



Roda da Fortuna

Revista Eletrônica sobre Antiguidade e Medievo

Electronic Journal about Antiquity and Middle Ages

Actas del IV Congreso Internacional de Jóvenes Medievalistas Ciudad de Cáceres

Estudiar la Edad Media en el siglo XXI: herencia historiográfica, coyuntura académica y renovación

Adrian Elías Negro Cortés¹

La Edad Media en la sociedad actual.

Aproximación a un balance historiográfico y perspectivas de investigación

The Middle Ages Nowadays.

Some Thoughts about Historiography and Forthcoming Research Fields

Resumen:

Este texto pretende recoger los estudios que se han realizado hasta el momento sobre la recepción de la Edad Media en la sociedad actual por medio de series de televisión, novelas históricas o videojuegos entre otros. Para realizar eso, hemos realizado una introducción al problema para luego continuar con el análisis de la historiografía escrita sobre el tema, que en España se centra casi exclusivamente en la temática de los videojuegos. Después hemos examinado los principales textos anglosajones donde se analiza esta temática, que en su caso comprenden muchos más temas de los tratados en España. Hemos acabado con una conclusión en la que hemos resumido algunos de los problemas que hemos detectado en nuestro análisis.

Palabras-Clave:

Medievalismo; Edad Media; Historiografía.

Abstract:

This article aims to analyse a new issue, which is the reception of the Middle Ages nowadays by TV shows, historical novels or videogames among others. To accomplish that, we have done an introduction to the issue and after that we have discussed the main articles and books written in Spain, which mainly address the videogames reception by society and we have done a comparison between the topics we have developed in Spain with the topics analysed in the United Kingdom, which are wider. We have finished with a conclusion in which we have sum up some of the main issues aroused from our analysis.

Keyword:

Medievalism; Middle Ages; Historiography.

¹ Becario FPU. Universidad de Extremadura. Área de Historia Medieval. E-mail: anegro@unex.es

1. Introducción

Es innegable que la Edad Media sigue de rabiosa actualidad. Hoy en día la sociedad demanda entretenimiento continuo—libros, películas, series de televisión, videojuegos—y la Edad Media es un filón a la hora de dotar de contenido estas manifestaciones artísticas. Por ello, en los últimos años han surgido un buen número de series de televisión y videojuegos que tratan específicamente sobre la época medieval.

Algunos ejemplos de videojuegos que se desarrollan en el Medievo pueden ser la saga *Assassin's Creed*—principalmente el primero, aparecido en 2007, que está ambientado en el Oriente Medio cruzadista del siglo XII—, *Age of Empires II*, que se puso a la venta en 2000, es un juego de estrategia en el que los jugadores deben crear un ejército medieval y conquistar con él al enemigo o *Medieval Total War*, de temática parecida al anterior.

También encontramos varias series de televisión que tratan específicamente sobre el Medievo, surgidas al calor de una serie pseudo-medieval como es *Juego de Tronos*, estrenada en 2011. El inmenso éxito de esta serie de televisión ambientada en un universo ficticio creado por George R.R. Martin pero que cuenta con una estética medieval y un argumento en el que es fácil encontrar referencias continuas a aspectos del Medievo como demuestran numerosos ejemplos como el fuego valyrio, muy semejante al fuego griego o la asimilación de algunos colectivos como los hijos del hierro a los vikingos o los dothrakis a los mongoles. Esta lista podría continuar pero nos gustaría dejar claro que *Juego de Tronos*, sin tratar específicamente sobre una época histórica concreta, está ambientado en un universo medieval y algunos sucesos que ocurren en la serie son adaptaciones de acontecimientos que tuvieron lugar durante el Medievo.

La calidad visual y argumental de *Juego de Tronos* hizo que los telespectadores demandaran series de televisión similares y las cadenas de televisión apreciaron un filón en este tipo de producciones, si bien ambientadas en períodos específicos de la historia. En España tuvo lugar un primer intento con la serie *Toledo: Cruce de Destinos*, estrenada en 2012 por Antena 3. Ambientada en la Toledo del siglo XIII, caía en una serie de clichés y errores históricos además de en otros errores más apreciables para el telespectador como la lentitud y la poca profundidad de las tramas por lo que la audiencia le dio la espalda y fue cancelada ese mismo año.

Una producción que tuvo mucho éxito fue la serie de Televisión Española *Isabel*, estrenada en septiembre de 2012, la cual, a pesar de ser una ficción en la que la cadena no había depositado muchas esperanzas, obtuvo unas audiencias récord a la vez que era completamente fiel a los hechos acaecidos en la segunda mitad del

siglo XV, comenzando por la época relativamente menos conocida de la vida de la Reina católica—antes de su llegada al trono en 1474, en la que se centró la primera temporada—que a pesar de ello fue seguida con gran atención por los espectadores. Es la prueba de que la sociedad española estaba interesada por la Edad Media—eso sí, como medio de divertimento—y que demandaba ritmo, calidad y rigor histórico en las producciones, cosas de la que precisamente adolecía *Toledo: Cruce de Caminos*. El éxito de *Isabel* se prolongó durante tres temporadas, dando lugar en 2015 a un spin-off llamado *Carlos: rey-emperador* centrado en la vida del nieto de Isabel, Carlos V, que no tuvo tanto éxito como su predecesora. En 2015 Televisión Española estrenó *El Ministerio del Tiempo*, una serie de ciencia-ficción sobre viajes en el tiempo que cuenta con algunos capítulos sobre la época medieval, siendo el más destacado el primero de la segunda temporada (emitido el 15 de febrero de 2016 y titulado *Tiempo de Leyenda*) en el que el Cid Campeador es el protagonista. Como *Isabel*, *El Ministerio del Tiempo* ha sido un gran éxito de audiencia, también en las redes sociales.

Fuera de España encontramos también varios ejemplos de series históricas con bastante audiencia y bien hechas, como la serie de History Channel *Vikings*, que está basada en la leyenda de Ragnar Lodbrok, famoso guerrero vikingo de existencia nebulosa que sólo conocemos a través de las sagas. Estrenada en 2013 y aún en emisión—va por la cuarta temporada y ha sido recientemente renovada por una quinta—destaca por su cuidado rigor histórico, reflejando tanto la sociedad vikinga como los principales hechos de armas de la historia vikinga en el contexto de las segundas invasiones como el asedio de París de 845 o las incursiones en las Islas Británicas, comenzando por el saqueo de Lindisfarne en 793.

Por último, citaremos un ejemplo de la BBC, estrenado en 2015: *The Last Kingdom*. Ambientada en el siglo IX, narra la lucha del reino de Wessex contra sus oponentes anglosajones en el contexto de la heptarquía, una parte de la historia inglesa poco conocida por la sociedad.

También podemos encontrar un sinfín de novelas históricas ambientadas en época medieval que normalmente están bien escritas y documentadas de entre las que podemos destacar las obras de José Luis Corral, profesor de la Universidad de Zaragoza como *El Invierno de la Corona*, sobre el final del reinado de Pedro IV el Ceremonioso o *El Cid* o las de Jesús Sánchez Adalid como *El alma de la ciudad*, galardonada con el premio Lara de novela en 2007, sobre la fundación de Plasencia. Otra novela muy conocida, aunque más antigua, es *El puente de Alcántara* de Frank Baer, ambientada en el siglo XI peninsular. Siendo el número de novelas históricas sobre la época medieval enorme, su impacto sobre la sociedad es mucho menor que el de las producciones televisivas o cinematográficas por llegar a un público más reducido.

Por último, no nos resistimos a reseñar algunos juegos de mesa como *Carcassonne*, que está ambientado en la ciudad medieval francesa homónima en el que el jugador debe erigir un reino formado por ciudades, monasterios y terreno agrícola o *Toledo: 1085*, en el que el jugador debe ponerse en la piel de un consejero de Alfonso VI, reciente conquistador de la plaza y proponer maneras de reactivar el comercio y la vida cultural de la ciudad para ganar el juego.

Todos estas manifestaciones artísticas son muy recientes y reflejan la demanda de la sociedad de un entretenimiento de calidad y con rigor histórico basado en la época medieval. Pero es un campo aún por explotar en el contexto del medievalismo. Sí es cierto que se han producido algunas iniciativas cuya reseña es el principal objeto de este artículo pero en general los medievalistas no se han lanzado a investigar el tema.

Es de una gran importancia que los estudiosos se fijen en este tema, porque hemos de tener presente que la idea que tiene la sociedad en general del período que trabajamos y que tanto amamos viene dada precisamente por este tipo de manifestaciones artísticas, habida cuenta de que la enseñanza de la Historia Medieval en los niveles preuniversitarios ha sido reducida a la mínima expresión.

Hay que tener en cuenta también que la sociedad cuando se aproxima a estos productos no está demandando una clase de Historia Medieval o un documental, sino entretenimiento. Por ello hay que aceptar algunos reajustes de la realidad con el fin de que la manifestación artística correspondiente sea entretenida como por ejemplo, la inclusión por parte de José Luis Corral del personaje de Diego de Ubierna, protagonista de la novela *El Cid*, que es un escudero ficticio del Campeador usado como recurso narrativo o la inclusión de Ragnar Lodbrok en sucesos como el saqueo de Lindisfarne, ocurrido antes de su nacimiento. El producto final debe tener rigor histórico pero no convertirse en algo aburrido y pesado de lo cual la sociedad huirá, como bien expresa el responsable del proyecto *Historia y Videojuegos* (Jiménez Alcázar, 2009: 587).

2. Algunas iniciativas de investigación en España.

2.1. Videojuegos

Afortunadamente el tema de la Edad Media en la sociedad actual está empezando a tratarse. Sobre videojuegos, hay que destacar el proyecto internacional *Historia y Videojuegos* (HAR 2011-25548), cuyo investigador principal es el prof. Jiménez Alcázar de la Universidad de Murcia cuyo objetivo es reflexionar sobre el

impacto de los videojuegos en la percepción social de la Edad Media. Contó con la colaboración de algunas empresas importantes del ramo, como *FX Interactive*, lo cual da una idea del empeño de algunas empresas de videojuegos de ofrecer un contenido históricamente veraz a los jugadores.

Desgraciadamente, este proyecto concluyó en 2015, pero ha contribuido mediante conferencias y cursos impartidos por toda España al conocimiento de los videojuegos ambientados en época medieval tanto en universidades como en institutos, dando a conocer las posibilidades didácticas de los videojuegos. Es precisamente esa vertiente didáctica la que ha centrado el principal esfuerzo de investigación hasta la fecha.

Sobre videojuegos e internet escribió el profesor de la UNED Rodríguez García (Rodríguez García, 2008) en un artículo pionero dividido en dos mitades, la primera dedicada al posible uso de Internet en el aula de Secundaria, reseñando los peligros de usar Google y la segunda reflexionando sobre la visión de la Edad Media que se ofrece en los videojuegos, en su opinión, “más parecido al mundo de Tolkien o Ende” (Rodríguez García, 2008: 199). Clasifica los videojuegos aparecidos hasta el momento y reconoce su utilidad como instrumentos de aprendizaje si bien señala algunos errores que éstos presentan, por ejemplo en las bases de datos que aportan información del período y de las civilizaciones en *Age of Empires II* (Rodríguez García, 2008: 208).

Jiménez Alcázar ha examinado en varios artículos la relación entre la Historia Medieval y los videojuegos. En 2009 reflexionó sobre los aspectos generales de los videojuegos y los aspectos que podrían hacerles fracasar o tener éxito, ofreciendo una extensa lista de títulos que trascendían la época medieval (Jiménez Alcázar, 2009: 560) y en 2011 se centró en los títulos específicamente relacionados con el Medievo, su especialidad, reflexionando sobre por qué una persona concreta decide acercarse a un videojuego (Jiménez Alcázar, 2011a: 497), el rigor o los contenidos, en los cuales el autor detecta una querencia por algunos acontecimientos concretos como las Cruzadas, la Guerra de los Cien Años o la conquista de América (Jiménez Alcázar, 2011a: 505). El tema de las Cruzadas, por ser uno de los acontecimientos del Medievo que más atraían el interés de los desarrolladores de videojuegos fue merecedor de un artículo tratando sobre el fenómeno (Jiménez Alcázar, 2011b).

También ha reflexionado sobre las experiencias de los jugadores adolescentes de esos juegos y cómo abordar sus conocimientos previos cuando llegan a la educación superior (Jiménez Alcázar, 2016b: 209). En fecha recientísima, este autor ha compilado y actualizado sus principales estudios sobre la materia en una obra de conjunto (Jiménez Alcázar, 2016a).

Cuenca López examina las posibilidades didácticas de varios juegos ambientados en época medieval (Cuenca López, 2012) y también realiza una clasificación entre juegos históricos propiamente dichos, es decir, que recrean sucesos concretos del pasado como batallas o itinerarios o juegos que utilizan la historia como mero trasfondo temporal sin indagar en ella (Cuenca López, 2012: 214). Este estudioso analiza tres juegos, uno de aventuras (*Gothics*) y dos constructores de civilizaciones (*Age of Empires II* y *Medieval Total War*) para llegar a la conclusión de que el primero apenas tiene utilidad como instrumento docente mientras que los otros dos sí la tienen (Cuenca López, 2012: 222), señalando también la presencia de algunos anacronismos en estos últimos.

Un análisis muy interesante corrió a cargo de Mugueta y Tobalina (Mugueta y Tobalina, 2014). Estos estudiosos analizaron los nombres con los que se designaban los jugadores en un juego online llamado *Forge of Empires*, teóricamente ambientado en época medieval, llegando a la conclusión de que los jugadores preferían nombres de la Antigüedad y que los nombres específicamente medievales estaban mediatizados por universos pseudo-medievales como los de *Juego de Tronos* o *El Señor de los Anillos* (Mugueta y Tobalina, 2014: 175).

También algunos de los autores arriba mencionados se han lanzado a hacer experiencias de aula en la educación secundaria con *Age of Empires II* (Cuenca, 1999; Mugueta y Jiménez Alcázar, 2014) con resultados satisfactorios.

El tema también se han tratado en algunos congresos. El II Congreso de Jóvenes Medievalistas Ciudad de Cáceres contó con una mesa dedicada casi monográficamente al tema de los videojuegos de la que salieron contribuciones muy interesantes publicadas en un número anterior de esta misma revista. Tras una ponencia marco a cargo del profesor Jiménez Alcázar, que hizo una reflexión sobre cómo se aproximan a la guerra los videojuegos y juegos de tablero virtuales, incidiendo en las sensaciones que podían experimentar los hipotéticos jugadores de éstos y que les movían a seguir consumiendo y demandando videojuegos de esta naturaleza (Jiménez Alcázar: 2014), se sucedieron tres ponencias sobre videojuegos.

Un servidor reflexionó a través de una encuesta sobre el impacto real de los videojuegos, más concretamente de *Age of Empires II*, en los alumnos del Grado de Historia de la Universidad de Extremadura (Negro Cortés, 2014). Los sorprendentes resultados que arrojó la encuesta (Negro Cortés, 2014: 596-597) nos motivaron a examinar la historicidad de la campaña del Cid llegando a la conclusión de que el trabajo de documentación de *Age of Empires II* es sobresaliente y el juego apto para su uso didáctico, opinión que no es compartida por todos los estudiosos (Jiménez Alcázar, 2014: 535).

Ekaitz Etxeberría (Etxeberría, 2014) se centró específicamente en la representación de la guerra de asedio en los videojuegos ambientados en época medieval. Este aspecto es relativamente complicado de representar en un videojuego de manera atractiva para el espectador, pero es un elemento central de títulos como *Medieval Total War* (Etxeberría, 2014: 555) y *Age of Empires II* en su opinión de manera históricamente correcta (Etxeberría, 2014: 561). Por último, Darío Testi (Testi, 2014) se centró en el análisis de un título, *Medieval II: Total War* que para él es un juego muy realista y adecuado tanto para el historiador que indaga nuevas maneras de acercarse al pasado como para el joven estudiante que busca un momento de recreo (Testi, 2014: 588).

Además, en 2015 se publicó el primer número de la revista online *Press Button: revista de videojuegos* (www.pressbutton.es), cuyo objetivo es reflexionar académicamente sobre el mundo del videojuego con artículos que incluyen el análisis histórico de algunos títulos y tuvo lugar un encuentro cerrado de estudiosos en Murcia con el título *Historia y Videojuegos* cuyo objetivo era mostrar los resultados de investigación del proyecto homónimo en noviembre de 2015. Gran éxito de convocatoria, probablemente lo hubiera sido más si se hubiera planteado para el público académico en general, abriendo la opción a presentar comunicaciones.

La bibliografía sobre videojuegos es relativamente extensa en nuestro país gracias a la iniciativa del profesor Jiménez Alcázar, cuyo proyecto de investigación ha servido durante el período 2012-2015 como elemento vertebrador y ha animado a los estudiosos a publicar sobre un tema en el que el profesor murciano ha sido pionero. El problema es que no contamos con muchos más pioneros que se hayan lanzado a estudiar otras manifestaciones artísticas desde el punto de vista del medievalismo.

2.2. Otras iniciativas de investigación en nuestro país: un breve recorrido

Aparte de los videojuegos, nos encontramos con pocas referencias bibliográficas sobre el resto de manifestaciones del Medievo en la sociedad. Carecemos de estudios sobre las series de televisión españolas con trasfondo medieval que hemos comentado antes y sólo *El Ministerio del Tiempo* cuenta con una publicación, patrocinada desde la propia cadena. Una parte de ésta está consagrada a analizar los problemas históricos que se presentan en la pequeña pantalla (VV.AA., 2015) pero no tiene relación con la época medieval, que en la primera temporada de la serie apenas aparece.

En fecha tan temprana como 1990 se publicó un artículo a cargo de Furió, profesor de la Universidad de Valencia sobre la percepción que tenían los alumnos

de Historia de su facultad sobre la Edad Media (Furió, 1990) antes de que empezaran el aprendizaje reglado de la asignatura. Para ello les realizó una encuesta en las que se les pedía que indicaran personajes representativos de la Edad Media, donde los más mencionados (Furió, 1990: 258) fueron Carlomagno, Jaime I y El Cid Campeador—no olvidemos que la encuesta se realizó en Valencia—, los libros más representativos de la época (Furió, 1990: 262) donde ganó *El Cantar de Mio Cid* seguido de cerca por *Las Cantigas de Santa María* y por último los hechos, donde los más mencionados fueron las Cruzadas y la Reconquista (Furió, 1990: 268). Es una iniciativa similar a la que pretendimos nosotros sobre *Age of Empires* (Negro Cortés, 2014: 596).

Sobre literatura ambientada en la época medieval ya contamos con dos vías de investigación suficientemente exploradas como son el ciclo artúrico y la obra de Tolkien, por ser manifestaciones literarias ya con un amplio recorrido. Nuevas posibilidades de investigación se abren a través de la obra de G.R.R. Martin, tanto en su vertiente literaria como televisiva, que en nuestro país han sido exploradas por otras disciplinas como la ciencia política (Iglesias, 2014 o Bueres, 2014) o el periodismo y la antropología (Lozano, Bravo y López, 2013). Pero en nuestro país falta un estudio serio sobre las reminiscencias medievales, tan importantes, de la obra de Martin si bien se han realizado algunos intentos en revistas de divulgación histórica (Pugés: 2014).

Sobre cine contamos con estudios sobre el ciclo artúrico (Gutiérrez, 2008) o sobre la representación del armamento tanto en cine como en cómic (Lozano Maneiro, 2008) o sobre la representación de las Cruzadas (Sojo, 2009). Contamos también con un trabajo general a cargo de Orgaz (Orgaz, 2006), quien divide las películas sobre el tema en tres, las que tratan de respetar la historia académica, las que tratan de recrear la Edad Media a través de la literatura o las que sitúan historias y mundos fantásticos en un trasfondo pretendidamente medieval (Orgaz, 2006: 296-297). Una propuesta de análisis relacionada con la didáctica de la Historia Medieval a través del cine es la de Llibrer (Llibrer, 2010) quien ofrece un método de análisis de la obra cinéfila

Un estudio general, muy reciente, que combina cine y literatura es el de Corral (Corral, 2015). Profesor de la universidad de Zaragoza y novelista de éxito, se trata de una voz más que autorizada para tratar el tema dada su doble condición de académico y creador. Este estudio fue presentado en el marco de la famosa Semana de Estudios Medievales de Nájera, cuya 25ª edición en 2014 estuvo dedicada al análisis de nuevos temas entre los que se incluyó el interés por la visión actual de la Edad Media.

El veraniego congreso internacional de Lleida, que celebrará este año su sexta edición, ha incluido dentro de su extenso programa sesiones dedicadas al análisis de

la percepción de la Edad Media fuera de sus ámbitos temporales—lo que en el mundo anglosajón denominamos *medievalism*—que suele incluir ponencias sobre obras literarias de escritores como Terenci Moix o Manuel Mújica Láinez, pero que también han incluido ponencias sobre videojuegos como *Assassin's Creed* en 2012 y sesiones monotemáticas sobre el tema bajo la coordinación del profesor Jiménez Alcázar en 2014. Además, el II Congreso de Jóvenes Medievalistas Ciudad de Cáceres, del cual ya hemos comentado sus ponencias sobre videojuegos, incluyó una ponencia sobre el trasfondo medieval de *Juego de Tronos* pero que desafortunadamente no fue publicada.

3. Estudio de la percepción de la Edad Media en la sociedad actual fuera de nuestras fronteras: el mundo anglófono

En el mundo anglosajón los estudios sobre la percepción de la Edad Media en la sociedad actual gozan de cierto recorrido. El tema de los videojuegos ha sido tratado por obras colectivas como *Playing with the Past: digital games and the simulation of History* (2013) que no trata específicamente sobre la época medieval pero que contiene ensayos sobre *Age of Empires*, *Civilization* o *Medieval Total War II*. Los temas que trata son novedosos, como la representación de las historias “no europeas” como la asiática o la sudamericana en estos videojuegos y otros que ya han sido tratados en nuestro país por Jiménez Alcázar, como el videojuego como distopía o posible herramienta para la historia contrafactual.

Específicamente sobre la percepción del Medievo en la televisión se editó en 2015 una obra colectiva coordinada por las profesoras norteamericanas Pages y Kinane titulada *The Middle Ages on television: critical essays*. Las series analizadas aquí son dos que podemos llamar “de ciclo artúrico” que son *Merlin* de la BBC y *The Mists of Avalon* de TNT, basada en la novela homónima.

Por otro lado aparece *Joan of Arcadia* de la CBS, que es una reinterpretación de la historia de Juana de Arco y el reality show de History Channel *Full Metal Jousting* (2012), en el que 16 participantes luchaban en pretendidos torneos medievales por un premio de 100.000 dólares. Dentro de los temas que se tratan destacan los temas de género y sexualidad y el conflicto entre deseos personales y desarrollo de la sociedad.

Además, la editorial McFarland, responsable de la edición de muchas de las monografías que hemos citado hasta el momento tiene la intención de publicar un libro colectivo de ensayos tomando la serie *Vikings* como objeto de estudio, en colaboración con History Channel, responsable de la producción de la serie. Esto denota el interés que las televisiones anglosajonas tienen por ofrecer un producto

históricamente correcto a todos los niveles. Este conjunto de estudios y la búsqueda continua por parte de las cadenas de la ayuda de estudiosos siempre redundan positivamente en la calidad de las producciones.

Sobre cine se ha escrito últimamente sobre la búsqueda del Grial, analizando un buen número de películas que tratan específicamente sobre esa búsqueda (Harty, 2015), centrándose en el éxito de taquilla *El Código Da Vinci* y sobre el tratamiento en general de la Edad Media en este medio (Elliott, 2010). La monografía de Elliott es un estudio muy profundo que ha analizado una lista de cerca de 500 títulos (Elliott, 2010: 257-271) analizando desde la visión que aporta el cine de los tres estamentos de la sociedad medieval hasta el enfoque que da el séptimo arte sobre el mundo medieval y lo que le rodea pasando por la influencia medieval en películas basadas en el mundo contemporáneo (Elliott, 2010: 196). Para él, hay dos tipos de películas, las que comparan el pasado con un pretendido equivalente moderno, como *Destino de Caballero* y las que se envuelven en una iconografía medieval sin que el argumento tenga exactamente que ver con lo medieval o con hechos que realmente sucedieran en época medieval (Elliott, 2010: 89).

Hay muchos otros títulos que tratan sobre cine ambientado en época medieval centrándose en aspectos concretos como el ciclo artúrico (Harty, 2002), los vikingos (Harty, 2011) o la comparación de la visión de la Edad Media europea en películas filmadas en Europa, Asia, Oriente Medio y América (Harty, 2006). También se ha analizado cómo se representa al héroe medieval en el cine (Driver y Ray, 2004), las adaptaciones de *Beowulf* al cine (Haydock y Ridsen, 2013), la representación de las sensaciones que podían tener personajes medievales a la hora de enfrentarse a su destino, como por ejemplo Juana de Arco en *La Pasión de Juana de Arco* de Dreyer (Woods, 2014) y un análisis de la filosofía de Deleuze sobre el espacio-tiempo aplicado a las películas de temática medieval (Haydock, 2008).

Por otro lado, la profesora Helen Young en Sidney ha coordinado varias iniciativas sobre el análisis de la época medieval en nuestros días que han culminado en dos obras colectivas: *The Middle Ages in Popular Culture: medievalism and genre* (2015) en el que se trata la percepción de esta Edad Media en literatura, con capítulos sobre el ciclo artúrico, la imagen proyectada de la Edad Media en las novelas románticas de Julie Garwood, en las novelas de Nicola Griffith o de William Gibson; en cine, con estudios sobre la película *Caperucita Roja* de 2011, en videojuegos, analizando *Assassin's Creed* y en televisión, con el estudio de la serie *Whodunnit?* estrenada en 2013.

El segundo volumen coordinado por la profesora australiana: *Fantasy and Science-Fiction Medievalisms: from Isaac Asimov to A Game of Thrones* (2015) contiene algunos temas no tratados en el anterior volumen, como Tolkien, Juego de Tronos, las reminiscencias de *Las mil y una noches* en la sociedad actual o lo medieval en

juegos de tablero como *Warhammer*. También abunda en el tema del ciclo artúrico y las series de televisión, analizando el canal *Starz* o la serie *Stargate SG-1*.

Juego de Tronos cuenta asimismo con una monografía escrita por la profesora de Oxford Carolyne Larrington (Larrington, 2016). Estructurado en torno a la geografía, la autora trata en sus capítulos separadamente el Centro, el Norte, el Oeste y el Este buscando las reminiscencias de personajes y sucesos medievales en la obra de Martin y en la serie de televisión. Por ejemplo, compara a Cersei con reinas medievales como Eleanor de Aquitania (Larrington, 2016: 3), escenas de Drogo con equivalentes en *Beowulf* (Larrington, 2016: 23), el comportamiento de la corte de Desembarco del Rey con la corte inglesa de Enrique VIII o Isabel I, pues en su opinión las intrigas cortesanas de *Juego de Tronos* son demasiado sofisticadas para la época medieval, siendo más plausibles en el siglo XVI (Larrington, 2016: 103) o el innegable parecido de la sociedad de hijos del Hierro con la sociedad vikinga (Larrington, 2016: 73).

Por último, también contamos con dos historias generales del *medievalism*, que podemos traducir cómo la visión de la Edad Media desde el siglo XVIII hasta nuestros días. Esta disciplina, que no debe ser confundida con el vocablo castellano “medievalismo”, cuyo significado engloba todo el análisis de la época medieval, analiza las visiones idealizadas que tanto sociedad como historiadores han venido dando del Medievo. Estos dos análisis diacrónicos de la idea de “lo medieval” han corrido a cargo de Kudrycz (Kudrycz, 2012) y Matthews (Matthews, 2015). Reflejo del interés del mundo anglófono sobre el tema es la serie *Studies in Medievalism*, que corre a cargo de la editorial D.S. Brewer y cuyo número 23 fue publicado en 2015.

Tenemos que destacar también las reuniones científicas que se realizan en el mundo anglosajón. El MAMO (The Middle Ages in The Modern World), congreso bianual que celebrará en Manchester su tercera edición en verano de 2017, es un foro íntegramente dedicado a la percepción de la Edad Media en la sociedad actual. La edición de 2015, celebrada en Lincoln, contó con más de 100 ponencias sobre un gran número de cuestiones en las que se habló de un gran número de temas, destacando los videojuegos y su uso en la enseñanza superior, lo medieval en obras literarias desde el universo de Tolkien hasta *Juego de Tronos* y en canciones de pop-rock, cuestiones de género y más presentaciones destacables como la simbología rúnica en los tatuajes actuales o las reminiscencias de la manera de guerrear medieval en la actual legislación internacional sobre el tema.

Sin embargo, la cuestión clave, a nuestro parecer, fue la combinación de juventud y veteranía de los asistentes, que augura un próspero futuro a este campo de investigación. De hecho, algunas de las ponencias fueron el resultado de disertaciones finales de *Master's Degree*, lo cual nos hace pensar que los docentes

anglosajones ya están incorporando este tipo de temáticas a sus propuestas de líneas de investigación para el alumnado que se introduce en tareas de este tipo.

Por supuesto, grandes congresos que tratan todos los aspectos del mundo medieval como el de Leeds o Kalamazoo cuentan con sesiones sobre el tema, pero dada la enormidad de dichos congresos es complicado dar cuenta de las ponencias allí presentadas. Además se ha creado una página web www.thelonemedievalist.com cuyo objetivo es poner en contacto a estudiosos del tema, en muchas ocasiones aislados, repartidos por todo el mundo.

4. Conclusiones

Los medievalistas hispánicos apenas han prestado atención a la percepción que se tiene de la Edad Media ni en la actualidad ni la que se tuvo en épocas pasadas, salvo por el tema de los videojuegos. En este campo, gracias a la labor del profesor Jiménez Alcázar, no tenemos nada que envidiar a la producción anglosajona. Sin embargo, el resto de las líneas de investigación—series de televisión, películas—no tienen el desarrollo que nos gustaría poseyeran.

Hay un sinfín de líneas de investigación que aún están por desarrollar y otras que ni siquiera han sido iniciadas. Pero de lo que carecemos por completo es de reuniones científicas que estén consagradas a que los medievalistas discutamos sobre estos temas, al contrario que fuera de nuestras fronteras. Pese al gran auge del tema videojuegos en nuestro país y a pesar de contar con un proyecto propio, no se celebró ningún congreso abierto a los estudiosos para discutir monográficamente del tema, cosa que se ha realizado, por ejemplo, en el ámbito de la historia contemporánea, cuyos congresos siempre cuentan con un taller sobre la materia.

El tema del cine y la literatura también ha sido tratado aunque sin gran desarrollo. Se ha estudiado el tema de Tolkien, y de la influencia del ciclo artúrico y de *Beowulf* en la actualidad por ser manifestaciones literarias con gran recorrido y ciertos temas como las Cruzadas en el cine. Pero faltan grandes estudios de conjunto como los puestos de ejemplo fuera de nuestras fronteras. Hay temas sobre los que no se han realizado ningún tipo de estudios como las series de televisión o los cómics. En España tuvimos una serie en emisión de temática medieval, *Isabel*, que bien mereció un análisis por parte de los estudiosos y hay un sinnúmero de novelas históricas publicadas en nuestro país que, careciendo del impacto de las series de televisión, también merecerían alguna monografía.

Pero lo primero que tiene que hacer la comunidad científica es liberarse de los prejuicios que acarrea investigar sobre estos temas y llegar al convencimiento de

que estudiar la percepción de la Edad Media en la actualidad es un tema tan válido y merecedor de análisis como las milicias concejiles, la distribución de los parcelarios o las *Partidas*. Todos los estudiosos que hemos ido citando tienen por un lado su tema “serio” de estudio sobre el que han escrito su Tesis o están en proceso de y en sus “ratos libres”—como si no fuera complicado escribir sobre la Edad Media en la actualidad—escriben sobre este tema. Además es complicado colocar artículos sobre estos temas en las revistas especializadas.

En nuestra opinión, el tema que merece un mayor desarrollo es el de la didáctica de la Edad Media a través de cine, literatura, videojuegos y series de televisión. Los alumnos de la Educación Secundaria y de Universidad cuentan con una serie de conocimientos previos sobre el Medievo que los profesores desconocen. Partiendo de una ideología constructivista de la educación, es mucho más fácil que los alumnos obtengan conocimientos partiendo de lo que saben que si asumimos directamente que no saben nada. El problema radica en que el docente conozca los conocimientos de los alumnos.

En la mayoría de las ocasiones se tratará de tópicos, pero siempre es más fácil corregir un tópico que empezar de cero. Como vivimos en una cultura globalizada, los conocimientos previos que tienen los alumnos suelen ser los mismos en todos los sitios, por lo que un estudio serio realizado en cualquier lugar de España puede ser de utilidad en el resto del país, salvando que un alumno de Plasencia siempre conocerá a Alfonso IX mejor que uno de Cáceres o que un valenciano siempre hablará de Jaime I mientras que un sevillano tendrá en la mente a Fernando III.

A nadie se le ha ocurrido—o le han aceptado—proponer una Tesis doctoral sobre el tema, a lo sumo algunas facultades han propuesto algunos títulos de Trabajo Fin de Grado—ni tan siquiera Trabajos Fin de Máster—sobre la Edad Media y la actualidad. Curiosamente, estos trabajos suelen ser los primeros en agotarse, puesto que son los más demandados por los alumnos. Ésta es quizás la gran diferencia entre España y el Reino Unido, nosotros investigamos sobre el tema a escondidas sufriendo el desdén de los medievalistas que se dedican a temas “serios” y ellos consideran que es una línea de investigación plenamente válida a la que profesores universitarios de Historia Medieval dedican todas sus energías sin merecer la censura de nadie.

Es muy importante que los estudiosos nos fijemos en estos temas, porque lo que la sociedad conoce de la Historia Medieval no procede de nuestros ensayos sino que son las series de televisión, los videojuegos y los libros los que conforman su idea de Edad Media, habida cuenta de que prácticamente ha desaparecido del curriculum de la Educación Secundaria. Al fin y al cabo, la mayoría de los estudiosos cobramos del Estado—ya sea a través de becas o de universidades—y tenemos el

deber moral de devolver algo de lo que recibimos de la sociedad en forma de conocimiento. Lo ideal sería colaborar en el diseño de videojuegos, en la producción de series, en la redacción de ensayos divulgativos y en la crítica de novelas históricas o, al menos, asegurarnos mediante crítica constructiva que esas manifestaciones artísticas son fieles, dentro de unos límites lógicos definidos por los presupuestos de estas producciones, al Medievo.

Bibliografía

Bueres Álvarez, E. (2014). Participación ciudadana y regeneración política: Juego de Tronos. *Periférica: revista para el análisis de la cultura y el territorio*, 15, 113-120.

Corral Lafuente, J. L. (2015). Novela y cine sobre la Edad Media: versiones abreviadas y discutibles de la historia en López Ojeda, E. (coord.) *Nuevos temas, nuevas perspectivas sobre Historia Medieval* (pp. 239-262), Instituto de Estudios Riojanos: Logroño.

Cuenca López, J. M. (1999). Los juegos de simulación informáticos como recurso para la enseñanza de la historia. Análisis de caso: Age of Empires. *Aula de Innovación Educativa*, 80, 22-24.

Cuenca López, J.M. (2012). ¿Qué se aprende de la Historia y del paisaje medieval a través de los videojuegos? en *Tendencias emergentes de educación con TIC* (pp. 211-227). Espiral, Barcelona.

Driver, M. W. y Ray, S. R. (2004). *The Medieval Hero on Screen: representations from Beowulf to Buffy*. Jefferson (NC): McFarland.

Elliott, A. B. R. (2010). *Remaking the Middle Ages: the methods of Cinema and History in portraying the Medieval World*. Jefferson (NC): McFarland.

Etxeberría, E. (2014). Abriendo brecha: la imagen de la guerra de asedio medieval en los videojuegos. *Roda da Fortuna*, 3, 1-1, 547-563.

Gutiérrez García, S. (2008). Cine artúrico y neomedievalismo: de Excalibur (1981) a King Arthur (2003). *Revista de Poética Medieval*, 85-123.

Haydock, N. y Ridsen, E.L. (2013). *Beowulf on film: adaptations and variations*. Jefferson (NC): McFarland.

- Haydock, N. (2008). *Movie Medievalism: the imaginary Middle Ages*. Jefferson (NC): McFarland.
- Harty, K. (ed.) (2002). *Cinema Arthuriana*. Jefferson (NC): McFarland.
- Harty, K. (ed.) (2006). *The reel Middle Ages*. Jefferson (NC): McFarland.
- Harty, K. (ed.) (2011). *The Vikings on film: essays on depictions of the Nordic Middle Ages*. Jefferson (NC): McFarland.
- Harty, K. (ed.) (2015). *The Holy Grail on film: essays on the cinematic quest*. Jefferson (NC): McFarland.
- Iglesias Turrión, P. (coord.) (2014). *Ganar o morir: lecciones políticas en Juego de Tronos*. Madrid: Akal.
- Jiménez Alcázar, J. F. (2009). Videojuegos y Edad Media. *Imago Temporis Medium Aevum*, III, 551-587.
- Jiménez Alcázar, J. F. (2011a). El otro pasado posible: la simulación del Medievo en los videojuegos. *Imago Temporis Medium Aevum*, V, 491-517.
- Jiménez Alcázar, J. F. (2011b). Cruzadas, cruzadas y videojuegos. *Anales de la Universidad de Alicante: Historia Medieval*, 17, 363-407.
- Jiménez Alcázar, J. F. (2014). El arte de la guerra medieval: combates digitales y experiencia de juego. *Roda da Fortuna*, 3, 1-1, 516-546.
- Jiménez Alcázar, J. F. (2016a). *De la Edad de los Imperios a la guerra total: Medievo y videojuegos* (pp. 195-218). Murcia: Centro de Estudios Medievales de la Universidad de Murcia-Compobell-IGN España.
- Jiménez Alcázar, J. F. (2016b). *Medievalist Gamer: un nuevo tipo de historiador en De la Edad de los Imperios a la guerra total: Medievo y videojuegos* (pp. 195-218), Murcia: Centro de Estudios Medievales de la Universidad de Murcia-Compobell-IGN España.
- Kudrycz, W. (2012). *The historical present: medievalism and modernity*. Londres: Bloomsbury.
- Lozano Delmar, J.; Raya Bravo, I. y López Rodríguez, F.J. (2013). *Reyes, espadas, cuervos y dragones: estudio del fenómeno televisivo de Juego de Tronos*. Madrid: Fragua.

Lozano Maneiro, J.M. (2008). El armamento antiguo y medieval en cine y cómic. *Oppidum: cuadernos de investigación*, 1, 195-212.

Matthews, D. (2015). *Medievalism: a critical history*. Londres: Boydell and Brewer.

Mugueta Moreno, I y Jiménez Alcázar, J. F. (2013). Estudiar la Edad Media desde el presente: un taller didáctico en aulas de ESO con videojuegos. *II Congreso internacional de Videojuegos y Educación* (pp. 273-276). Cáceres: Ministerio de Economía y Competitividad.

Mugueta Moreno, I. y Tobalina, E. (2014). Medievo digital o Medievo popular. Representaciones sociales de la Edad Media en las comunidades de gamers on-line. *Miscelánea Medieval Murciana*, 38, 161-179.

Negro Cortés, A.E. (2014). Representaciones de la guerra en la actualidad: el caso de *Age of Empires II* y su campaña del Cid. *Roda da Fortuna*, 3, 1-1, 590-610.

Orgaz, J.M. (2006). Historia proyectada: relaciones entre el cine histórico y la historia medieval. *Medievalismo*, 16, 291-306.

Pagès, M. y Kinane, K. (ed.) (2015). *The Middle Ages on Television: critical essays*. Jefferson (NC): McFarland.

Pugés, O. (2014). La historia en su lugar. Los escenarios de *Juego de Tronos*. *Clío, revista de Historia*, 157, 84-85.

Rodríguez García, J.A. (2008). El uso de Internet y los videojuegos en la didáctica de la Historia Medieval en Echevarría Arsuaga, A. (coord.), *La Historia Medieval en la Educación Secundaria Obligatoria: un balance* (pp. 177-216), Madrid: Editorial UNED.

Sojo Gil, K. (2009). La representación de la historia del Cine: a propósito de *Kingdom of Heaven* (*El Reino de los Cielos*, 2005) y las películas de Cruzadas en la historia del séptimo arte, *Clío&Crimen*, 6, 278-293.

Testi, D. (2014). Medieval Total War II: veicolo della conoscenza dell'Arte della Guerra nelle nuove generazioni. *Roda da Fortuna*, 3, 1-1, 564-589.

VV.AA. (2015). El tiempo es lo que es en *Dentro del Ministerio del Tiempo: el libro sobre la serie que ha revolucionado la televisión en España* (pp. 55-94), Madrid, Léeme.

Woods, W.F. (2014). *The Medieval Filmscape: reflections of fear and desire in a cinematic mirror*. Jefferson (NC): McFarland.

Negro Cortés, Adrian Elías
La Edad Media en la sociedad actual.
Aproximación a un balance historiográfico y perspectivas de investigación
www.revistarodadafortuna.com

Wilhelm Kapell, M. y Elliott, A.B.R. (2013). *Playing with the past: digital games and the simulation of history*. Londres, Bloomsbury.

Young, H. (ed.) (2015a). *Fantasy and Science-Fiction medievalisms: from Isaac Asimov to A Game of Thrones*. New York: Cambria Press.

Young, H. (ed.) (2015b). *The Middle Ages in Popular Culture: medievalism and genre*. New York: Cambria Press.