III Congreso Internacional de Ciencias Humanas. Escuela de Humanidades, Universidad Nacional de San Martín, Gral. San Martín, 2024.

Del papel a la pantalla: Un análisis de la figura histórica de Cao Cao (□□) en series de televisión y videojuegos (2010 - 2019) ambientados en el período de los Tres reinos (□□) (220-263 d.C).

Canteros, Lucas.

Cita:

Canteros, Lucas (2024). *Del papel a la pantalla: Un análisis de la figura histórica de Cao Cao (□□) en series de televisión y videojuegos (2010 - 2019) ambientados en el período de los Tres reinos (□□) (220-263 d.C). III Congreso Internacional de Ciencias Humanas. Escuela de Humanidades, Universidad Nacional de San Martín, Gral. San Martín.*

Dirección estable: https://www.aacademica.org/3.congreso.eh.unsam/538

ARK: https://n2t.net/ark:/13683/esz9/7Qw

Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons.
Para ver una copia de esta licencia, visite
https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es.

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. *Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: https://www.aacademica.org.*

Del papel a la pantalla: Un análisis de la figura histórica de Cao Cao (曹操) en series de televisión y videojuegos (2010 - 2019) ambientados en el período de los Tres reinos (三国) (220-263 d.C).

Lucas Canteros

EH/UNSAM
lmcanteros@estudiantes.unsam.edu.ar

Resumen:

Nuestra investigación busca comprender la construcción de la figura Cao Cao en series y videojuegos como: Three Kingdoms (2010) por Gao Xixi y Total War: Three Kingdoms desarrollado por Creative Assembly & Feral Interactive (2019). Estas obras se centran en la conformación histórica y mitológica sobre el período denominado Tres reinos (220-263 d.C). Tanto en los videojuegos como en las series de televisión una de las figuras centrales fue Cao Cao, el último primer ministro de la dinastía Han (206 a.C - 220 d.C). Una figura antagónica, astuta y pragmática dentro de la corte imperial Han, entendiendo estas características como una de las tantas representaciones que se le atribuyen en las obras ficcionales a Cao Cao en contraposición al sujeto histórico. En este trabajo planteamos que dentro de la asociación de la serie *Three Kingdoms* (1994/2010) y el videojuego *Total War: Three Kingdoms* (2019) se encuentran distintos tipos de representación sobre la cultura China y las distintas figuras protagónicas del período Tres reinos. A partir de ese hecho, concluimos que las representaciones ficcionales de la cultura China, y en particular la figura de Cao Cao, es reinterpretada para el público occidental en contraposición al oriental.

Palabras clave: Serie; Videojuego; China; Historia; Occidente.

Introducción:

A lo largo del siglo XXI, la fiebre de los videojuegos, las plataformas de streaming y las series en línea han impactado diversas áreas de nuestras vidas privadas. En particular, la industria del gaming ha experimentado innovaciones significativas a nivel global (Li Guo, Douglas Eyman, Hongmei Sun; 2024, p.14). Este sector ha generado importantes beneficios económicos en aquellos mercados estatales que se han comprometido a integrarse en un sistema global. Un ejemplo es *Total War: Three Kingdoms* (2019), desarrollado por Creative Assembly & Feral Interactive, que vendió un millón de copias en su lanzamiento, siendo el título de la franquicia *Total war* con las ventas más rápidas en la primera semana, alcanzando dos millones y medio de unidades vendidas hasta el día de hoy. Este esperado lanzamiento

del 23 de mayo de 2019 incluyó de manera gratuita el DLC *Yellow Turbans*, un contenido previo a la historia de los Tres Reinos Combatientes (220-280 d.C.), donde la jugabilidad y la narrativa se entrelazan con los hechos históricos de la Rebelión de los Turbantes Amarillos, liderada por los hermanos Zhang. No es común que los videojuegos del género de estrategia alcancen tantas ventas, ni que esquiven el canon occidental de la historia, es decir, el eurocentrismo, centrado en las cruzadas, los romanos o los griegos, para explorar "el Oriente", en este caso la China dinástica.

Así mismo, *Total War: Three Kingdoms* presenta dos modos de juego: *Records of Three Kingdoms y The romance of Three kingdoms*. El primero hace referencia a los registros históricos de los Reinos combatientes, escritos por Chen Shou, mientras que el segundo alude a la obra *Romance de los Tres reinos* de Luo Guanzhong, escrita en el siglo XIV. Esta dualidad no es casual, ya que permite al jugador explorar la historia del videojuego a través de dos modos: el registro histórico y la novela. Sin embargo, en cuanto a la jugabilidad, esta mecánica se limita a ser una referencia histórica y ficcional. Además, en lo que respecta a la narrativa del juego, Cao Cao fue una de las figuras principales utilizadas para promocionar y vender el producto, y su figura es una de las más desarrolladas dentro del videojuego, y dentro de la narrativa histórica.

En esta misma línea, producciones cinematográficas como *Three Kingdoms* (2010) han ofrecido al público occidental una puerta de entrada a una de las muchas representaciones de *The Romance of Three Kingdoms*. Estas producciones presentan nuevas interpretaciones tanto de figuras históricas como de personajes ficcionales. En relación con esto, Cao Cao vuelve a ocupar un lugar central en la serie, a diferencia de la novela, donde la atención se divide entre varios personajes y narrativas, como Liu Bei, Zhunge Liang, Sima yi, Lu Bu y Dong Zhuo. En la serie, Cao Cao es el protagonista y principal antagonista, representado como el "villano incomprendido", en contraste con Liu Bei, quien encarna todo lo opuesto (virtuoso, honorable, satisfecho). Esta dinámica es similar a la que se observa en el videojuego y en las distintas representaciones del periodo de los Tres Reinos.

Por otro lado, la serie *Three Kingdoms* (1994) es actualmente considerada por críticos y consumidores de videojuegos y series, por ejemplo en r/threekingdoms, como "la verdadera historia" de la visión oriental sobre la adaptación de *The romance of Three Kingdoms*. En comparación, esta versión de menor presupuesto es vista como más "históricamente exacta" desde la perspectiva china. En foros como Reddit y Bilibili, la discusión gira en torno a la "autenticidad" del producto, un debate similar al que surgió poco después del lanzamiento de *Total War: Three Kingdoms* (2019). Lo que se puede destacar es la diferencia en la caracterización de los personajes, según la interpretación china y la reinterpretación occidental, este último influenciado por otros medios como libros, teatro, arte, televisión,

películas, foros, fanfics y videojuegos. Un claro ejemplo de esta influencia se puede observar en *Total War Three Kingdoms* (2019), donde participaron actores no chinos en la creación del producto.

En el marco de esta discusión sobre la autenticidad y la caracterización de figuras históricas como Cao Cao, nuestra investigación se enfoca en analizar las interpretaciones en los distintos medios culturales. El objetivo es concluir cómo estas diferencias interpretativas impactan a los consumidores occidentales, generando una comprensión diversa de estas figuras a través de los productos culturales masivos.

Cao Cao y su caracterización en videojuegos y series de televisión.

¿Quién es Cao Cao y por qué él? Cao Cao ha sido recordado como uno de los grandes villanos de la historia china: talentoso y poderoso, pero cruel, inmoral y, en última instancia, destinado al fracaso, menciona Rafe de Crespigny (2010, p.14). Vivió durante la dinastía Han, fue testigo de su colapso y se convirtió en uno de los líderes clave en esa destrucción, participando en las guerras civiles que siguieron.

Posteriormente, fue reconocido póstumamente como emperador marcial de Wu de Wei, el estado sucesor que dividió China junto con los reinos rivales de Shu (Han) y Wu, conocidos como los Tres Reinos Combatientes (Rafe de Crespigny, 2010, p.14).

Tal como se le representa en *Total War: Three Kingdoms* y en *Three Kingdoms* (1994), Cao Cao aparece como una figura que en el campo de batalla destaca por ser un brillante estratega y un luchador táctico. En diversas plataformas como Reddit, Bilibili, Tik Tok, YouTube y las comunidades de Steam, existen debates abiertos sobre la interpretación “correcta” de su figura y la necesidad de búsqueda de fuentes sobre tal figura. Rafe de Crespigny explica que, durante los últimos mil ochocientos años, la reputación de Cao Cao ha ido cambiando y, hasta el día de hoy, sigue siendo una figura relevante tanto en el mundo del gaming como en personajes ficcionales de la televisión (2010, p. 467). Así mismo, la complejidad de la representación de Cao Cao a lo largo de los años, y en particular en el siglo XXI, ha convertido su figura en un símbolo de juicios morales y opiniones populares creadas a partir de las circunstancias políticas.

Estas resignificaciones de Cao Cao, injertadas en *Total War: Three Kingdoms* (2019), representan objetos retóricos y prácticas culturales que influyen y circulan en redes amplias, tanto regionales como globales, como ya hemos mencionado respecto a los distintos foros de internet. Las empresas occidentales enfrentan retos constantes al exportar videojuegos a China, y este proceso es bidireccional, involucrando la traducción de lengua y cultura en ambas direcciones, en un constante intercambio cultural e histórico (Douglas Eyman, 2024, p.247)**.** Este proceso no solo es lingüístico, sino que también implica representaciones

culturales (cuestiones relacionadas con la raza, localizaciones y narrativas), el posicionamiento político en el mercado de destino, el diseño visual y la mecánica del propio videojuego. Es decir, existe una constante resignificación y representación a través de múltiples capas que permiten a estos juegos o series cruzar fronteras culturas, lo que incluye no sólo la traducción lingüística (texto y voz), sino también modificaciones en el diseño visual y adaptación de las representaciones del patrimonio cultural (Douglas Eyman, 2024, p.248). Todo este proceso de resignificación y representación puede explicarse, como menciona Douglas Eyman: “Algunos traductores de videojuegos han defendido un enfoque mediado que se describe como ‘glocalización’, un proceso que integra la noción de lo universal y lo local en una estructura de producción estratégica para productos que aspiran a ser globalmente atractivos” (2024, p. 249).

Este enfoque de glocalización es cada vez más adoptado por distintas compañías de videojuegos y series de televisión. Un ejemplo reciente es *Black Myth: Wukong* (2024), que vendió dieciocho millones de copias en solo dos semanas, incorporando mecánicas y jugabilidad populares dentro del sector gaming, similares a juegos como *Dark Souls* (treinta y tres millones de copias) y *Sekiro* (diez millones de copias), menciona Hongmei Sun (2024, p.158).

Este enfoque no es particularmente útil para explicar el fenómeno de *Total War: Three Kingdoms* (2019) y *Three Kingdoms* (1994/2024) ni la recepción política de productos chinos o narrativas históricas insertadas en Oriente. Sin embargo, Cao Cao es nuestro sujeto de interés porque encarna una multiplicidad de factores interpretativos sobre su vida, tanto en su propia interpretación dentro de China como en su reinterpretación fuera de ella. Además, nos permite explorar los múltiples imaginarios colectivos que se han construido en torno a él a lo largo de los siglos desde su muerte. En la actualidad, su figura es retomada de diferentes aristas para explicar el período dinástico de los tres reinos.

Referencia bibliográfica:

- Li guo, Douglas eyman, Hongmei Sun. (2024) *Game and paly in chinese and sinophone cultures.*
- Rafe de Crespigny. (2010). Imperial Warlord. *A biography of Cao Cao 155-220 AD*.
- Schneider, Florian. (2024). The Video Game Chinese Parents and Its Political Potentials. *Game and paly in chinese and sinophone cultures*.
- Jiaqi Li. (2024). The Public Gaming Discourse of Honor of King in China. *Game and paly in chinese and sinophone cultures.*
- Douglas Eyman. (2024). Translation and Chinese Culture in Video games. *Game and paly in chinese and sinophone cultures*.
- The Creative Assembly & Feral Interactive. (2019). *Total War: Three Kingdoms* [Videojuego]
- San guo. (2010). *Three Kingdoms*. [Tv serie]
- Wang Fulin. (1994). *Three Kingdoms*. [Tv serie]
- Helena Štěpánová. (2007). *The Democratic Genre: Fan Fiction in a Literary Context.*
- Luo Guanzhong. (1522) Romance de los tres reinos.