



**¿QUÉ IMPLICA SER MEDIEVALISTA?
PRÁCTICAS Y REFLEXIONES EN TORNO AL OFICIO
DEL HISTORIADOR**

VOLUMEN I: EL MEDIOEVO EUROPEO

ANDREA VANINA NEYRA
GERARDO FABIÁN RODRÍGUEZ (Dirs.)



**Universidad Nacional de Mar del Plata, Grupo de Investigación y Estudios
Medievales (GIEM)**

Sociedad Argentina de Estudios Medievales (SAEMED)

- 2012 -

¿Qué implica ser medievalista? Prácticas y reflexiones en torno al oficio del historiador: obras completas / dirigido por Andrea Vanina Neyra y Gerardo Fabian Rodriguez. - 1a ed. - Mar del Plata: Universidad Nacional de Mar del Plata, Grupo de Investigación y Estudios Medievales (GIEM) y Sociedad Argentina de Estudios Medievales (SAEMED), 2012.
E-Book.

ISBN 978-987-544-475-11.

Historiografía. I. Neyra, Andrea Vanina, dir. II. Rodriguez, Gerardo Fabian, dir.

CDD 907.2

Fecha de catalogación: 16/11/2012

¿Qué implica ser medievalista? Prácticas y reflexiones en torno al oficio del historiador: Vol. 1 El Medioevo Europeo/ dirigido por Andrea Vanina Neyra y Gerardo Fabian Rodriguez. - 1a ed. - Mar del Plata: Universidad Nacional de Mar del Plata, Grupo de Investigación y Estudios Medievales (GIEM) y Sociedad Argentina de Estudios Medievales (SAEMED), 2012, p. 256.
E-Book.

ISBN 978-987-544-476-8.

1. Historiografía. I. Neyra, Andrea Vanina, dir. II. Rodriguez, Gerardo Fabian, dir.

CDD 907.2

Fecha de catalogación: 16/11/2012

Edición a cargo de Gisela Coronado-Schwindt

Diseño de portada a cargo de Jorge Rigueiro García (Letra inicial "D" extraída de Vita sanctorum - Ca 1143 - Alençon BM 0014 Fl 012. Vol. 1. Escena del Cruce del Canal de la Mancha por Guillermo, Tapiz de Bayeux)

Esta obra fue evaluada por Jorge Estrella (Universidad Nacional de Mar del Plata, Argentina) y Diego Melo Carrasco (Universidad Adolfo Ibáñez, Chile).

Mar del Plata, Buenos Aires, noviembre de 2012, edición online

Índice

Volumen 1

Andrea Vanina NEYRA y Gerardo RODRÍGUEZ, “¿Qué implica ser medievalista? Prácticas y reflexiones en torno al oficio del historiador”.	5
Nilda GUGLIELMI, “Fuentes: de <i>varia lectio</i> ”.	19
Juan Francisco JIMÉNEZ ALCÁZAR, “Cambio de época versus época de cambios. Medievalistas y nuevas tecnologías”.	39
Maria Giuseppina MUZZARELLI, “Sull’uso politico della storia. Riflessioni sui revival del Medioevo ieri e oggi”.	53
Flocel SABATÉ, “Identidad y memoria en el oficio del historiador”.	65
Glauco Maria CANTARELLA, “Barbari, migranti – passato, presente”.	93
Nicolae ALEXANDRU, “Early Christianity in the Grecian town of Kallatis, in Scythia Minor”.	107
Esteban NOCE, “El historiador y sus fuentes: el aporte de los testimonios materiales para el análisis del discurso de Cromacio de Aquileya respecto del paganismo”.	137
María Luján DÍAZ DUCKWEN, “El problema del lenguaje en la Antigüedad Tardía: Arnobio de Sicca”.	163
Patricia GRAU-DIECKMANN, “El <i>mandylion</i> del rey Abgaro de Edesa. Magia, mito, rito y espacio sagrado de un icono protector”.	177
Gerardo RODRÍGUEZ, “Nitardo como fuente histórica” .	191
Victoria CASAMIQUELA GERHOLD, “Los monasterios en el reinado de Alexis Comneno (1081-1118)”.	203
João Vicente de MEDEIROS PUBLIO DIAS, “O riso melancólico de Psello na <i>Chronographia</i> ”.	219
Alejandra CONCHA SAHLI, “Más allá de las fibras: el estudio de la indumentaria medieval y las problemáticas de su utilización como fuente histórica”.	239

Cambio de época versus época de cambios. Medievalistas y nuevas tecnologías

Juan Francisco Jiménez Alcázar¹

La búsqueda de un título que acomode el reto que supone conjugar la existencia, y en ocasiones coexistencia, de los profesionales que investigamos el Medievo con las nuevas tecnologías digitales es en sí mismo un problema. En primer lugar, porque damos por sentada la disociación entre esas herramientas de la información y la comunicación —las manidas TICs—, y los investigadores que dedicamos nuestros esfuerzos y energías a conocer mejor ese periodo histórico. Y en segundo, porque para los historiadores es un desafío pleno tener constancia, incluso se nos pide un posicionamiento, ante la disyuntiva entre ser testigos de una época de cambios o el cambio de una época, del que podemos participar; o no.

El empleo del concepto *crisis* global en pocas ocasiones ha estado tan justificado². Vivimos en un momento de cambio —desde el comienzo del estudio ya me posiciono claramente— donde *hacer Historia*, es decir, escribirla y en consecuencia divulgarla, plantea diferentes cuestiones que en un principio deben ser resueltas. No siempre es así, de manera que el resultado de esa postura está como beneficio de si se escribe en la actualidad ciencia histórica como referente de un cambio más, o si se está a favor de corriente en la contribución del ocaso de una etapa y el nacimiento de otra. La indolencia o el hecho de que tengamos cierta confusión en este marco ya de por sí indefinido, puede acarrear la producción de una Historia “huérfana”.

El objetivo de este estudio es plantear una situación de hecho que no ha llegado para ser fugaz y breve, sino que ha suscrito un marco estructural, donde las nuevas

¹ Universidad de Murcia, España, jimenezalcazar@um.es. Este trabajo ha sido realizado en el marco del proyecto de investigación I+D+i Historia y videojuegos: el impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento del pasado medieval, HAR2011-25548, financiado por el Ministerio de Economía y Competitividad del Gobierno de España. Todos los enlaces de internet fueron comprobados finalmente con fecha 1 de noviembre de 2012, por lo que no se ha considerado procedente indicar en cada nota esa información

² Henry MORA JIMÉNEZ ya reflexionaba en 2008 acerca de este planteamiento de cambio de una época más que de crisis cíclica: “Una reflexión introductoria sobre la naturaleza de la actual crisis global y los límites del capitalismo”, en: **Ciencias Económicas**, 26-2, 2008, pp. 45-53.

Juan Francisco JIMÉNEZ ALCÁZAR, “Cambio de época versus época de cambios. Medievalistas y nuevas tecnologías”, en: Andrea V. NEYRA & Gerardo RODRÍGUEZ (dirs.), **¿Qué implica ser medievalista? Prácticas y reflexiones en torno al oficio del historiador**, Mar del Plata, Universidad de Mar del Plata, Sociedad Argentina de Estudios Medievales, 2012, Vol. 1, pp. 39- 52. ISBN 978-987-544-476-8.

perspectivas se conjugan y entremezclan con las herramientas de las que podemos hacer uso en estos tiempos presentes. La tecnología, la revolución de las comunicaciones que ha sido posible gracias a la masificación en el uso de internet, redes sociales, correo electrónico o videojuegos, han generado unos canales potenciales para la elaboración y consumo de la ciencia histórica. Si bien es interesante responder a la pregunta planteada por Rachel Stone acerca de si hay un exceso de medievalistas³, cabe cuestionarse si los medios utilizados para llevar la producción —superproducción por parte del exceso de historiadores— son los adecuados por buena parte de esos profesionales en activo o en potencia. Es más; en esa creación de historiadores debemos atender a la base adquirida por los nuevos retos proyectados por las posibilidades de las herramientas tecnológicas. Fundamentalmente es si en la formación de los historiadores del presente-futuro se tiene en cuenta y se dota de conocimientos sobre el uso de tecnología para el uso en el *hacer Historia* al que me refería con anterioridad. El problema surge en el mismo momento de que los formadores, en una buena parte, no conocen ese nuevo universo de posibilidades. Veamos cuáles son los puntos de inicio de la cuestión.

Medievalistas en formación

Hay que partir de una premisa indiscutible: siempre estamos en etapas diversas de aprendizaje. O lo que es lo mismo, aprendemos en todo momento, tal y como decía Paulo Freire. Y ha llegado un punto donde este axioma hay que demostrarlo. Las generaciones que llegan en la actualidad a las aulas universitarias no difieren en exceso de las que acceden a los cursos superiores de una enseñanza media o preparatoria para la Universidad, independientemente del espacio geográfico al que nos refiramos en el marco de Occidente⁴. La clave de todo este proceso que expongo hay que buscarlo en la

³ “**The over-production of medieval historians**”. Magistra (Rachel STONE, King College of London). <http://magistraetmater.blog.co.uk/2009/01/10/the-over-production-of-medieval-historians-5352785/>
Fecha de creación: 1 de octubre de 2009.

⁴ Existen diversos estudios en todo el mundo sobre el fenómeno acerca de la normalidad con la que estas generaciones incorporan a sus señas de identidad los medios digitales. Por ejemplo, el de Germán ARANGO, Xavier BRINGUÉ SALA y Charo SÁDABA, “La generación interactiva en Colombia: adolescentes frente a la internet, el celular y los videojuegos”, en: **Anagramas**, 17, 2010, pp. 45-56. O el de Sergio GODOY ETCHEVERRY y Myrna GÁLVEZ JOHNSON, “La brecha digital correspondiente: obstáculos y facilitadores del uso de TIC en padre de clase media y media baja en Chile”, en: **CTS: Revista Iberoamericana de ciencia, tecnología y sociedad**, 18, 2011, www.revistacts.net.

Sociología, pues es Marc Prensky⁵ quien ha determinado la dicotomía entre unos *nativos digitales* y unos *inmigrantes digitales*, conceptos ya asentados y asumidos por el resto de disciplinas. Los primeros están ubicados en una franja de edad que engloba a quienes han nacido en el entorno al cambio de milenio, y que han conllevado su propio crecimiento en paralelo al asiento de esas tecnologías de la comunicación y la información, y a la masificación del videojuego como elemento de ocio. Para ellos no son *nuevas tecnologías*; en realidad son “compañeros de viaje” de esas herramientas. En cambio, para quienes somos mayores que los anteriores y hemos visto nacer el ciberespacio, lo digital, hecho asequible el hardware y el software, la llegada a ese nuevo mundo, un marco extraño a nuestra propia experiencia vital del aprendizaje, somos *inmigrantes*, ajenos que observamos desde una óptica concreta ese desarrollo. La cuestión es si solo miramos a través de una ventana que no queremos traspasar, o nos queremos involucrar para participar de ese ámbito.

Pensemos en ese medievalista en formación de mediados de siglo XX. La captación de contenidos sobre la Edad Media se limitaba a un espacio concreto de aprendizaje, que era la Universidad en el mejor de los casos y a los institutos de enseñanza secundaria y bachiller en el de un creciente número de personas. Los libros aún eran caros, por el mero proceso de su compleja producción, y la avalancha e iconografía de *lo medieval* había quedado ubicada de forma mayoritaria a lo visto en la pantalla grande, es decir, en las películas. Los moldes y los tópicos aparecidos en filmes como *Robin Hood*, *El Cid*, *El león de invierno* o *Un paseo por la vida y la muerte*⁶, habían quedado fijados para el común social como verdades inequívocas de una realidad pretérita. Como elemento tecnológico, la *historia que se podía ver*, había llegado de

⁵ M. PRENSKY, **Digital natives, digital immigrants**, 2001, <http://www.marcprensky.com/writing/prensky%20-%20digital%20natives,%20digital%20immigrants%20-%20part1.pdf>>.

⁶Sobre esta incidencia del séptimo arte, véanse los estudios de Juan A. BARRIO BARRIO, “La Edad Media en el cine del siglo XX”, en: **Medievalismo**, 15, 2005, pp. 241-268 y “La Edad Media en el cine de Estados Unidos”, en: **Imago Temporis. Medium Aevum**, 2, 2008, pp. 426-452. El de Miguel Ángel MURO MUNILLA, “Guerras de celuloide y digitalización: la imagen de la guerra en el cine ambientado en la Edad Media (rasgos de un subgénero)”, en: Blas CASADO QUINTANILLA Y José I. DE LA IGLESIA DUARTE (coords.), en: **La guerra en la Edad Media. XVII Semana de Estudios Medievales, Nájera 2006**, Logroño, IEA, 2007, pp. 221-266; el conjunto de artículos que componen la obra coordinada por Josep Ll. MARTOS SÁNCHEZ y Marinela GARCÍA SEMPERE, **L’Edat Mitjana en el cinema i en la novel·la històrica**, Alicante, Inst. de Filologia Valenciana, 2009, o la monografía de Juan J. ALONSO, Jorge ALONSO Y Enrique ÁLVAREZ MASTACHE, **La Edad Media en el cine**, Madrid, T&B, 2007.

manos de una industria que buscaba beneficios económicos a través del entretenimiento, pero no enseñar. Atención, que esta es la misma circunstancia que tiene el videojuego.

La televisión se añadió como herramienta a los parámetros que guiaban el medio de aprendizaje del Medieval. La expansión de documentales o de la difusión de esas mismas películas, hizo de los herzios televisivos un fenómeno global. La existencia de un canal monográfico de contenidos históricos —*History Channel*, o *Canal de Historia*— abundó en la cuestión. Pero sigue siendo una historia *vista*, pero no *vivida*. Esa es la novedad del mundo de la tecnología digital: el universo del videojuego.

Pero el medievalista en formación cuenta desde hace más de una década con una de las herramientas más conocidas de las conocidas como “nuevas tecnologías”: es internet. Existen algunas publicaciones acerca de las posibilidades que se encuentran en el proceloso y cambiante mundo de la red de redes⁷. No creo necesario insistir en las ventajas de inmediatez, versatilidad e ingente manejo de información potencial que se encuentra en el ciberespacio. Y es precisamente ese uno de sus principales hándicaps, pues a los meses —cuando no a los días— esos contenidos han podido alterarse, trasladarse o directamente desaparecer de internet. Los recursos son tan inabarcables que al historiador que desea aprender, la primera posición que ha de tomar es la de la discriminación o selección de los mismos. No solo obtiene con una pulsación en su máquina cibernética bibliografía a texto completo —*Dialnet*⁸ es un excepcional recurso para el científico de habla hispana—, sino que espacios de reflexión o debate están al alcance de su mano —blogs o la versatilidad del podcast—. Pero seguramente es el acceso a la documentación original lo más destacado en este aspecto.

El acceso a los contenidos

En efecto, la bondad —y el peligro— de las nuevas tecnologías está ligada a la existencia de inmensas autopistas de información, con caudales de contenidos casi

⁷ Pedro A. PORRAS ARBOLEDAS, “El Medievalismo en internet”, en: **Medievalismo**, 7, 1997, pp. 343-361. José M RODRÍGUEZ GARCÍA, “El uso de internet y los videojuegos en la didáctica de la Historia Medieval”, en: **La Historia Medieval en la Enseñanza Secundaria Obligatoria: un balance**, Madrid, UNED, 2008, pp. 177-216. A. SIERRA, “Medieval internet: research, knowledge and play. The new time travel”, en: **Imago Temporis**, 2, 2008, pp. 261-287. De forma más específica sobre una perspectiva literaria: J.L. MARTÍN ROMERO, “Humanidades y nuevas tecnologías: aplicaciones al estudio de la literatura medieval”, en: **Humanitas**, 5, 2007-2008, pp. 53-69, Antonio MALALANA UREÑA, “La Edad Media en la web: fuente de información o desinformación”, en: **Hispania. Revista española de Historia**, 222, 2006, pp. 59-108.

⁸ www.dialnet.es.

imposibles de controlar; y hasta de conocer. Es una realidad el hecho de que la forma de producir y consumir ciencia histórica, y en concreto, medieval, ha cambiado radicalmente. No es ninguna novedad este aserto, pues es algo asumido por todos. Lo que sí es pertinente indicar es que la reacción y rechazo por parte de algunos profesionales a la hora de utilizar, o al menos no facilitar, que se usen o se tengan en cuenta estos medios, puede alterar esa formación. La razón se encuentra en la base teórica de aprehender esos contenidos: los métodos tradicionales de adquisición de desarrollos y procesos, incluso de datos puntuales, se están intercalando —en ocasiones siendo desplazados completamente— con los recursos inmediatos que ofrecen las tecnologías digitales. Todo el mundo puede pensar en estos momentos que me refiero al uso de internet, pero no. No exclusivamente. Es, de cualquier manera, lo más evidente, pero no lo único. Si el videojuego forja en la actualidad los posibles contenidos que los más jóvenes pueden tener del periodo medieval, en definitiva, de *lo medieval*, muy por encima del cine o la literatura —y si se me apura, hasta de los previstos en los diseños curriculares de la escuela primaria y secundaria—, la utilización de la tecnología va a permitir posicionarse de una forma tan distinta y tan excepcional, por magnífica, a lo que estuvimos todos los medievalistas de la década de los 80 y los 90 del pasado siglo. Los primeros pasos de los neófitos medievalistas estarán profundamente vinculados al uso de algún medio digital. Cámara de fotos en casos donde haya sido posible su manejo; el propio uso de un software de ofimática —incluida una base de datos u hoja de cálculo—, un correo electrónico oportuno, un contacto en red social... En fin, elementos y herramientas que superan en mucho al gran avance que supuso hace algunas décadas la generalización de la fotocopia, plenamente incorporada y no desplazada por la existencia del pdf —de hecho coexiste con ella—.

El método reprográfico no ha podido avanzar más: podemos tener la documentación editada o inédita en casa de forma permanente, y con gran calidad de consulta. Una buena fotografía digital en la pantalla de nuestra computadora hace que no añoremos el “olor del documento”. Aludiremos a que la soledad del investigador termina en el abismo del aislamiento reflexivo, pero realmente, esos mismos resortes mencionados con anterioridad, como el uso continuado de una red social, hacen que los seminarios *online*, oficiosos, casi invisibles, sean cada vez más numerosos. Existen portales de exposición de originales digitalizados, además en un número creciente a lo

largo de los últimos años: el *Digital Scriptorium*⁹, el de manuscritos medievales a cargo de la UCLA¹⁰ —que en realidad es un puente con links hacia donde está colocado el repositorio, caso de la Parker Library¹¹, como el *Medieval Manuscripts on the Web*¹², o el *Medieval and Renaissance Studies*¹³ de la Universidad de Nueva York—, *The Avalon Project* de Yale¹⁴, el repositorio transcrito de la Fordham University¹⁵ —la universidad jesuita de Nueva York—, etc. Para el caso hispánico es impresionante el caso ofrecido por el Ministerio de Cultura español, que de forma lenta pero sin pausa, va colocando piezas en consulta abierta a través del portal *PARES*¹⁶. De forma más específica en determinadas zonas españolas, tenemos ejemplos muy dignos de reseñar como el de los depósitos documentales de la Región de Murcia¹⁷, en el Sureste español, donde toda la documentación medieval está digitalizada y sin límite de consulta por medio del *Proyecto Carmesí*. La Rioja¹⁸, Aragón¹⁹ o Galicia²⁰ se van incorporando, aunque en realidad todas las administraciones públicas han hecho grandes esfuerzos por utilizar la red con el fin de difundir sus actividades y sus fondos por medio de la consulta de firmas y descriptores, caso del Archivo de la Real Chancillería de Granada²¹ en la Junta de Andalucía. En definitiva, todo un universo inabarcable de fuentes y recursos referidos a la Edad Media.

Medievalistas que forman medievalistas

El salto cualitativo que representa el hecho de que uno pase de aprendiz a maestro es enorme, básicamente por la responsabilidad que asumimos a la hora de guiar y de dar buenos consejos. Este punto es por sí mismo un objetivo de análisis, pero en este momento lo quiero referir unido al hecho de que la brecha “generacional” a la hora de tener en cuenta el uso y manejo de las nuevas tecnologías, es una realidad²²; no es

⁹ bancroft.berkeley.edu/digitalscriptorium/.

¹⁰ manuscripts.cmrs.ucla.edu/index.php.

¹¹ parkerweb.stanford.edu/parker/actions/page.do?forward=home.

¹² Faculty.arts.ubc.ca/sechard/512digms.htm.

¹³ nyu.libguides.com/content.php?pid=35839&sid=263517.

¹⁴ avalon.law.yale.edu/default.asp.

¹⁵ www.fordham.edu/Halsall/sbook1p.asp.

¹⁶ pares.mcu.es.

¹⁷ www.regmurcia.com/servlet/s.SI?METHOD=FRMSENCILLA&sit=c,373,m,139,serv,Carmesi.

¹⁸ www.larioja.org/npRioja/default/defaultpage.jsp?idtab=558404.

¹⁹ www.sipca.es/dara/. En este caso se trata de documentación más contemporánea.

²⁰ corpus.cirp.es/codolga/. Para documentación latina en Galicia.

²¹ www.juntadeandalucia.es/cultura/archivos/web_es/realchancilleria.

²² Ver nota 4.

generalizado, pero sí muy extendido, ya que esas globalidades dejan en ocasiones fuera de los loables intentos y voluntades a investigadores que pretenden ser medievalistas de “su mundo”. Nos hallamos en la nueva fase de entender el conocimiento y su transmisión, pues el medievalista también es un caminante más que intenta superar la comunidad erudita y aislada²³ para adentrarse y desenvolverse en una gran red afronteriza y necesariamente asimétrica.

En muchos seminarios de los que he participado referidos a la realidad de las TICs e incluso de los videojuegos vinculados a tema medieval, una de las cuestiones que más inquieta a algunos profesores presentes entre el público es la reacción y la posición que deberían tomar ante esa nueva situación. La respuesta nunca es fácil si tenemos en cuenta que las variables son muy numerosas. Pero lo que sí es cierto es que la brecha entre nativos e inmigrantes se cerrará cuando no exista ni lo uno ni lo otro como grupos identificados. El futuro es de los *nativos digitales*, aunque solo sea por el mero hecho de la vida; son más jóvenes y por tanto, llamados a componer los cuerpos docentes del mañana.

Para el medievalista que enseña Historia Medieval, y en general para cualquier profesional de las Humanidades, el empleo de las herramientas digitales acarrea ventajas de forma general, aunque solo sea por el mero hecho de desenvolverse en la nueva circunstancia. La única premisa que ha de contar es la de asumir esa situación de posibilidades mayúsculas. Las desventajas están en el tiempo empleado en la formación, y que ha de ser contemplado como un eslabón más en la formación y aprendizaje permanente del científico. La posición contraria se asienta en el imaginario castillo en el que se resguarda con la posición irredenta de que “no se entiende con la máquina”. Las máquinas son máquinas, y no se puede razonar con ellas. Solo hay que conocer el medio y tener la voluntad de aprender. Nadie se cuestiona que con un coche no se razona —a pesar de alguna manía o afición por el automovilismo—. Ni con un atornillador eléctrico. Mientras estos elementos son medios mecánicos y eléctricos, lo digital ha generado lenguajes específicos para “decirle a la máquina qué debe hacer por ti”. Y se trata precisamente de la autoprotección o inseguridad hacia una lengua nueva. Por lo

²³ “Se propone una apuesta por el trabajo en red, por el intercambio entre iguales y por un ulticulturalismo historiográfico”. Jorge MAÍZ CHACÓN, “La humanización de la tecnología o la historiografía digital. Historia a Debate ante el paradigma del siglo XXI”, en: **Revista Eletrônica O Olho da História**, 7, 2005, pp. 11-21, <http://www.oohodahistoria.ufba.br/artigos/historia-debate-jorge-maiz-chacon.pdf>.

tanto, es una cuestión del recelo que le podemos tener a unos ingenios que *a priori* no entendemos. Ni falta que hace: tampoco sabemos cómo funcionan los coches —o sí— y los manejamos siendo como son máquinas complejas.

Es seguro que si el medievalista que forma a otros medievalistas conoce los límites y las posibilidades de estas herramientas, las podrá utilizar como utillaje docente. Una base de datos que ahorrará tiempo y ofrecerá versatilidad; el uso de canales de comunicación específica en la red, o la consecución de recursos documentales o bibliográficos en internet... Todo se resume en conocer, aunque sea en niveles de *balbuceo*, ese nuevo lenguaje. Y no me refiero a uno utilizado en programación de software, sino a la comunicación que el medievalista, como humano, realiza con los ingenios cibernéticos para llevar a cabo el acto comunicativo, en este caso entre hombre y máquina.

No se puede generalizar a la hora de posicionar a los profesionales ante estos retos; primero porque sería un error meter en el mismo cajón lo que ya de por sí es un universo finito pero diverso, y segundo porque lo que cada uno puede esperar de la utilización de estas herramientas es tan particular que en realidad surgen soluciones individuales a problemas comunes. Posiblemente sea una virtud el que cada uno adopte un remedio con el fin de alcanzar su propia meta; pero es innegable que este hecho represente lo que más ahuyente a los usuarios potenciales, por la inseguridad que genera el trato con lo desconocido.

No obstante, y remarco este aserto que expongo a continuación, todo radica en el espíritu con el que se aborde el contacto con el medio. Lo que es claro es que se ha avanzado mucho por la propia necesidad perentoria de mantener la comunicación científica, y porque, como dice el refranero tradicional, *a la fuerza ahorcan*. Sería de necios desaprovechar toda una fuente inagotable de información y contacto con el resto de la comunidad de medievalistas. Insisto en que este punto de partida es similar a los planteados por los demás profesionales de disciplinas integradas en el campo de las Humanidades. Posiblemente ha llegado el momento de plantear y definir de forma abierta si no existen medievalistas o modernistas, sino buenos o malos historiadores como lugar real de inicio.

La tecnología como herramienta: un axioma olvidado

Puede parecer una reiteración permanente, pero lo cierto es que no recordamos la posición del medievalista frente al fenómeno de las nuevas tecnologías digitales. Desde que nuestra especie está asentada en la Naturaleza, el uso de un utillaje concreto definió más que cualquier otra cosa la idiosincrasia de la cultura que la manipulaba. ¿Por qué iba a ser en esta ocasión algo diferente? Ese egocentrismo exacerbado de hoy, pensando que las tecnologías antiguas se debían a una incapacidad de aquellos hombres y mujeres imperfectos y, en consecuencia, menos inteligentes que nosotros, nos hace caminar sobre aguas procelosas de la ignorante soberbia. El aserto anterior nos conduce indefectiblemente al abismo, pues elimina algo fundamental para el científico: la curiosidad.

El ingenio digital y el ciberespacio es en sí mismo una concepción actualizada de la *herramienta*. El útil. Los instrumentos que nos dignifican la vida, aquellos que nos permiten alcanzar cotas de progreso solo existentes en la imaginación, simple y llanamente son eso, un conjunto de materiales complejos, tanto físicos como abstractos —por cuanto son intangibles—, que conducen a realizar acciones que perfeccionan el producto final de nuestro trabajo o de nuestro ocio. En realidad, son la expresión gráfica de ese mundo científico sin fronteras al que me refería anteriormente. Un límite, un punto de referencia macrocéfalo, es garantía de unilateralidad en un universo infinito de contactos y de redes —la *network society*—; hablamos de un campo sin puertas ni vallas que nos permite afrontar la múltiple perspectiva, el conocimiento del otro. Al fin y al cabo, según el parámetro de Kuhn²⁴, la nueva ciencia en un nuevo modelo.

Acabo de mencionar al “ocio” como elemento novedoso en esta aportación; pero no lo entendamos como elemento de desocupación o inacción. Todo lo contrario: la diversión, el entretenimiento y el recreo se alían poderosamente con el medievalista. De hecho, es uno de los puntos fundamentales en este proceso simbiótico entre medievalismo y nuevas tecnologías digitales. Tenemos, por lo general, una perspectiva bifronte de todo el fenómeno. O bien son “cosas de niños”, y por lo tanto, el medievalista que forma medievalistas se aparta de forma inconsciente abducido por una posición apriorística errónea, o bien es un medio necesario para llevar a cabo nuestra labor. La segunda postura es, si acaso, más loable y más sensata, aunque no deja de

²⁴ Thomas S. KUHN, **La función del dogma en la investigación científica**, Valencia, 1979.

posicionar al historiador en un balcón sin soporte expuesto a los vientos de la ortodoxia. A este respecto, y referido al ámbito hispánico, hay que traer a la palestra la situación descrita por J. Maíz en 2005 de los recursos sobre Edad Media propuestos y disponibles en la red por las diferentes Universidades españolas²⁵. Y lo cierto es que no ha mejorado mucho, o al menos no lo deseable.

La atracción que la Edad Media en concreto ejerce sobre la sociedad occidental desde hace más de dos siglos es indudable, además bajo distintas perspectivas y con diferentes expresiones culturales. Una parte muy importante de ellas ya han sido desarrolladas a lo largo del pasado siglo XX, como el cine y la televisión, pero otras han nacido al amparo del proceso tecnológico digital de estos tiempos presentes. Por ello, es preciso reflexionar acerca de esas expresiones que reflejan la perspectiva que podemos llegar a tener del pretérito medieval hoy²⁶. Es lo que llega a tener mayor calado, pues los medievalistas no podemos, no debemos, vivir de espaldas a los consumidores de nuestra producción. La sociedad que sostiene nuestra actividad es la misma que la demanda, convertida así en una exigencia obligada por propio compromiso de conciencia social. Si las nuevas generaciones, aquellos *nativos digitales*, los primeros escarceos con el pasado medieval los mantienen con el universo del juego —tanto físico²⁷ como en forma de videojuego— y del libro gráfico de divulgación, al tiempo de forjarse un concepto prototípico de la Edad Media, leamos la preadolescencia y la plena adolescencia, ya son usuarios completos de tecnología. Es un marco que lo identifican como propio, por lo que la herramienta deja de ser contemplada como tal para ser identificada por el mundo que generan: ¿cambio de época o época de cambios? Veamos todo este proceso inmerso en el ámbito del ocio.

Videojuegos, cine, libros y televisión

Los elementos que componen el título superior nos ubican en cajones estancos de pensamiento, de concepto. Nadie duda de que el *libro* es un medio clásico, ortodoxo, de

²⁵ Jorge MAÍZ CHACÓN, “El crepúsculo tecnológico del medievalismo hispánico. Nuevas tecnologías e Historia Medieval o el ocaso de lo desconocido”, en: **Pescar o navegar: la Edad Media en la red**, Zaragoza, Universidad de Zaragoza, 2005, pp. 67-83.

²⁶ El volumen coordinado por Flocel SABATÉ: **L’Edat Mitjana. Món real i espai imaginat**, Barcelona, Edit. Afers, 2012, contiene diversos estudios, incluido alguno del propio historiador catalán, muy interesantes a este respecto.

²⁷ En pocos momentos con en el presente, el mundo juguetero ha tenido tanto producto relacionado o inspirado en iconografía medieval, desde un completo y complejo catálogo de *Playmobil* hasta figuras de la multinacional *Fisher-Price* como caballeros, princesas, arqueros y castillos.

adquirir y transmitir conocimientos. Pero ya es una realidad el hecho de que esa tecnología ha llegado plenamente al universo bibliográfico. El que una biblioteca virtual²⁸ no tenga límites es todo un avance en un punto donde el libro físico ocupa un espacio que en la mayoría de las ocasiones es caro, bien su mantenimiento bien su conservación. El libro virtual es una realidad, y que el formato PDF se haya impuesto de manera tan global —aplicaciones gratuitas, como *Acrobat Reader*, de *Adobe*, o los lectores de *Foxit*, *Nitro* o *Nuance*, por indicar algunos— no hace sino remarcar lo mencionado.

Hace algunos años se incorporaron esas tecnologías de manera paralela al “libro”, donde las enciclopedias existentes más caras incorporaban formatos digitales por entonces en fase de expansión, como el *compact disc interactivo* (CD-i), o incluso el *laserdisc* (LD). El medievalista tenía por primera vez una herramienta visual para explicar y hacer comprender un mundo pretérito; con todo lo que ello comporta. Pero estos medios tuvieron una corta vida, pues la generalización en el formato vídeo del VHS —en perjuicio del Beta, del sistema 2000 o del propio LD— y del CD como soporte más generalizado de datos, hizo que en poco tiempo aquellos medios *a priori* revolucionarios quedasen como reliquias de fracasos comerciales. Si bien llegó un momento en que se pensó que el formato DVD podía asentar estos acompañamientos, pues facilitaba el acceso a productos cinematográficos para la formación de medievalistas o para la divulgación de ese pasado, la irrupción de nuevos canales de difusión para el cine, como internet o redes digitales fundamentalmente, han alterado cualquier cuestión tomada como segura muy pocos años atrás; es el caso de la expansión del formato Blu-Ray.

Si cabe la literatura ha soportado mucho mejor esas transformaciones. El desarrollo de la novela histórica referida al tema medieval, con todo lo que la presencia de un templario en una narración puede llegar a representar en las ventas potenciales²⁹ y sobre lo que no voy a insistir, ha vivido en los últimos años un crecimiento espectacular. No es nuevo el fenómeno, pues si bien las obras de Sir Walter Scott son la antesala de la

²⁸ Georgina A. TORRES VARGAS, **El concepto de biblioteca virtual y su relación con el acceso universal a los documentos**, tesis doctoral. Universidad Complutense de Madrid, 2000. eprints.ucm.es/3815/.

²⁹ Es el caso del novelista Juan ESLAVA GALÁN, medievalista que varió su labor hacia la producción de novelas, que se pergeñó de un pseudónimo, *Nicholas Vilcox*, con el que ha firmado *La Lápida templaria*, *Los falsos peregrinos*, *Las trompetas de Jericó*, *La sangre de Dios* y *Los templarios y la Mesa de Salomón*.

que considero obra maestra del género, *Los reyes malditos*, de Maurice Druon, en la actualidad son innumerables los libros que acercan el Medievo al conjunto social. ¿Dónde queda el entorno de nuevas tecnologías llegado este punto? En el cruce que el conjunto de producción cultural realiza con un “guion”³⁰. Es el fenómeno *crossmedia*, donde un mismo discurso será asumido por un medio distinto al soportado en su origen. Son las adaptaciones. En el caso anterior, el de la obra del narrador francés, se puede indicar que fue llevada a la televisión, cosa que no es exclusiva, pues las obras de Ken Follet han seguido el mismo camino. Más habitual desde el origen del cine es la adaptación de obras literarias de todo tipo, incluidas las de tema medieval, como la épica del Cid. El siguiente escalón es el referido al *transmedia*³¹, donde ya es el guion lo propiamente original y el resto son acomodaciones al medio concreto: bien como videojuego, como libro, como película, música, juguete...

Pero no es en este punto a donde pretendía llegar, sino al nuevo medio al que me refería capítulos atrás: el videojuego. Este recurso está identificado plenamente con las nuevas tecnologías, tanto por el soporte que los genera y desarrolla como por la dinámica en la que está inserta —medio de juego como conexión entre jugadores—. El medievalista se halla en la siguiente coyuntura: existen muchos títulos de videojuegos, muy asentados comercialmente y con un gran número de *gamers* —denominación anglosajona del jugador habitual— que desarrollan su guion en etapas medievales, culturas diversas de Occidente, Oriente y Extremo Oriente, fundamentalmente Japón. Como a lo largo de la década de 2000 a 2010 el medio se ha extendido hasta convertirse en un elemento más de la cultura de los *nativos digitales*, la afectación que tendrá lugar hacia la idea y los conceptos que tendrá este grupo respecto a esa época, está fuera de toda duda³². Un videojuego está más cercano al entorno de este cuerpo social que al de cualquier otro, básicamente porque el punto de partida para su desarrollo es el de una iniciativa privada que no busca otra cosa que entretener y ganar dinero. En el campo del ocio es donde hay que radicarlo; diferente cuestión es la utilidad que puede tener para el aprendizaje o la incidencia sobre el individuo. Estudios acerca del impacto que el

³⁰ A este respecto, cabe reseñar el estudio de M^a Ángeles MARTÍNEZ GARCÍA, “El nuevo espacio interactivo. Confluencias entre la literatura y el multimedia”, en: **Mundo posible. Literatura y Comunicación. Enseñanza**, 2, 2006, www.hum550.net/revista.

³¹ Christy DENA, **Transmedia practice: theorising the practice of expressing a fictional world across distinct media and environments**, Sidney, University of Sidney, 2009.

³² En este sentido desarrollamos el proyecto en el que se enmarca este estudio, tal y como se explicita en la primera nota al pie.

videojuego tiene en la formación personal de los adolescentes, sobre la idea de violencia, de sociabilidad... existen en gran número, pues ha sido el objetivo de análisis de diversas iniciativas de antropólogos, sociólogos y pedagogos³³. Pero nuestro caso es bien distinto. Como medievalista, el reto se centra en estos momentos en comprobar cómo incide este medio en los medievalistas del futuro y en el conjunto social en su totalidad, considerando el aserto anterior de la universalidad del videojuego. Si en el siglo XX el canal de difusión mayoritario, para bien y para mal, fue el cine, en el comienzo de esta centuria está siendo el videojuego. No hay mejor medio como canal de difusión de imágenes del pasado que la pantalla de una computadora o la televisión conectada a una consola de juego. Los contenidos son variados en relación con el tipo de juego: arcade, estrategia, aventura gráfica, etc. De la misma manera, que las precauciones han de ser absolutas con unos productos elaborados por empresas o por iniciativas particulares con el único deseo de obtener beneficios, tal y como he aludido anteriormente. No desean educar, pues no son, en diseño, juegos destinados a ese fin, pero ¿qué es aprender sino un mero juego?

El campo que se abre en este elemento es tan amplio que el futuro no lo podemos ni imaginar, básicamente porque depende, y mucho, de la capacidad tecnológica que tenga el medio. Mientras hace dos décadas, podíamos ver batallas de soldaditos primitivamente diseñados por unos cuantos píxeles, y que solo podíamos atisbar como tales combatientes —por ejemplo, en *Castle II*—, en la actualidad la calidad infográfica es tan alta que literalmente dirigimos películas en nuestra pantalla —*Medieval Total War II*—. O con los avances en renderización y ambientación gráfica, podemos pasear de forma virtual por la Florencia del siglo XV, por la Constantinopla del XVI o por la Jerusalem de la III Cruzada —saga *Assassin's Creed*—.

Simplemente hago alusión breve a este elemento digital³⁴, pues el crisol que supone el contenido en sí y su divulgación a través de los diversos canales existentes hasta el *consumidor de Historia*, leamos el conjunto social, convierte en inédita la circunstancia a la que se enfrenta el historiador, con toda certeza desde la invención de

³³ Como la publicación digital *Icono 14*, la iniciativa que hubo del *Grupo F9*, del grupo de Ciencias de la Educación de la Universidad de Málaga o la de Huelva, por mencionar exclusivamente a los españoles.

³⁴ Para una exposición de lo que supone el medio sobre el conocimiento de la Edad Media, véase J.F. Jiménez Alcázar: "Videogames and Middle Ages", en: **Imago Temporis. Medium Aevum**, 3, 2009, pp. 311-365.

la imprenta. Incluso aún mayor, pues las posibilidades de llegar a un público casi global son totales. El reto es de lo más sugerente.

El futuro es hoy

Puede parecer un atrevimiento, o incluso una imprudencia, pero la realidad contraviene cualquier otra postura. No es cuestión de pesimismo u optimismo; se trata de algo diferente. El conocimiento del pasado es una aspiración natural del individuo cuando no del grupo. Por lo tanto, y en la medida que es compromiso de nuestra labor como profesionales de la Historia, hay que reconocer que esa tarea se verá afectada por la incidencia masiva de estas tecnologías, en todos sus frentes. Pero, y esto es lo más importante, no solo a nosotros como medievalistas, sino al uso que hagan los demás de esas tecnologías para localizar y aprender-disfrutar de los contenidos históricos, e incluso como respuesta al propio deseo que marque la demanda social de esa memoria histórica.

La utilización deberá ser contemplada como una normalidad en un mundo tecnificado del que el medievalista no se puede abstraer³⁵. Pocos profesionales existen con tanta conciencia del pasado para comprender que los individuos aislados fallecen en un ambiente hostil. Esta agresividad medioambiental está generada por la masificación en la utilización de estos medios digitales: no atender a esta realidad es firmar una obsolescencia que abocará a un aislamiento fagocitante; autodestructivo me atrevería a decir.

Puede aparecer un discurso apocalíptico, donde se ofrecen escasas salidas a quienes no desean simple y llanamente utilizar estas herramientas. El problema severo no residirá en la producción del discurso histórico, sino en su divulgación. Y una Historia no divulgada, sin consumidor, no sirve para nada.

³⁵ Es muy interesante el seguimiento del *World Internet Project* (WIP) en diversos países. El *Center for the Digital Future de USC Annenberg School for Communications & Journalism* lidera desde hace unos años este proyecto mundial. Se puede consultar en www.worldinternetproject.net/#news, y el último informe, correspondiente a 2011 en www.digitalcenter.org/WIP2012/wip_release_2012.pdf. Fecha de consulta: 1 de noviembre de 2012.