiones medievales, a los videojuegos; pues desde estos productos Morgana accede al imaginario de los jugadores de todo el mundo.

Unir videojuegos y un personaje como Morgana puede ser peliagudo, pues su relación solo puede definirse como compleja. Por un lado, y siendo la protagonista de

este escrito, está Morgana, quien en los últimos años ha protagonizado estudios desde una perspectiva feminista, donde se puede ver un tinte de victimismo hacia ella. Por otro lado, se encuentra el mundo de los videojuegos, un mundo donde cada vez hay más jugadoras pero a su vez se encuentra en una posición incómoda, pues desde hace unos años impera el debate sobre si la representación de las mujeres es o no correcta. Sería muy fácil tomar estas dos líneas y hacer una lectura feminista de la Morgana que aparece en la pantalla. De la misma manera, sería imposible olvidar que su representación cumple con los estándares estéticos del momento en el que los videojuegos salieron al mercado. A pesar de esto, la línea que este trabajo busca seguir es la de la neutralidad, atendiendo íntegramente a lo que aparece en la pantalla y la imagen que esto pueda generarle al jugador; además, se busca ver qué ha sobrevivido de Morgana y en qué modo, desde su personalidad a ambientes y relaciones. Se busca dotarla de tridimensionalidad, verla dentro de lo posible como una mujer que siente, que tiene sus metas y aspiraciones, sin caer en etiquetas como “malvada” si la historia presentada no muestra una maldad, sino un personaje que se opone a los protagonistas porque tiene otros intereses.

0. La dinámica a seguir en el trabajo

0.1 La metodología

Fusionar cuatro vertientes en un solo trabajo, como son la historia, el arte, la literatura y los videojuegos no es tarea sencilla, aun a pesar de que la protagonista sea alguien tan reconocible como Morgana. De todas formas, y como precisamente es en ella desde donde se quiere poner el foco de la explicación, se seguirá una dinámica de exposición que permita conocer sus múltiples facetas. Primero se procederá con una presentación del personaje literario que recoja su complicada evolución y los motivos más importantes en ella, aunque todo esto se presente de manera breve para transmitir la información clave que el lector debe tener en cuenta para seguir el análisis de los videojuegos. También se explicará su rol mayoritario, tanto en la literatura como en los videojuegos, para luego continuar con la que podría verse como su personalidad, tanto literaria como digital; por último, se cerrará esta primera parte con unas consideraciones sobre la vinculación de su apariencia digital con la medieval. A continuación se procederá con una exposición de la relación de Morgana con otros personajes de especial relevancia, como es su familia y sus intereses amorosos. No es intención de este apartado reducirla a una pariente de determinado personaje, sino mantener el foco

en ella y exponer desde su punto de vista esas relaciones. Puede, además, llamar la atención el papel de lo amoroso, pero este es uno de sus principales atributos en sus apariciones literarias en el Medievo. A continuación se procederá con una explicación de los ambientes en los que suele encontrarse, así como algunas consideraciones sobre los diseños de estos lugares para, por último, cerrar el cuerpo del trabajo con una explicación de sus metas y ambiciones y cómo usa su fuerza para conseguirlas.

Para facilitar la lectura y el seguimiento de la información, el trabajo contará con un apartado de apéndices en el que se recogen las imágenes de apoyo, conformadas tanto por capturas de pantalla propias como por miniaturas medievales y otras imágenes consideradas de interés. Además, se añade un glosario final hecho a partir de definiciones propias para aquella terminología específica de los videojuegos que pueda ser dificultosa para un lector profano.

0.2 Estado de la cuestión

Para conseguir captar todos los matices de este complejo personaje se ha optado por consultar tanto artículos como monografías relacionados, o bien con la propia Morgana y dentro de los cuales habría de destacar encarecidamente la obra de *A fada Morgana* de Santiago Gutiérrez, o bien con la situación de las mujeres en la Edad Media, sin olvidar la introducción de trabajos relacionados con alguna de las facetas de su vida, tales como el matrimonio. También se ha procedido con la lectura de algunas de las obras literarias medievales que se citarán a lo largo del trabajo. Como no podría ser de otra manera, para poder exponer todo lo relacionado con los videojuegos y debido a la falta de bibliografía sobre un tema tan concreto, se ha realizado un análisis individual de cada uno de los títulos y, en especial, se ha examinado la participación de Morgana en la historia planteada, algo posible gracias a incontables horas de experiencia personal con los videojuegos.

Este trabajo podría inscribirse, por tanto, dentro de algunas líneas de estudio. Cabe destacar, en primer lugar, la rama de los estudios filológicos, pues la protagonista es un personaje tradicional dentro del mito artúrico pero bajo una perspectiva diferente. También se encontrarían los estudios de género, ya que se puede ver el tratamiento de la figura de un personaje femenino y controversial desde una perspectiva que evolucionó a medida que también lo hacía el propio medio. Por ello también podría vincularse con la historia de los videojuegos, ya que puede verse este importante cambio en la industria.

1. Morgana le Fay, su historia y el videojuego

Antes de comenzar a tratar las peculiaridades de un personaje tan complejo como es Morgana dentro del mundo de los videojuegos, es necesario conocer, aunque sea a grandes rasgos, su historia, su evolución y aquello que la caracteriza como un personaje individual y digno de atención. Este apartado busca precisamente esto mismo, presentar a Morgana desde varios puntos de vista: sus versiones literarias y cómo fue cambiando a lo largo de los siglos, para después hacer una reconstrucción de sus rasgos más generales dentro de los videojuegos, tanto a nivel de su historia como psicológico y estético.

1.1 Presentación de un personaje complejo

Morgana se caracteriza por ser un personaje lleno de matices, pues fue cambiando a lo largo de la historia, creando diferentes versiones y variantes. Su origen más remoto se encuentra en el mundo pagano, en las mitologías irlandesa y galesa con tres entidades: Morrigan, Modron y Liban (Gutiérrez, *A fada*, 25). Morrigan es el nombre que a veces reciben tres deidades: Madb, Macha y Anu (Woodfield, *Celtic Lore*, 21)²; y se trata de una figura contradictoria que puede ser benévola y vengativa a la vez, amorosa y destructiva (Gutiérrez, *A fada*, 25-26) con habilidades que comprenderían la curación y la regeneración (Rita, *The Inheritance*, 157). Modron, por su lado, se vincula con los ríos y las aguas (Woodfield, *Celtic Lore*, 114) a la vez que sería hija de Avallac, mujer de Urien y madre de Owein³. Sus habilidades le permitirían, además, convertirse en pájaro (Rita, *The Inheritance*, 158). La sirena Liban, por último, es la protagonista del relato *La inundación de Loch Echach*, en el cual se habría salvado de morir ahogada tras la intervención de Dios al darle cola de salmón y, tras muchos años, habría sido bautizada por San Comgall con el nombre de Muirgen, “nacida del mar”, después de lo cual moriría y ascendería al cielo (Gutiérrez, *A fada*, 32).

Partiendo de estos orígenes, ahora hay que ver su compleja evolución ya como un personaje en concreto. Su primera aparición tiene lugar en la *Vita Merlini*, o *Vida de Merlín*, de Geoffrey de Monmouth, compuesta alrededor del año 1151 y según la cual

² Este origen múltiple sería el encargado de hacer que en sus primeras menciones Morgana aparezca siempre en compañía de otras hadas (Gutiérrez, *A fada*, 25).

³ Con el paso del tiempo Morgana también se convertirá en la esposa de Urien, junto con el cual sería madre del caballero Ywain (Rita, *The Inheritance*, 158).

habitaría en la isla de los Frutos⁴, un lugar en el que los hombres disfrutaban de larga vida y donde la propia isla provee de lo necesario para vivir. Morgana sería su soberana por encima de sus ocho hermanas además de la más bella y la más sabia en el arte de curar, a lo que se sumarían habilidades como la de convertirse en pájaro (Monmouth, *Vida Merlin*, 32-33). Geoffrey de Monmouth estableció sus atributos como hada benefactora y curandera (Lendo, *Morgana discípula*, 61) pero no estableció el parentesco entre ella y Arturo, de forma que son dos reyes independientes (Seoane, *Hermanastra*, 4). Morgana continúa evolucionando con Chrétien de Troyes en calidad de personaje secundario, pero apareciendo ya vinculada con personajes como su amigo Guigomar o su hermano Arturo⁵. También se relacionaría con la fabricación de ungüentos curativos (de Troyes, *Arthurian*, 26, 55)⁶, habilidad que se repite en *Le Chevalier au Lion* (de Troyes, *Caballero león*, 62). En sí, Morgana comenzó a perder sus atributos innatos para ser sustituidos por otros nacidos de la razón y el aprendizaje.

Hasta la aparición de la obra *Lancelot en prose* en 1215 Morgana mantuvo su papel de personaje secundario con apariciones limitadas. Por ejemplo, en *Bataille Loquifer*, donde ya aparece dotada con el motivo feérico del rapto de caballeros y la búsqueda de venganza cuando es abandonada (Gutiérrez, *A fada*, 54). *Merlin* de Robert de Boron añade que era hija bastarda de Igrane y que habría sido llevada a una casa de religión donde estudió las siete artes y habría conseguido el sobrenombre de “el hada” (de Boron, *Merlín*, 244-245)⁷. A partir del siglo XIII tuvo lugar la demonización de los seres feéricos y de los hechiceros debido al cambio de postura de la Iglesia con respecto a la magia, considerada real y peligrosa (Gutiérrez, *A fada*, 60). De esta manera, Morgana se vio afectada por dos corrientes de pensamiento: la primera, relacionada con la

⁴ Su reino estaría marcado por tener una mujer como gobernante, siendo un lugar alejado del mundo y con sus propias leyes temporales (Gutiérrez, *A fada*, 16).

⁵ Junto al parentesco de Morgana con Arturo se incrementará también el número de hermanos de ambos. A veces son anónimos, a veces sus nombres nacen del de Morgana como ocurre con Morgawse; pero lo que se mantiene es el objetivo de crear una red de vínculos alrededor de Arturo (Gutiérrez, *A fada*, 75).

⁶ El poder hacer un ungüento pone de manifiesto uno de los principales cambios que sufrirá este personaje: la racionalización de sus habilidades. La medicina era un campo en el que era difícil saber dónde empezaba la ciencia y dónde la superstición, de manera que Morgana se racionaliza al crear medicinas, acercándose al mundo de la magia y la brujería, donde estos compuestos eran más similares (Gutiérrez, *A fada*, 42-43). A pesar de esto, se esperaba que en la medicina las mujeres tuvieran conocimientos, aunque esta fuera medicina familiar y, en especial, relacionada con enfermedades femeninas (Solé, *Aproximación*, 665).

⁷ Precisamente, uno de los pocos lugares en los que las mujeres podían recibir algo de formación eran los conventos, aunque no todos tenían “colegios conventuales”. Es difícil saber con exactitud todo lo que las niñas estudiaban. Aprendían las oraciones elementales, canciones, costura, el arte de hilar, actos de devoción y buenas costumbres y, al menos en los monasterios más importantes, nociones básicas de latín y de alguna lengua extranjera (Solé, *Aproximación*, 663-664).

peligrosidad de la magia; y la segunda, con la idea de que las mujeres son personajes marginales a los que había que proteger y cuya función no era otra que la de ayudar a crear alianzas entre familias (Larrington, *Gender/Queer*, 260). Frente a todos estos postulados, las hadas no dejan de ser mujeres superiores en cuanto a sus cualidades (Ferlampin-Acher, *Natural*, 248)⁸, a lo que se añade la importancia del control sexual y el temor a que ellas transgredieran los límites permitidos (Beteta, *Querella*, 19, 22). La evolución de Morgana la acercó al prototipo de mujer sexualmente excesiva, carente de instinto maternal⁹ y representante de los temores de la sociedad. Así se vio afectada por la imagen de bruja y de la maldad (Beteta, *Querella*, 38, 101). Morgana tenía conocimientos gracias al estudio en un momento donde la mujer no debía acceder al saber, pero también era rebelde, y esto se muestra con su obsesión amorosa y el ejercicio que hace del libre albedrío femenino (Gutiérrez, *A fada*, 117-119). Fueron la cristianización y la racionalización de la que estaba siendo víctima lo que cambió su imagen de la sensual hada por la encantadora, dominada por la lujuria, sometida a la influencia del demonio y temida por su poder destructor (Lendo, *Morgana discípula*, 68-69).

El ciclo de la *Vulgata* fue escrito en un momento donde la castidad era el primero de los valores, las mujeres eran consideradas como las causantes de los males de la humanidad e imperaba la idea bíblica de que la mujer debía estar sometida al hombre (Gutiérrez, *A fada*, 91-92). Este fue el contexto en el que surgió la obra que dotó a Morgana con los primeros de sus rasgos negativos, los cuales se irían acentuando en las obras siguientes¹⁰. Este personaje se caracteriza, además, por ser un peligro cuando es dañado o rechazado, mientras que sus poderes lo hacen célebre como fuerza destructora y hostil (Lendo, *Morgana discípula*, 62-63). A lo largo de esta obra Morgana crea el Valle

⁸ Estas también eran asociadas con la naturaleza y la sexualidad excesiva (Beteta, *Querella*, 124); y tal era el rechazo hacia esta faceta humana que la Iglesia buscó disciplinar la sexualidad incluso dentro del matrimonio, buscando refrenar las pulsiones de la carne (Rossi, *Matrimonio y fin amor*, 150).

⁹ Muchas sociedades identifican feminidad con maternidad, algo que no era diferente en el mundo medieval. Muchas mujeres desaparecieron tras el papel de madres, e incluso tras el matrimonio, ella era quien se encargaba de criar al hijo, llegando a sustituir sus deseos por los del retoño (Pastor, *Mujeres en linajes*, 31-35).

¹⁰ Aunque la evolución de Morgana es clara, las mujeres tenían en el Medievo una imagen que presenta fuertes contrastes, yendo por parte de los autores desde el desprecio hasta la adoración. Aunque eran consideradas como inferiores al varón, podían tomar las características de Eva o de María, siendo el fruto prohibido y fuente de tentación o un amor caballeresco tierno, valeroso y devoto (Solé, *Aproximación*, 657-658). En el caso de Morgana, imperaba una visión negativa por su vinculación con la magia; además de que era un modelo de mujer cercano a Eva, siendo una mujer sexual y transgresora; considerada a su vez un peligro para la salvación y virilidad masculina (Beteta, 2010: 99).

sin Retorno ante un desengaño amoroso (*Lanzarote*, 749-751)¹¹. La destrucción de este hechizo por Lanzarote dio lugar al primero de un total de tres secuestros del caballero, motivados por su odio hacia Ginebra, pues se entera de que ambos son amantes (*Lanzarote*, 755-767); o por el interés amoroso de ella en el caballero (*Lanzarote*, 1193-1219)¹². Morgana, además, consigue poner a su hermano al corriente de la traición de Ginebra al aposentarlo en la misma celda en la que había retenido a Lanzarote y este había hecho pinturas con escenas de su adulterio, además de que logra incitar a Arturo hacia la venganza (*Muerte Arturo*, 52-66). Al final, Morgana marcha hacia Ávalon, aunque trata de llevarse a su malherido hermano con ella, fallando en su empresa (*Muerte Arturo*, 195).

En el ciclo *Post-Vulgata* Morgana acaba significativamente ennegrecida al intensificar sus aspectos negativos (Gutiérrez, *A fada*, 146), fusionando la maldad y el engaño, configurando además una personalidad sombría a la que se le terminan añadiendo un esposo y un hijo, haciendo que su temática amorosa la lleve al adulterio. Ahora se la condena por saltarse la tutela masculina y romper con las normas, actuando como si no existiesen y sin tener en cuenta sus deberes de mujer casada¹³. Morgana se relacionaría con varios caballeros, muertos en intrigas contra Arturo y por los que no siente sus muertes. Además, trataría de matar a su marido para sacudirse la tutela masculina, intentando cambiar el orden de la Creación. Busca, por otro lado, la eliminación física de los miembros de la corte y dirige su odio hacia todos sus parientes, ampliando sus poderes como muestra su capacidad de convertir en piedra a todo su séquito (Gutiérrez, *A fada*, 148-152)¹⁴.

La Morgana de Malory, la última y a partir de la cual se suele reinventar el personaje, sería la hija pequeña de Igrane y del duque de Cornualles. Tras el enlace

¹¹ Este era un valle en el que podía entrar cualquiera, pero los caballeros que habían sido infieles a su dama a cualquier nivel no podrían salir (Harf-Lancner, *Les fées*, 270).

¹² Los sentimientos de Morgana serían imperfectos a causa de su incapacidad de aceptar el sacrificio que supone la distancia para los amantes, por ello busca atar a los hombres a su persona (Gutiérrez, *A fada*, 110-111). El interés detrás de este comportamiento siempre fue el de hacer de ella un personaje sombrío, llegando al punto en que su carácter curativo cambia para convertirla en hacedora de venenos en lugar de ungüentos curativos (Gutiérrez, *A fada*, 120, 125).

¹³ El matrimonio era importante ya que sostenía el sistema, con un carácter de contrato que la Iglesia sacralizó tardíamente. Por otro lado, permitía controlar la paternidad y legitimidad de los hijos (Pastor, *Mujeres en linajes*, 33-34). La mujer casada debía obedecer al marido y cumplir con él, aunque podían ser despreciadas, lastimadas, desamparadas, repudiadas, escarnecidas o golpeadas; lo importante era que cumplieran con las exigencias del marido y que tuvieran hijos (Pastor, *Mujeres en linajes*, 39).

¹⁴ Esto sería mucho más condenable que otras muestras de poder, pues está cambiando algo vivo por mineral (Gutiérrez, *A fada*, 152).

entre Úther y su madre, sería enviada a un convento de monjas en el que obtuvo su conocimiento en necromancia. Después se casaría con el rey Uriens de Gore, con el cual tendría a su hijo Ywain (Malory, *Muerte de*, vol 1, 12). Tendría varios amantes, pero el más importante sería Accalón, a quien le envía la vaina y la espada de Arturo para que se enfrentase a él mientras ella intentaba matar a Uriens. Este plan fracasa, de forma que Accalón muere y ella no puede acabar con la vida de su esposo por la intervención de su hijo, por lo que decide vengar la muerte del caballero robando la vaina de Arturo. Más adelante, fingiendo querer hacer las paces con él, le envía un manto encantado como regalo, pero este se da cuenta del peligro y se lo manda poner a una doncella, que muere pasto de las llamas (Malory, *Muerte de*, vol 1, 135-151). Se reintroduce el secuestro de Lanzarote (Malory, *Muerte de*, vol 1, 208-209), así como también equipa a Tristán con un escudo con el que demostrar la infidelidad de Ginebra (Malory, *Muerte de*, vol 2, 171-172), algo que finalmente consigue con una carta a su hermano (Malory, *Muerte de*, vol 2, 234). Al final de la historia se repetiría el motivo del traslado de Arturo por parte de Morgana (Malory, *Muerte de*, vol 3, 353-354).

Para las mujeres, Morgana era aquello que debían evitar ser, mientras que, para los hombres, Morgana era aquello que una mujer podía ser y de lo que tenían que guardarse siempre. Pasó a ser la maldad personificada, pero no por una causa en concreto, sino por el hecho de que era malvada sin más¹⁵. Habiendo completado su complejo recorrido por el mundo medieval, Morgana llegó a los videojuegos para interpretar los mismos papeles que han sido expuestos a lo largo de estas líneas. En las obras medievales Morgana fue reina, fue hechicera y hermana de Arturo; todo un conjunto de papeles que fueron retomados en los videojuegos, coincidiendo con la literatura en cuanto a su rol más destacado: el de una peligrosa hechicera a la que es mejor no encolerizar.

¹⁵ Dejando de lado el comportamiento malévolos, puede verse que Morgana era un personaje bastante carismático. Aunque puede parecer que en la Edad media las mujeres no se comportaban así, la historia muestra que era posible; y un ejemplo de esto es Urraca I de Castilla. Se esperaba que se ajustase al comportamiento de una buena esposa cuando se casó por segunda vez, pero no funcionó y su matrimonio fue un fracaso (Pallares, *Urraca*, 91). Fue ella quien tomó la iniciativa de romper la unión, tras lo cual comenzaron sus años de libertad. Mantuvo algunas relaciones amorosas, muestra de su afirmación propia y del ejercicio de su propia libertad; y se entituló en solitario como dueña, reina o emperatriz. Tomó las riendas de su propio destino, aunque esto llevó a algunos autores a crear para ella una imagen negativa (Pallares, *Urraca*, 94-95). Urraca no tenía nada que ver con la imagen de la mujer débil, caprichosa y voluble, sino que era enérgica, independiente y constante (Pallares, *Urraca*, 103).

1.2 Una personalidad persistente

Conocer esta faceta de Morgana en los videojuegos es clave para entender lo que los desarrolladores querían transmitir con ella, lo que les llega a los jugadores y si el personaje medieval ha sobrevivido en un aspecto tan importante como es su personalidad. La cuestión es, en este caso, averiguar qué personalidad era la que esgrimía Morgana en las obras medievales y si esta, a diferencia de su figura, conseguía mantenerse en el tiempo. Obras como las de Chretien de Troyes no servirían para hacer esta asociación, pues a fin de cuentas Morgana no tiene más que un carácter secundario y no aparece más que en forma de mención. De esta forma si se quiere ver su personalidad hay que ir a obras posteriores como es el caso de la *Vulgata*. Teniendo en cuenta el contexto en el que este ciclo fue escrito, el inicio del siglo XIII, se puede decir que este es el momento en el que se crea y desarrolla su personalidad como personaje literario y que, además, será tomado como referencia y continuado en novelas posteriores (Harf-Lancner, *Les fées*, 268).

En esta obra, y a excepción de necesidades propias de la historia para que los héroes consigan cumplir con sus metas, Morgana presenta una personalidad coherente y humana. Actúa en la mayoría de los casos como una mujer inteligente, astuta e independiente; no es malvada si se hace una lectura de los acontecimientos desde su propio punto de vista, sino que intenta hacer pagar la traición y el dolor con venganza y odio. No se caracteriza por ser un personaje excesivamente carismático, pues una obra como esta tenía un carácter moralizante, pero eso no elimina la posibilidad de ver una personalidad interesante. Además de la astucia, la independencia y la coherencia, también presenta compasión, paciencia y perseverancia; incluso puede apuntarse una capacidad calculadora. De todas formas también tiene tendencias de lo más negativas, como es el secuestro deliberado de caballeros, concretamente de Lanzarote, lo cual se vincula con complejos sentimientos como lo son el odio, la venganza y el amor. Son estos los que la mueven en última instancia a dañar a Ginebra, su cuñada¹⁶. Morgana también es flexible cuando se trata de amistad, a la vez que compasiva cuando es testigo de algo que pueda inquietar su alma como el caso de una dama angustiada (*Lanzarote*, 771). Por último, y por extraño que pueda parecer en un personaje con esta fama, se la puede ver siendo respetuosa y hospitalaria.

¹⁶ Su relación es destructiva a causa de la intromisión de Ginebra en su primera relación amorosa (Seoane, *Hermanastra*, 6).

En la *Vulgata Morgana* también muestra todo un conjunto de sentimientos que ayudan a entender su personalidad. Los más importantes de esta obra son el amor y la venganza, ambos ya citados. Sus sentimientos amorosos son, de hecho, un tema clave desde sus inicios pero nunca son debidamente correspondidos¹⁷, mientras que la venganza es el motor de la gran mayoría de sus acciones. Son Ginebra y Lanzarote hacia donde orienta el alcance de su venganza y odio, aunque el caballero más bien es un instrumento para hacer daño a la reina. Hay más sentimientos menores, como es el miedo ante la posibilidad de resultar perjudicada por la acción de otros y la pena.

La *Vulgata* sentó tal precedente en el personaje de Morgana que su personalidad fue copiada una y otra vez en obras posteriores pudiendo, como ya venía pasando, cambiar algo en función de los intereses. *Les Prophecies de Merlin* copia todo lo expuesto en la obra aunque le da un tinte cómico. En todo caso, se puede ver en ella esos mismos sentimientos y casi la misma personalidad¹⁸. Morgana, cuando no es un personaje cómico, se convierte en una trampa para los hombres, por ello no solo recupera su belleza, sino que además se convierte en un personaje malvado por naturaleza y no por una justificación como las acciones de Ginebra. En las obras posteriores se puede seguir viendo al mismo ser humano rebelde que intenta saltarse la tutela masculina a la que se veía sometida, empleando su magia para ello y sin tener miedo a romper con los tabúes del momento.

Malory creó la obra a partir de la cual partieron las futuras concepciones de Morgana. Es la versión que podría considerarse como la más humana, aunque el odio que siente hacia su hermano nacería de una hipotética maldad. La personalidad de Morgana, si se mira desde su propia perspectiva, se forja con la historia de un padre asesinado por el mismo hombre que después se casó con su madre y que tuvo con ella un hijo que colocó a la pequeña de las tres hijas del duque de Cornualles mucho más atrás en la línea de sucesión. Fue alejada de su familia al ser llevada a un convento para después ser traída de vuelta con el objetivo de casarla con un hombre al que no amaba, el rey Uriens de Gorre, con quien tuvo a su hijo Ywain, con el que apenas tiene contacto

¹⁷ Morgana solo piensa en apresar al héroe, sintiendo un amor posesivo y perturbador que solo busca la propia satisfacción. La figura de Morgana es inseparable de un esquema en el que el héroe es secuestrado por un hada amorosa y llevado a otro mundo; pero pasó a encarnar el amor loco y la oscura imagen del deseo (Harf-Lancner, *Les fées*, 309, 288).

¹⁸ En *El caballero verde*, por ejemplo, toda la trama tiene origen debido a que Morgana ha ideado un plan para acabar con la vida de Ginebra, la cual odia.

en toda la obra¹⁹. Ante todo esto, solo se puede encontrar una Morgana cuyo odio es desmedido pero justificado, queriendo conseguir el trono para sí, aunque no tiene tanto un ánimo vengativo. Morgana pierde esos pequeños matices de su personalidad como la compasión o la pena hacia personajes en nada vinculados a ella para ganar un talante beligerante y decidido, continuando con la astucia y la coherencia en sus acciones. Morgana no duda en armar sus planes para asesinar a su marido y a su hermano, y no tiene miedo a moverse ella misma para robar la vaina a su propio hermano y a usar triquiñuelas, como un manto encantado, para intentar acabar con su vida. Apoya en todo momento a sus amantes, y de hecho la muerte de ellos le causa tanto dolor como cabría esperar en una persona que ha perdido a un ser querido. Son, de hecho, el propio Arturo o sus caballeros quienes matan a estos hombres, de manera que es sencillo entender por qué, cuando le es posible, ataca con el mismo ahínco y voluntad que los caballeros.

Perfilada una personalidad general, pero a su vez auténtica y continuada en este personaje, es momento de ver qué ha sobrevivido en los videojuegos. Curiosamente, y al igual que ocurre con la literatura, como se ha podido comprobar a través de los diferentes ejemplos separados en el tiempo, la personalidad de Morgana en los videojuegos suele ser algo constante con leves variantes atendiendo al tono del título, el desarrollo de la historia y el público al que va dirigido. Podría indicarse cómo es su personalidad en todos y cada uno de los videojuegos analizados para este trabajo, pero no sería más que un listado carente de utilidad comparativa, por lo que es mejor exponer los puntos en común e ilustrarlos con unos pocos juegos, aquellos donde su personalidad es más marcada.

Antes de comenzar es necesario aclarar que en casi todos los títulos el papel de Morgana es el de una villana, siendo neutral en muy pocos de los títulos empleados. Suele ser no solo la instigadora de los eventos que llevan a los protagonistas, mayoritariamente hombres, a la aventura, sino que también es el “jefe final”²⁰ al que el jugador debe enfrentarse. La personalidad, como cabría esperar en una representación como esta, es la de ser un personaje malvado, dotado muy pocas veces de un trasfondo que permita, al menos, comprender sus aspiraciones y no hacerla caer en el cliché de una malvada sin una justificación para ello. Ahora bien, conociendo este punto clave, es necesario resaltar los títulos que sí permiten conocerla mejor y que recogen esos

¹⁹ Esto podría ayudar a incidir en la idea de que Morgana es una mujer que no solo vive en un estado salvaje, sino que además desatiende a su propio hijo al no ejercer su papel de madre.

²⁰ Ver glosario

aspectos comunes a todos los demás títulos. *Smite*²¹ es uno de los videojuegos que no solo aportan una personalidad marcada, sino que también la dota de un pasado. Sumando su propio *lore*²², su tráiler de presentación y las frases que puede decir a lo largo de una partida nos presenta una Morgana principalmente vengativa, a quien la traición de Arturo y Merlín no solo devastó, sino que fue la causa por la que se marchó de Camelot con el objetivo de un día regresar y conquistarlo junto a otros mundos (Hi Rez Studios, *Smite*). De todas formas, si bien ese carácter vengativo es lo que más llama la atención de ella, también se pueden encontrar otros rasgos igual de interesantes: Morgana es una mujer dura, capaz de sobreponerse de los duros golpes que la vida, de una manera o de otra, le ha propinado²³. Es también inteligente, de no serlo no podría haber sido capaz de discutir estrategias bélicas con Arturo, con quien no se encuentra emparentada. Puede verse, y esto solo puede captarse por su forma de moverse y por su tono de voz, que tiene también una personalidad seductora, de forma que añade al peligro que supone un tinte de carisma y de poder más allá de la magia; todo un conjunto que salta a la vista del jugador²⁴.

*Dance of Death: Du Lac and Fey*²⁵ presenta a una Morgana completamente humana pero sin llegar a perder las características de la personalidad de este personaje, sino ampliándolas. Si bien la trama de la historia deja de lado su carácter vengativo como algo principal en ella, sí que en recuerdos del pasado se puede ver su talante instigador y sombrío cuando ayuda a Lanzarote para que pueda yacer con Ginebra²⁶. No obstante, para el momento en el que relata dichos acontecimientos se la puede ver sufriendo por los errores cometidos que ocasionaron dolor, no solo a ella y a su

²¹ Videojuego *MOBA* (ver glosario) caracterizado por tener personajes de diferentes leyendas, folklores y mitologías. Morgana, en este juego, habría vivido en Camelot y habría tenido la amistad de Arturo y de Merlín hasta que Ginebra, presa de los celos, engañó a su marido para que pensase que Morgana intentaba traicionarlo; Arturo a su vez y sin saber la verdad, engañó a Merlín. Tras un enfrentamiento, Arturo acusó abiertamente a Morgana de traición, quien se vio sola y decidió marcharse prometiendo regresar para conquistar todo.

²² Ver glosario.

²³ En este título se burla de su pasado literario. Su nombre completo es “Morgan le Fay”, heredando “le Fay” de su contraparte literaria. Morgana se burla de esto diciendo “¿Yo? ¿Un hada? ¿Ves alas, cariño?”, en una clara alusión a que a pesar del nombre no es un ser feérico.

²⁴ Los desarrolladores del juego idearon a Morgana con una personalidad astuta y vengativa, pero con una perspectiva de misterio (TitanCupcake, *Análisis Morgana*).

²⁵ En este título Morgana y Lanzarote están bajo una maldición que los hace inmortales y les impide permanecer separados por demasiado tiempo. Morgana, convertida en perro, reclama la ayuda de su amigo y compañero para buscar al que cree el hacedor de la maldición que los une: Merlín. Su búsqueda los lleva al Londres victoriano, donde junto con la ayuda de Mery Kelly intentan encontrar a Jack el Destripador, quien presuntamente es Merlín.

²⁶ Morgana proveyó al caballero de un amuleto que le daría la apariencia de Arturo, pero por la forma en la que se desarrolla el diálogo entre ambos compañeros cuando Morgana relata este recuerdo, se da a entender que Lanzarote violó a la reina, quien en todo momento supo que no era Arturo con quien estaba.

compañero, sino a mucha gente. Morgana, aun a pesar de ser un cánido, es competente en sus cometidos hasta el punto de verse frustrada cuando Lanzarote, por algún motivo, retrasa los avances en su investigación, pues se encuentra desesperada por volver a ser humana. Morgana, además, se entristece cuando alguien a quien considera su amigo le dedica palabras hirientes, pero hacia los demás permanece completamente insensible, independientemente de sus circunstancias y salvo raras excepciones. A pesar de lo que sin duda podría considerarse una personalidad fría y distante, se puede ver que guarda un espacio para los momentos alegres, pues a lo largo de la aventura no solo se la puede ver haciendo bromas y comentarios sarcásticos de alguna manera relacionados con su compañero o su condición de cánido²⁷, así como pasando una noche de diversión con Mery Kelly²⁸ y sus amigas prostitutas.

A partir del binomio *Arthur's Knight: Tales of Chivalry*²⁹ y *Arthur's Knight: The Secrets of Merlin*³⁰ se puede ver una Morgana que a diferencia del resto de títulos no es mortal pero sí es ajena a este mundo: Morgana es una diosa, reina de Ávalon y “madre” de numerosas criaturas y de la humanidad. Como deidad, se comporta como tal, de manera que si es desafiada o contrariada de alguna forma castiga a los infractores como considere oportuno. Tiene amantes y busca los dones de los caballeros que le interesan, castigando a aquellos que no ceden a sus intereses y hechizando a los que han cedido pero de los que se ha cansado, buscando que nunca abandonen su reino. Actúa como una deidad que se sitúa por encima de Bradwen, un mero mortal, o el resto de las hadas y criaturas, ya que ella es su soberana. A pesar de tener un carácter caprichoso, tiene valores como la lealtad a su palabra bajo cualquier circunstancia y a los pactos que realiza con otros seres, tanto humanos como espirituales. Para el caso de estos dos

²⁷ Morgana no duda en hacer alguna que otra burla a Lanzarote, como puede verse cuando Lanzarote le dice que ha estado pensando y ella dice al momento que eso nunca es algo bueno. En cuanto a su condición de cánido, destacan de forma especial la mención a la imposibilidad de hacer algo debido a la falta de pulgares oponibles o a demostrar su inconformidad con las palabras de un NPC (ver glosario) orinando sobre su pierna como lo haría un perro normal.

²⁸ Morgana y Mery Kelly desarrollan una profunda amistad a lo largo de la historia, por ello cuando la prostituta es asesinada por Jack el dolor por su fallecimiento lleva a la hermana de Arturo a perseguir al asesino, en este caso una mujer, y matarla de un mordisco en el cuello.

²⁹ En este título el protagonista, Bradwen, debe encontrar la manera de derrotar a su medio hermano Morganor (nombre tomado directamente de la versión inglesa del juego) y deponerlo del trono de los Atrebates, el pueblo al que pertenece. El protagonista, además, puede ser cristiano o pagano según decida el jugador, cambiando algunos matices de la aventura. La historia en su desarrollo presenta claros puntos de inspiración artúrica e incluso el nombre del antagonista, Morganor, recuerda claramente al de Morgana.

³⁰ Secuela del anterior título que continúa las aventuras de Bradwen en su búsqueda por eliminar la maldición que la corona de los Atrebates le ha impuesto, lo cual lo lleva a restablecer la paz entre los mortales y el mundo espiritual.

títulos podría decirse que la Morgana que en ellos aparece es una muy cercana a la que podría imaginarse en *Vita Merlini*, la que es reina y dueña de Ávalon.

A excepción de estos juegos, donde su personalidad es más completa, el resto de títulos muestran unos pocos rasgos dignos de mención pero que ya se han visto previamente en otros juegos. *Knight's Apprentice: Memorick's Adventures*³¹, por ejemplo, ofrece una Morgana astuta e inteligente en su plan para el resurgir de Mab a pesar del tono caricaturesco, llegando a crear un astuto plan para aprovecharse del esfuerzo del protagonista y robarle uno de los objetos que necesita para su plan. Por último, *Cronicles of the Sword*³² presenta a una mujer descrita como peligrosa e indeseable, una compañía que un caballero como Galván debería evitar. Al mismo tiempo, deja patente su interés lujurioso por personajes como Galván o Lanzarote, su maldad, su carácter vengativo y una tendencia al asesinato cuando esto la beneficia de alguna manera³³. El resto de títulos, si intentan exponer de alguna manera la personalidad de Morgana, se limitan a colocarla como un ser malvado y sensual, quizás con algún elemento añadido como la astucia, pero raramente profundizan en ella como un personaje autónomo. Igualmente, puede verse que la personalidad de Morgana, cuando es mostrada de una forma más profunda, suele ser más o menos la misma con pequeñas variantes, tanto en forma de añadidos como de omisiones.

1.3 El diseño de Morgana

La imagen de un personaje es muy importante, en especial para un videojuego, donde el atractivo visual es una de las piezas clave para llegar a más público. Cuando se van a crear personajes estos se diseñan para que, solo con su apariencia, puedan desempeñar un papel en la mente del jugador. Esto es tan importante que puede hacer que un personaje se convierta en icónico para una franquicia. El caso de Morgana es uno muy particular. Ella, al igual que otros personajes artúricos, fueron representados en el arte medieval, algo que puede corroborarse con solo mirar unas pocas miniaturas. Cuando un personaje tan sonado como ella va a aparecer en pantalla es necesario dotarla

³¹ En este título el protagonista, Memorick, con la ayuda de Merlín y otros personajes, debe evitar que Morgana y Mordred resuciten a la diosa Mab, quien una década atrás intentó conquistar Ávalon. Morgana, aunque se presenta como villana toda la aventura, en realidad está bajo la voluntad de Mab.

³² Click and point (ver glosario) en el que el protagonista, Galván, debe derrotar a Morgana, quien ha escapado de Camelot y desde Lyonesse pretende conquistar el reino de su medio hermano.

³³ El juego abre con una cinemática en la que ella aparece asesinando a un sacerdote, algo que debido a la mala calidad del juego queda sin justificación. También intenta asesinar a Arturo siguiendo la secuencia relatada por Malory en la que le envía un manto que envuelve en llamas a quien se lo pone, así como asesina a la compañera de viaje de Galván, quien previamente había sido una de sus sirvientas.

con un diseño que la haga diferente a los demás, algo con lo que el jugador pueda identificarla rápidamente. Conseguir esto puede ser difícil, pero Morgana se trataba de una mujer que venía de una larga tradición, por lo que es sencillo imaginar que quizás las miniaturas medievales pudieron ayudar a desarrollar alguno de sus diseños. La realidad no puede ser más opuesta. Las miniaturas que han sobrevivido hasta la actualidad, cuando la muestran, lo hacen para ilustrar escenas tan importantes como alguno de los secuestros de Lanzarote introducidos desde el *Lancelot prope* (vid. fig. 1 y 2), el momento en el que descubre la infidelidad de Ginebra a Arturo (vid. fig. 3), la entrega de un escudo a Sir Tristán (vid. fig. 4) o el descubrimiento de la infidelidad de uno de sus amantes (vid. fig. 5). Si se ve su apariencia como tal, no se puede encontrar un diseño común ni elementos que, como se verá a continuación, coincidan con lo que ha llegado a los videojuegos; como mucho, en el mejor de los casos, aparece dotada con elementos regios como la corona, algo que sí sobrevive en el mundo de los videojuegos como se verá a continuación.

Podría pensarse, ya que el arte medieval no ha podido ayudar a crear la imagen de Morgana, que la literatura podría cumplir con este deber, pero al igual que en el caso anterior, esto no sucede así. Morgana presentó una evolución clara: comenzó siendo una mujer muy hermosa, pero a medida que el tiempo fue pasando se convirtió en el recipiente de los pecados del mundo y, por ello, la fealdad de su aspecto indicaría ese carácter maléfico (Harf-Lancner, *Les fées*, 267)³⁴. Por último, cuando se pretendió hacer de ella una trampa para los hombres, recuperó su antigua belleza. No es hasta la *Historia de Merlín* cuando su descripción deja de ser limitada a palabras como “hermosa” o “fea” sin dar mayores explicaciones, obteniendo por primera vez una descripción más detallada. La obra la presenta como una doncella joven, muy alegre y agradable; de rostro moreno, cuerpo proporcionado, hombros bien formados y con la cabeza y las manos más hermosas que podía tener una mujer. Además, su carne era más suave que la pluma de un pato (*Historia Merlín*, 289)³⁵. Esta descripción, aunque sin duda algo más ilustrativa, no supone una gran ayuda a la hora de desarrollar la imagen de un personaje para un videojuego.

³⁴ Hay que recordar que se creía que existía una relación entre el cuerpo y el alma, por lo que la fealdad representaba la decadencia moral (Beteta, *Querella*, 32).

³⁵ Sus características físicas se escogieron para que su cuerpo fuese una trampa para los hombres, con unos encantos que remitieran la naturaleza traicionera de la mujer (Gutiérrez, *A fada*, 136).

Al no poder contar con nada procedente del mundo medieval que permitiera desarrollar una imagen física de Morgana, los desarrolladores tuvieron que idear una imagen propia³⁶. Curiosamente, después de multitud de análisis y de forma parecida a lo que ocurre con la personalidad de Morgana, se puede ver de forma clara que mayoritariamente el diseño es el mismo, pero con pequeñas salvedades que sirven para darle a un personaje las diferencias necesarias que le permitan, en primer lugar, hacerlo único; y en segundo lugar, adaptar el personaje al estilo del juego y a las capacidades tecnológicas del momento de desarrollo. Tres son los elementos a destacar en el diseño de Morgana: su paleta de color, los símbolos regios y su marcada belleza.

Comenzando por el color, la paleta de la que Morgana parece haberse apropiado de forma general es una dominada por el color púrpura, pudiendo ir acompañado en alguna medida por el negro. Estos colores no fueron escogidos al azar, pues hay que recordar que el color siempre ha ayudado a identificar a los villanos de las historias. Así, dotados de tonos oscuros, permiten ser identificados por el público. El caso de Morgana en sus orígenes debió ser precisamente este: aparecer dotada con estos colores para ser identificada como la villana con rapidez por el jugador. De todas formas, aunque ahora se interpreten estos colores como aquellos que debería portar un personaje malvado, hay que entender que en la Edad Media esto no era así. Los colores estaban ideados para verse bajo ciertas condiciones (Pastoureau, *Historia simbólica*, 126), pero en ningún momento se innovó en cuanto a su relación con ellos, manteniendo su vinculación con teorías antiguas (Pastoureau, *Historia simbólica*, 136). El púrpura, en la época medieval, se asociaba con el tinte y la materia que lo producía y, de hecho, “púrpura”³⁷ era un término identificado con el poder, con la excelencia social y de alto valor simbólico a causa de sus vinculaciones con el mundo de la Antigüedad (Rodríguez, *Púrpura*, 472-475). Se asociaba con la majestad, la soberanía, la justicia y la generosidad; todas ellas virtudes que tenían que adornar al soberano, siendo el color lo que daba identidad, rango y dignidad (Rodríguez, *Púrpura*, 483). Lo purpúreo indicaba brillo y refulgencia, cualidades referidas al concepto de belleza ya que participan de la metafísica de la luz, una emanación divina (Rodríguez, *Púrpura*, 495). En la indumentaria

³⁶ Aunque ha habido representaciones de Morgana en épocas posteriores, por lo que parece ninguna sirvió de base para la que acabaría teniendo en los videojuegos. La sospecha lleva a pensar que seguramente fue la mezcla de aportaciones en diferentes productos audiovisuales lo que la llevó a tener la imagen que se describirá a continuación.

³⁷ En la Edad Media este vocablo también se vinculó con un tejido, no necesariamente de tonos purpúreos, sino de colores afines que asumieron un estatus de prestigio (Rodríguez, *Púrpura*, 472).

regia este color era uno de los símbolos más elocuentes asociados al poder, de la misma manera que era el color perfecto para dotar a los objetos de esa simbología regia (Vid. fig. 6 y 7) (Rodríguez, *Púrpura*, 489).

No ha podido establecerse el origen de la selección de este color para formar parte de su diseño, pero sí se pueden ver esas continuidades y permanencias a lo largo de los años. *King Arthur & the Knights of Justice*³⁸, uno de los títulos más antiguos de los analizados y el primero en dotar a Morgana de estos colores bebe de una fuente previa: una serie de animación de la época. Si bien el modelado en píxeles, el cual no aparece más que unos instantes, no permite ver el predominio del color púrpura, sí que permiten verlo las imágenes de la serie de televisión (vid. fig. 6). Por otro lado y aunque no presente el mejor modelado en tres dimensiones, *Cronicles of the Sword* ofrece la posibilidad de ver el casi total uso del color púrpura en el vestido de Morgana (vid. fig. 7). Este diseño pervivió con relativas variaciones hasta llegar a los años más recientes del siglo XXI, donde títulos como *Smite* y *Dance of Death: Du Lac and Fey* son una muestra de esta continuación. En el primero, *Smite*, y si solo se presta atención a su aspecto básico y no a otras *skins*³⁹, se puede encontrar una Morgana ataviada con un traje destinado a dar la sensación de que es una reina guerrera y en el que los tonos púrpuras y oscuros imperan sobre el resto, algo que puede verse mucho mejor si se juega con ella una partida que si se presta atención únicamente a la *skin* o a los tráileres de temporada o de presentación del personaje (vid. fig. 8 y 9)⁴⁰. *Dance of Death: Du Lac and Fey* sigue esta línea, aunque solo puede verse en las cinemáticas⁴¹ en las que se cuenta tanto la supuesta leyenda del final del rey Arturo como los recuerdos de Morgana. En ambos casos lleva un vestido sencillo que no peca de *fanservice*⁴² y que

³⁸ Este título de aventuras propone un mundo donde Morgana ha capturado a Arturo y a sus caballeros, por lo que Merlín se ve en la obligación de traer a jóvenes del futuro para salvar al rey y a sus caballeros y derrotar a Morgana y a sus lugartenientes.

³⁹ A excepción de *skins* (ver glosario) especiales que sigan alguna temática, las habituales simplemente son una variación cromática del atuendo normal de Morgana.

⁴⁰ Conociendo ya el significado del púrpura, este color y las intenciones de Morgana juegan con un curioso significado: ella aspira al trono, a la conquista de Camelot y de todos los mundos del juego; pero ella no es reina, no ha cumplido su objetivo ni está emparentada con la realeza. Este significado se le añade al propio de la oscuridad de su magia, lo que sin duda ayudó a los desarrolladores a preferir esta tonalidad para su diseño; uniéndose al rojo, que simbolizaría el fuego que pueden desprender sus ataques. Siempre hay que recordar que en este caso el diseño de Morgana fue creado para transmitir al jugador realeza y poder, a la vez que dignidad y elegancia (TitanCupcake, *Análisis Morgana*).

⁴¹ Ver glosario.

⁴² Ver glosario.

incluso puede tratar de emular uno de aspecto medieval (vid. fig. 10)⁴³. Sus ropas son del mismo tono púrpuro característico que se puede ver en otras entregas.

Aunque Morgana porta mayoritariamente el color púrpura en sus atuendos, eso no elimina la posibilidad de que se la diseñe para llevar otros colores diferentes, aunque a veces estos también se encuentran vinculados en cierta medida con las consideraciones acerca del púrpura que ofrece el Medioevo. Tanto en *Wild Blood*⁴⁴ como en *Knight's Apprentice: Memorick's Adventures* Morgana aparece portando colores rojos o granates (vid. fig. 13 y 14). Incluso en *Cronicles of Sword* se puede ver como el color rojo complementa el púrpura en las mangas (vid. fig. 7). El rojo, un color que en sus versiones púrpuras también se asociaba al mundo regio, es un color que en su pasado se encontraba muy estrechamente conectado con la violencia y la furia. En la Antigüedad el rojo fue un color admirado y asociado con los atributos del poder, remitiendo a la sangre y al fuego junto con las consideraciones positivas y negativas que ambos podían acarrear (Pastoureau, *Breve historia*, 36)⁴⁵. Igualmente, sería absurdo limitar la paleta de color de Morgana a estos tonos, pues hay más diseños y variedades que pueden ejemplificarse con la imagen de Morgana en *Stronghold Legends*⁴⁶, donde el color que impera en su diseño es el azul celeste (vid. fig. 15)⁴⁷. A ello se sumaría *King Arthur's Quest*⁴⁸, donde quizás por las limitaciones técnicas de la época, el tono de su traje combina el ya mencionado negro con el color verde (vid. fig. 16).

El color no basta para definir a un personaje, por eso los desarrolladores a veces acompañan a Morgana con objetos materiales que ayudan a caracterizarla y a transmitir un mensaje en concreto: el de poder y realeza. Ya se ha visto cómo juegan con las diferentes tonalidades que en el Medioevo daban un simbolismo a quien los portaba, y

⁴³ La Morgana de este título tiene una particularidad más en su aspecto, y es que sus ojos son de diferente color, teniendo uno marrón y otro azul (vid. fig. 11 y 12)

⁴⁴ En este título Arturo ha quedado devastado por la traición de Lanzarote y Ginebra; por ello, autoriza a su sirvienta Morgana a abrir las puertas del infierno y a liberar una innumerable cantidad de demonios. Mientras Morgana busca la conquista del mundo, Lanzarote debe detenerla.

⁴⁵ En el caso del fuego, las consideraciones positivas aluden a la vida, al Espíritu Santo de Pentecostés y a las lenguas de fuego que descienden sobre los Apóstoles; pero también es la muerte, el infierno y las llamas destructoras de Satanás (Pastoureau, *Breve historia*, 36).

⁴⁶ Juego de estrategia donde a partir de la creación de una economía y gestión y movimiento de tropas el jugador realiza todo un conjunto de misiones relacionadas con la leyenda del rey Arturo.

⁴⁷ En la Edad Media el azul era más bien femenino por su asociación con la Virgen, mientras, el rojo era un color masculino al ser un signo de poder y de guerra (Pastoureau, *Breve historia*, 22, 41). A pesar de la tonalidad azul, Morgana no abandona el tradicional púrpura, pues sus ejércitos se identifican con este color.

⁴⁸ En este título, Morgana cubre todo el territorio de Camelot con hielo debido a que su hijo Mordred no ha podido entrar en la corte del rey Arturo. Arturo, por tanto, se embarca en una aventura para salvar a Merlín, secuestrado por Morgana, y salvar su reino de la hechicera.

con dichos objetos ocurre lo mismo. Estos ayudan a colocarla como reina o hechicera, en función de la necesidad, aunque mayoritariamente puede señalarse el uso de dos que se convierten en elementos clave en su caracterización: varas o cetros y coronas⁴⁹. El uso de varas, a diferencia de la corona, responde más que a un origen medieval a un cliché del mundo de la fantasía actual, donde los magos y hechiceros suelen portar varas que los ayudan a canalizar su magia⁵⁰. Que Morgana repita esto nace del interés por cumplir con este esquema. Se la puede ver portando este tipo de objetos en varios casos, como *Knight's Apprentice: Memorick's Adventures* (vid. fig. 14), *Legion: Legend of Excalibur* (vid. fig. 18)⁵¹ y *Arthur's Quest Battle for the kingdom* (vid. fig. 19)⁵².

Por otro lado, se encontraría la corona, con la cual sí que tiene representaciones medievales (vid. fig. 4) aunque su diseño es completamente diferente al que ha acabado portando en los videojuegos; de todas formas, este objeto se sigue empleando para colocarla como reina sin tener que explicarle al jugador su connotación real. En la Edad Media hay que entender la corona como un tocado circular realizado en metal precioso, el cual se adopta como el signo más importante de la soberanía de las monarquías occidentales. Su origen se remonta a tiempos anteriores y se cita como atributo regio en el modelo de monarca bíblico, representado en David y Salomón (Romanini, *Enciclopedia*, 341-342). A pesar de las menciones bíblicas, tanto en el Antiguo como en el Nuevo Testamento, la corona fue la insignia más universal. Se trataba de un emblema de la dignidad real que no era patrimonio de Dios o del rey, pero que sin la cual la realeza no sería reconocida. Era entendida como un atributo diferenciador, de tal manera que no la ceñían quienes no alcanzaban la dignidad regia. La corona, entre las insignias reales, era también considerada como una especie de armadura moral que amonestaba y

⁴⁹ A veces, sobre todo en las nuevas versiones de este personaje, puede vérsela portando una espada. Así ocurre en *Smite*, donde esta arma fue diseñada para encajar con la complejidad de su dueña a la perfección en cuanto a tamaño y diseño. De hecho, este objeto funciona como un catalizador de su magia, ejerciendo el papel que en otros casos tiene la vara pero a la vez ampliando su uso al de un arma cortante (vid. fig. 9). Este objeto, en la Edad Media, junto con los otros símbolos regios, permitía identificar a su poseedor con un rey (vid. fig. 17), o en este caso, con una reina. Su simbolismo, además, servía para evocar un instrumento de justicia, rectitud y autoridad (Serrano, *Signos poder*, 141-143).

⁵⁰ Este interés puede verse en los diseños de Gandalf y Saruman en la adaptación de Peter Jackson de *El señor de los anillos*. Este esquema en el que el hechicero lleva una vara puede verse también en innumerables juegos de rol y videojuegos, pudiendo citar, por ejemplo, las entregas del mundo ficticio de *Dragon Age*, donde los personajes que cumplen el rol de mago portan varas como armas; o *The Witcher III: Wild Hunt*, donde muchos magos llevan varas.

⁵¹ En esta aventura Morgana, hija y asesina de Úther, intenta alcanzar la conquista absoluta de todo el mundo. Arturo, junto con otros personajes artúricos tales como Ginebra, Lanzarote o Merlín, debe luchar contra las fuerzas de su hermana para evitar que consiga el dominio mundial.

⁵² En la batalla final contra ella, Morgana usa su báculo tanto como un catalizador de magia como un arma cuerpo a cuerpo.

estimulaba al que la llevaba, protegiéndole de los vicios y enseñándole a amar, enardecendo las virtudes de un buen gobernante. Además, tenía diversas tipologías según su función, labra y ejecución (Serrano, *Signos poder*, 132, 134). Para las coronas femeninas el significado estaba implícito de la misma forma que para su contraparte masculina (Romanini, *Enciclopedia*, 346)⁵³. De esta manera se puede ver a Morgana portándola en varios títulos como *Arthur's Quest Battle for the kingdom* (vid. fig. 20), *Stronghold Legends* (vid. fig. 15), *Smite* (vid. fig. 21) y *Dance of Death: Du Lac and Fey* (vid. fig. 22)⁵⁴.

El último de los detalles en este personaje es la belleza, un factor importante debido a su evolución. Merece la pena recordar que Morgana comenzó siendo una hermosa mujer para caer en la fealdad cuando adquirió sus inclinaciones malvadas, recuperando la belleza en el momento en el que interesó presentarla como una trampa. Los videojuegos, por lo general, beben de esto último por una necesidad, y es la de hacer que personajes tan importantes como éste resulten llamativos para los jugadores⁵⁵. En Morgana puede verse la coincidencia general de hacer una mujer hermosa y atractiva, no solo de rasgos, sino también de cuerpo. De los juegos analizados, a excepción de *Knight's Apprentice: Memorick's Adventures*, en el que el diseño de Morgana está caricaturizado (vid. fig. 14), o *King Arthur's Quest*, donde de ella solo pueden verse unos cuantos contornos (vid. fig. 16), el resto de juegos presentan en la medida de lo posible una mujer atractiva ante los ojos del jugador. Podría, aun a pesar de las variantes, señalarse una serie de patrones comunes, como ser una mujer delgada,

⁵³ En el caso de *Smite* puede verse que la corona era algo con lo que los desarrolladores contaban desde un primer momento para dotar a Morgana de esa imagen de reina (TitanCupcake, *Análisis Morgana*), algo que puede comprobarse mirando los diferentes artes conceptuales (vid. fig. 19) aun a pesar de las variantes posibles, tales como que flotase sobre su cabeza, la llevase ceñida o fuera también un yelmo. Puede verse también que no se descartaban los salientes afilados.

⁵⁴ Algunas de estas coronas presentan formas picudas y afiladas bastante llamativas. Esta decisión combina la decoración tradicional de las coronas con la dinámica habitual de los medios de entretenimiento contemporáneo de hacer que los elementos propios de los personajes malvados presenten algún tipo de saliente hacia arriba. De todas formas, esto no siempre es así, pues como puede verse a veces aparece con coronas más realistas. Cabe señalar que uno de los referentes a la hora de recrear ambientaciones medievales es la adaptación de *El Señor de los Anillos* de Peter Jackson, donde ya se puede ver la tendencia a colocar afilados salientes en construcciones o diseños de los villanos. Puede destacarse de entre un gran abanico de posibilidades la forma del yelmo de Sauron (vid. fig. 23). También pueden verse más ejemplos de coronas con salientes afilados en otros títulos, como en los diseños de Gwyn "Señor de la Ceniza" (ver glosario) y Yhorm "El gigante" (ver glosario) (vid. fig. 24 y 25), ambos jefes (ver glosario) de *Dark Souls* y *Dark Souls III* respectivamente, aunque no por ello malvados.

⁵⁵ Los personajes de los videojuegos no tienen por qué ser atractivos para el ojo del jugador, pero personajes como Morgana fácilmente acaban siendo víctimas del fanservice o de la sexualización; de todas formas, esto no tiene por qué ser obligatorio.

esbelta y bien proporcionada, con cabello oscuro y largo, ropas que acentúan su figura, piel clara o muy blanca y un rostro hermoso.

Como cabría esperar, este perfil no es completamente unánime entre todos los títulos; cada uno tiene salvedades que merece la pena indicar, o al menos las más importantes. *Wild Blood*, por ejemplo, ofrece una villana que hace un gran despliegue de poder, pero cuyo atuendo cuando es una humana es tan revelador como para ser un claro caso de *fanservice* (vid. fig. 13); algo que se repite en *Legion: Legend of Excalibur* (vid. fig. 26) o en *Arthur's Quest Battle for the kingdom* (vid. fig. 20). Incluso juegos como *Arthur's Knight: The Secrets of Merlin*, donde los personajes podrían definirse como conformados por un conjunto de polígonos, presentan una Morgana vestida únicamente con piezas pertenecientes a la ropa interior (vid. fig. 27)⁵⁶. Pese a esta visión pesimista, hay que recordar que en los últimos años la tendencia ha cambiado, de manera que se siguen haciendo personajes femeninos atractivos pero sin caer en la sexualización de los mismos. De esta manera se pueden explicar las versiones más actuales, como la Morgana de *Dance of Death: Du Lac and Fey*, a quien las cinemáticas presentan con un aspecto extremadamente escuálido y poco saludable pero con las facciones de una mujer hermosa (vid. fig. 10 y 12); o la de *Smite*, que a pesar de seguir manteniendo un aspecto atractivo para el jugador impera la sensación de poder y conquista (vid. fig. 8 y 9).

2. Su compleja relación con otros personajes.

Las acciones de Morgana en cada obra no pueden ser entendidas como si se tratase de un personaje individual. Las relaciones con los otros personajes que la rodean son muy importantes no solo para conocerla, sino también para comprender su complejidad y evolución a lo largo del tiempo y, por consiguiente, entender lo que los videojuegos han acabado mostrando en pantalla. En este apartado se tratará,

⁵⁶ Puede parecer que un conjunto de polígonos no despertaría el interés sexual de los jugadores, pero en el momento en el que esto era el mayor desarrollo gráfico suponía un auténtico reclamo. Cabe recordar lo acontecido con Lara Croft, una de las heroínas más sonadas del mundo de los videojuegos y quien en sus primeras aventuras no era más que un conjunto de polígonos. Los jugadores trataron de encontrar una forma de desnudar el personaje, y los desarrolladores pusieron fin a esto difundiendo un código que presuntamente lo conseguía, cuando en realidad ocasionaba que el personaje explotase en pedazos.

precisamente, su relación con otros personajes atendiendo a dos de los puntos más importantes en la literatura: su familia y sus relaciones amorosas.

2.1 Su familia

2.1.1 Arturo

Sin duda alguna la relación familiar más famosa y compleja que involucra a Morgana es la que mantiene con su hermano Arturo. Muchas son las producciones audiovisuales desde el siglo XX que la colocan como una antagonista del mismo, extendiéndose esta imagen hasta el siglo XXI. Morgana, en estos medios, de una manera o de otra y por diferentes causas, se opone a Arturo y busca conseguir el poder. La literatura contemporánea, por otro lado, sigue esta misma estela presentando a dos hermanos enfrentados, pudiendo cambiar la óptica y el punto de vista, pero manteniendo la esencia de dicho enfrentamiento⁵⁷.

Ahora, y a pesar de que los videojuegos muchas veces se inspiran más en producciones cinematográficas que en la literatura medieval, merece la pena recordar cuál fue la auténtica relación de Morgana con Arturo a lo largo de los siglos. La relación, como puede esperarse en un personaje tan complejo, fue cambiando. En *Vita Merlini* no eran hermanos y se dispuso a curarlo en su isla de sus heridas mortales, pero tras las obras de Chretien de Troyes esto sufrió un cambio significativo. En *Le chevalier au Lion* o *Erec et Enide* se la menciona como su hermana en un momento donde las hadas estaban adquiriendo un tinte racionalizado y se convertían en mujeres mortales. La buena relación que se presume entre ellos consiguió sobrevivir hasta el ciclo de la *Vulgata*. Muchas veces se ha interpretado que para esta obra Morgana ya era un ser malvado y que odiaba a su hermano, pero las pocas interacciones que tienen lugar en este ciclo permiten ver a una mujer que en realidad tiene una buena relación con Arturo y que, si obra en su contra, no lo hace buscando el mal del rey sino el de su esposa⁵⁸,

⁵⁷ Merece la pena señalar que, conforme han pasado los años y han surgido diferentes movimientos, estos han podido tomar temas y personajes del pasado para darles una nueva perspectiva. Morgana no está exenta de ello. De esta manera, mientras que en el pasado Arturo, Ginebra y Lanzarote eran considerados como los personajes benéficos y protagonistas y Morgana la villana y antagonista, en los últimos años estas perspectivas se han invertido. Morgana ha pasado a ser la protagonista de las historias, adquiriendo la imagen de un personaje maltratado que lucha por no someterse a los hombres y vivir libre de los convencionalismos sociales.

⁵⁸ Esta buena relación puede verse cuando en *Muerte del rey Arturo* ella lo recibe en su castillo. Aunque sus intereses son claros, y esto es ponerlo al corriente de la infidelidad de su esposa y de Lanzarote, por sus actos individuales solo puede verse una buena anfitriona. La personalidad de la que hace gala en esta obra la colocaría como una mujer que no tiene reparos en pasar por encima de su propia familia para conseguir sus objetivos; pero directamente jamás busca el mal de Arturo.

con quien mantiene una relación muy tensa de la que se hablará más adelante. A partir de esta obra la relación de Morgana y Arturo se rompe completamente de forma que, poco a poco, los autores olvidan el daño que le ocasionó Ginebra para hacer de ella una mujer malvada sin que este mal tenga una justificación, y donde Arturo es el objetivo de sus maquinaciones. Esto puede verse en obras tardías como en *Les prophécies de Merlin*, *La muerte del rey Arturo* de Sir Thomas Malory e incluso *El Baladro del sabio Merlin con sus profecías*, todas ellas obras posteriores a la *Vulgata*.

La relación de Morgana con Arturo en las obras es clara: comienza siendo cordial hasta que esta evoluciona para convertirse en una de odio, a veces unilateral, a veces compartido por ambos⁵⁹. Esta relación tormentosa y de rechazo fue la que sobrevivió en la literatura de los siglos XIX y XX, así como también llegó a los diferentes productos audiovisuales posteriores, como ya se ha indicado. Igualmente, debido a la importancia que tienen para los videojuegos las producciones cinematográficas, se puede ver que esta mala relación se mantiene en la mayor parte de las veces, aunque no siempre por los mismos motivos. Hay casos de lo más sencillos, donde Morgana se enfrenta a su hermano por simple maldad, como ocurre en *Spirit of Excalibur* y *Arthur's Quest Battle for the kingdom*; pero hacer que un personaje se comporte de manera tan simple, sin darle una justificación, por nimia que sea, no es la situación más habitual dentro de los títulos analizados. Por lo general, con mayor o menor éxito, los desarrolladores dotan a Morgana de un motivo más profundo que la simple maldad para que este personaje se enfrente a su hermano. A veces el motivo que le dan es el interés que esta tiene en la conquista de los dominios de Arturo, como ocurre en *Legion: Legend of Excalibur*, donde Morgana no solo quiere conquistar las tierras que le pertenecen por derecho al ser la hija mayor de Úther, sino que también la mala relación con su hermano nace de la oposición que este le presenta al colocarse como otro aspirante al trono y como adalid del bien frente a sus fuerzas oscuras. En *Cronicles of the Sword* de nuevo se sigue la obra de Malory y trata de obtener el trono para sí⁶⁰; o *Smite*, donde como ya se ha indicado su mala relación se debe a la traición que Arturo y Merlin cometieron hacia Morgana y la personalidad vengativa de esta. Sin lugar a dudas, y cada uno a su manera, presentan una Morgana que busca conquistar el reino y por ello se enfrenta a Arturo y a todos los aliados de éste, dejando patente su mala relación.

⁵⁹ Cuando Arturo también odia a Morgana, él jamás obra de manera que ella resulte perjudicada a excepción de que sus actos sean una respuesta a una provocación previa.

⁶⁰ Hay que añadir para este juego que Arturo, a diferencia de las obras literarias y de lo habitual, da orden de matar a Morgana ya que es un peligro para él que siga libre.

Limitar la exposición a los casos que siguen las muestras literarias más tradicionales sería dejar de lado novedades de lo más interesantes e importantes que le dan, no solo un soplo de aire nuevo al personaje, sino también una serie de nuevas dimensiones que le hacen diferente en cada caso. Uno de los casos más llamativos por los que Morgana pueda tener mala relación con Arturo es originada por el destino de su hijo, Mordred. Este, que nunca es hijo de Arturo cuando se vincula con Morgana, acaba siendo rechazado por Arturo en su interés por convertirse en un caballero de Camelot. En estos casos la reacción de Morgana es atacar al rey en un acto de defensa hacia su hijo. Si bien puede interpretarse esta acción como un tanto exagerada y sobreprotectora, se puede ver en ella una mujer que está actuando como madre antes que como una villana, aunque sus actos acaben colocándola como la antagonista de una aventura. Los títulos analizados proponen dos casos que permiten ilustrar esta situación, como son *King Arthur's Quest*, donde la trama del juego no aparece bien indicada dentro de los diálogos pero cuya premisa sigue siendo la de salvar a Camelot y a Merlín después de que Morgana hechizase el reino a causa de que Mordred no fuera admitido como caballero de Arturo; o *Stronghold Legends*, donde no duda en enfrentarse a Arturo y lanzar una maldición sobre todo su reino después de que Mordred, una vez más, no pudiera ser caballero.

Otras dos son las últimas posibilidades que los videojuegos han barajado para estos dos hermanos, y estas, como no podría ser de otra manera, serían las posibilidades de que su relación sea inexistente o la de aliados. Una relación inexistente entre ambos es muy poco habitual pero no imposible, aunque igualmente difícil de plantear ya que en la actualidad el público ha admitido de forma unánime que Morgana es la villana de los mitos artúricos y que estos dos hermanos, el uno sin el otro, no seguirían una trama con tintes clásicos en una posible aventura. Crear una situación donde no se relacionan entre sí solo es posible cuando la trama se desliga del mundo artúrico y elimina el parentesco entre los dos hermanos para establecer otro tipo de relación entre ellos. *Arthur's Knight: The Secrets of Merlin* cumple con estos puntos al hacer de Arturo un rey mortal y a Morgana una diosa pagana que habita en Ávalon. Así, no solo la relación entre ellos no existe ya que no hay grado de parentesco, sino que además al pertenecer cada uno a una creencia diferente y Morgana ser una diosa temperamental, se crea la situación en la que es ella quien se niega a tener cualquier contacto con Arturo al considerarlo un mal rey y romper el contacto con el mundo pagano.

La última posibilidad, la primigenia buena relación que podía encontrarse en las primeras obras antes de hacer a Morgana un ser malvado, no solo es posible sino que además da lugar a los títulos con temáticas algo más originales e interesantes, aunque a su vez pueden ser las menos cercanas a la literatura artúrica. *Knight's Apprentice: Memorick's Adventures* es un claro ejemplo de un título que combina esa buena relación en un primer momento con una posterior enemistad, pues cuando se presenta la historia del universo en el que tiene lugar la aventura se especifica que cuando Merlín, Morgana y Arturo lucharon contra la diosa Mab lo hicieron como aliados. Después se descubre la traición de Morgana para liberar a la diosa y los personajes que la conocieron en el pasado se preguntan qué ha podido pasar para que su aliada cambie de bando⁶¹, dejando de lado cualquier buena relación con Arturo⁶². *Wild Blood* da un paso más allá y coloca a ambos, Arturo y Morgana, al frente de la destrucción del mundo. Ella, que es su sirvienta, abre las puertas del infierno cuando él le da su permiso para hacerlo, y entre los dos no solo colaboran para conquistar todas las tierras posibles con las fuerzas demoníacas, sino que también lo hacen para evitar que Lanzarote y sus pocos aliados consigan cerrar las puertas. El culmen de este tipo de relación se encuentra en la propuesta en *Dance of Death: Du Lac and Fey*, donde si bien en un primer momento se presenta esa relación tormentosa en la que Morgana actúa para conseguir la corona y dañar a Arturo, luego ella misma confirma una versión diferente de los acontecimientos: ella y su hermano se habían distanciado y si sus acciones iban orientadas hacia algo, esto no era la muerte del mismo, sino hacia la caída del reino para poder recuperar la relación fraternal que tenían antes de convertirse en rey.

2.1.2 Ginebra

Exponer la relación entre ambas mujeres en la literatura no hace sino romper con la tradicional perspectiva de que Morgana siempre se llevó mal con Arturo. Desde que Morgana quedó vinculada al rey en las obras de Chretien de Troyes se puede ver que las dos cuñadas nunca gozaron de una buena relación. En *Erec et Enide* Ginebra se apodera de lo que Morgana quería que fuera un regalo para un amigo, y en *Lancelot prope* esta situación da un paso más allá cuando la reina no duda en intervenir para romper la

⁶¹ Cabe recordar que Morgana, en este título, es un títere de Mab, por lo que no actúa por su propia voluntad (vid. fig. 28). Su interés personal es evitar que la diosa regrese e incluso, en la batalla final antes de caer inconsciente junto con su hijo Mordred, le dice al protagonista que escape de allí, preocupada por lo que pueda pasarle a Memorick. Después de derrotar a Mab, la cinemática final especifica que Morgana y Mordred regresaron a la normalidad tras la caída de la diosa.

⁶² Morgana, de hecho, envía a Mordred a robarle la espada Excalibur a Arturo.

relación entre su sobrino y su cuñada, convenciéndolo a él para que dejase a su enamorada. Esto es lo que ocasiona que en esta obra Morgana encamine sus acciones contra Lanzarote y Ginebra, alcanzando sus planes a Arturo pero sin ser él el auténtico objetivo de los mismos⁶³. Tras esto, los autores fueron olvidando que Ginebra fue la causante de la maldad de Morgana en una obra clave para la literatura artúrica y dejaron de explicar el origen de este odio para simplemente mencionar su existencia, como ocurre en *Les Prophecies de Merlin (Prophecies, 100)*. Finalmente, se omitió toda relación entre ellas pero se hizo permanente la maldad de Morgana.

Como ha podido comprobarse, la mala relación fue en su momento una pieza clave para el desarrollo del personaje de Morgana y tramas tan importantes como los secuestros de Lanzarote o el descubrimiento por parte de Arturo de la infidelidad de su esposa. Ahora bien, los videojuegos, como ya se ha indicado, beben más bien de la tradición donde ambas cuñadas no tenían relación alguna, por lo que raramente los desarrolladores llevan a la pantalla motivos tan complejos como estos. Pocos son, por tanto, los que recuperan en algún grado esta mala relación de entre los videojuegos seleccionados. *Smite* es uno de esos pocos juegos, pero frente a los otros dos que se mencionarán en este apartado, es el que sin duda plasma su relación de una manera más fiel a fuentes como la *Vulgata*. En este título Morgana es traicionada por Arturo y Merlín, pero esto tiene lugar porque en primera instancia fue Ginebra quien se encargó de envenenar la mente de su esposo. Morgana y el rey, por lo que se interpreta del *lore* del personaje, eran amigos y aliados; personajes que por su formación e intereses disfrutaban de la compañía el uno del otro de una forma que Ginebra no podía. Fue esto lo que hizo que la reina, celosa de que Arturo pasase más tiempo con una amiga que con ella, aprovechara los pocos momentos privados que aún tenía con su marido para hacerle creer, falsamente, que Morgana maquinaba contra él. No obstante Ginebra es, una vez más, causante de que Morgana abandone la corte (Hi Rez Studios, *Smite*), como ocurre en la *Vulgata*. La hechicera jamás se entera del origen de las terribles acusaciones y descarga su furia y sus ansias de venganza contra quienes abiertamente la traicionaron: Merlín y Arturo. Este es, de todos los títulos analizados, el único caso en el que Morgana es perjudicada por las acciones de Ginebra, tal y como pasaba en la literatura.

⁶³ Esto también puede interpretarse como el odio entre el mundo salvaje y el cortés (Harf-Lancner, *Les fées*, 272).

Dance of Death: Du Lac and Fey presenta, de nuevo, un giro interesante entre la leyenda y la versión de Morgana, aunque Ginebra en este caso es más una víctima que una instigadora. La leyenda que llega a oídos de Mery Kelly es la de una Morgana concedora de que Lanzarote y Ginebra se amaban tras haberlos espiado y, queriendo causarle el mal a Arturo para conseguir la corona, decidió susurrarle la verdad durante la noche, mientras dormía⁶⁴. La historia contada por Morgana a Lanzarote revela que los acontecimientos fueron completamente diferentes. En su interés por recuperar a su hermano, Morgana se habría valido de la pasión que sentía Lanzarote hacia Ginebra, por lo que le habría otorgado un amuleto para que su apariencia fuera la del rey y así poder yacer con la reina⁶⁵; esto, en un desafortunado giro de los acontecimientos, desembocó en el asesinato de Arturo por parte de su caballero y en la muerte de este a manos de los soldados del rey.

A excepción de estos dos títulos, las interacciones restantes entre las dos cuñadas son más bien escasas y simples. En *Wild Blood*, por ejemplo, Ginebra es convertida por los poderes de Morgana en un arcángel⁶⁶ con el que el jugador debe enfrentarse en dos ocasiones⁶⁷. En *Cronicles of the Sword* Morgana se limita, durante su juicio, a acusarla sutilmente de infidelidad ante Arturo y Merlín, aunque esto no se desarrolla más allá en el título; y en *Stronghold Legends*, Morgana es relacionada injustamente con el adulterio de Ginebra y Lanzarote, pues previamente había lanzado un hechizo maldiciendo el reino, aunque en la realidad ella no tiene nada que ver con lo acontecido.

2.1.3 Úther

La vinculación de ambos personajes en la literatura es sencilla de marcar, pero nunca llega a alcanzar las cotas de detalle que presenta para otros personajes dentro de la literatura. No se relacionan hasta que Morgana se convierte en la hermana de Arturo,

⁶⁴ Según esta versión, Ginebra amaba a Lanzarote y fue sincera con él en cuanto a sus sentimientos, pero el caballero se limitó a prometer guardar el secreto, no queriendo traicionar a su rey. Esto hace que las palabras de Morgana fueran mentira.

⁶⁵ Estas acciones, si bien consideradas como terribles hacia Ginebra para los ojos actuales, no dejan de ser la misma historia que obras como *La muerte del rey Arturo* de Thomas Malory emplean para explicar la concepción de Arturo. A diferencia de esta historia, y por las palabras de Lanzarote que indican que había terror en los ojos de la reina, dan a entender que el caballero habría violado a Ginebra.

⁶⁶ *Wild Blood* fue indicado como uno de los juegos donde Morgana contaba con un diseño sexualizado. Esto mismo se extiende a otros personajes femeninos, como mujeres que el jugador debe rescatar a lo largo de la aventura y que premian a Lanzarote con un beso, o el arcángel en el que se transforma Ginebra, ataviado con las piezas de armadura que permitan acentuar su cuerpo (vid. fig. 29).

⁶⁷ La auténtica identidad de este personaje no se revela hasta su segunda aparición, cuando Lanzarote acude a una capilla para salvar a Ginebra. En este momento se descubre que fue Morgana quien la convirtió en ese ser y se excusa la falta de Merlín en la batalla final, pues está atendiendo a la reina tras su enfrentamiento con el caballero.

pero aun así no siempre se vinculan. A veces, Morgana es hija bastarda de Igrane, otras es hija de ella y Úther, y en otros casos es hija de Igrane y el duque de Cornualles, haciendo de Úther su padrastro. Un contacto tan limitado y condicionado ha sobrevivido milagrosamente en los videojuegos, pues de todos los títulos analizados Úther raramente aparece o es mencionado a excepción de uno. *Legion: Legend of Excalibur* es el único juego donde se los puede ver interactuando, aunque de forma breve y en la cinemática que da inicio a una nueva partida. En esta cinemática, que aporta el contexto necesario para el jugador, se especifica que Morgana se ha levantado en armas contra su padre. Tras una batalla a muerte entre ambos (vid. fig. 30), el jugador puede ver cómo Úther evita matar a su propia hija, reparos que ella misma no tiene ya que con sus uñas atraviesa y asesina a su propio padre. No hay relación más allá de este caso, pero lo que es evidente es que es tan mala como la que en muchos casos tiene con Arturo⁶⁸.

2.1.4 Mordred

Incluir a Mordred en este apartado requiere una explicación detallada. Morgana y él no eran madre e hijo en la literatura artúrica medieval. De hecho, la única relación familiar que alguna vez pudieron llegar a tener fue la de parientes a causa de la relación de este con Arturo, y aun a pesar de esto en ningún momento hablan o se relacionan. Explicar cómo Mordred acabó convirtiéndose en el hijo de Morgana manteniendo su parentesco con Arturo requiere mirar hacia el siglo XX, cuando este motivo apareció por primera vez y, desde entonces, ha sido una de las constantes contemporáneas en cuanto al personaje de Morgana⁶⁹. Tan popular e importante se volvió este motivo para las producciones artúricas contemporáneas que no solo fue repetido en las diferentes producciones audiovisuales, sino que también fue retomado para los videojuegos cuando estos planeaban hacer de Mordred uno de los antagonistas de la aventura⁷⁰. En los títulos en los que esta relación existe, Morgana es protectora con su hijo, como ya se ha explicado previamente para el caso de *King Arthur's Quest*, donde cubre todo el

⁶⁸ En la literatura no existía casi ningún contacto entre estos dos personajes, por lo que el que una situación como esta, casi exagerada con un diálogo donde Úther exige a su hija que “acepte el amor de su padre”, seguramente fue ideada como un método para acentuar la maldad de Morgana.

⁶⁹ De la misma manera que cuando se quiso extender la parentela de Arturo a través de Morgana y su nombre, a lo largo de los siglos los autores también siguieron el camino inverso. Morgana fue fusionada con su hermana Morgawse, hermana de Arturo y junto a él madre de Mordred, cuando los autores quisieron establecer la relación incestuosa entre los dos y hacerla madre del asesino del rey.

⁷⁰ La importancia de Morgana superó la de Mordred, de forma que consiguió desbancarlo como el auténtico antagonista. Esto explica por qué los juegos, a la hora de colocar un villano artúrico, prefieren que ese papel sea ocupado por Morgana en lugar a Mordred, incluso situándola por encima cuando cooperan.

reino de Arturo con una capa de hielo; un comportamiento que se repite en *Stronghold Legends*. Sin embargo, la mención más destacada tendría que dirigirse hacia *Knight's Apprentice: Memorick's Adventures* por el equipo que madre e hijo conforman para llevar a cabo el regreso de Mab. Se los puede ver juntos en dos ocasiones, aunque la más importante es la primera, ya que es el momento donde más interactúan y se descubren sus planes. Durante la cinemática en cuestión se puede ver por su forma de comportarse que Morgana es la mente maestra detrás del plan, mientras que su hijo no es más que una mano ejecutora, un personaje carente de astucia e ingenio que no sabría desenvolverse en intrigas y planes sin su madre.

2.2 Relaciones amorosas

2.2.1 Lanzarote

El caballero más famoso de la Tabla Redonda y enamorado de la reina Ginebra también se relacionó en la literatura con Morgana en algún momento de sus aventuras. Las interacciones más importantes podrían localizarse en *Lancelot prope*, donde Morgana consigue secuestrar al caballero hasta en tres ocasiones a causa de la lujuria que siente por él y su deseo de hacer daño a Ginebra⁷¹, a la vez que él se encarga de poner fin al hechizo que ella ha levantado en el Valle sin Retorno y de pintar las paredes de su celda con las escenas que en la segunda obra de dicho ciclo Morgana utilizará para advertir a su hermano de la infidelidad de su esposa. Los secuestros fueron un tema que consiguió sobrevivir hasta *La muerte del rey Arturo* de Thomas Malory, donde el segundo de los secuestros de la *Vulgata* es recuperado.

En los videojuegos, la relación entre estos dos personajes no es la misma que la que aparece en las obras literarias, pero no siempre está presente a causa del protagonismo que suele tener Arturo. El título que presenta la relación más humana entre ellos los convierte en compañeros y amigos (vid. fig. 31). *Dance of Death: Du Lac and Fey* muestra a dos personajes malditos y que, a causa de esto, son inmortales y no pueden separarse por mucho tiempo el uno del otro sin sufrir un terrible dolor. En el pasado artúrico, atendiendo a las palabras de Morgana, se puede ver que fueron aliados y que ella lo ayudó a yacer con Ginebra (vid. fig. 32). Su relación, en todo caso, no terminó ahí. Lanzarote, tras asesinar a Arturo y ser asesinado a su vez por los guardias

⁷¹ Es necesario recordar que el motivo del secuestro de caballeros no es solo un tema feérico, sino que fue uno que acompañó a Morgana a medida que se fue racionalizando. Lanzarote no siempre fue el caballero secuestrado.

del rey, es resucitado accidentalmente por Morgana en una explosión de poder (vid. fig. 12)⁷². Después de haber sido maldecidos y Morgana acabar convertida en un perro, ambos vivieron juntos por cientos de años ganándose la vida como podían. En todo este tiempo crearon una relación de compañerismo, confianza y amistad; una relación humana normal que, como todo, pudo resentirse cuando las malas decisiones, los secretos y diferentes intereses hicieron acto de presencia y los distanciaron. Este es un caso donde la relación es, si se olvida la auténtica identidad de los implicados, la propia de dos seres humanos.

A excepción de este título, la relación que estos personajes muestran en pantalla normalmente es de enemistad y nunca llega a adquirir los amplios y complejos matices del título anterior. En *Wild Blood*, por ejemplo, ya que Lanzarote es el protagonista y Morgana la villana, entre ellos hay una relación de enemigos directos. Esto nunca se repite en igual grado que en otros títulos, pues en el resto si hay alguna interacción se limita a casos menores. En *Cronicles of the Sword* Morgana deja entrever que al menos hubo un interés amoroso entre ellos, mientras que en *King Arthur's Quest* Lanzarote es hechizado por Morgana para que luche a su lado y en oposición a Arturo (vid. fig. 33). Por último, los videojuegos también han optado por recrear eventos acontecidos en la *Vulgata* y en la obra de Malory, de forma que en *Stronghold Legends* se obliga al jugador a que, en una de sus misiones, rescate a Lanzarote de su secuestro a manos de Morgana.

2.2.2 Merlín

Si bien podría pensarse que la relación de estos dos personajes debería ir en otro apartado, el nexo que mantienen en la literatura obliga a que su localización se encuentre dentro de las relaciones amorosas aunque, atendiendo a lo que se podrá ver más adelante, en los videojuegos no hay ningún tipo de vínculo sentimental entre ellos. La literatura es clara al respecto. En un principio, de la misma manera que Morgana y Arturo no eran hermanos, ella tampoco tenía contacto ni relación con Merlín. El cambio tuvo lugar a medida que Morgana se fue racionalizando, convirtiéndose en una mortal con conocimientos mágicos adquiridos mediante el estudio. A la vez que Morgana se veía obligada a estudiar para explicar sus poderes, también se la iba dotando de características malévolas de las que el propio Merlín no se vio libre. Habiéndose

⁷² Morgana explica que después de haber resucitado a Lanzarote tuvo que enseñarle todo, como si se tratase de un niño pequeño, incluyendo el dormir. Esta situación no creó lazos de madre e hijo entre ellos.

convertido el sabio en el hijo del demonio y ser Morgana una mujer malvada, se optó por unirlos a ambos. El resultado fue que Morgana habría estudiado con Merlín, de manera que sus conocimientos provendrían del hijo del demonio. La lujuria, uno de los temas con los que se la dotó, acabó llevando a que para obtener sus conocimientos aceptase mantener relaciones sexuales con el sabio. Una vez aprendido lo suficiente, ella se alejaría de él. Este desarrollo de su relación puede verse en obras como *Lancelot prope*, donde se especifica que Morgana huyó de la corte de su hermano tras la ruptura con su primer amante y se fue al bosque, donde se acercó a Merlín y con él tuvo una relación⁷³; pero también en obras como *El baladro del sabio Merlín*, donde además se especifica cómo alejó al sabio una vez aprendió de él lo que necesitaba (*Baladro*: p. 109).

Sabiendo esto, quizás llame especialmente la atención saber que en los videojuegos Morgana jamás mantiene una relación amorosa con Merlín. Ambos actúan como rivales enfrentados y normalmente ella es capaz de vencer al sabio por aparentemente una supuesta diferencia de poder. Así ocurre en *King Arthur & the Knights of Justice*, donde Merlín se ve obligado a llamar a los protagonistas de la aventura, pero en ningún momento se enfrenta abiertamente a Morgana, de forma que esa supuesta diferencia solo se manifiesta ante la inactividad del mago. De todas formas, a veces la derrota de Merlín a manos de Morgana es más que patente, ya que el jugador se ve obligado a salvarlo de la prisión en la que se encuentra y así poder contar con su ayuda para derrotar a la hechicera⁷⁴. Aún con sus diferencias, *Wild Blood*, *Spirit of Excalibur* o *King Arthur's Quest* son ejemplos de esta situación en la que Merlín es encerrado y debe ser rescatado. De esta manera y respectivamente, es encerrado en una cárcel en el cielo, atrapado en el interior de una gruta dentro de un cristal, o convertido en dragón (vid. fig. 29, 39 y 40). En ningún caso por sí solo es capaz de derrotar a Morgana.

De todas formas, y a pesar de que la representación más habitual de su relación es la citada en el párrafo anterior, hay otras posibilidades. La que sigue más de cerca la dinámica anteriormente presentada es la que aparece en *Smite*, donde Morgana aprende con él en la corte de Arturo en un momento donde tienen una buena relación, la cual termina rota por las acciones de Ginebra. Al ser traicionada y abandonada por su

⁷³ Esta obra se caracteriza por dotar a Morgana de relaciones o intereses amorosos que siempre acaban mal para la hechicera. La única relación que escapa a esta norma es la que mantuvo con Merlín.

⁷⁴ Con esta decisión de guión, los desarrolladores plasman de una forma libre el que fue el final de Merlín: ser encerrado en una cueva por la Dama del Lago para proteger su virginidad.

maestro, y a la vez ser una persona vengativa, esto convierte a Merlín en un personaje objetivo dentro de sus planes para vengarse y llevar a cabo su conquista⁷⁵. De todas formas, esta no es la única opción y, de hecho, hay versiones donde ambos personajes presentan una relación mucho más pacífica. De esta manera, *Knight's Apprentice: Memorick's Adventures* muestra a ambos personajes como aliados en su primera lucha contra la diosa Mab; y *Arthur's Knight: Secrets of Merlin* presenta a un Merlín que actúa como un chamán y que está al servicio de la diosa Morgana, de manera que entre ambos se construye una relación comparable a la de un sacerdote con la deidad a la que se ha consagrado.

A veces, aunque los dos personajes no lleguen a pelearse abiertamente, sí que pueden tener intereses o personalidades opuestas que los hacen chocar. Así se puede ver que en *Cronicles of the Sword* durante su única interacción, que es la que mantienen durante el juicio a la hermana de Arturo, ambos se insultan. De todas formas, también hay otras variantes, como la que se ofrece en *Dance of Death: Du Lac and Fey*, donde se puede ver que Merlín, por una vez, habría sido más poderoso que Morgana, convirtiéndola en perro y maldiciéndola junto a Lanzarote (vid. fig. 32)⁷⁶.

2.2.3 Otros personajes

En la literatura Morgana tenía unos intereses románticos claros: Merlín cuando quería conseguir conocimiento mágico, y Lanzarote u otros caballeros cuando la lujuria y el amor eran los sentimientos que imperaban en ella. Los videojuegos, por lo general, raramente la colocan como una mujer enamorada, pues suele ser un personaje presente en juegos de aventuras donde las tramas amorosas son más bien secundarias, si es que las hay, y donde un personaje como ella puede dar juego para otras muchas tramas. Por todo esto casi nunca aparece interesada de manera romántica en algún caballero, pero como se ha visto a lo largo de la exposición, Morgana es tan versátil que en su desarrollo hay espacio para una amplia variedad de posibilidades.

⁷⁵ El tráiler que presenta a Morgana muestra que ella, con suma facilidad, es capaz de derrotar a la vez a Merlín y a Arturo y someterlos a su magia (vid. fig. 31). Esto no significa que sea la más poderosa, pues que en un tráiler se presente a un personaje con tanto poder, responde al interés de los desarrolladores para que jugadores viejos y nuevos se animen a probar al personaje, o a probar el título, respectivamente.

⁷⁶ A lo largo de la aventura, Morgana sostiene que Jack el Destripador no es otro que Merlín, pues los asesinatos se habrían cometido para seguir un ritual mágico. Al final de la aventura se descubre que Merlín no era dicho asesino ni quien maldijo a los protagonistas, sino que la autora de dicha maldición fue Nimue. De esta manera, el juego sigue la escala de poder medieval, donde la Dama del Lago se encontraba por encima de Morgana en cuanto a capacidades mágicas.

Una Morgana enamorada, desde las concepciones más clásicas en cuanto al amor sentido por una mujer a una perspectiva más actual, no ha sido mostrada en los videojuegos en ninguno de los casos analizados salvo en dos excepciones. Tanto *Cronicles of the Sword* como *Arthur's Knight: The Secrets of Merlin* muestran un conjunto de situaciones donde puede verse ese interés amoroso, pero que en ningún momento puede llamarse amor. En ambos casos, con Galván en el primero y Bradwen y otros caballeros en el segundo⁷⁷, se puede ver que en todo momento la hechicera o diosa tiene un interés temporal y caprichoso, limitado a la satisfacción de sus deseos casi inmediatos⁷⁸. Este comportamiento encaja en ambos casos a la perfección con la Morgana que presentan, el primero más cercano a la obra de Malory y en el segundo caso a la de *Vita Merlini*, de manera que este sentimiento lascivo encaja con la lujuria que Morgana podía mostrar en estas obras o que, en su defecto, comenzaba a mostrar. En cualquier caso, al contrario de lo que pasa en la literatura, donde sus desengaños amorosos son una pieza clave, en los videojuegos estos temas no interesan, pues es la conquista, la venganza y sus ansias de poder lo que interesa más a los desarrolladores.

3. Lugares en los que Morgana suele encontrarse

De la misma forma que se aprecia en los videojuegos, en la Edad Media las apariciones de Morgana estaban destinadas a ser las de un personaje sombrío y malvado, a veces incluso orientadas a generar miedo. La ambientación también era, lejos de los que pueda parecer, muy importante para complementar su personaje y darle unos matices que solo con sus interacciones no era posible. De esta manera, queriendo mantener la correlación que existe en los videojuegos en cuanto a la importancia del lugar en el que se encuentra este personaje cuando hace sus apariciones, en este apartado se tratarán precisamente los dos lugares más habituales para encontrarla dentro de los videojuegos, siendo estos la isla de Ávalon y los castillos.

⁷⁷ Los intereses amorosos de Morgana suelen desarrollarse en Ávalon en este último título. Este viaje a Ávalon aparece en obras previas y responde al tema de la desaparición del héroe para ir a un reino bajo los encantos y poder de una dama (Seoane, *Hermanastra*, 9-10).

⁷⁸ En *Cronicles of the Sword* el interés en caballeros como Galván se puede apreciar en sus diálogos y en el tono de voz sugerente que emplea en ellos. Por otro lado, en *Arthur's Knight: The Secrets of Merlin* y en la primera parte de la aventura titulada *Arthur's Knight: Tales of Chivalry*, el interés en Bradwen es transmitido por hadas al caballero; de la misma manera que el aciago destino de aquellos hombres de los que ya se ha cansado es transmitida por caballeros que son rescatados por el protagonista.

3.1 Ávalon

Si se mira hacia la literatura, la presencia de Morgana en esta mítica isla en realidad no fue tan frecuente como los momentos finales de la vida de Arturo pueden hacer creer. Fue reina de la isla a la que acude el rey cuando es herido en la *Vita Merlini*, la Isla de los Frutos, pues en esta obra no se menciona la isla de Ávalon⁷⁹. Sin embargo, en las obras de Chretien de Troyes ya se la coloca vinculada a la isla gracias a un amigo suyo. Después de que Morgana se convierta en una mortal, sus viajes a Ávalon se reducen a transportar con ella a su hermano malherido, o al menos intentarlo, cuando ella misma decide abandonar el mundo mortal para ir a la isla⁸⁰. Esto mismo es, precisamente, lo que puede verse en las obras clave como son las que conforman la *Vulgata* y *La muerte del rey Arturo* de Thomas Malory, aportaciones que suponen el punto de referencia tanto para Morgana como para toda la tradición artúrica.

Partiendo de estos datos, no puede llamar mucho la atención que los videojuegos, en realidad, prefieran colocar a Morgana en el mundo mortal y no en Ávalon. Como podría esperarse, hay excepciones, pues Ávalon como localización es una apuesta de lo más atractiva para los desarrolladores para colocar las aventuras o, al menos, algún evento de las mismas. Esto explica, por ejemplo, que casi toda la aventura que transcurre en *Knight's Apprentice: Memorick's Adventures* se encuentre colocada en este mítico lugar, así como los dominios que pretende recuperar Mab y las localizaciones en las que se encuentran los objetos que buscan Morgana y Mordred para traerla de regreso. En estas tierras, además, se encontraría la entrada mágica al castillo de Morgana, la cual solo puede abrirse cuando el jugador rompe varios sellos dispersos por todo el mapa empleando para ello el poder de Excalibur, así como el propio castillo, del cual se hablará en el apartado siguiente. En este caso, la presencia de Morgana no destaca en especial, pues otros personajes como Merlín o la Dama del Lago también se encuentran allí para ayudar al protagonista⁸¹.

⁷⁹ En la *Historia de los reyes de Britania* el mismo autor indica que Arturo acudió a Ávalon en este evento, pero no menciona a Morgana.

⁸⁰ A veces, como ocurre en *Les prophécies de Merlin*, Morgana acude a Ávalon para hacer una visita y enfrentarse a su reina. Esta obra la presenta como un personaje cómico y grotesco, pero lo que queda claro es que ha sido desplazada de su reino inicial acudiendo a él como invitada (Gutiérrez, *Reina Avalón*, 316).

⁸¹ Aunque en *Legion: Legend of Excalibur* sí que tienen lugar algunos eventos en Ávalon, Morgana nunca pisa este lugar aunque se encuentre dentro de sus intereses de conquista. Además de evitar que Morgana se apodere de esta tierra, el jugador debe evitar que el lugarteniente de la hechicera, el Caballero Negro, tome el cuerpo de Úther que reposa en este lugar, ya que su hija busca corromperlo para ponerlo a su servicio.

A pesar de la importancia de Ávalon en el título anterior, es en *Arthur's Knight: Tales of Chivalry* y *Arthur's Knight: Secrets of Merlin* donde de verdad se puede ver, no solo la importancia de este lugar, sino también una vinculación más directa y personal con Morgana. En ambos juegos transcurre en este mundo un tercio de la aventura de Bradwen, y ambos a su vez presentan este lugar como el hogar de criaturas que están bajo las órdenes de Morgana, pues ella es tanto una diosa pagana como la soberana del lugar. Al igual que la Isla de los Frutos, Ávalon es un lugar alejado del tiempo y del espacio, gobernado por una mujer⁸².

3.2 Castillos

Frente a la poca importancia que Ávalon tiene como lugar para localizar a Morgana, los castillos, al igual que en la mayor parte de la literatura, conforman el lugar principal en el que ella suele encontrarse. En la literatura el cambio es sencillo de explicar, para lo cual hay que mirar hacia el *Lancelot prope*. Como ya se ha indicado, fue redactado en un momento de cambio de consideración tanto hacia las mujeres como hacia la magia, por ello Morgana era una mujer mortal con magia adquirida mediante conocimiento. Si se atiende a la obra, se sabe que comenzaría su vida en ambientes cortesanos (*Lanzarote*, 765), pero después de que tuviera lugar su primer desengaño amoroso a causa de Ginebra huyó de la corte artúrica al bosque y, desde entonces, creó su propia corte paralela a la de su hermano⁸³. Alejada de la corte artúrica, de lo que implícitamente significaba el mundo civilizado, sus residencias pasaron a ser castillos alejados en los bosques, es decir, el mundo salvaje; aunque la descripción que se hace de estos es de hermosos y maravillosos, de tal manera que no podrían compararse con ningún otro visto por los caballeros de Arturo. Esto coloca a Morgana en una situación poco habitual: de manera voluntaria deja la corte, la civilización, para asentarse en edificaciones levantadas en ambientes salvajes como lo son el bosque o los valles, pero siempre con una descripción lujosa y esperada en una noble como ella. La localización de Morgana en estos ambientes responde, además de a un significado literario en cuanto al mundo en el que habitaban los seres como las hadas, a la que en aquellos momentos era la única vía de escape que tenían las mujeres cuando rompían las limitaciones impuestas al transgredir la norma. La penalización de la transgresión era una exclusión

⁸² Ávalon es un lugar donde el tiempo transcurre de diferente manera, como muestra el transcurso de veinte años en el mundo mortal tras la segunda visita de Bradwen. Morgana, al final de la segunda aventura, separa su mundo del de los mortales.

⁸³ La obra señala a que fue su empeño por dominar la magia la que la llevó a la vida solitaria (*Lanzarote*, 749).

similar a la que en este caso se autoimpone la hermana del rey, de forma que la marginación, tanto de Morgana como de las mujeres, redefinía su identidad y además la naturaleza se volvía su refugio (Beteta, *Querella*, 27-28). La transgresión de Morgana fue penalizada por los autores cuando esta fue llevada al bosque.

Los videojuegos, en cierta manera, siguen la estela de los títulos que vinieron después de la *Vulgata* o *La muerte del rey Arturo* de Malory, pues a fin de cuentas no dejan de ser los mejores referentes literarios para tratar la temática artúrica. De esta forma, en los videojuegos los lugares habitacionales de Morgana raramente son otros que castillos, pero hay una diferencia más que notable entre la literatura y los diferentes títulos. Los castillos que habita se vuelven una extensión de su propia personalidad y de su papel desempeñado en la aventura, por lo que no podrían ser definidos de otra manera que, al igual que ocurre en la mayoría de títulos seleccionados ella actúa como un ser malvado, estas localizaciones se encuentran destinadas a reflejar la maldad de su dueña con su diseño tétrico, oscuro y, a veces, terrorífico. Es, además, el lugar en el que suele desarrollarse el enfrentamiento final contra ella.

El primer caso que habría que destacar es el de *Cronicles of the Sword*, pues aunque no sea el mejor título a nivel de jugabilidad y diseño, sí que presenta unas ambientaciones para Morgana muy acordes con su personalidad y con su papel en la trama. Para empezar, cuando está en el castillo de su hermano, el camino a sus estancias se encuentra adornado con grandes pinchos y antorchas con fuego verde, creando en conjunto una ambientación tétrica que continúa en sus aposentos, algo que frente al resto del castillo rezuma maldad (vid. fig. 33 y 34). Es, sin embargo, su castillo en Lyonesse donde los desarrolladores quisieron crear la máxima expresión de la maldad en el título. La fortificación sigue los modelos clásicos de erigirse en lo alto de una colina y ser de color negro, rodeado por lo que parecen árboles muertos, pero en realidad convertidos en piedra⁸⁴, con caminos señalados por multitud de calaveras clavadas en estacas (vid. fig. 35). El interior del castillo continúa creando ese ambiente tétrico, con cavernas, peligrosos sirvientes o grandes decoraciones creadas a partir de osamentas (vid. fig. 36 y 37). El único título a mayores que trata con cierto interés el castillo de Morgana es *Knight's Apprentice: Memorick's Adventures*. Esta aventura hace del patio interior de esta edificación el lugar donde tiene lugar la batalla final entre el

⁸⁴ Este título sigue muy de cerca eventos narrados por Malory, aunque también se tome algunas licencias; esto hace que con estos árboles se recuerde al episodio del robo de la vaina de Arturo, donde Morgana escapa junto a sus tropas convirtiéndolos a todos en piedra.

protagonista y Mab; y su apariencia, además, va acorde con la maldad que quiere contrarrestarse. El castillo, aunque tiene el aspecto de una mansión contemporánea y no permite explorar su interior más que una antesala y el patio interior (vid. fig. 38 y 39), presenta claros tintes lúgubres, como el predominio del color negro, salas oscuras y vacías, y plantas y árboles de los mismos tonos oscuros con un aspecto afilado. Incluso la música ayuda a generar en el jugador la sensación de tensión y desconfianza⁸⁵.

El resto de títulos, frente a estos dos, solo dotan al castillo de Morgana con los suficientes elementos como para presentarlo como un lugar oscuro, pero sin transmitir el mismo grado de maldad al jugador. *Arthur's Quest Battle for the kingdom*, por ejemplo, ofrece como guarida de Morgana una torre por la que el jugador debe ascender para, en lo más alto, pelear contra ella. Sin el mismo espíritu que los otros títulos, el lugar solo puede definirse como genérico, cumpliendo con el prototipo de la guarida de un villano malvado. *Legion: Legend of Excalibur* ofrece un castillo de grandes proporciones que Morgana transporta por los aires empleando su poder mágico. Aquí, de nuevo, tiene lugar la batalla final contra ella, pero no es un lugar tan detallado como en los casos previos, pues es grande, oscuro y con estructuras afiladas (vid. fig. 40), pero se encuentra muy vacío. Por último, *Spirit of Excalibur* ofrece de nuevo su castillo como el sitio donde tiene lugar la batalla final, pero desgraciadamente este no es más que un modelo reciclado de uno previo en el que el jugador debe derrotar a un demonio. Este castillo ya presenta la maldad que hay en su interior solo con ver su aspecto externo, destacando de manera especial las formas demoníacas y esqueletos. Por otro lado, en el interior continúan estos elementos como formas retorcidas y elementos esotéricos (vid. fig. 41 y 42). Si bien mantiene el modelo aquí expuesto como lugar tétrico y malvado, el reciclaje le quita la innovación que supone un castillo completamente desconocido⁸⁶.

3.3 Otros posibles lugares

A excepción de los dos lugares ya indicados en los apartados anteriores, Morgana pocas veces es colocada en otros ámbitos que no sean los ya mencionados. De todas

⁸⁵ Uno de los recursos de los desarrolladores para dar ambientación a los eventos e influir en el jugador es emplear la música. En función del lugar en el que se encuentre, la batalla en la que esté peleando o el jefe que tenga que derrotar, esta cambiará para coincidir con la sensación que deba experimentar el jugador.

⁸⁶ Este título se caracteriza, de forma general, por reciclar los escenarios de fondo. Esto lleva a que el jugador conozca de antemano los lugares; y lo que en un primer momento puede sorprender e interesar, ocasiona que después deje de recibir la atención del jugador y de evocar en él sentimientos como el miedo o la inseguridad.

formas, los desarrolladores de vez en cuando la sacan de esos lugares tan habituales para colocarla en ambientes que le permiten desarrollar una historia diferente, así como otras facetas de su personalidad. *Smite*, uno de los dos títulos que se atreven a ir un poco más allá, coloca a Morgana en un mismo universo junto a otros personajes artúricos y de mitologías de todo el mundo. Por ello se la puede encontrar peleando contra dioses y héroes griegos, hindús, eslavos y asiáticos entre otros muchos, o a su lado en una alianza. Algo así solo es posible no solo por la premisa del juego que busca poner a todos estos personajes a combatir, sino también por lo que Morgana busca en este título: conquistar todos los mundos posibles y ponerlos bajo su dominio. El otro título a destacar es *Dance of Death: Du Lac and Fey*, pues este no duda en mover a Morgana en tiempo y espacio para hacerla vivir una aventura en el Londres victoriano. Esto, de nuevo, tiene lugar a causa de las necesidades propias de la trama: conseguir que ella, Lanzarote y Mery Kelly atrapen a Jack el Destripador.

4. La Morgana luchadora: el cumplimiento de sus metas

Si algo falta por tratar es la lucha de Morgana en todos los títulos para conseguir sus objetivos, sean cuales sean. En la literatura tenía sus propios intereses, a veces nacidos de la venganza, a veces de la maldad, pero ella siempre se movía y actuaba para conseguirlos. Morgana podía emplear dos medios: terrenales, como caballeros y doncellas; o mágicos y feéricos, como los hechizos. Este apartado está destinado a exponer no solo qué han rescatado los videojuegos, sino también qué han creado para ella, llegando incluso a exagerar lo que aparece en la literatura.

4.1 Uso de poderes mágicos y artimañas

El que Morgana emplee magia para conseguir sus objetivos no es algo que deba extrañar debido a su condición de hechicera en la mayor parte de los casos, aunque no siempre sea la única de sus facetas. Morgana sigue teniendo en muchos casos el “le fay” en su nombre, por lo que se mantiene el recuerdo original de sus primeros pasos como hada. Las hadas son una variante de las ninfas de la mitología griega y de ellas heredaron su carácter de espíritus femeninos asociados a la naturaleza y a la sexualidad excesiva. Esta libertad sexual y conexión con la naturaleza se empleó para subrayar la asociación entre las mujeres y un estado de la naturaleza opuesto a la cultura. Además,

las hadas en el mundo medieval se relacionan con el conocimiento de encantamientos y hechizos (Beteta, *Querella*, 124). Bajo estas características, el que Morgana se acercase al mundo feérico significó que se añadiera a ella la concepción de una mujer con una fuerza destructora y hostil en un momento donde comenzaba a separarse lo mágico y lo maravilloso para establecer una diferencia entre lo considerado divino y lo diabólico⁸⁷. De esta manera, los que conocieran la magia eran considerados peligrosos junto con sus diabólicas prácticas, que se encontrarían relacionadas con el paganismo. Al final, un encantador era un ser sospechoso y maléfico (Lendo, *Morgana discípula*, 63-64).

En el caso de Morgana confluyen, a mayores de la situación general antes expresada, una serie de condicionantes que es necesario conocer porque cambiaron progresivamente su relación con la magia. En un primer momento *Vita Merlini* le dio capacidades sobrenaturales, como poder transformarse en pájaro o moverse a gran velocidad, pero conforme tuvo lugar la racionalización, sus habilidades fueron cambiando. Morgana pasó a ser hacedora de ungüentos mágicos para, después, tener toda una serie de capacidades que, como se verá a continuación, fueron mermando con el paso de las obras y haciéndose malévolas. Aunque en obras como *Bataille Loquifer* podía usar su magia para intentar ahogar al protagonista, la obra que trata sus poderes de una forma más amplia y desarrollada es la *Vulgata*. Morgana se convierte en una mujer capaz de lanzar poderosos hechizos, de hacer venenos y drogas en forma de polvo y usar anillos encantados para conseguir sus propósitos. Esto, como sin duda llamará la atención, es una merma de sus poderes, pues ahora aparecen bastante limitados a estos pocos recursos. Obras como *Les Prophecies de Merlin* mantienen todas estas capacidades e incluyen además la de invocar y controlar demonios a su voluntad (*Prophecies*, 339-342)⁸⁸. Más adelante, en Malory, se puede ver que estas capacidades permanecen e incluso se amplifican, pues Morgana es capaz de transmutar la materia al convertirse ella misma y a sus caballeros en piedra o crear con sus poderes piezas como la vaina falsa que le entrega a Arturo⁸⁹.

⁸⁷ A esto hay que sumar la tendencia de la novela artúrica francesa hacia la racionalización y cristianización de lo maravilloso para darle una explicación (Lendo, *Morgana discípula*, 63).

⁸⁸ En esta obra Morgana no es solo un personaje cómico, sino que además se trata de un personaje débil. A pesar del despliegue de poder que puede parecer convocar los demonios del infierno y controlarlos a voluntad, Morgana es derrotada y humillada por la Reina de Ávalon gracias a los poderosos anillos mágicos que esta posee (*Prophecies*, 339-342).

⁸⁹ Todas estas habilidades habrían sido aprendidas gracias al estudio en un momento donde a las mujeres se les suponía una especie de “inmadurez congénita” que las incapacitaba para ello. La carencia de conocimientos aseguraba la docilidad de su carácter y la limitación de su desarrollo personal, pues el

Ahora bien, si se pretende mirar el repertorio de capacidades sobrehumanas de Morgana en los videojuegos, casi podría afirmarse que estas son inabarcables en cuanto a toda su variedad. Independientemente de que los títulos sigan o no la literatura, Morgana es dotada de todas aquellas habilidades que a los desarrolladores les interesa para hacer de ella una villana peligrosa cuya derrota suponga un reto para el jugador. De todas formas, y aun con salvedades que deben indicarse, algunos de estos poderes no hacen sino recordar a aquellos que, al menos en alguna vez, tuvo.

Siguiendo la dinámica de exposición, el primer título que debe destacarse es *Dance of Death: Du Lac and Fey* a causa de todas las habilidades que Morgana presenta tanto de forma real como legendaria. Si se atiende tanto a las capacidades que muestra durante la aventura como a todos sus actos del pasado, ya sea en su relato o en la leyenda que escucha Mery Kelly, esta Morgana tendría numerosas capacidades: revivir a los muertos, invocar dragones⁹⁰, convertirse en animal a voluntad, utilizar hechizos y crear amuletos. Todas estas habilidades conforman un conjunto que se ve mermado cuando es convertida en contra de su voluntad en un cánido, momento en el que se vuelve inmortal y adquiere la capacidad de hablar con animales, pero aún mantiene un pequeño poder que le permite lanzar hechizos menores o rastrear magia. Este es el título donde Morgana muestra una mayor cantidad de habilidades mágicas y una mayor variedad. En *Smite*, sin embargo, sus capacidades comienzan a disminuir en cuanto a variedad y cercanía a la literatura, pero igualmente pueden verse curiosas repeticiones como la capacidad de invocar dragones que la ayudan en la batalla (vid. fig. 43 y 44). El resto de habilidades son únicas en comparación con el resto de títulos, de manera que se la puede ver peleando con su espada y lanzando hechizos gracias a ella o mismo hacerla caer del cielo, pudiendo también eliminar la capacidad de movimiento de los enemigos o lanzando esferas de fuego hacia sus oponentes (vid. fig. 31, 45 y 46).

A diferencia del caso anterior, el resto de títulos optan por presentar muy pocas capacidades, pero llevadas al extremo en cuanto a su poder cuando se quiere dar una sensación de que es una mujer poderosa. De esta manera, *Wild Blood* presenta a una

aprendizaje mediante la lectura era interpretado como algo peligroso, ya que podía cuestionar el dominio masculino (Beteta, *Querella*, 142).

⁹⁰ En la Biblia el dragón era un símbolo del mal y del demonio, pues concentraba toda la brutalidad de los elementos naturales, siendo un obstáculo para hallar el bien. En los combates se presenta como un animal fuerte y poderoso (Elvira, *Dragón medieval*, 422), un ser contra el que los héroes de la cristiandad deben luchar (Arroyo, *Iconografía dragón*, 115). Este ser representa la mayor batalla entre el bien y el mal, o la cristianización progresiva de territorios paganos (Frigerio, *Bestiario*, 424).

mujer que puede abrir las puertas del infierno y controlar a los demonios como si de un ejército se tratase, tal y como pasaba en *Les Prophecies de Merlin (Prophecies, 339-342)*. Estas no son sus únicas habilidades, ya que también puede levitar, lanzar esferas de energía y transformarse en dragón⁹¹. Esta misma capacidad se repite en *King Arthur & the Knights of Justice* (vid. fig. y 48), pues de hecho a excepción de la cualidad para congelar a las personas, esta es la única habilidad sobrenatural que podría destacarse en ella. Así, Morgana se convierte en ambos casos en el “jefe final”⁹² para terminar con la aventura⁹³. *Legion: Legend of Excalibur* también coloca a Morgana como el “jefe final” de la aventura, dotándola del poder para levantar y controlar a los muertos, moverse a gran velocidad, lanzar esferas de fuego, levitar objetos, convertir sus uñas en poderosas garras o invocar soldados a partir de las sombras⁹⁴.

El resto de títulos analizados no dotan a Morgana de habilidades tan llamativas, quizás con la excepción de *Cronicles of the Sword*, donde muestra su capacidad de separar el alma de su cuerpo, crear ilusiones, asesinar empleando su magia o la fabricación de un manto letal. Sin embargo ninguna de estas habilidades genera en el jugador el mismo tipo de sensación de poder proviniendo de ella. *Knight's Apprentice: Memorick's Adventures* limita sus capacidades al teletransporte de sí misma y de otras personas, así como la capacidad de levitar objetos (vid. fig. 14); mientras que *King Arthur's Quest* centra sus habilidades en hechizos para conseguir todo, desde someter a Lanzarote a su voluntad a convertir a Merlín en un dragón (vid. fig. 30). Todo esto aparece de forma parecida en *Stronghold Legends*, donde solo se dice que puede realizar hechizos y maldiciones. Por último, y siguiendo esta estela, se encontrarían *Arthur's Knight: Tales of Chivalry* y *Arthur's Knight: Secrets of Merlin*, donde repite sus habilidades para poner caballeros bajo su influjo, convertirlos en piedra o transformar

⁹¹ Podría decirse que la mayor parte de las apariciones de Morgana en este título tienen lugar con ella convertida en un dragón. Este ser, además, no encaja en la tradicional concepción de estas criaturas, pues está compuesto de un torso humanoide, grandes garras que utiliza para dar golpes, alas, un cuello largo y poderosas fauces. Carece de parte trasera del cuerpo, rematando en una cola (vid. fig. 47).

⁹² Ver glosario.

⁹³ El dragón es una de las criaturas más utilizadas en videojuegos con temática medieval cuando se quiere dotar al título de jefes o enemigos poderosos, épicos y emblemáticos, por lo que esta elección para la transformación de Morgana fusiona su papel como villana y el papel del dragón como enemigo.

⁹⁴ La mayor parte de estas habilidades se ven en la cinemática inicial del juego o a lo largo de la partida, pues la batalla final se limita a ella lanzando hechizos que hieren a los personajes que controla el jugador, olvidando todas las habilidades de la cinemática inicial. Todas estas habilidades habrían sido aprendidas del demonio, su maestro y asesino al final de la partida.

hadas y humanos en otro tipo de seres⁹⁵; y *Arthur's Quest Battle for the kingdom*, donde Morgana puede lanzar sus dañinos hechizos e invocar espectros para luchar a su lado.

4.2 Uso del ejército

Por muchas que hubieran sido las habilidades de Morgana en sus mejores momentos en la literatura, si quería realizar determinadas actividades o conseguir ciertos objetivos la magia a veces no era suficiente para ello. Por esto, Morgana siempre tenía a mano un grupo de caballeros dispuestos a cumplir sus órdenes. Aunque estos no siempre fueran los más valientes, consiguieran cumplir con su cometido o le guardaran fidelidad hasta el final. No puede imaginarse a Morgana comandando un pequeño grupo de soldados como podría hacerse con su hermano si se diera el caso, pues ella nunca entró en guerra ni mantuvo un conflicto bélico abierto con ningún otro personaje. Frente a esto, sí se la puede ver o bien como una dama que está siendo acompañada por estos cuando se desplaza por diferentes dominios, o como una extensión terrenal de ella misma para cumplir con alguna tarea, como si se tratasen de su brazo armado. De esta manera se puede ver a Morgana disponiendo de estas fuerzas bélicas en los caminos cuando está intentando secuestrar a Lanzarote o algún otro caballero, como se dice en la *Vulgata* o en la obra de Malory; o incluso en esta segunda obra cuando estos hombres la acompañan para que pueda efectuar el robo de Excalibur, aunque finalmente debe contentarse solo con la vaina de la espada de su hermano.

Los videojuegos no han sido tan comedidos como la literatura y no han tenido miedo de colocarla en batallas, comandando ejércitos para llevar a cabo una conquista desde su concepción bélica clásica. Normalmente esta conquista la hace sobre dominios que de alguna manera se vinculan con su hermano Arturo, aunque esto no tiene por qué ser siempre así. Sus pretensiones pueden llegar más lejos y extenderse al total del mundo o mucho más allá. Este comportamiento se puede encontrar en diferentes títulos, siendo algunos más exagerados que otros. Dentro de aquellos donde los intereses de Morgana exceden Camelot, se puede encontrar en primer lugar *Wild Blood*⁹⁶, donde sus fuerzas bélicas no están compuestas por caballeros, sino por toda una amplia variedad de demonios salidos del averno (vid. fig. 49), así como algún otro caso como el ya

⁹⁵ No pueden aportarse imágenes, ya que todas estas habilidades se aluden de palabra.

⁹⁶ *Smite*, pese a que recoge el interés de Morgana de conquistar todos los mundos posibles, es un caso que podría llamarse como guerra de una sola mujer. Morgana no emplea más que sus fuerzas mágicas en combate y, en ningún momento, hace uso de ejércitos o invoca alguno con sus poderes.

mencionado Arcángel. Incluso ella misma no teme pelear directamente contra Lanzarote para acabar con él cuando sus fuerzas bélicas están fallando.

Legion: Legend of Excalibur continúa con esta dinámica de tal manera que la sensación que transmite al jugador es que Morgana ha iniciado una guerra total. En este caso la hermana de Arturo presenta tres lugartenientes, los Caballeros Negro, Verde⁹⁷ y Rojo⁹⁸. En cuanto a las fuerzas bélicas, estas se encuentran compuestas por numerosos seres, como esqueletos, caballeros, salvajes, magos y otras criaturas de ficción. Con semejante despliegue de fuerzas consigue capturar fortalezas y acabar con pueblos o esclavizarlos. En consecuencia Morgana se lanza a la conquista de las tierras de su padre y a la obtención de algunas posesiones, como el cuerpo de Úther o el Santo Grial.

Aunque el despliegue de poder en los títulos anteriormente mencionados es abrumador, no siempre es así, ni realmente crea en el jugador la misma sensación bélica. En *Stronghold Legends*, al ser un juego de estrategia genérico a pesar de la temática artúrica, Morgana posee un ejército idéntico al de otras fuerzas para defender a Lanzarote cuando es secuestrado por ella o para ayudar a su hijo Mordred en la batalla. De todas formas, en ningún momento genera la misma sensación de conquista o de peligro como en los casos anteriores. Esto se repite en *Arthur's Quest Battle for the kingdom*, donde ella usa sus fuerzas bélicas constituidas por criaturas sobrenaturales tales como duendes u hombres lobo (vid. fig. 50). No obstante, no dejan de ser criaturas desperdigadas por el mapa y cuya derrota no supone ningún esfuerzo para el jugador, por lo que aunque se presenten como un ejército deben ser más bien vistos como obstáculos que hay que eliminar o evitar para avanzar⁹⁹. Por último, y el menos importante en cuanto a fuerza bélica, sería *King Arthur & the Knights of Justice*, donde Morgana no usa solo sus fuerzas en forma de enemigos, sino que además cuenta con capitanes. Estos se caracterizan por ser personajes con una apariencia que mezcla el

⁹⁷ Destaca sobre los otros dos la presencia del caballero verde. En la obra medieval de *Gawain y el caballero verde* Morgana pone un hechizo sobre un caballero para que adquiriera este color y, además, poder sobrevivir cuando intenten cortarle la cabeza. Todo esto forma parte de un plan que tiene para matar a Ginebra de un susto, cuando vea que un caballero al que le acaban de cortar la cabeza la coge en sus manos y se marcha, sobreviviendo a la fatal sección.

⁹⁸ El jugador deberá derrotar a cada uno de los caballeros en su respectiva batalla, y en comparación con su líder, ellos plantean un reto mucho mayor que Morgana en su batalla final. Cada uno, además, plasma alguna peculiaridad: el caballero negro es un esqueleto armado con poderosas armas y armadura, el caballero verde rezuma una toxina de su propio color y el caballero rojo puede controlar el fuego.

⁹⁹ Un videojuego que ponga al jugador a pelear contra diferentes enemigos no tiene por qué obligarlo a acabar con todos ellos. A veces, el jugador solo necesita pasar alejado de ellos para que no detecten su presencia o, en otro caso, huir de ellos hasta que la Inteligencia Artificial se canse de perseguir al jugador, momento en el que dejarán de seguirlo dándole de nuevo la libertad de moverse libre y sin combatir.

mundo medieval con armamento bélico contemporáneo, dándoles un aspecto estrafalario con habilidades anacrónicas (vid. fig. 51). Igualmente, son muy sencillos de derrotar, habitualmente con unos pocos toques dados en sus puntos débiles.

Conclusiones

El objetivo de este trabajo era claro: comprobar qué ha sobrevivido del mundo medieval sobre Morgana en todo un conjunto de videojuegos en los que ella aparece, analizando un compendio de títulos variado en cuanto a años de lanzamiento, plataformas, géneros, tramas y estilos. Nuestra exposición ha intentado combinar tres facetas del mundo medieval: literatura, historia y arte, con el complejo y variado mundo de los videojuegos. La gran conclusión general nacida de la exposición y a partir de la cual surgen matices que deben tenerse en cuenta para comprender la realidad de la situación es: Morgana es un personaje tan complejo en la literatura medieval como en los videojuegos, y sus elementos presentes en la época medieval pueden encontrarse o no dependiendo de los intereses de los desarrolladores para con este personaje y la aventura que quieren ofrecer a los jugadores.

Como ha podido comprobarse a lo largo de la exposición, la historia fue la que se encargó de moldear este personaje con el paso de los siglos, añadiendo y eliminando características en función del momento, de los intereses literarios, de las líneas de pensamiento, las ideas de la sociedad o incluso de la religión. Por todos estos factores Morgana evolucionó de un hada benéfica y curandera a una malvada seductora que secuestraba a los caballeros, ganando y perdiendo habilidades en función del momento en el que se escribía la obra en la que aparecía o el interés propio de la trama para que esta pudiera desarrollarse acorde con lo esperado.

La personalidad que todas estas obras le ayudaron a desarrollar cuando le dieron la suficiente libertad como para ser un personaje que actuaba ante los ojos del lector, y no sencillamente era mencionada, fue, como cabría esperar, la de una mujer astuta e inteligente, malvada y con intereses personales que no coincidían con los de los protagonistas. Esto fue precisamente aquello que hizo que ella no pudiera ganar en estas obras y sus planes fueran desbaratados de una manera o de otra. Los pocos y pequeños ápices de humanidad que podía tener se fueron perdiendo hasta hacer de ella un ser

cruel y malvado al que no le importaba el dolor ajeno; alguien que buscaba a toda costa que sus planes se completasen sin importarle sobre quién tuviera que pasar, creando así una personalidad aparentemente malvada.

Si bien la literatura y la historia crearon en conjunto un personaje reconocible para el lector y con el suficiente carisma como para poder ser introducido en las obras por diferentes autores alejados en el tiempo. El arte, por otro lado, no la hizo poseedora de elementos diferenciadores. Morgana aparece en algunas obras artísticas, como es el caso de miniaturas, pero su imagen no es dueña de esos elementos tan característicos como el rapto de caballeros en las obras literarias.

Los videojuegos fueron concedores de esto en sus orígenes, pero prefirieron seguir su propio camino rescatando, en función de sus intereses, los motivos literarios con lo popularmente conocido gracias a obras cinematográficas y obras literarias más actuales. Los videojuegos forman parte de una industria que busca la máxima obtención de beneficios posible con cada título que se lanza al mercado. Por ello a la hora de trabajar con personajes tan conocidos como lo son los integrantes del ciclo artúrico, prefieren emplear como base algo que pueda ser conocido previamente por el público, aunque esto pueda no coincidir con la que fue la realidad literaria. De todas formas, no cierran las puertas a la novedad o a los orígenes de estos personajes si pueden ayudarlos a crear un producto nuevo y diferenciado. Así pues, los desarrolladores, con la sucesión de nuevos títulos cada año, crearon una Morgana diferente para cada uno de los títulos. Fue dotada con sus propias características, motivos y limitaciones; pero a la vez con un amplio conjunto de elementos comunes que la vinculan tanto con su pasado como con sus otras versiones del mundo del videojuego. Hicieron de ella mayoritariamente una hechicera, algo que coincidía con su origen, pero no tuvieron miedo de ponerla de forma activa como una reina, otro de los títulos que acaba esgrimiendo en las obras más tardías, o una conquistadora. Morgana, por otro lado, solo en muy contadas ocasiones es una madre, pues una característica como esta no interesa ponerla en un título cuando se quiere hacer de ella una poderosa enemiga a la que hay que derrotar; la maternidad no aporta más que un matiz innecesario cuando su hijo no va a hacer acto de presencia ni siquiera de manera nominal.

La personalidad de Morgana sigue lo que la literatura decidió crear. A lo largo de las aventuras se muestra malvada, astuta, calculadora y ambiciosa. Todo un conjunto de características que coinciden con el mundo literario del que proviene, pero

incrementado con ambiciosos planes que, a diferencia de las obras, podrían llegar a cumplirse si no fuera por la intromisión de los protagonistas. Su diseño no sigue las miniaturas del mundo medieval ni ninguna obra de arte surgida en aquel tiempo, pero sí que se ha amparado en elementos medievales, como es el significado de los colores con los que suele ataviarse y algunos objetos que aportan información sobre su condición a los jugadores. Los colores con los que la dotan en la mayor parte de los títulos encajan con aquellos que en el Medievo se emplearían para dotar de un simbolismo especial a determinadas personalidades; es por ello que en la mayor parte de los casos lleva el color rojo, el púrpura, para indicar su condición de reina o su aspiración a dicha condición. Los objetos ayudan a reincidir en el mensaje que los desarrolladores quieren transmitir en cuanto a su papel, ya sea con ornamentos como la corona cuando se quiere potenciar en ella la imagen de una reina, o con espadas o cetros cuando se la quiere dotar además con una clara fortaleza guerrera. Morgana pelea en los videojuegos, por lo que estos no son comedidos en cuanto a dotarla de armamento bélico, creando una bella mujer capaz de conquistar el mundo si los protagonistas no le paran los pies.

Los videojuegos recrean de forma libre sus relaciones con otros personajes, salvando aquello que da un mayor juego para los títulos y dejando de lado motivos que, aunque son más tradicionales en ella, no aportan nada interesante para que un jugador se sienta atraído por ellos. Morgana, al igual que a partir de cierto momento de la literatura y como suele predominar en las producciones cinematográficas, odia a su hermano Arturo y busca su perdición, de la misma manera que busca derrotar a Lanzarote cuando este no lucha a su lado. Merlín también es otro de sus objetivos más sonados, un gran mago que rara vez puede hacer frente a una poderosa hechicera como ella y al que no duda en encerrarlo de tal manera que el sabio necesita de la ayuda del jugador para poder liberarse. Ginebra, una de sus principales enemigas en la literatura y causa de su odio inicial, es desplazada para que su lugar sea ocupado por los diferentes protagonistas, ya sean personajes propiamente artúricos o ficticios. Úther raramente aparece en los títulos, y si lo hace aparece para potenciar la imagen de Morgana como villana. De la misma manera que Mordred pierde su papel de principal villano para que este sea ocupado por la que a veces es su madre. No queda nada de los secuestros motivados por el amor y la lujuria, sino que Morgana se convierte ante los ojos del jugador en una conquistadora.

De la misma manera que las acciones de los personajes son muy importantes para conocer cómo son estos, los espacios en los que pueden encontrarse también pueden ser considerados como una extensión de ellos mismos. Esto se tuvo en cuenta para Morgana, y aunque los espacios en los que se la encuentra no son muy variados, suelen ser extensiones de ella. Sus espacios asignados suelen ser castillos, tal y como ocurría en la literatura, y estos a nivel visual se vuelven una extensión de ella misma para convertirse en una plasmación plástica de la maldad que los habita. Ávalon, si aparece, es un lugar secundario con el que ya no suele tener vinculación a excepción de que desee conquistarlo. Sus medios para lograr sus planes comprenden desde los poderes mágicos a las fuerzas bélicas. La magia ejerce como uno de sus aspectos más importantes, ya que es gracias a ellos que puede manifestar lo poderosa que es y el peligro que supone para los protagonistas. Esto mismo puede extenderse a sus ejércitos, en su mayor parte fuerzas del inframundo, que demuestran que es una conquistadora.

Tras toda esta exposición cabe señalar algunas consideraciones. En el videojuego Morgana tiene su hogar como una mujer fuerte y poderosa, conquistadora e independiente, pero que no puede vencer ya que lucha del lado del mal. Es tan compleja en los videojuegos como lo es en los libros, de tal manera que esa peculiaridad de ser diferente en cada obra literaria, pero ser a su vez la misma entidad, se repite muchos siglos después en un formato completamente diferente. Todas las decisiones que los desarrolladores tomaron fueron cambiando tanto sus apariciones como su apariencia, yendo de modelos simples o sexualizados a figuras que encajan con la de una mujer mortal. Esto, como no podría ser de otra manera, afecta a la imagen que tiene de ella una comunidad global.

De la misma manera que muchas veces se teoriza sobre si los jugadores aprenden historia gracias a los videojuegos y cómo las imágenes pueden generar algún tipo de impacto en el jugador, también puede indicarse qué imagen generan estos aun cuando no tratan de algo real del pasado, sino una figura literaria. Tras un largo viaje por todos estos títulos solo puede decirse que los jugadores, en primer lugar, no podrían recrear en su mente los conceptos clave que atañían a Morgana en el mundo medieval ni a su vez los orígenes de estos mismos. Incluso podría decirse que aun sabiendo que todo lo que se hace con un personaje artúrico como ella obedece a intereses de guión, ni siquiera podría entender aquellas referencias que beban más directamente de las fuentes

literarias. Pequeñas particularidades verídicas por lo general no se repiten en pantalla ni pertenecen a obras muy leídas por los jugadores.

La imagen recreada tras muchos títulos y horas de juego sería la clásica generada por los medios audiovisuales: Morgana era la principal villana dentro del mundo artúrico, muy poderosa y malvada por naturaleza, el principal peligro que podía asolar las tierras del rey Arturo y a quien tanto él como sus caballeros deberían enfrentarse. El resto de datos, aunque pudieran tener un origen literario o real, no serían tomados en cuenta ante la desconfianza en lo que los desarrolladores hubieran creado, pudiendo ser una exageración o una innovación.

Aunque Morgana siga siendo malvada en la mayor parte de los títulos, es innegable que se trata de un personaje recurrente en videojuegos que de alguna manera se desarrollen relacionados con el mundo artúrico. Ella se encarga de ocupar el necesario papel de villano y de enemigo a batir, cambiando para adecuarse a los nuevos tiempos como siempre se fue adecuando este personaje. Como gusta de hacer ahora a los personajes femeninos, Morgana es una mujer fuerte que lucha por cumplir sus ambiciones y objetivos; algo que también ocurría en la literatura medieval, y que si también se daba desde los primeros momentos en los que apareció en los videojuegos se debe a su papel de villana. Al final, puede decirse que coinciden el pasado medieval con la actualidad digital en algunos aspectos, mientras que otros permanecen libres en cuanto a su interpretación y ejecución, pero creando en su conjunto una imagen bastante realista de Morgana con el pasado y que consigue transmitir su esencia final al videojuego, recuperándola pero con claros matices.

Bibliografía

(i) Textos:

- de Boron, R., *Merlín: roman du XIIIe siècle*, Ginebra: Librairie Droz, 1979.
- de Troyes, C., *Arthurian Romances*, London: Everyman's Library, 1914.
- de Troyes, C., *El caballero del león*, Madrid: Siruela, 1984.
- *El Baladro del sabio Merlín con sus profecías*, edición de María Isabel Hernández, Gijón: Trea, 1999.

- *Historia de Lanzarote del Lago*, traducción de Carlos Alvar, Madrid: Alianza, 2010.
- *Historia de Merlín*, Madrid: Siruela, 2001.
- *La muerte del rey Arturo*, traducción de Carlos Alvar, Madrid: Alianza, 1986.
- *Les prophéties de Merlin*, edición de Anne Berthelot, Cologny-Genève: Fondation Martin Bodmer, 1992.
- Malory, T., *La muerte de Arturo*, vol 1, Madrid: Siruela, 1985.
- Malory, T., *La muerte de Arturo*, vol 2, Madrid: Siruela, 1986.
- Malory, T., *La muerte de Arturo*, vol 3, Madrid: Siruela, 1988.
- Monmouth, G., *Vida de Merlín*, Madrid: Siruela, 1986.

(ii) Estudios:

- Arroyo, S., “La iconografía del dragón y del grifo: mismo origen, distinto destino”, *Eikon/Imago*, vol. 1, 2012, pp. 105-126.
- Beteta, Y., *La querrela de las mujeres IX: Súcubos, hechiceras y monstruos femeninos. Estrategias de desautorización femenina en la ficción bajomedieval*, Sevilla: Al-Mudayna, 2010.
- Elvira, M., “Los orígenes iconográficos del dragón medieval”, *La tradición en la Antigüedad Tardía*, vol. XIV, 1997, pp.419-434.
- Ferlampin-Acher, C., “The Natural World”, in Leah Tether y Johnny McFadyen, *Handbook of Arthurian Romance*, Berlin: de Gruyter, 2017, pp. 239-258.
- Frigerio, L., *Bestiario Medievale*, Milano: Ancora, 2014.
- Gutiérrez, S., *A fada Morgana*, Santiago de Compostela: Lea, 2003.
- Gutiérrez, S., “El hada Morgana y la reina de Avalón”, *Cultura neolatina*, vol. 3-4, 2001, pp. 301-318.
- Harf-Lancner, L., *Les fées au Moyen Age: Morgane et Mélusine: la naissance des fées*, París: Librairie Honoré Champion, 1984.
- Hi Rez Studios, *Smite*, 2014 en <https://www.smitegame.com/gods/morgan-le-fay>, [4 de marzo de 2022].

- Larrington, C., “Gender/Queer Studies”, in Leah Tether y Johnny McFadyen, *Handbook of Arthurian Romance*, Berlin: de Gruyter, 2017, pp. 259-272.
- Lendo, R., “Morgana, discípula de Merlín”, *Lingüística y literatura*, vol. 51, 2007, pp. 59-71.
- Pallares, M. “Urraca de León y su familia. La parentela como obstáculo político”, in Carmen Trillo San José, *Mujeres, familia y linaje en la Edad Media*, Granada: Universidad de Granada, 2004, pp. 69-104.
- Pastor, R. “Mujeres en los linajes y en las familias. Las madres, las mujeres estériles. Funciones, espacios y representaciones”, in Carmen Trillo San José, *Mujeres, familia y linaje en la Edad Media*, Granada: Universidad de Granada, 2004, pp. 31-68.
- Pastoureau, M., *Breve historia de los colores*, Barcelona: Paidós, 2006.
- Pastoureau, M., *Una historia simbólica en la Edad Media occidental*, Buenos Aires: Katz, 2006.
- Rita, A., “Morgan le Fay: The Inheritance of the Goddess”, *Brathair: Grupo de Estudos Celtas e Germânicos*, vol. 15, 2015, pp. 153-168.
- Rodríguez, L., “Púrpura. Materialidad y simbolismo en la Edad Media”, *Anales de Historia del Arte*, vol. 24, 2014, pp. 471-495.
- Romanini, A., *Enciclopedia dell'arte medievale*, Roma: Istituto della Enciclopedia Italiana, 1991-2002.
- Rossi, A., “La mujer en la baja Edad Media: matrimonio y *fin amor*”, *Acta Poética*, vol. 12, 1991, pp. 143-168.
- Solé, G. “La mujer en la Edad Media: una aproximación historiográfica”, *Anuario Filosófico*, vol. 26, 1993, 653-670.
- Seoane, H., “Morgana, la hermanastra malvada/maltratada de Arturo”, *Revista Internacional de Culturas y Literaturas*, vol. 18, 2016, pp. 96-106.
- Serrano, M., “Los signos del poder: *regalías* como complemento a los emblemas de uso inmediato”, *Emblemata*, vol. 17, 2011, pp. 129-154.

- TitanCupcake, “Análisis en profundidad de Morgana le Fay”, 2021, en <https://www.smitegame.com/news/morgan-le-fay-a-closer-look/>, [4 de marzo de 2022].
- Woodfield, S., *Celtic Lore and Spellcraft of the Dark Goddess: Invoking the Morrigan*, Woodbury: Llewellyn Worldwide, 2011.

(iii) Videojuegos:

- 3LV, *Arthur's Quest Battle for the kingdom*, 2002.
- 7 Studios y Westwood Studios, *Legion: Legend of Excalibur*, 2002.
- Cryo Interactive, *Arthur's Knight: Tales of Chivalry*, 2000.
- Cryo Interactive Entertainment, *Arthur's Knight: The Secrets of Merlin*, 2001.
- Firefly Studios, *Stronghold Legends*, 2006.
- Five Ways Software, *King Arthur's Quest*, 1984.
- Gameloft, *Wild Blood*, 2012.
- Hi Rez Studios, *Smite*, 2014.
- Manley & Associates y Electronic Arts, *King Arthur & the Knights of Justice*, 1995.
- Microids, *Knight's Apprentice: Memorick's Adventures*, 2004.
- Salix Games Ltd y Tea Clipper Games Ltd, *Dance of Death: Du Lac and Fey*, 2019.
- Synergistic Software, *Spirit of Excalibur*, 1990.
- Synthetic Dimensions, *Cronicles of the Sword*, 1996.

Apéndices



Fig. 1: Lanzarote encarcelado por Morgana. *Lancelot du lac*, fol. 341v. (ca. 1470) Bibliothèque nationale de France.

Fig. 2: Morgana, Síbila y la reina de Soreslán secuestran a Lanzarote. *Lancelot du lac*, fol. 456 v. (ca. 1470) Bibliothèque nationale de France.



Fig. 3: Morgana revela la infidelidad de Ginebra a Arturo. *Mort le roi Artu*, fol. 668 v. (ca. 1470) Bibliothèque nationale de France.





Fig. 4: Morgana le da a Tristán el escudo en el que se descubre la infidelidad de Ginebra. *Tristan de Léonois*, Fol. 215v. (ca. 1420) Bibliothèque nationale de France.

Fig. 5: Morgana descubre la infidelidad de uno de sus amantes antes de crear el Valle sin Retorno. *Lancelot du lac*. fol. 109. (ca. 1480) Bibliothèque nationale de France.



Fig. 6: Urraca, Sancho y Ramiro, los tres ataviados con colores púrpuras. Ramiro, además, porta una espada. *Codex Albeldensis*, fol. 428r. 976. RBME, Ms, D.I. 2.

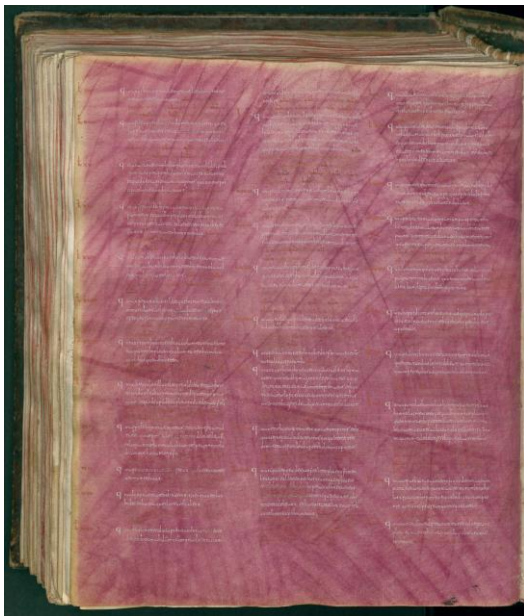


Fig. 7: Pergamino púrpura. *Codex Biblicus Cavensis*, fol. 253 v. (ca. 810). Biblioteca de la Abadía de la Santísima Trinidad de Cava dei Tirreni, Ms. 1.

Fig. 6: Morgana en la serie de televisión *King Arthur and the Knights of Justice*.





Fig. 7: Morgana, de color púrpura, durante su juicio en *Chronicles of the Sword*. Captura de la autora.

Fig. 8: Aspecto básico de Morgana en *Smite*. Extraído de:
<https://www.smitegame.com/gods/morgan-le-fay>

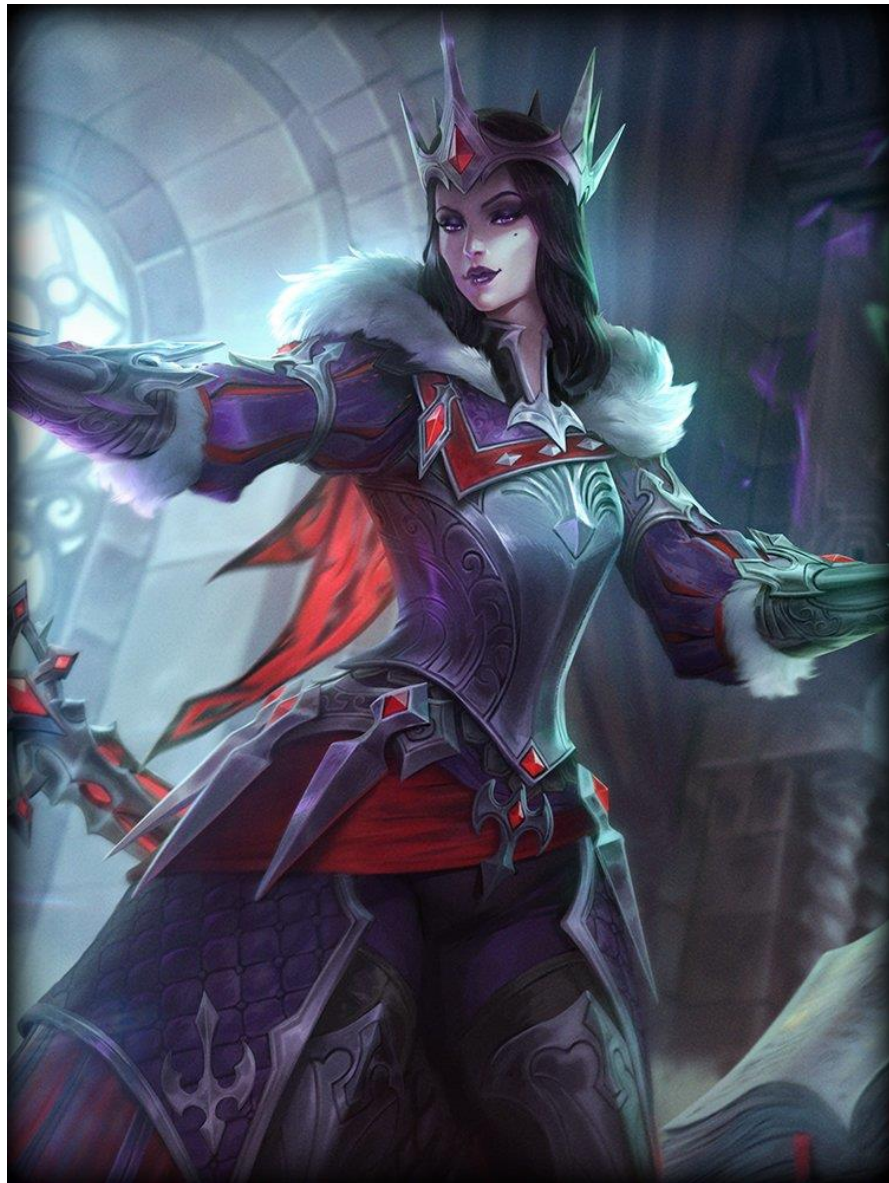


Fig. 9: Morgana junto a Tiamat (centro) y Caribdis (derecha) en el tráiler de temporada¹⁰⁰ del 2022 de *Smite*. Captura de la autora.



Fig. 10: Morgana y Lanzarote durante la explicación de la hechicera antes de que el caballero recibiera el amuleto para parecerse a Arturo. *Dance of Death: Du Lac and Fey*. Captura de la autora.



¹⁰⁰ Ver glosario.

Fig. 11: Morgana convertida en perro en *Dance of Death: Du Lac and Fey*. Captura de la autora.



Fig. 12: Morgana durante la explosión de poder que revivió a Lanzarote en *Dance of Death: Du Lac and Fey*. Captura de la autora.





Fig. 13: Morgana con apariencia humana en *Wild Blood*. Captura de la autora.

Fig. 14: Morgana con el cristal en el que está en alma de Mab en *Knight's Apprentice: Memorick's Adventures*. Captura de la autora.



Fig. 15: Imagen de Morgana en *Stronghold Legends*. Captura de la autora.





Fig. 16: Imagen de Morgana en *King Arthur's Quest*. Captura de la autora.

Fig. 17: Yacente del sepulcro del rey Jaime I de Aragón. Porta la espada como símbolo regio.

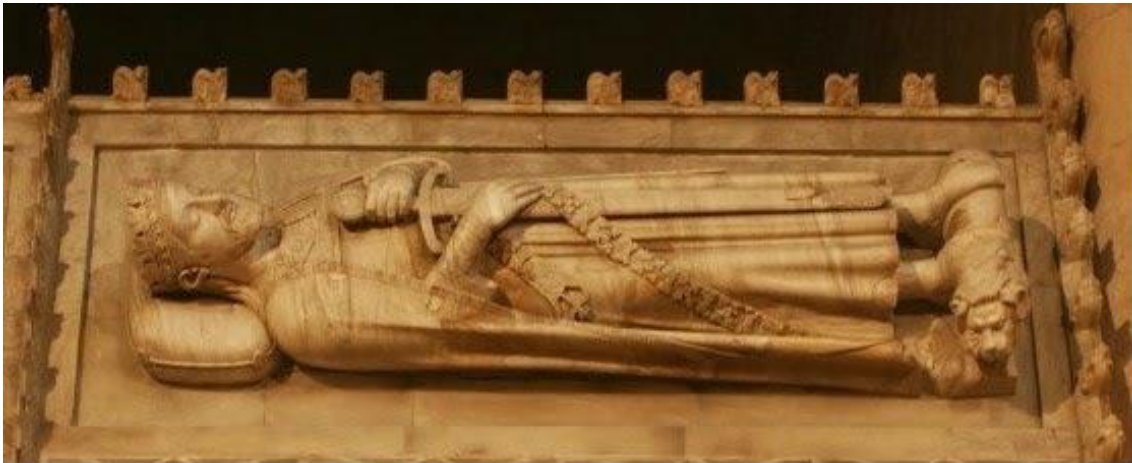


Fig. 18: Morgana (centro) durante la batalla final de *Legion: Legend of Excalibur*. Captura de la autora.



Fig. 19: diseños conceptuales de Morgana previos a su versión final de *Smite*. Extraído de: <https://www.smitegame.com/news/morgan-le-fay-a-closer-look/>

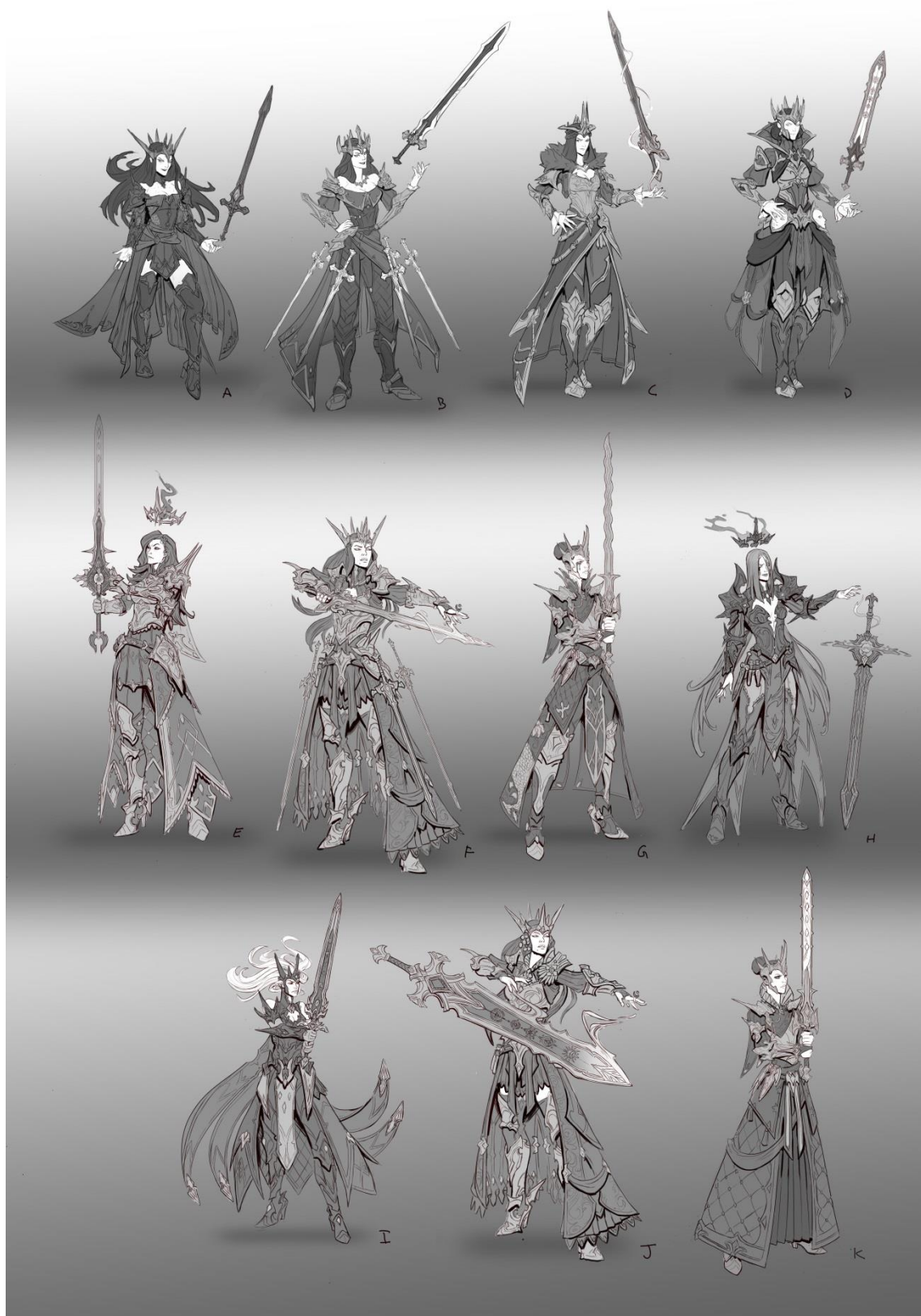


Fig. 20: Morgana durante la batalla final de *Arthur's Quest Battle for the kingdom*. Captura de la autora.



Fig. 21: Morgana coronada durante su trailer de presentación de *Smite*. Captura de la autora.



Fig. 22: Morgana coronada en *Dance of Death: Du Lac and Fey*. Captura de la autora.



Fig. 23: Sauron, en la adaptación de *La comunidad del Anillo*. El yelmo, así como otros elementos de su armadura presentan salientes afilados. Extraído de:
<https://doblaje.fandom.com/es/wiki/Sauron>

Fig. 24: Diseño de Yhorm el Gigante en *Dark Souls 3*. Su corona presenta pequeños salientes afilados. Extraído de:
<https://vandal.espanol.com/guias/guia-dark-souls-iii/yhorm-el-gigante>





Fig. 25: Gwyn, el Señor de la Ceniza y Rey de Lordran, durante la batalla final de *Dark Souls*.
Extraído de:
https://darksouls.fandom.com/es/wiki/Gwyn,_Se%C3%B1or_de_la_ceniza

Fig. 26: Morgana durante su lucha contra su padre, Uther en *Legion: Legend of Excalibur*. Captura de la autora.





Fig. 27: Morgana (izquierda) y Bradwen (derecha) en Ávalon durante los acontecimientos de *Arthur's Knight: The Secrets of Merlin*. Captura de la autora.

Fig. 28: Morgana (derecha) y Mordred (izquierda) siendo retenidos por Mab (centro) después de que consiguieran devolverla a la vida en *Knight's Apprentice: Memorick's Adventures*. Captura de la autora.



Fig. 29: Ginebra como el arcángel en *Wild Blood* antes de que Lanzarote pueda liberar a Merlín (izquierda). Captura de la autora.



Fig. 30: Morgana (derecha) durante su enfrentamiento contra su padre (izquierda) en la cinemática inicial de *Legion: Legend of Excalibur*. Captura de la autora.



Fig. 31: Morgana y Lanzarote en su habitación en *Dance of Death: Du Lac and Fey*. Captura de la autora.



Fig. 32: Lanzarote, hechizado por Morgana, con Ginebra en *Dance of Death: Du Lac and Fey*. Captura de la autora.



Fig. 33: Lanzarote luchando para Morgana en *King Arthur's Quest*. El texto lo describe como un caballero vestido con armadura negra y con una mirada vacía y carente de expresión. Captura de la autora.



Fig. 29: Merlín (derecha) encerrado en una gruta dentro de un cristal en *Spirit of Excalibur*. Captura de la autora.

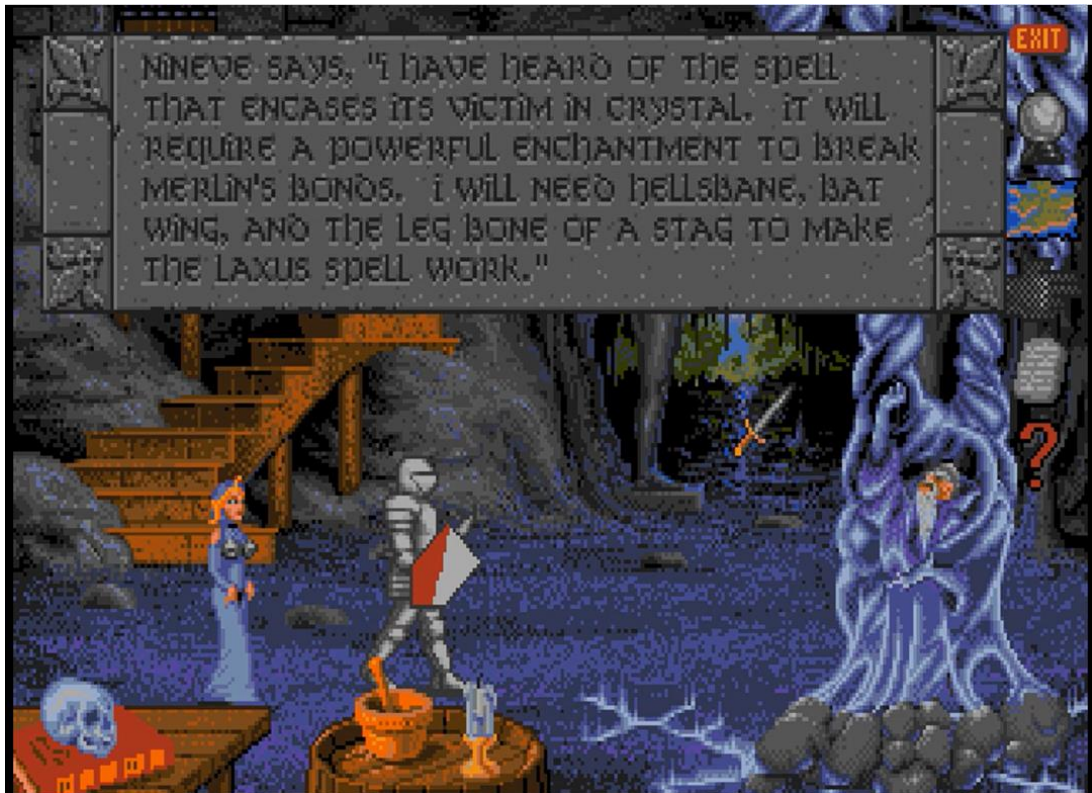


Fig. 30: Morgana (izquierda) y Merlín (derecha) transformado en dragón durante la batalla final de *King Arthur's Quest*. Captura de la autora.



Fig. 31: Arturo (izquierda) y Merlín (derecha) inmovilizados bajo el poder de Morgana en su tráiler de presentación de *Smite*. Captura de la autora.



Fig. 32: Morgana siendo hechizada por Merlín para convertirla en perro en *Dance of Death: Du Lac and Fey*. Captura de la autora.



Fig. 33: Pasillo que lleva a las habitaciones de Morgana en *Cronicles of the Sword*. Captura de la autora.



Fig. 34: Interior de las habitaciones de Morgana en *Cronicles of the Sword*. Captura de la autora.



Fig. 35: Puente colgante hacia el castillo de Morgana en *Cronicles of the Sword*. Captura de la autora.



Fig. 36: Interior del castillo de Morgana en Lyonesse en *Cronicles of the Sword*. Frente a Galván (de espaldas) se encuentran los sirvientes de la antagonista, dos esqueletos y un vampiro. Captura de la autora.

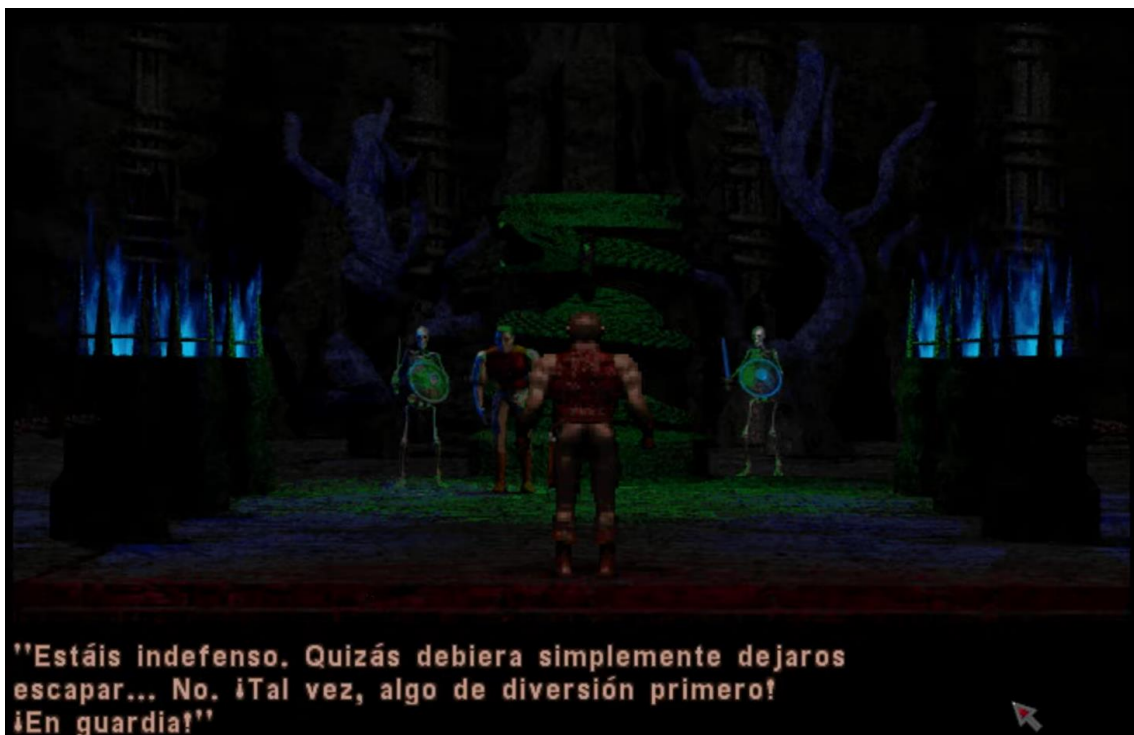


Fig. 37: Decoración del interior del castillo de Morgana en *Cronicles of the Sword*. Captura de la autora.



Fig. 38: Pantalla de carga¹⁰¹ con la imagen del castillo de Morgana en *Knight's Apprentice: Memorick's Adventures*. Captura de la autora.



¹⁰¹ Ver glosario.

Fig. 39: Panorámica del patio interior del castillo de Morgana antes de la batalla final en *Knight's Apprentice: Memorick's Adventures*. Captura de la autora.



Fig. 40: Imagen del castillo de Morgana antes de que se caiga del cielo por las acciones de Arturo y sus compañeros en *Legion: Legend of Excalibur*. Captura de la autora.

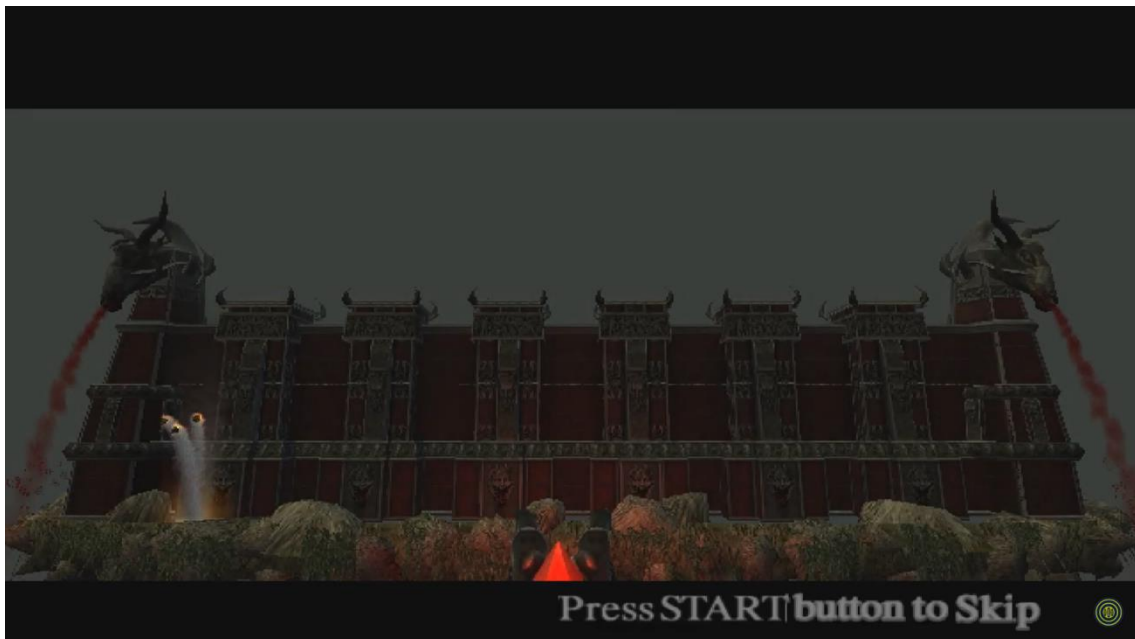


Fig. 41: Entrada del castillo de Morgana en *Spirit of Excalibur*. Captura de la autora.



Fig. 42: Interior del castillo de Morgana (derecha) en la batalla final de *Spirit of Excalibur*. Captura de la autora.



Fig. 43: Morgana durante una batalla en *Smite* usando la habilidad que le permite invocar un dragón para pelear. Captura de la autora.



Fig. 44: Tras una victoria en *Smite*, imagen de Morgana sentada en su trono con su espada en el reposabrazos y acompañada por el dragón que invoca para la batalla. Captura de la autora.

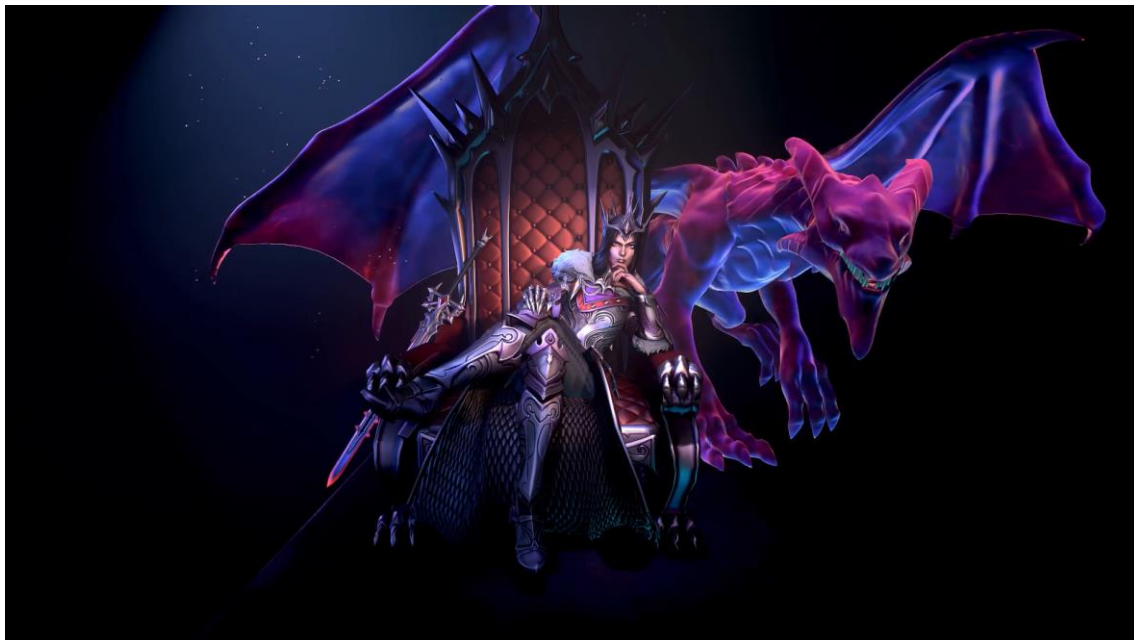


Fig. 45: Morgana luchando con su espada y con magia, combinándolas durante un enfrentamiento de *Smite*. Captura de la autora.



Fig. 46: Morgana durante su tráiler de presentación de *Smite* invocando esferas de fuego. Captura de la autora.

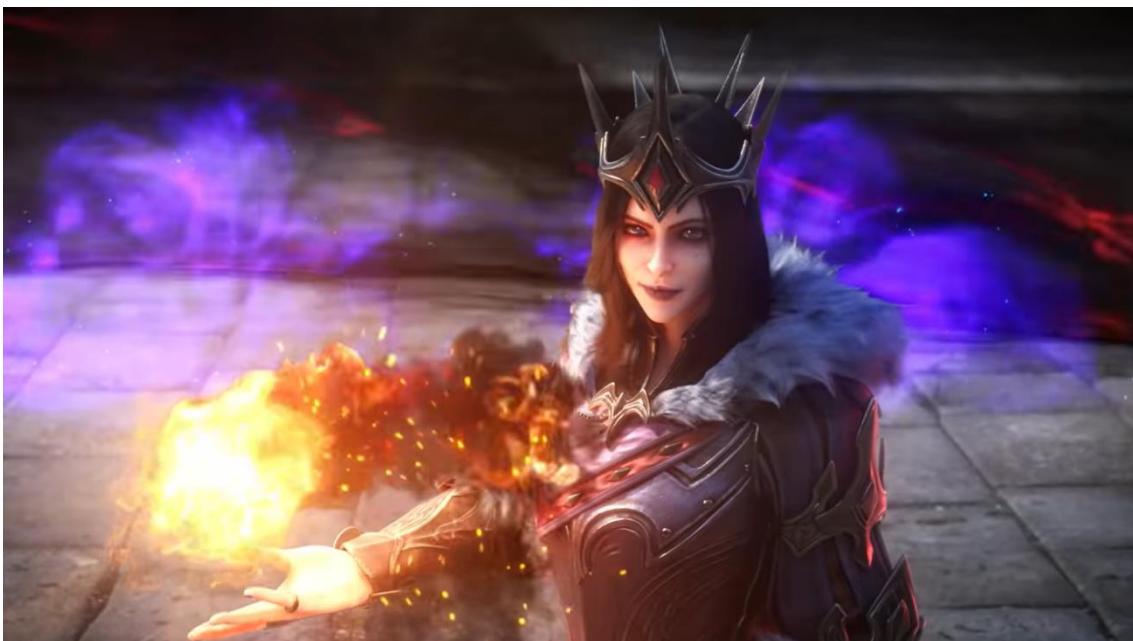


Fig. 47: Morgana transformada en dragón durante la batalla final de *Wild Blood*. Captura de la autora.



Fig. 48: Morgana convertida en dragón en la batalla final de *King Arthur & the Knights of Justice*. Captura de la autora.

Fig. 49: algunos demonios de Morgana en *Wild Blood*. Captura de la autora.



Fig. 50: Algunas de las criaturas al servicio de Morgana en *Arthur's Quest Battle for the kingdom*. Captura de la autora.



Fig. 51: Uno de los capitanes de Morgana durante su batalla en el título *King Arthur & the Knights of Justice*. Este capitán se caracteriza por ir subido en un tanque. Captura de la autora.



Glosario

C

Cinemática

Pequeña secuencia animada en las que el jugador no interviene y en la que se pueden ver interacciones entre los personajes así como eventos pasados, presentes o futuros. Se emplea para avanzar en la trama o aportar datos para la historia, pero su presencia depende de las diferentes intenciones narrativas. 15, 26, 29, 30, 42, 66

Cinemáticas*Véase* cinemática

Click and point

Género donde el jugador debe usar el cursor del ordenador, haciendo “click” por la pantalla, para mover a los personajes y hacerlos interactuar con el escenario y los *NPCs*. En muchas ocasiones deben cogerse objetos, combinarlos o usarlos para avanzar, haciendo con esto todo un entramado de rompecabezas 15

D

Desarrolladores

Programador o compañía que se encargan del proceso de creación y desarrollo de un videojuego. 1, 2, 10, 13, 17, 18, 19, 21, 22, 24, 27, 32, 33, 34, 35, 37, 39, 41, 45, 46, 47, 48, 49

F

Fanservice

“Al servicio de los fans”. Término que en ese contexto se emplea para designar aquello que se da a los fans debido a que cumple sus deseos y reclamaciones para mantener su satisfacción. Esto puede aplicarse en diferentes campos, como la aparición de un determinado personaje, un giro de trama en concreto o la exageración de los cuerpos, mayoritariamente femeninos aunque también masculinos, para hacerlos más agradables a los jugadores. En este último caso puede considerarse como un sinónimo de “sexualización”. 18, 21, 22

G

Gwyn “Señor de la Ceniza”

En *Dark Souls*, el "jefe final" del juego. Gwin sería un rey que se habría inmolado a sí mismo para permitir que la edad dorada de su pueblo durase un poco más. 21

J

Jefe

También denominado como *boss*, es el nombre que reciben los enemigos finales de alguna fase o zona de un juego. Se caracterizan por tener diseños únicos y, en su mayoría, presentar una mayor dificultad al jugador a la hora de combatir contra ellos, de forma que sirven para poner a prueba las habilidades el jugador. 12, 38, 42

Jefe final

Nombre con el que identifica al último jefe y cuya derrota lleva al final de la aventura. 12, 42

Juego arcade

Género de juegos que, o bien pertenece al estilo propio de las máquinas recreativas, o emula dicho estilo para adecuarse a los gustos modernos. 1

Jugabilidad

Calidad de un juego según su funcionamiento, su diseño, y las experiencias que transmite al jugador. 37

L

Lore

En los videojuegos, al igual que en inglés, es un sinónimo de "historia". Los jugadores y los desarrolladores emplean esta palabra para hablar de la historia canónica de personajes, grupos o lugares, entre otras muchas posibilidades. .. 13, 27

M

MOBA

Videojuegos multijugador online, nacidos a partir del género de estrategia, donde los jugadores se ven inmersos en batallas en tiempo real y por equipos. Normalmente, el objetivo de estas partidas es capturar la base del otro equipo. 13

N

NPC

Not Playable Character. Personaje en un videojuego que el jugador no puede controlar. 14

NPCs..... Véase NPC

P

Pantalla de carga

Pantalla mostrada por los videojuegos, así como otros programas, cuando estos están cargando o inicializando. En los videojuegos estas pueden ir desde imágenes con un pequeño icono que demuestra que el juego sigue funcionando, una imagen con una barra que poco a poco se va llenando o pequeños segmentos interactivos donde el jugador puede entretenerse mientras el juego se prepara. 72

R

Reciclaje

Reutilización de viejos elementos ya presentados en misiones o entregas anteriores con el objetivo de incrementar el contenido ofrecido al jugador sin innovar en su variedad. Su significado es negativo en los videojuegos. 38

S

Skin

Aunque la traducción literal en inglés sea "piel", esta palabra se utiliza para designar una de las diferentes apariencias que puede tener un personaje si estas se desbloquean en el juego. Una skin puede hacer referencia a trajes especiales o a sencillos cambios cromáticos en su primer diseño..... 18

Skins *Véase Skin*

T

Título

Sinónimo de videojuego.12, 13, 14, 15, 18, 19, 26, 27, 28, 30, 31, 33, 34, 36, 37, 38, 39, 41, 42, 46, 78

Títulos..... *Véase título*

Tráiler de temporada

Tráiler que sale al inicio de cada temporada para animar a los jugadores a jugar al título en cuestión, por lo general con funciones online. Por lo general, suelen ser cinemáticas donde algunos de los personajes jugables interactúan entre sí en situaciones que muestran un gran despliegue de poder, aunque también se los puede colocar en un enfrentamiento o en actitudes más relajadas e informales..... 57

Tráileres de temporada *Véase tráiler de temporada*

Y

Yhorm “El gigante”

un jefe de Dark Souls III, el antiguo rey de una zona que, otrora gloriosa, ahora se encuentra en ruinas..... 21