

RiMe

Rivista dell'Istituto  
di Storia dell'Europa Mediterranea

ISBN 9788897317746

ISSN 2035-794X

numero 11/I n.s., dicembre 2022

*Medievalister: el medievalismo en la  
encrucijada de la revolución digital*

*Medievalister: Medievalism at the Crossroads  
of the Digital Revolution*

Juan Francisco Jiménez-Alcázar

DOI: <https://doi.org/10.7410/1576>

Istituto di Storia dell'Europa Mediterranea  
Consiglio Nazionale delle Ricerche  
<http://rime.cnr.it>



**Direttore responsabile | Editor-in-Chief**

Luciano GALLINARI

**Segreteria di redazione | Editorial Office Secretary**

Idamaria FUSCO - Sebastiana NOCCO

**Comitato scientifico | Editorial Advisory Board**

Luis ADÃO DA FONSECA, Filomena BARROS, Sergio BELARDINELLI, Nora BEREND, Michele BRONDINO, Paolo CALCAGNO, Lucio CARACCILOLO, Dino COFRANCESCO, Daniela COLI, Miguel Ángel DE BUNES IBARRA, Antonio DONNO, Antonella EMINA, Vittoria FIORELLI, Blanca GARÌ, Isabella IANNUZZI, David IGUAL LUIS, Jose Javier RUIZ IBÁÑEZ, Giorgio ISRAEL, Juan Francisco JIMÉNEZ ALCÁZAR, Ada LONNI, Massimo MIGLIO, Anna Paola MOSSETTO, Michela NACCI, Germán NAVARRO ESPINACH, Francesco PANARELLI, Emilia PERASSI, Cosmin POPA-GORJANU, Adeline RUCQUOI, Flocel SABATÉ i CURULL, Eleni SAKELLARIU, Gianni VATTIMO, Cristina VERA DE FLACHS, Przemysław WISZEWSKI.

**Comitato di redazione | Editorial Board**

Anna BADINO, Grazia BIORCI, Maria Eugenia CADEDDU, Angelo CATTANEO, Isabella CECCHINI, Monica CINI, Alessandra CIOPPI, Riccardo CONDRÒ, Francesco D'ANGELO, Alberto GUASCO, Domenica LABANCA, Maurizio LUPO, Geltrude MACRÌ, Alberto MARTINENGO, Maria Grazia Rosaria MELE, Maria Giuseppina MELONI, Rosalba MENGONI, Michele M. RABÀ, Riccardo REGIS, Giampaolo SALICE, Giovanni SERRELI, Giovanni SINI, Luisa SPAGNOLI, Patrizia SPINATO BRUSCHI, Giulio VACCARO, Massimo VIGLIONE, Isabella Maria ZOPPI.

**Responsabile del sito | Website Manager**

Claudia FIRINO

© **Copyright: Author(s).**

Gli autori che pubblicano con *RiMe* conservano i diritti d'autore e concedono alla rivista il diritto di prima pubblicazione con i lavori contemporaneamente autorizzati ai sensi della

Authors who publish with *RiMe* retain copyright and grant the Journal right of first publication with the works simultaneously licensed under the terms of the

**“Creative Commons Attribution - NonCommercial 4.0  
International License”**



Il presente volume è stato pubblicato online il 31 dicembre 2022 in:

This volume has been published online on 31 December 2022 at:

<http://rime.cnr.it>

CNR - Istituto di Storia dell'Europa Mediterranea  
Via Giovanni Battista Tuveri, 130-132 — 09129 Cagliari (Italy).  
Telefono | Telephone: +39 070403635 / 070403670.  
Sito web | Website: [www.isem.cnr.it](http://www.isem.cnr.it)



*RiMe*, n. 11/I n.s., diciembre 2022, 165 p.

ISBN 9788897317746 - ISSN 2035-794X

DOI <https://doi.org/10.7410/1573>

## **Special Issue**

### **El medievalismo en un mundo globalizado**

#### **Medieval studies in a Globalised World**

A cargo de / Edited by

Vicent Royo Pérez - Jesús Brufal Sucarrat



RiMe 11/I n.s. (December 2022)

Special Issue

El medievalismo en un mundo globalizado

Medieval Studies in a Globalised World

A cargo de / Edited by

Vicent Royo Pérez - Jesús Brufal Sucarrat

Table of Contents / Indice

Vicent Royo Pérez - Jesús Brufal Sucarrat	5-11
El medievalismo en un mundo globalizado / <i>Medieval Studies in a Globalised World</i>	
Alejandro García-Sanjuán	13-33
<i>Medieval Iberia, Essentialist Narratives and Globalization</i>	

- Covadonga Valdaliso-Casanova 35-50  
*Quoniam multa et magna utilitas est preterita et presentia scribere. La función del historiador en la Edad Media y en el presente / Quoniam multa et magna utilitas est preterita et presentia scribere. The role of the historian in the Middle Ages and in the present day*
- Juan Francisco Jiménez-Alcázar 51-67  
*Medievalister: el medievalismo en la encrucijada de la revolución digital / Medievalister: Medievalism at the Crossroads of the Digital Revolution*
- Ivan Armenteros-Martínez 69-89  
*Quem patrem, qui servus est? Divulgar (y enseñar) la historia de la esclavitud en la Europa meridional el caso de España / Quem patrem, qui servus est? Disseminating (and teaching) the history of slavery in southern Europe: the case of Spain*
- Carlos Laliena Corbera 91-112  
*El Centro de Estudios Medievales de Aragón (Grupo CEMA): veinte años de renovación historiográfica / The Centro de Estudios Medievales de Aragón (CEMA Group): twenty years of historiographical renewal.*
- Margarita Fernández Mier - Luis Miguel Flecha Rebollar 113-131  
*Studies on local communities in a global framework*

## Focus

- Nataschia Ridolfi 1-34  
*Donne e lavoro in un'industria strategica italiana (1920-1940) / Women and work in an Italian strategic industry (1920-1940)*

## *Medievalister: el medievalismo en la encrucijada de la revolución digital*

### *Medievalister: Medievalism at the Crossroads of the Digital Revolution*

Juan Francisco Jiménez Alcázar  
(Universidad de Murcia, España)  
ORCID: 0000-0002-0934-2774

*En cualquier caso, bienvenidas sean estas modas si contribuyen a suscitar interés por «ir al libro» de Historia y para despertar alguna vocación de medievalista. (González Jiménez, 2009, p. 61)*

Date of receipt: 30/07/ 2022

Date of acceptance: 17/01/2023

#### *Resumen*

Las tecnologías digitales se han convertido en unas herramientas de uso común para la sociedad en su conjunto, y testigos de la revolución de las comunicaciones que la han hecho posible, nos encontramos quienes nos dedicamos a las Humanidades. El trabajo del historiador que se dedica a investigar la Edad Media se ha visto afectado, como el resto, por esta realidad. La creación de diferentes canales de distribución de contenidos digitales, como YouTube o incluso el videojuego, ha permitido exponer el debate sobre la imagen que el periodo medieval proyecta sobre nuestra sociedad. Cada vez hay mayor demanda de conocimiento sobre lo auténtico del relato histórico, y el medievalista se enfrenta a ese reto con un compromiso que le debe asumir responsabilidades si no quiere comprometer su propio significado en la sociedad digital.

#### *Abstract*

Digital technologies have become common tools for society as a whole, and those of us in the humanities are witnesses to the communications revolution that has made this possible. The work of the historian researching the Middle Ages has been affected, like the rest, by this reality. The creation of different digital content distribution channels, such as YouTube or even video games, has made it possible to expose the debate on the image that the medieval period projects on our society. There is an increasing demand for knowledge about the authenticity of the historical account, and the medievalist faces this challenge with a commitment that he must take responsibility for if he does not want to compromise his own meaning in the digital society.

*Palabras clave*

Sociedad digital; medievalismo; Edad Media; videojuegos; revolución de las comunicaciones.

*Keywords*

Digital society; Medievalism; Middle Ages; Video Games; Communications Revolution.

1.- Introducción. 2.- ¿Dónde está el referente? 3.- Tiempos de incertidumbre: el medievalismo desde el siglo XXI. 4.- Los iconos de la globalización: el videojuego. 5.- El medievalista. 6.- De la realidad virtual al metaverso: el futuro del medievalista. 7.- Conclusiones. 8.- Bibliografía - 9. Curriculum vitae.

### 1. Introducción

Hace unos años acuñé un concepto que intentaba definir a los medievalistas que se acercaban al universo del videojuego, tanto si era “histórico” como si tenía un trasfondo legendario, inspirado siempre en mitologías diversas o la ciencia ficción: *medievalist gamer* —videojugador medievalista— (Jiménez Alcázar, 2016). Desde hace tiempo que este fenómeno está tan extendido que ni tan siquiera es una referencia específica, y muchos de los nuevos medievalistas e historiadores lo son vocacionalmente a través de este canal de expresión cultural iniciado como una actividad de ocio y entretenimiento. Nos hallamos en un punto donde buena parte de estos investigadores ya formados y con actividad plena científica, y muchísimos otros en proceso de convertirse en profesionales y estudiosos del pasado, están insertos en la *revolución de las comunicaciones* que vivimos desde hace unas décadas, precipitada por la aplicación de las tecnologías digitales, una vez superada la fase de que la *World Wide Web* como herramienta digital se había considerado como una forma sencilla de localizar información (Spence, 2014, p. 117). Es el factor que posibilita un cambio de paradigma de civilización, y es tan rápido que necesita un momento de freno para una reflexión imprescindible. De hecho, es la aportación básica que las humanidades pueden contribuir a la sociedad actual y, por lo tanto, los que nos dedicamos a ellas debemos adquirir conciencia de que ese es uno de nuestros cometidos y compromisos.

Este trabajo se basa en la exposición de los debates que genera el contexto repleto de artilugios de tecnología digital, que quedan anticuados relativamente rápido, cuestión que contribuye a percibir la fugacidad de muchos de ellos, sustituidos por otros que quedan incorporados a nuestra vida cotidiana de forma inmediata. Puede parecer algo ajeno a la profesión de la comprensión del pasado, pero el impacto de estas tecnologías, discutido hace algunos años, es una controversia ya superada.

Asumimos que vivimos una revolución (Sanmartín, 2016) general de paradigma, por lo que es evidente que somos testigos de un cambio de época (Jiménez Alcázar, 2012) sin que las diversas innovaciones que vemos nos induzcan a pensar que se trata de una etapa de reformas, sin más.

En el ámbito del medievalismo, ya había muchos indicios desde hacía años de que la eclosión que suponía la multiplicación de contenidos digitales era muy perceptible, aunque fuera de manera progresiva. Posiblemente el hecho de que las revistas científicas estén en formato digital de forma gradual se haya convertido en el aspecto más evidente para el conjunto de los medievalistas. Ya había publicaciones periódicas científicas que nacían directamente en ese formato, caso de *Roda da Fortuna*, *e-Spania* o *e-Humanista*. Suponía la aceptación obligada de las herramientas digitales como algo imprescindible, tanto para la realización de las tareas investigadoras como en su divulgación y transferencia.

Todo este proceso es lo que se expondrá en este artículo con el objetivo de plantear reflexiones inmediatas que supongan la apertura de vías de debate para lograr que el uso de las herramientas digitales no se convierta en un contexto de falsas realidades, en trajes nuevos del emperador que distorsionen las posibilidades, y las limitaciones, que estas manifestaciones tecnológicas imprimen en la generación de una cultura específica, la de la sociedad digital.

## 2. ¿Dónde está el referente?

No es del todo acertado centrar el relato histórico en el protagonismo de una persona o de su entorno, pero es lo más representativo sin que dejemos de lado a los grupos y a los procesos que han derivado en los desarrollos históricos. Es evidente que se puede caer en el exceso para potenciar un referente identitario (González Manrique, 2017). Pero termina como una mirada a un espejo que cruza ese umbral. Miramos, pero no observamos una respuesta de lo que vemos, sino un retrato de lo que queremos ver. Por lo tanto, identifico al *héroe* como la estructura que sostiene una idea *identitaria*, pero solo como medio para clasificar ese sostén de definición grupal e individual.

Para abordar esa idea, el historiador asumirá una doble faceta, que se libera desde el mismo momento en que los desarrollos historiográficos posteriores al positivismo originan el medievalista que es concienzudo y que pretende gestar un relato histórico con metodología adecuada para la comprensión del pasado, y el que se

separa de la ortodoxia para tergiversar la historia con fines espurios o de simple entretenimiento.

Por medio de los análisis de las fuentes primarias, cada vez más sencillas de consultar en los numerosos fondos documentales, la construcción de discursos y relatos históricos se consolidaba como el medio habitual que se enseñaba de maestros a discípulos. La figura de don Ramón Menéndez Pidal es un referente que aglutina al resto. Traer a colación a este historiador ya no es por ubicarlo en la fotografía muy conocida<sup>1</sup> que se conserva con el actor Charlton Heston, y con un joven Félix Rodríguez de la Fuente como experto cetrero asesor, durante el rodaje de *El Cid* (dir. Anthony Mann, 1961), sino porque la novedad de los abordajes metodológicos que realizamos desde hace unos años como interdisciplinarios (Castillo, 1997), ya los tenían asentados estos intelectuales como herramientas básicas para hacer Historia.

En esencia, no ha variado en absoluto el método de análisis y contraste de fuentes primarias y secundarias, con un necesario proceso de reflexión —en no pocas ocasiones esta fase se obvia—, para ofrecer ese relato a la sociedad en su conjunto por medio de publicaciones. Desde finales del siglo XVIII al menos, la visita al archivo o las crónicas, la consulta de una bibliografía apropiada, el lápiz, la pluma y el papel eran las herramientas habituales. La extensión de la máquina de escribir incorporó un ingenio mecánico a la hora de fijar textos, pero no alteró en exceso la forma de generarlos. Sin duda, fue la fotocopia la que revolucionó el método de tratamiento documental, pues allí donde se podía reproducir la imagen del documento se hizo y, de esta forma, el historiador tenía más fácil el acceso a la consulta de esas fuentes primarias sin tener que ir de manera física al depósito documental. No obstante, sería absurdo plantear que el invento de la fotocopia no dio un impulso enorme a los estudios documentales históricos, así como los microfilms, que se unieron a este camino de facilitación para la consulta debido a que, hasta ese momento, la fotografía era bastante cara. No ha caído en desuso esta herramienta de investigación, aunque la hacen complicada cuando se trata de originales de formato mayor al habitual de A4 o A3, como puede ser un privilegio rodado, o por el sencillo hecho de que el documento en cuestión esté deteriorado. Lo más interesante de la situación en la que nos encontramos —el microfilm ha caído en desuso ante la mejora más que ostensible que supone la fotografía digital—, es

---

<sup>1</sup> <<https://www.pinterest.es/pin/362962051190550416/>> (28.12.22)

que la fotocopia no ha abandonado su puesto y junto al formato PDF se han convertido en los indiscutibles materiales bibliográficos (Massone, 2021). No obstante, este fenómeno hay que contemplarlo desde la perspectiva de que se trata de una manera diferente de lectura, inserta completamente en el mundo de la sociedad digital (Lluch, 2017).

Las diversas vías de solución e interpretación histórica no han cambiado, y pasamos de largo por las diferentes escuelas hasta llegar a nuestros días (Aurell y otros, 2105; Moradiellos, 2013). Insisto en la base de la metodología histórica: fuentes, comparación, interpretación y difusión. Se ha mantenido indeleble, y lo único que hemos comprobado ha sido el cambio de las herramientas que han hecho posible la consecución y consulta de los materiales para realizar todas ellas, menos la fundamental: la de la reflexión histórica.

### *3. Tiempos de incertidumbre: el medievo desde el otero del siglo XXI*

No cabe duda de que la evolución tecnológica digital ha colaborado en la fijación de esos contextos icónicos que sobrevuelan el imaginario colectivo y popular sobre cómo era la vida en el pasado y, en concreto, del medievo: qué veían, qué oían, cómo vestían y comían, de qué enfermaban... es una demanda de autenticidad cada vez más presente en los consumidores-usuarios de contenidos del pasado, a lo que se ha incorporado también un elemento clave y es el interés por el detalle, por lo oculto o lo escondido, factor que desde el movimiento romántico no ha abandonado en ningún momento al marco iconográfico de "lo medieval". Podemos hablar de la situación de la mujer, en sentido amplio, pero también incluimos las diversas realidades de las culturas que poblaron los diferentes territorios que se identifican con una Edad Media reconocible por la sociedad, sin mayores distinciones, y que toman esos iconos como dogmas identitarios: el caballero con su yelmo y armadura, montado en un corcel, mientras atraviesa el umbral de un castillo por un puente levadizo puede ser un buen ejemplo, por no hablar de otros muchos, y que han conminado a gestar una idea ciertamente falseada de esa época, tomada la parte siempre por el todo. Otro caso; el desenvolvimiento de la mujer en aquellos tiempos ha quedado, hasta hace bien escasos años, reflejado en un espejo mágico que ha distorsionado las realidades, porque eran muchas, de las mujeres como grupo. Partimos de que, evidentemente, era heterogéneo, marcado por el poder económico y la situación familiar, geográfica, temporal, jurídica y cultural de cada una de aquellas mujeres, como tampoco era lo mismo su desarrollo vital: desde recién

nacida y lo que aquello suponía en algunos grupos, hasta la vejez y consideración social (Del Val Valdivieso, 2021).

El acceso a la información global por parte de televisión, cine, internet o videojuego, como elementos reflejo de la tecnología digital, ha incrementado y multiplicado el número de quienes aspiran a conocer el pasado, pero lo interesante es preguntarse quiénes son los que generan esos contenidos. Otra cuestión que se plantea en paralelo a la anterior es por qué atrae tanto la Edad Media. González Jiménez ya resumió en unos párrafos la consideración que el periodo tiene actualmente, ya no solo como el símbolo de la barbarie y la oscuridad, sino que también “goza de buena prensa” (González Jiménez, 2009, p. 60). Hace tres lustros, y con el bagaje de toda una vida como excelente investigador y docente que le permitía escribir esas palabras, añadía que ese éxito se debía en parte a la demanda satisfecha por la novela histórica: “El éxito de la novela histórica de temática medieval se debe con toda seguridad a ese atractivo gusto por lo misterioso que la rodea, y la Edad Media ofrece material abundante para la fantasía”. Atendamos a este último aserto a continuación. Prosigue el profesor sevillano: “Lo malo es que por ese camino la Edad Media está siendo reinventada por una legión de escritores y de escritoras que, armados de un bagaje histórico bastante elemental, se han lanzado sobre ella como un filón inagotable de temas y de sugerencias. El resultado ha sido, por lo general, lamentable y deleznable. Por ello, la novela histórica no puede en modo alguno sustituir a la Historia”. Y aquí añado: ni el cine, ni las series de televisión ni tampoco los videojuegos. Son otra cosa, tanto en sus orígenes como en sus fines.

Aquí es donde se forja el gran cambio sufrido en las últimas dos décadas: la irrupción de las diversas plataformas digitales que han favorecido que se multipliquen los gustos y los deseos de saber y conocer, y que van a bascular entre el punto extremo de la ignorancia supina de la que se presume, a la soberbia más extrema del vanidoso intelectual. Entre medias, existe un amplísimo abanico de demandas personales que satisfacer, y comenzamos por esa autenticidad a la que he aludido anteriormente. Pensar que los contenidos digitales (vídeos en YouTube o videojuegos) son focos de resultados lamentables y deleznales sería simplificar la realidad. No insisto en el impacto de lo que ha supuesto YouTube para la divulgación científica (Zaragoza Tomás - Roca Marín, 2020), pues creo que es una realidad asumida. Contamos con excelentes canales de alta divulgación histórica, junto a otros ciertamente muy mejorables, con equipos que consideran esas producciones como la mejor forma de llegar a un consumidor de historia medieval

que busca certezas fruto de investigaciones previas; podemos criticar lo que queramos, pero nuestra inacción ha hecho que la iniciativa la tomen canales y actividades como las de Andoni Garrido (*Pero eso es otra Historia*), *Ad Absurdum*, *Academia Play*, *Miguel de Lys*, *WebHistorias* y casi una interminable lista —y solo he referido en algunas en castellano—... e incluyo los “tradicionales” canales de televisión temáticos en documentales, como *History Channel*, *Odissea*, *National Geographic*...

Muchos de estos contenidos dispuestos en redes sociales y en las plataformas audiovisuales soportadas en internet —añadamos Twitch— no tienen filtros académicos ni científicos, por lo que el panorama que observamos es el de un proceloso mar donde se puede “pescar” cualquier cosa. La facilidad de colocar en el universo de las comunicaciones globales todo tipo de producción es, en esencia, el *quid* de la situación actual. Aquí es donde la imagen tiene un papel crucial, y que la aplicación y uso de la tecnología digital tiene su reflejo como herramientas creativas y de consumo; por ejemplo, la reconstrucción digital siempre será menos costosa que la física para cualquier producción de cine o televisión.

Es lógico que los profesionales de la disciplina nos planteemos cómo se contempla el medieval, en tanto que se convive con una idea del pasado concreta, más o menos real, idealizada en mayor o menor medida. Queda claro que las interpretaciones y visiones de lo que acuñamos como concepto “medieval” ha adaptado sus perfiles según el parámetro del momento en el que se observaba. Si el siglo XIX fue el fundamento de las naciones, de las regiones y del localismo en Europa, y se generaron imágenes con gran éxito, la centuria del XX quedó marcada por esos mismos modelos como elongación de lo acontecido en el siglo previo. Fue una prolongación forzada por los poderes enfrentados en los grandes conflictos mundiales, incluida la Guerra Fría, y que resurgió tras la Caída del Muro con los nacionalismos identitarios. El presente siglo comenzó con una idea apocalíptica surgida al amparo del Milenio (Duby, 1995), aumentada con el atentado de las Torres Gemelas en 2001. Supuso un momento disruptivo por cuanto se recurrió a referentes de la Edad Media con la que comparar fundamentalismos islámicos —erróneos—, pues se comparaba cualquier tipo de dogmatismo religioso con el pensamiento medieval: es una de las mejores pruebas de que el concepto del medieval alejado de las ideas ilustradas que había generado las peores imágenes de aquella época tenía una vigencia enorme; lo sucedido en Afganistán, tras la victoria del régimen de los talibanes, solo es un apoyo a lo mencionado.

Pero si hay un marco iconográfico claro ha venido definido por la pandemia de la Covid-19. El referente no fue el de la última gran tragedia sanitaria mundial, la de la epidemia de influenza (“gripe española”) de 1918, salvo algunas fotografías sacadas de la prensa de la época y de archivos diversos donde se exhibían mascarillas similares a las usadas en 2020, sino la *Peste Negra* (Benedictow, 2020), sin duda alguna por el impacto que tuvo sobre la sociedad occidental. Las miniaturas de la danza de la muerte, donde se igualaba al poderoso con el desfavorecido a la hora del óbito, o el texto de Boccaccio en el *Decameron*, se acompañaban de reflejos en diferentes medios —prensa, videojuegos— de una imagen de los médicos pertrechados con una máscara protectora con forma de pájaro identificada como de ese momento. En realidad, fue un invento del médico francés Charles de Lorme en el siglo XVII, que buscaba ese aislamiento para la misma epidemia recurrente desde 1348 en Europa Occidental; sin embargo, la mayoría de usuarios de estos dos últimos años lo ha visto como ilustración de la coyuntura epidemiológica. No ha tenido que llegar esta situación, pues en videojuegos como *Assassin’s Creed II* (Ubisoft, 2009) podemos ver a estos personajes pertrechados de esa manera.

#### 4. Los iconos de globalización: el videojuego

Cabe plantearse cuáles son los canales de globalización. He aludido a lo que ha supuesto YouTube, pero no podemos obviar lo que también encarnó la expansión de la otra forma de ver televisión a través de las diversas plataformas de pago: Netflix, HBO Max, Apple TV, Amazon Prime, Filmin... Lo que no podemos olvidar es que todo este fenómeno forma parte esencial de lo que conocemos como *revolución de las comunicaciones* favorecida por la aplicación de las tecnologías digitales y el *internet de las cosas* (Barrio Andrés, 2020). Son fuentes generadoras de contenidos digitales y de títulos audiovisuales que han colaborado a que contemplemos y nos familiaricemos con culturas hasta ahora alejadas de nuestro entorno: si los *doramas* nos han mostrado Corea del Sur —y los históricos, o pseudohistóricos, con un evocador periodo Joseon, base de la cultura actual coreana, como *Rookie Historian Goo Hae Ryung* (Netflix)—, las series escandinavas tienen su propia esencia, en las desarrolladas con guion histórico identificadas con el pasado normando.

Tomaremos al pueblo vikingo como un buen ejemplo. *Vikingos* (MGM Television, 6 temporadas, 2013-2020), producida desde Canadá e Irlanda, y con todas críticas merecidas desde la perspectiva histórica que queramos adjudicarle, acercó a un gran público una cultura antigua que encarnó un papel muy importante en la gestación

de la Europa medieval, mucho más que la cinta *Los vikingos* (dir. R. Fleischer, 1958). Por primera vez, occidente observaba que no llevaban cascos adornados con cuernos, imagen que para una generación había quedado fijada en los dibujos animados de *Vickie, el vikingo* (ZDF, 1974-1976). Lo atractivo es que esa serie de ficción exitosa proporcionó interés por otras producciones, como *The Last Kingdom* (Netflix, 2015 y continúa), basada en las novelas de Bernard Cornwell, y que está ambientada en el periodo de Alfredo el Grande. También hay que mencionar la producción cinematográfica rusa de *Vikingos*, de Andrei Kravchuk (2016), vinculada a la proyección varega hacia la conformación de lo que terminó convertido en la cultura rusa. Con todo este movimiento, no fue extraño encontrar en los videojuegos *Total War* (The Creative Assembly) un título que abordaba ese periodo histórico: *Total War Saga: Thrones of Britannia* (2018), con el uso del recurso a la autenticidad en el caso de los topónimos —veremos *Wincaester* en vez de Winchester—, cuestión que ya lo diferenciaba de la expansión *Viking Invasion* (2003) para *Medieval Total War* (2002), todo fruto del estudio de desarrollo británico. En este sentido, tampoco sorprende que *Assassin`s Creed Valhalla* (Ubisoft, 2020) haya basado su guion en esta época. Lo interesante es la aplicación de la potencialidad tecnológica en cuanto a gráficos e información ofrecida no solo en el juego base, sino también en el *Discovery Tour: Viking Age* (2021). Un dato que no podemos obviar es el gran éxito de este videojuego en Japón: nuevamente la globalización sobre la mesa. Independientemente del valor de distribución de contenido histórico, el videojuego es en esencia un producto de entretenimiento con indudable proyección de expresión cultural.

En el marco de esos iconos de globalización es muy interesante la inmersión de la cultura japonesa en Occidente a través de los *anime*, los *manga* y, por supuesto, los videojuegos. *Ran*, *Los Siete Samuráis* o *La fortaleza escondida* no dejaban de ser referencias para cinéfilos, pero no hay duda de que la época Sengoku o la previa de Muromachi, incluso la de la revolución Meiji, han sido objetivo de desarrolladores y *gamers*, y si nos centramos en el periodo medieval baste con mencionar la expansión de *Total War: Shogun 2* (The Creative Assembly, 2011) para las Guerras Genpei (*Rise of the Samurai Campaign*, 2011). Desde Oda Nobunaga (Bonillo Fernández, 2018) hasta las guerras Boshin o la ruso-japonesa han suscitado el interés de los usuarios con títulos como *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* (Koei Tecmo Games, 2015), *Ghost of Tsushima* (Sucker Punch Productions, 2020), el mencionado *Total War: Shogun 2* y sus diversos DLCs, o *A Total War Saga: Fall of Samurai* (centrado en el siglo XIX, The Creative Assembly, 2012). Lo más interesante de todo este elenco,

seleccionado entre muchos de los que existen, es la diversa calidad y cantidad de información textual e iconográfica que se tiene de una cultura muy alejada de los tópicos medievales de Occidente, pero que atrae igualmente a un tipo de usuario/a.

Procedía la mención de estos juegos sobre el Japón medieval y moderno por cuanto, en el marco de ese final del medievo, el marco iconográfico es igualmente reconocible. La serie de TV *Medici: Master of Florence* (RAI 1, 2016-2019) representa uno de los mejores ejemplos de la visión occidental que se tiene en la actualidad de ese momento renacentista, uno simple y presentista proyectado sobre nuestra sociedad actual. Podemos compararlo fácilmente con lo que supone *Assassin's Creed II* (Ubisoft, 2009) y *Assassin's Creed: Brotherhood* (Ubisoft, 2010), por cuanto los desarrolladores recurrieron a determinados tópicos reconocibles de manera sencilla por los videojugadores, en un ejercicio de *retrolugares* (Venegas Ramos, 2018) que fije un escenario identificado ya de forma previa: el desarrollador hace lo que espera ver el usuario.

Estas herramientas de tecnología digital han servido para cimentar un canal de expresión cultural que ha reglado unos condicionantes iconográficos concretos, y que han terminado por consolidar esas imágenes prototípicas. Es el uso de lo verosímil en función de lo veraz. Si anteriormente aludía a que *Assassin's Creed. Valhalla* había sido un éxito de ventas en Japón, el videojuego, ya como medio de comunicación de masas, ha entrado a formar parte de los guiones de muchos de los desarrollos de cine o series de televisión. El fenómeno multijugador ha venido a aumentar este proceso, y la universalización de determinados iconos a través de este medio es ya un hecho: para bien y para mal. Una cuestión que nos dirige hacia un optimismo irredento es que será cuestión de tiempo que la naturaleza haga que sea la Generación Z quien guíe la investigación, la transferencia y la divulgación, pues la mayoría de sus integrantes ya tienen como trasfondo cultural imágenes reconocibles de forma global, caso de *Altair*, *Ezio Auditore di Firenze*, *Connor* o *Eivor*, personajes todos ellos de la saga *Assassin's Creed*. Son personajes icónicos de cultura. Y aquí es donde el medievalista se convierte en el núcleo central de ese espacio de inmensas posibilidades.

## 5. El medievalister

La moda de añadir el sufijo *-er* a cualquier actividad novedosa pertenece al deseo de la persona por delimitar lo que se es, lo que se hace o lo que los demás ven en ella. No deja de ser una ubicación social, dedicación o *hobby*. Hay *runner*, *youtuber*,

*influencer, streamer, gamer, boomer, vtuber, tiktokker...* ¿por qué no iba a ser posible un *medievalister*?

Lo defino como aquella persona que tiene posibilidad de comunicar, y que expresa de distinta manera sus conocimientos sobre el periodo de lo que identificamos como Edad Media. Aquí empiezan las realidades: comenzamos con el debate de los límites temporales, seguimos con la percepción de una iconografía concreta, y terminamos con el nivel de calidad de contenidos. Aquí reside la novedad: la reinterpretación de ideas, conceptos, imágenes y tópicos derivan en una serie de alternativas que encuentran un público receptor que atiende con gusto a esa iconografía general: vestidas y marcadas con el término de “medieval” tenemos a personas que se muestran así en redes, o vídeos gestados con contenidos muy claros sobre determinadas cuestiones del pasado medieval, junto a otros que son tergiversación clara de ese mismo pretérito. Posiblemente lo que más atraiga es ese halo de oscurantismo, magia y superstición que se le adjudica sin mayor análisis ni detenimiento al pasado medieval, tal y como se le conceptualizó en el periodo renacentista, de ahí que también tenga gran éxito el hecho de que lo paranormal, lo mágico, el mundo de la fantasía y lo extraordinario sean identificados como marco imaginario de “lo medieval”, aquí más arraigado a la época romántica. La tecnología digital ha repercutido de forma insistente en cimentar esos iconos.

De esa misma manera, existe una categoría “Medieval” en la plataforma Steam para los videojuegos identificados como que están ambientados en la Edad Media, o en lo que se presupone que se desarrolla en un contexto *medieval*, con verdaderos disparates históricos y que no pasan de ser distorsiones de concepto por parte de los propios desarrolladores; un caso claro es el de *Gladiator of Sparta* (LFR games, 2021), un *battle royale* clasificado también con una etiqueta de “medieval”, pero que no soporta lo más mínimo dicha calificación, pues en un entorno de anfiteatro romano, y donde los contendientes son guerreros ataviados con yelmos griegos de hoplitas, lo cierto es que el desatino es mayúsculo. ¿Medievo ecléctico? Evidentemente no. Más bien Edad Media inexistente más que inventada.

Es importante señalar el factor de la iconografía reconocida y reconocible. Un claro ejemplo, aún no comercializado, es el de *Inkulinati* (Yaza Games) para este mismo año de 2022 y que tiene como paradigma infográfico el de las miniaturas medievales, tal y como se anuncia en la plataforma de juego Steam (“*Inkulinati* es un juego de estrategia inspirado en los manuscritos medievales escritos con tinta”).

Junto a este gran río turbulento de contenidos que son fácilmente localizables en los diferentes canales de expresión cultural del universo digital, tenemos los que

desean la ubicación correcta y analítica de esos temas implícitos como imágenes de escenarios e incluso de procesos históricos. Me refiero a la demanda por parte de una parte de usuarios que exige veracidad y verosimilitud a partes iguales. Uno de los mejores ejemplos es *Kingdom Come: Deliverance* (Warhorse, 2018). Como título comercializado es el paradigma, y que será seguido por otros que están por venir, algunos de ellos como producciones de estrategia, como *Manor Lords* (Slavic Magic). En este sentido, y para satisfacer estos gustos por la autenticidad, las iniciativas de los desarrolladores, grandes estudios o pequeños, se han encargado de cubrir esa demanda a través de medios híbridos con los canales de vídeos. *Age of Empires IV* (Relic Entertainment-World's Edge, 2021) es modélico en este sentido, pues las diferentes campañas vienen acompañadas por vídeos de corta duración, que intentan satisfacer ese interés histórico por parte de muchos usuarios.

Todo este aluvión de informaciones, imágenes e iconos ha derivado en que el fenómeno del “problema del experto” esté muy presente en todos los foros posibles. Cualquiera que ha visto una película o un documental sobre el medievo, ha leído una novela histórica ambientada en esta época, ha jugado a algún videojuego con esa base narrativa, sean todos ellos —serie, obra literaria o cinematográfica, videojuego...— de calidad contrastada o no, se considera *legitimado* para establecer un criterio, no ya una opinión, y ofrece asertos sin dudarlos, que puede llegar a ser creído por quien no está iniciado en el tema. Y no hablamos de si había orcos y dragones, pues esos mundos legendarios y de ficción pueden llegar a estar ubicados en la estructura cultural del usuario en el mismo lugar que las provincias japonesas de la época Edo o las chinas en la dinastía Han, y le da igual Mordor que Honshu. La cuestión no es si se confunde de forma irracional vida real o vida fantástica, como don Quijote, sino que se asientan iconos de un pasado inexistente y poco cercano a lo que fue. Se genera, por lo tanto, una “memoria estética” (Venegas Ramos, 2020) que solo sirve para satisfacer un deseo inmediato, pero que termina por consolidar una imagen errónea del periodo medieval concreto que se desea recrear, en un claro fenómeno de *re-creación*.

#### *6. De la realidad virtual al metaverso: el futuro del medievalister*

El metaverso se inmiscuirá sin prisa pero sin pausa, según las condiciones de la tecnología disponible y no solo veremos que nos hará co-protagonistas de un universo paralelo, sino que nos podrá transportar a situaciones percibidas como

reales para el recuerdo más íntimo —realmente la memoria es uno de los elementos más intrínsecos de nuestro subconsciente, al eliminar o fijar recuerdos concretos—.

El *medievalister* será el que guíe por esa senda inédita e inexplorada. Por eso, insto una y otra vez a que los profesionales que investigamos el periodo medieval, y en general cualquier época histórica, participemos de ese fenómeno: dejemos de ser profesores para convertirnos en maestros, en su sentido más amplio. El libro siempre estará ahí, y seamos conscientes de que las tecnologías digitales están, como herramientas que son, a nuestro servicio, y no solo al del usuario, que se encontrará en ocasiones perdido y desorientado, con el peligro de forjarse ideas equivocadas y tergiversadas para comprender el pasado. Vivir desde tu hogar, con los dispositivos existentes hoy —unas gafas de realidad virtual en cualquiera de sus plataformas—, y los que están por llegar —los desarrollos de realidad aumentada—, facilitados además con un salto exponencial de lo que ha representado la perfección gráfica, y solo baste observar cualquier captura de *Call of Duty Vanguard* (Sledgehammer Games, 2021)<sup>2</sup>, hará que esa conformación de lo que suponemos que fue la Edad Media, en cualquiera de sus periodos, sea un pozo de oportunidades ilimitado.

Para el caso del videojuego, baste recordar que se reúnen todos los elementos que pueden proporcionar el resto de los canales de expresión cultural, pues el medio es un *bastardo* surgido con piezas de los demás: narrativa, iconografía, lenguaje visual..., al que se une el factor que lo hace original: el de la interacción y la inmersión. En este sentido me refiero al mencionar el fenómeno de *vivir la historia*, o la *historia vivida*. No te la han contado: la has vivido de forma virtual, que es otra forma de percibir el entorno, aunque en realidad sí te la han relatado, pero de una forma interactiva e inmersiva de manera que lo habrán hecho con mayor éxito en el calado del mensaje.

---

<sup>2</sup> Se pueden consultar algunas de las imágenes de los títulos indicados en la *Galería de capturas* en <<https://www.historyayvideojuegos.com/>> (28.12.22).

## 7. Conclusiones

Quienes nos dedicamos a la disciplina del medievalismo somos unos privilegiados si nos comparamos con las generaciones que nos precedieron. Contamos con una serie de herramientas absolutamente inconcebibles hasta hace bien pocos años, tanto si se trata de recogida de información, como de intercambio de la misma, así como de divulgación y transferencia a la sociedad que nos la demanda. De la Edad Media no hay memoria directa por razones obvias, y lo que conocemos de ella ha sido gestada de manera muy posterior y siempre a través de fuentes parciales, sesgadas u originadas por tópicos interesados, algunos con mucho éxito iconográfico, todo hay que decirlo. El olvido es igual de básico para construir el relato histórico de lo que conocemos, pues tanta importancia tiene para la comprensión del pasado lo que se nos transmite como lo que de manera consciente se oculta; en ocasiones, no veamos maniobras espurias, sino que se trata simplemente al efecto natural del paso del tiempo y de la acumulación de datos, factores e informaciones varias.

Por lo tanto, es fundamental el papel de la investigación que, como medievalistas, hemos de aportar para cubrir esa demanda creciente de interés por el pasado. La búsqueda de esos referentes históricos precisa también de un proceso de reflexión que contribuya a entender y comprender las épocas pretéritas y situarlas en su contexto. Los hombres y las mujeres de la Edad Media hacían las cosas y se comportaban guiados por las posibilidades que tenían a su alcance, en todos los planos, algunos de ellos con similares reacciones a las nuestras —el caso de la pandemia ha sido muy evidente—, y por ello, es importante que se entienda que un presentismo no procede tanto si lo que pretendemos es comparar nuestra civilización actual ni tampoco sus valores, consecuencias ni errores, pues es muy sencillo evaluar las consecuencias una vez se ha contemplado todo el proceso en su conjunto. El uso de las tecnologías digitales en Humanidades nos da posibilidades, pero no las soluciones. Y para el caso del medievalismo, no debemos caer en la tentación de dejarnos arrastrar por los cantos de sirena que puede suponer un videojuego maravillosamente elaborado, cuando lo que se pretende es sencillamente entretener: nuestro fin es mostrar que guarda potencial, que se trata de un medio excepcional por su carácter inmersivo y por lo que tiene de identificación de la sociedad digital con los usuarios objetivo de nuestras investigaciones y su divulgación. Una monografía en pdf puesta en internet en abierto es un texto más; lo que cambia es el soporte y, sobre todo, su alcance. Esa globalización de los contenidos, del acceso fácil al conocimiento, es el mayor de los retos, pues el filtro científico es el que se nos exige el compromiso. La investigación debe ser la base de

informaciones sobre la que escudriñen los generadores de producciones culturales de todo tipo, y que esa facilidad que se tiene hoy día para originar contenido digital no sea un problema, sino una oportunidad. Si se me admite la comparación, es una adaptación de la tecnología *blockchain* al ámbito de las humanidades, donde la mediación salta por los aires en el mismo momento en que el usuario busca directamente la información sin esperar a una publicación concreta. De nosotros dependerá de que esa gran ola que supone la vorágine de la revolución de las comunicaciones no perpetúe un marco iconográfico de lo que fue la Edad Media, y de exponer los matices necesarios para que sean referencias aproximadas y que contribuyan a que sea una sociedad más comprensiva con quien es diferente.

#### 8. Bibliografía

- Alonso Docampo, Raquel (2020) 'Desmaterialización del arte. Una mirada al ciberespacio', *La Albolafia: Revista de Humanidades y Cultura*, 20, pp. 45-54.
- Aurell, Jaume - Balmaceda, Catalina - Burke, Peter - Soza, Felipe (2015) *Comprender el pasado. Una historia de la escritura y el pensamiento histórico*. Madrid: Akal.
- Barrio Andrés, Moisés (2020) *Internet de las cosas*. Madrid: Reus S.A.
- Benedictow, Ole J. (2020) *La Peste Negra (1346-1353). La historia completa*. Madrid: Akal.
- Bonillo Fernández, Claudia (2018) 'Oda Nobunaga en los videojuegos de Japón. Imágenes de un personaje histórico', en Juan Fco. Jiménez y Gerardo Rodríguez (coords.), *Videojuegos e Historia: entre el ocio y la cultura*. Murcia: Editum, pp. 35-57.
- Castillo, Juan José (1997) 'El paradigma perdido de la interdisciplinariedad: volver a los clásicos', *Política y Sociedad*, 26, pp. 143-155.
- Del Val Valdivieso, M<sup>a</sup> Isabel (2021) 'Los estudios sobre las mujeres medievales hoy', en Esther López Ojeda (coord.) *Las mujeres en la Edad Media. XXX Semana de Estudios Medievales. Nájera 2019*. Logroño: Instituto de Estudios Riojanos, pp. 19-52.
- Duby, Georges (1995) *Año 1000, Año 2000. La huella de nuestros miedos*. Santiago: Ed. Andrés Bello.

- González Jiménez, Manuel (2009) 'Percepción académica y social de la Edad Media. Un siglo de historia e historiadores', en *La Historia Medieval hoy: percepción académica y percepción social. XXV Semana de Estudios Medievales de Estella*. Pamplona: Gobierno de Navarra, pp. 37-62.
- González Manrique, Manuel Jesús (2017) 'Los videojuegos del Bicentenario de la independencia de México. Usos y abusos de la identidad, el héroe y la historia', *Antropología Experimental*, 17, pp. 305-324.
- Jiménez Alcázar, Juan Francisco (2012) 'Cambio de época versus época de cambios. Medievalistas y nuevas tecnologías', en A. Vanina y G.F. Rodríguez (coords.), *¿Qué implica ser medievalista? Práctica y reflexiones en torno al oficio del historiador*. Mar del Plata: Universidad de Mar del Plata, pp. 39-52.
- (2016) 'Medievalist gamer. Un nuevo tipo de historiador', en *De la Edad de los Imperios a la Guerra Total: Medievalo y videojuegos*. Murcia: Centro de Estudios Medievales de la Univ. Murcia-Compobell, pp. 195-218.
- Lluch, G. (2017) 'Los jóvenes y adolescentes comparten la lectura', en F. Cruces (dir.), *¿Cómo leemos en la sociedad digital? Lectores, booktubers y prosumidores*. Barcelona: Ariel, pp. 29-51.
- Massone, Marisa (2021) 'Libros expandidos: prácticas de lectura de fotocopias y pdfs en las clases de historia', *Clío & Asociados. La historia enseñada*, 32. <<https://bibliotecavirtual.unl.edu.ar/publicaciones/index.php/ClioyAsociados/article/view/10194/13823>> (28.12.22)
- Molina Puche, Sebastián y Ortuño Molina, Jorge (2022) '¿Quiénes protagonizan la historia que enseñamos?', *The Conversation*, 17 julio 2022. <<https://theconversation.com/quienes-protagonizan-la-historia-que-enseñamos-186689>> (28.12.22)
- Moradiellos, Enrique (2013) *El oficio de historiador. Estudiar, enseñar, investigar*. Madrid: Akal.
- Sanmartín, Israel (2014) 'El concepto de revolución en la historia digital sobre la Edad Media', *Sémata. Ciencias Sociales e Humanidades*, 28, pp. 77-108.
- Spence, Paul (2014) 'La investigación humanística en la era digital: mundo académico y nuevos públicos', *Humanidades Digitales: una aproximación transdisciplinar, Janus*, Anexo 2, pp. 117-131.

- Venegas Ramos, Alberto (2018) 'Retrolugares, definición, formación y repetición de lugares, escenarios imaginados del pasado en la cultura popular y el videojuego', *Revista de Historiografía*, 28, pp. 323-346.
- (2020) 'El videojuego como forma de memoria estética', *Pasado y Memoria. Revista de Historia Contemporánea*, 20, pp. 277-301.
- Zaragoza Tomás, Juan Carlos y Roca Marín, Delfina (2020) 'El movimiento *youtuber* en la divulgación científica española', *Prisma Social: revista de investigación social*, 31, pp. 212-238.

### 9. *Curriculum vitae*

Juan Francisco Jiménez Alcázar es catedrático de Historia Medieval en la Universidad de Murcia y presidente de la Sociedad Española de Estudios Medievales. Ha investigado los antiguos reinos de Murcia y Granada, así como el conjunto de la frontera castellana-nazarí y aragonesa, la configuración lingüística del antiguo reino de Murcia, la formación y consolidación de los poderes locales en la Castilla bajomedieval y el impacto de los medios de ocio digital sobre el conocimiento del pasado. Dirige el grupo de investigación Tecnología-Educación-Gamificación 2.0 en la Universidad Nacional de Mar del Plata, el grupo de investigación *Humanidades digitales*, y el grupo de transferencia del conocimiento *Historia y Videojuegos* (<https://www.historiayvideojuegos.com/>) (28.12.22), ambos de la Universidad de Murcia.