

La Edad Media en un clic.

Acercamientos al mundo medieval
desde el universo digital



Lidia Raquel MIRANDA
Gerardo Fabián RODRÍGUEZ

EDICIONES
amerindia

LA EDAD MEDIA EN UN CLIC.
Acercamientos al mundo medieval
desde el universo digital



Lidia Raquel Miranda
Gerardo Fabián Rodríguez



Miranda, Lidia Raquel; Gerardo Fabián Rodríguez

La edad media en un clic : acercamientos al mundo medieval desde el universo digital / Lidia Raquel Miranda ; Gerardo Fabián Rodríguez. - 1a edición para el alumno. - Santa Rosa : Ediciones Amerindia, 2025.

Libro digital, PDF

Archivo Digital: descarga y online

ISBN 978-987-8932-15-6

1. Edad Media. 2. Cultura Digital. 3. Historia. I. Rodríguez, Gerardo Fabián II. Título
CDD 930.13




Diseño de tapa e interior: María de los Ángeles Dihel.
2025, Argentina.

Todos los derechos reservados. Esta publicación no puede ser reproducida, ni en todo ni en parte, ni registrada, o transmitida por un sistema de recuperación de información, en ninguna forma ni por ningún medio, sea mecánico, fotoquímico, electrónico, magnético, electroóptico, por fotocopia o cualquier otro, sin permiso previo del autor.





Índice de contenidos

Reflexiones iniciales: Del *scriptorium* medieval a... | **7** 

Edad Media, medievalismo, humanidades digitales | **15** 

1. Edad Media | **15** 
2. Medievalismo | **18** 
3. Humanidades digitales | **21** 

Gamificación, videojuegos, realidad virtual, Metaverso | **27** 

1. Gamificación | **27** 
2. Videojuegos | **33** 
3. Realidad virtual | **42** 
4. Metaverso | **47** 

Series, crossmedia, museos sensoriales | **51** 

1. Series | **51** 
2. Crossmedia | **59** 
3. Museos sensoriales | **63** 

Consideraciones finales: ... la inteligencia artificial | **77** 

Bibliografía | **80** 

Esta superación radical entre producción y consumo nos conduce a postular que las ideas o las formas poseen un sentido intrínseco, totalmente independiente de su apropiación por un sujeto o un grupo de sujetos. Por aquí, en forma subrepticia, el historiador vuelve a introducir su propio “consumo” y lo convierte, sin tener mucha consciencia de ello, en categoría universal de interpretación. Hacer como si los textos (o las imágenes) tuvieran significaciones dadas, fuera de las lecturas que las construyen, nos lleva, queramos o no, a relacionarlas con el campo intelectual (y sensorial) que es el del historiador que las analiza, descifrándolas a través de categorías de pensamiento cuya historicidad no es percibida y que se dan implícitamente como permanentes.

ROGER CHARTIER, *El mundo como representación. Estudios sobre historia cultural*

Nuevos lectores crean nuevos textos y sus significados son una función de sus nuevas formas.

DONALD F. MCKENZIE, *Bibliografía y sociología de los textos*

—Bueno, de la parte tecnológica dura yo no me encargo, eso lo llevan otros. Yo me ocupo de extraer las memorias, de saber qué recuerdos hay que tomar y de qué manera, de organizar esos fragmentos de información, de equilibrarlos... Para ello uso algoritmos y Ángela me ha estado ayudando. Lo que estamos intentado hacer no es guardar paquetes de memorias en un archivo exterior, eso ya se ha hecho, sino llegar a volcar en las bases de sílice una personalidad entera, una vida entera. Pero, claro, ¿dónde reside la identidad? En la memoria, sí, pero también en los entresijos de la memoria. En las cosas que no sabemos que sabemos. En nuestra biografía sentimental y sensorial. En...

ROSA MONTERO, *Los tiempos del odio*

Lo que sucede es que cada uno tiene su propia idea, generalmente corrupta, del Medioevo. Solo los monjes de la época conocemos la verdad, pero a veces decirla significa acabar en la hoguera.

UMBERTO ECO, *Apostillas a El nombre de la rosa*

El acceso a la fantasía que brindan los entornos digitales, multiplican las experiencias sensibles y permiten aprender a recorrer la espacialidad de la matemática fractal, a entender la simulación como recurso proyectivo utilizado en la previsión de problemas: un videojuego puede habilitar para el uso de armas en los callejones de ciudades violentas o para comprender el caótico crecimiento del espacio urbano y promover estrategias de convivencia; puede capacitar para controlar un dron de guerra o para modelar agujeros negros.

JUAN CARLOS BERMÚDEZ RODRÍGUEZ,
“El latido de lo virtual resuena en el metaverso”

No, no es ciencia ficción... Si en las salas del Museo del Louvre se exponen algunas de las más bellas obras de arte del mundo, en sus entrañas Áglae se encarga de verificar y estudiar todas las piezas de la colección del museo. AGLAE -una de las tres gracias griegas- es el acrónimo del Accélérateur Grand Louvre d'Analyse Élémentaire (Acelerador Gran Louvre de Análisis Elemental). Este acelerador de partículas llegó en 1988 desde los Estados Unidos y desde entonces es usado por el equipo de conservadores y estudiosos de las colecciones de los museos franceses.
“El único museo del mundo con un acelerador de partículas”,

10 curiosidades del Louvre

A diferencia de las edades de oro de los mitos griegos y romanos, en esta Edad de Oro de la ficción serial no se trata de un tiempo pasado sino de un presente que el pasado no permite situar.

JUAN PABLO DUARTE, “Trailer”

Los objetos culturales vagamente identificados de nuestra época, como las listas de reproducción, los memes, las stories o los pódcast, tienen en común su aspiración a la viralidad. [...] la viralidad ha existido siempre. Jesucristo fue un gran meme, después de muerto. Lo que ha cambiado radicalmente es la velocidad. Vivimos en un siglo aceleradísimo.

JORGE CARRIÓN, “La viralidad ha existido siempre.
Jesucristo fue un gran meme, después de muerto”



Reflexiones iniciales: Del *scriptorium* medieval a...

El auge de las tecnologías ha marcado, innegablemente, los modos de comportamiento de las sociedades actuales, a punto tal que asistimos a un verdadero cambio de época en el que los medios de ocio, estimulados por el proceso de digitalización, impactan también en las modalidades de acceso al conocimiento histórico y en el universo de la expresión cultural, por lo que su aprehensión se ve amplificada de las más diversas formas (Jiménez Alcázar, 2016a).

Sin ir muy lejos, y para tomar como ejemplo un caso paradigmático, las circunstancias en torno a la COVID 19 durante 2020 y 2021 –pandemia, aislamiento, distanciamiento físico, uso de barbijos o mascarillas, avances en la producción de vacunas– generaron un contexto de excepción y una nueva normalidad histórica (Lell, 2021) para sujetos y sociedades, que se vieron obligados a reinventarse en sus ritmos vitales (Rodríguez y Díaz Duckwen, 2020): personas anómicas y descontento social, imagen pública forzada (indumentaria y accesorios para cuidar la salud), comportamientos regulados (toser y estornudar por decreto) y relaciones sociales alteradas (distanciamiento social y cuarentena) son las pinceladas de un cuadro global que no hemos logrado olvidar a pesar de los años transcurridos.

En ese contexto, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), aunque no eran nuevas, invadieron todas las esferas relevantes de la vida humana: el trabajo, el esparcimiento, la escuela y hasta la familia. No hay precedentes de un impacto tan profundo y tan rápido del uso de las tecnologías modernas en el seno de la vida social y personal como fue, en este tiempo, el de Internet y los dispositivos electrónicos que nos permiten, a la vez, estar juntos –y no perder la sociabilidad y la afectividad– y estar separados –al menos corporalmente, para no contagiarnos o afectar nuestra salud, o para evitar largos desplazamientos en el espacio–.

La catástrofe sanitaria, que se sumó a otros flagelos del mundo moderno, nos ha hecho sufrir, nos ha hecho llorar, pero también nos ha hecho resistir. Incluso, hasta nos ha hecho reír, y en general de nosotros mismos.



“Meme filológico”, <https://twitter.com/laurasolete123/status/1243136917329383424>

Como sabemos, reírnos de nosotros mismos es una buena manera, posiblemente la que más a mano tenemos, de problematizar nuestra identidad: lo que somos, lo que creemos que somos y lo que los demás creen que somos. En nuestra circunstancia, como estudiosos de la cultura medieval, la figura de este “meme filológico”, que circuló por las redes sociales durante la pandemia, nos representa, supuestamente, bastante bien.

Pero, luego de reírnos y de admitir que algo así somos –sin duda, muy trabajadores, pase lo

que pase–, empezamos a desmenuzar el estereotipo y ponemos en duda algunos de los sentidos que transmite la imagen. En primer lugar, rebatimos la idea de que trabajamos aislados y solos: en ningún campo científico es posible hoy trabajar en soledad, ni siquiera en las disciplinas humanísticas. Esto es así porque todo conocimiento nuevo se asienta sobre conocimientos previos, ya sea para ratificarlos o para refutarlos: en ambos casos, para seguir adelante en la construcción de saberes; además, porque nadie investiga ni enseña para sí mismo: toda acción académica tiene como objetivo llegar a la comunidad científica y, desde allí, a la sociedad toda.

En segundo término, si bien las fuentes escritas son el principal insumo de nuestras pesquisas como estudiosos de la historia y la cultura, nuestros útiles han dejado de ser solo la pluma y el papel, y también utilizamos, como el resto de los mortales, las herramientas informáticas y digitales: computadoras, discos de almacenamiento, impresoras, escáneres, recursos on-line (*thesauri*, atlas, diccionarios, bibliografía especializada, plataformas varias, programas específicos y muchos etcéteras) y la inteligencia artificial. También gran parte de los resultados de nuestro trabajo son productos digitales: libros, videos, imágenes, diseños audiovisuales, entre cada vez más posibilidades virtuales. En pocas palabras, los humanistas no somos seres anacrónicos; en todo caso, nuestro objeto de estudio, en muchas ocasiones, pertenece al pasado pero ino nosotros!

Y, sin embargo, nuestro destinatario final, el depositario de nuestros esfuerzos, es siempre la persona real: los estudiantes de nuestras aulas, los discípulos en nuestras investigaciones, los miembros de la comunidad científica y los seres que componen nuestras sociedades, múltiples y diversas, que acceden a nuestras propuestas desde distintos lugares sociales y con motivaciones muy disímiles, con frecuencia bastante alejadas de las que tenemos los medievalistas.

Por ello, en ese flujo de visiones, informaciones y comunicaciones, constante e impetuoso, que ya es propio de la vida contemporánea, este ensayo busca reflexionar con una mirada interdisciplinaria sobre los modos en que es posible conocer, explicar y representar el pasado medieval hoy en día y sobre qué sentido y qué relevancia tiene o puede tener eso para el individuo actual. Es decir, nos preguntamos sobre los marcos teóricos, las formaciones académicas y los recursos metodológicos que se ponen en función cuando se interpretan las fuentes históricas, literarias e iconográficas de aquella época con las herramientas y las mentalidades de nuestro tiempo y, en especial, con la finalidad de volcarlas en formatos y soportes propios de la era digital, que constituyen la gran mayoría de los consumos culturales actualmente.

Este abordaje supone un diálogo entre la historiografía de mediados del siglo XX en adelante con los desarrollos teóricos y prácticos de otras disciplinas, en particular de la literatura, la arqueología, la semiótica y los *game studies*, para contrastarlo con los límites que siempre tenemos para acceder al pasado medieval y reconstruirlo, cotos, como se deduce de los epígrafes que preceden estas páginas, que se deben muchas veces no tanto a la falta de posibilidades técnicas, teóricas o críticas sino a la persistencia de conceptualizaciones estancas y prejuiciosas y/o posiciones egocéntricas y sesgadas. ¡Vade retro, Satán!

Es así que el reto de este libro, que cruza frutos de la investigación, la extensión, la transferencia y la docencia, puntales del quehacer universitario (Rodríguez, Massa y Jiménez Alcázar, 2019), es hacer confluír campos muy diversos y a priori muy heterogéneos, en cuya convergencia, como veremos, se encuentra la clave que nos permite descubrir cómo el contexto social y cultural del presente afecta de manera sobresaliente a áreas que estudian diferentes aspectos de la humanidad y del ser humano en el mundo, como lo son la historia y la literatura. Dicha confluencia requiere desentrañar una trama de verdades, supuestos y mitos que, en general, solo puede entenderse o desarticularse a partir del trabajo académico: quienes intervenimos en el desarrollo de los campos disciplinares, como docentes e investigadores, somos los encargados de aportar conocimientos y recursos: **a)** para que el público general tenga indicios de la relevancia del medievalismo, de sus dificultades en un contexto socio-político adverso y con posturas regresivas respecto de las ciencias sociales y humanas y de cómo sus hallazgos le sirven al conjunto social; y **b)** para que los recién iniciados (alumnos y graduados) reconozcan los desafíos conceptuales, técnicos e ideológicos de nuestra área, las posibilidades de enfrentarlos con éxito y la compleja relación que el campo de especialidad tiene con la sociedad y con el saber mismo. En tal sentido, este volumen aspira a contribuir, desde el punto de vista didáctico, a la formación integral de estudiantes de grado y posgrado en un área tan poco conocida como injustamente desacreditada por las voces de la ignorancia.

Estamos convencidos de que, como profesionales formados en universidades públicas de Argentina, tenemos un compromiso con la sociedad que nos permitió dicha formación y que nos exige, al menos moralmente, que participemos

de forma activa de las discusiones intelectuales, educativas y culturales del presente.

No podemos mantenernos al margen de lo que hoy sucede, social y disciplinarmente hablando, por la sencilla razón de que no resulta posible apartarnos de la realidad que nos rodea. Esta situación general está identificada por la globalización y por un desarrollo vertiginoso, aunque sostenido, de las tecnologías digitales, que han tenido un claro protagonismo en la revolución de la información y la comunicación (Jiménez Alcázar, 2012).

Desde tiempos del *homo habilis* la tecnología nos acompaña para hacernos más fácil la vida: desde las primitivas herramientas de hueso, piedra o madera a la nanotecnología, la evolución tecnológica ha conducido simultáneamente a una evolución de la sociedad que usa esas nuevas herramientas.

En la esfera intelectual, la Edad Media es una elocuente prueba del empleo de tecnologías especializadas para toda labor vinculada con la educación y la transmisión del conocimiento. Como sabemos, el *scriptorium* medieval era la sala de los monasterios destinada a la copia, traducción e iluminación de los manuscritos, aunque las celdas de los monjes también eran utilizadas con frecuencia para estas tareas. Estos estudios, en cualquier caso, se ubicaban cerca de las bibliotecas, para permitir la consulta de los volúmenes que fueran necesarios. Seguramente, nuestros lectores recordarán ese conjunto edilicio tan bien representado por Umberto Eco en su primera novela, *El nombre de la rosa*, o en sus sucesivas versiones en cine, series y videojuegos.

Si observamos con detenimiento la pintura de Carpaccio “La visión de san Agustín” (principios del siglo XVI), podremos advertir la profusión de elementos que integran el escenario donde el santo produce su saber: a través de la escritura y de la capacidad de ver la realidad, de su mirada a lo que está más allá. Esta obra ha sido lúcidamente analizada por Palazzo (2022), especialmente en lo que respecta a la connotación litúrgica que esas piezas poseen y el modo en que relacionan la tradición medieval con la humanista. En estas páginas más modestas solo nos interesa llevar la atención hacia el cúmulo de medios que colaboran en el trabajo del sabio. Libros (abiertos y cerrados), papeles, cálamos y tinta son infaltables, por supuesto, pero también aparecen armarios y estantes, una mesa amplia y un banco donde Agustín está sentado, una campanita, una caracola, un báculo, partituras, estatuillas, un facistol, un instrumento astrológico (la esfera armilar), un trípode metálico, unas tijeras, un telero y hasta un perrito que vincula ese ambiente superior con la cotidianeidad... En fin, una diversidad de objetos configura la meticulosidad del ambiente erudito y demuestra que los pensadores, a lo largo de la historia, no solo se han valido de su intelecto y su intuición. Ciertamente, en sus capacidades y logros siempre han colaborado dispositivos tecnológicos, los que los avances de cada época han podido poner a su alcance.



Detalle de "La visión de San Agustín" de Vittore Carpaccio, que se encuentra en la Scuola Dalmata di San Giorgio degli Schiavoni, en Venecia.

<https://www.scuoladalmatavenezia.com/le-opere-della-scuola/>

Hoy en día, las posibilidades tecnológicas son incomparablemente más numerosas y más heterogéneas que las que disponía, antaño, cualquier estudioso. Para el campo de las humanidades, el código binario ha aportado facilidad de uso y acceso a la información, aunque, al mismo tiempo, complejidad en el proceso de interpretación y comprensión porque, si bien una computadora es una máquina electrónica que recibe y procesa datos para convertirlos en información útil, es fundamental entender que un artefacto físico no es versátil si no se lo complementa con el otro pilar básico de la computación: el lenguaje que hace posible la comunicación con la máquina. Es decir, hablamos de hardware (parte física) y software (parte intangible). Si en el primer grupo englobamos los cables, las placas de circuitos integrados, el monitor, el teclado, entre otros componentes, en el segundo hay que contemplar los listados de programación, datos e información que los primeros gestionan y procesan. Pero es conveniente alertar desde el comienzo que, con frecuencia, se considera que lo esencial es ese binomio que engloba a todos los componentes de los dispositivos tecnológicos y se deja de lado la parte fundamental de todo el fenómeno: la persona o grupo de personas que interactúan con él. En verdad, lo que importa son los usuarios.

Sin duda, si bien las tensiones entre innovación y tradición siempre se han manifestado, hoy son más palpables que antes, dado que las tecnologías propias del siglo XXI afectan de manera muy profunda la producción de contenidos culturales, relacionados tanto con los cambios de la cultura escrita como con los nuevos espacios de consumo de productos culturales, lo que implica nuevos tipos de textos y nuevos tipos de lectores, enmarcado todo ello en un mundo multimedia.

En tal contexto, las Humanidades Digitales como disciplina han avanzado mucho desde sus planteos iniciales, cuando nos preguntábamos si eran ciencia ficción o realidad inminente, dado que hoy constituyen un espacio consolidado, con presencia creciente en publicaciones, reuniones científicas, plataformas y sitios webs, así como en asociaciones que vertebran a los docentes e investigadores que las promueven.

Las múltiples vinculaciones entre las tecnologías, las humanidades y la educación propician lugares de encuentro, a la par que estimulan la creatividad para enfrentar nuevas empresas y desafíos. Uno de estos ámbitos digitales de sociabilidad o de socialización es el generado por la aplicación de las estrategias de aprendizaje basado en juegos y en el uso de videojuegos con fines educativos.

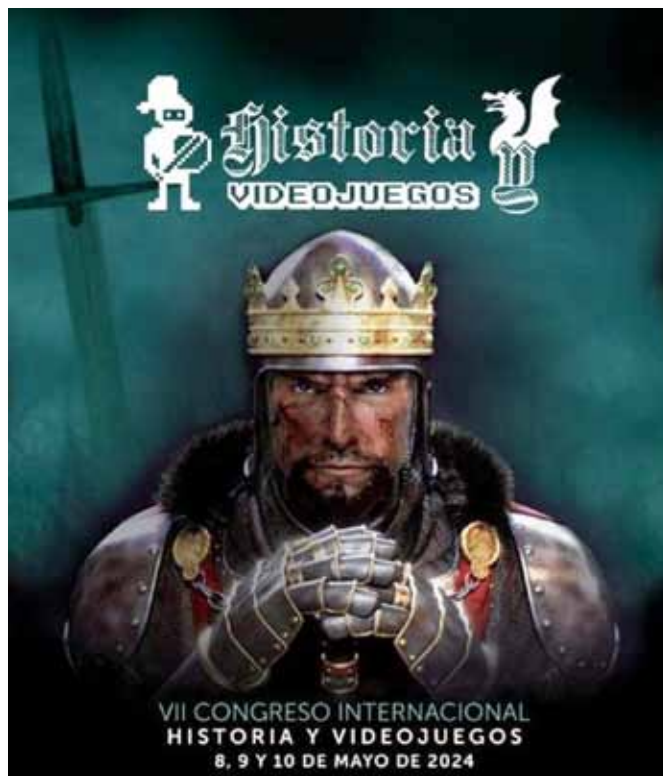
En este sentido, también es necesario tener muy presente que la brecha generacional es mucho más fuerte que la ideológica cuando se trata de la apropiación de la cultura digital, o digitalizada. Es así que asistimos al debate entre el concepto histórico, ya sean uno o muchos, que plasmará la nueva “generación Z” y los modelos que sostenemos en la actualidad: *big data*, gamificación, *whatsapp*, *megabite*, Metaverso, inteligencia artificial (IA) y un sinfín de entidades designadas por neologismos, incorporados a nuestro lenguaje cotidiano, algunos en mayor o menor medida, que caracterizan la huella del progreso (Harari, 2014 y 2024).

Pero a los retos hay que enfrentarlos, y para hacerlo debemos ubicarnos en y a partir de la materia específica de nuestras disciplinas, esto es, en nuestro caso, la Edad Media, y desde la mirada de un análisis crítico, es decir, lo que define el método de trabajo de los medievalistas. La marca dejada por las actuales herramientas, canales de comunicación y modalidades de circulación sobre nuestra profesión y también sobre aquellos que se acercan por simple curiosidad o interés a los temas medievales es muy evidente, desde el uso de una computadora hasta el de la información manejada por un usuario medio en un videojuego con trasfondo histórico contextualizado en el período medieval. El cine se abrió camino como medio cultural y hoy nadie discute la científicidad de los estudios sobre cine histórico, ya no es posible ni siquiera un debate sobre esa misma posibilidad. Sin embargo, en el marco del videojuego no ocurre lo mismo, fundamentalmente porque en cada una de las producciones se puede ver y oír una cantidad de información mucho más considerable que en las películas, y con mayor incidencia, debido al carácter inmersivo, propio del videojuego, y al predicamento que entre los usuarios ha adquirido en los últimos años, sobre todo en las generaciones más jóvenes (Venegas Ramos, 2020; Rodríguez y Jiménez Alcázar, 2022 y Rodríguez, Jiménez Alcázar y Massa, 2022).

En relación con todo lo antes dicho, recomendamos el sitio web <https://www.historiayvideojuegos.com/>, que recopila todas las actividades relacionadas con la historia y el videojuego realizadas en el Grupo de Transferencia del Conocimiento Historia y Videojuegos de la Facultad de Letras de la Universidad de Murcia, España. En él se puede localizar toda la producción científica, así como los diversos eventos en los que el equipo o alguno de sus integrantes han participado, o lo ha-

rán en el futuro. De igual forma, allí se difunden opiniones sobre algunos temas de actualidad que se vinculan con el ámbito de la historia y el videojuego, así como en general con el de las humanidades digitales. Este portal está pensado para los usuarios y curiosos de todo tipo, desde los que son videojugadores conocidos y reconocidos, hasta los profesionales de la historia, o amantes de ella, que intentan comprender este auténtico arcano para muchos de ellos.

Afiche del VII Congreso Internacional Historia y Videojuegos, realizado en mayo de 2024, extraído del sitio del Grupo de Transferencia del Conocimiento “Historia y Videojuegos” (<https://www.historiayvideojuegos.com/vii-congreso-internacional-historia-y-videojuegos-8-9-y-10-de-mayo-de-2024-online/>)



Dichosamente, las relaciones entre las disciplinas que forman parte de las ciencias humanas y sociales y el campo de las TIC no concitan únicamente el interés de los investigadores y docentes solo a título personal sino que hoy día forman parte de una plataforma, académica y política, de las universidades en su búsqueda de la democratización del conocimiento, tanto de sus estudiantes de grado y posgrado y docentes como de sus graduados y la comunidad toda, ya que esta institución, en su largo derrotero que inició, precisamente, en la Edad Media, hoy tiene como función primordial interpretar las necesidades sociales y dinamizar los cambios a la vez que preservar y difundir la cultura (Lell, 2024). Ese objetivo también es compartido por los organismos de Ciencia y Tecnología, que impulsan, aunque con menor énfasis en el actual contexto de retracción generalizada, la ejecución de proyectos de investigación, extensión y comunicación pública de la ciencia que se enfoquen en la generación de conocimientos que contemplen la educación, el mundo del trabajo y las nuevas tecnologías, en la Argentina y en los países con los cuales existen lazos de cooperación científica, en procura de mejorar la calidad de vida de las personas.

En atención a todos estos temas y problemas y como resultado de nuestras propias actividades de investigación, docencia y extensión en el campo de la historia,

la literatura, los estudios medievales y las humanidades digitales, redactamos hoy este texto que se organiza en cuatro capítulos, además de estas consideraciones de tipo introductorias y unas consideraciones finales, que apuestan por el futuro de nuestra disciplina en diálogo permanente con los desarrollos tecnológicos y científicos.



Edad Media, medievalismo, humanidades digitales

1. EDAD MEDIA

La vida de la humanidad se ha desarrollado en el seno de dos coordenadas básicas: el espacio y el tiempo. Por esta razón, como es sabido, la dimensión temporal es uno de los rasgos esenciales del acontecer histórico. El complejo entramado de relaciones de todo tipo que constituye una civilización se ha ido transformando en un constante fluir que ha hecho que la historia se nos presente como un *continuum*, sin cortes ni cesuras. Existe una complejidad enorme para el abordaje del pasado sin aplicar la fórmula de la partición temporal con el fin de acotar procesos y facilitar la comprensión histórica, y de ahí, la gestación de las épocas o edades. El éxito de las periodizaciones radica precisamente en ese factor necesario, pero no invariable. A partir de esa premisa, podemos delimitar a la Edad Media como un período acordado y establecido para definir el intervalo temporal entre la existencia del mundo clásico y el desarrollo pleno del movimiento humanista y renacentista, aunque esos bornes no son estrictos y la tendencia analítica busca cada vez más ampliar el área temporal y geográfica que demarcan (Miranda y Rodríguez, 2024).

En efecto, dicho lapso de diez siglos se corresponde con una de las etapas en que tradicionalmente se ha dividido la historia de la humanidad. La expresión “Edad Media”, como todos los términos que han hecho una larga singladura por la historiografía, presenta un contenido bastante complejo, puesto que en ella se rastrea una referencia cronológica ya que designa un determinado segmento del factor tiempo. Asimismo, contiene un significado espacial, porque se aplica al ámbito geográfico en el que se desarrollaron los acontecimientos que la caracterizan: el más conocido es el de Europa, aunque a otras latitudes también puede aplicarse el concepto, como China y Japón.

Pero lo que resulta doloroso es el matiz peyorativo que posee la denominación, tono que partió desde el propio origen de la noción: el Medioevo fue concebido, apenas, como una porción de tiempo que estuvo entre dos grandes períodos his-

tóricos, una mera “edad en el medio”, sin valores ni características que merecieran mención. Recientes estudios se han dirigido a señalar la ubicación tan arraigada en la sociedad actual de las connotaciones negativas del término “medieval” como algo imperfecto, atrasado o cruel, residuo sin duda de aquella temprana concepción, el que ha merecido la virtuosa reacción de algunos medievalistas en pos de corregir, o al menos aclarar, la conceptualización en forma directa. A esa complejidad semántica que entrañan el rótulo de “Edad Media” y “medieval” se ha llegado a través de un largo proceso evolutivo de la noción desde el siglo XV hasta nuestros días.

Desde la génesis del concepto, se contribuyó a establecer y concretar la idea temporal que poseía la expresión *medium aevum*. La delimitación cronológica fijada por Cristóbal Keller en el siglo XVII se ha mantenido hasta hoy en algunos ámbitos y propone como su origen la entronización de Constantino el Grande y como su final la caída de Constantinopla en manos turcas. Como es lógico, necesariamente tenía que haber discrepancias al respecto, no solo en la concreción de sus límites exteriores, sino también de los interiores, es decir que es un hecho obvio el cuestionamiento de la compactibilidad del período medieval.

Tanto los límites iniciales como los que dan fin a los tiempos medievales se encuentran ampliamente debatidos.

Los orígenes de la Edad Media suponen una cuestión esencial, vinculada con el ocaso del mundo antiguo, entendido como el declive de la romanidad, que implica a su vez el nacimiento no solamente de la Edad Media sino de la propia Europa.

Las postrimerías de los tiempos medievales, por su parte, se encuentran asociadas al propio surgimiento de la Modernidad. Se confirma en este período la existencia de una etapa bifronte, que se extendería desde mediados del siglo XV hasta mediados del XVI. En este sentido, se considera que el siglo XV constituye el umbral de los tiempos modernos y que abre el período gozne hacia un mundo nuevo en Europa occidental. La combinación de visiones de modernistas y medievalistas, incontestablemente, hace su colaboración sumamente positiva para la comprensión del período, sobre todo porque las tensiones entre lo medieval y lo moderno adquieren mayor relevancia cuando pensamos Occidente a escala global y, en especial, en la configuración de una primera mundialización en el siglo XVI, que supuso la entrada en contacto y las vinculaciones de las cuatro partes del mundo: Europa occidental, América, Asia y África.

Si bien hemos aludido a la complejidad para una definición temporal de la Edad Media, tal dificultad es nimia en comparación con los retos que supone una compartimentación interna de los tiempos medievales, necesaria empero para justipreciar un período tan extendido. No hay dudas de que es ineludible realizar esos apartados, aunque solo sea por la mejor comprensión del pasado, pues a simple vista cuesta advertir, por ejemplo, qué tiene que ver un embajador carolingio del siglo IX o un campesino de al-Andalus de la misma centuria con un dignatario eclesiástico del siglo XII o un mercader castellano del XV, aunque todos son “hombres medievales”. Y lo mismo podríamos decir si se tratase de las “mujeres medie-

vales”, etiqueta que engloba diversidades tales como una campesina del siglo VIII o una religiosa del siglo XI con una mujer de las familias burguesas de las ciudades italianas del siglo XIV o una partera zaragozana del siglo XV.

En muchas oportunidades, escoger a cuáles de estas personas medievales vamos a presentar tiene que ver con recorridos de los propios investigadores, más cercanos a una vertiente que a otra. En otras, es una deficiencia incluso de tinte nacionalista, dado que prestar atención al campesinado andalusí o las ejemplificaciones de Castilla o Zaragoza o de Florencia o Génova estará relacionado con las problemáticas propias del mundo hispánico o del itálico.

Por lo tanto, queda claro desde un primer momento que establecer sub-períodos dentro de la Edad Media plantea serios aprietos al historiador, ya que los ritmos evolutivos de las diferentes sociedades europeas son distintos y es difícil marcar espacios temporales: así, pues, los fenómenos no se producían en perfecta sincronía en todo el espacio europeo occidental y ello hace que cualquier sistema de división interna de la Edad Media, forzosamente, tenga un carácter aproximativo.

Los extensos y variados mil años medievales, que cada vez resultan más extensos y variados, reconocen tres o cuatro variantes internas. Aquellos que prefieren una periodización tripartita hablan de tiempos de gestación (siglos V al X), de consolidación (siglos X al XIII) y de crisis (siglos XIV y XV) de la Edad Media, como propone Nilda Guglielmi (2017). Otros, en cambio, hablan de una división en cuatro partes: Temprana (siglos V al VIII), Alta (siglos VIII al XI), Plena (siglos XI al XIV) y Baja (siglos XIV a XVI), como recogen diversos manuales universitarios (Eco, 2015-2019; Miranda, 2015a; Ladero Quesada y López Pita, 2016; Rodríguez, Bahr y Zapatero, 2018).

Ninguna de estas guías resulta suficiente por sí sola para definir al Occidente europeo, cuya personalidad histórica sería, más bien, la resultante de la conjunción de todos esos elementos. Por ello, en 1953, José Luis Romero propuso comprender la cultura occidental en virtud de la articulación de las tres tradiciones que la constituyen: la judeo-cristiana, la greco-latina y la germánica. A partir de esta amalgama que se da en torno al siglo V, el historiador argentino habla de las edades de dicha cultura, que se caracterizan por la supremacía de una tradición sobre las otras. La Primera Edad, entre los siglos V y XV, es el tiempo de los castillos y las catedrales, cuando se plasma el orden cristiano feudal y se afirma la naciente burguesía urbana. La Segunda Edad, entre el Renacimiento y la Revolución Francesa, es el tiempo de los imperios y las monarquías, del capitalismo incipiente, las aristocracias cortesanas, las pujantes burguesías y las ideas ilustradas. La Tercera Edad se abre con la revolución política de las burguesías y la revolución capitalista de la industria, que resuelven sus tensiones de manera explosiva en las guerras mundiales del siglo XX (Romero, 2011).

2. MEDIEVALISMO

En relación a esta última cuestión, en la actualidad un importante grupo de medievalistas debate sobre los significados e importancia de los tiempos medievales en aquellos lugares en los que no hubo Edad Media, aunque sí una herencia medieval en ciertos imaginarios, como los casos de México, Argentina, Chile o Brasil (Altschul, Bertarelli y Amaral, 2021 y da Silva Vargas, 2022).

Ciertamente, el medievalismo y el neomedievalismo son conceptos generalizados que refieren a campos del saber y del quehacer que se desarrollaron después de la Edad Media histórica. Dado el hecho de que la cultura popular mezcla y reinventa radicalmente el significado de “lo medieval”, la academia mediante la idea de “medievalismo” (Workman, 1979) señala producciones que mantienen vínculos con la Edad Media cronológica y sus elementos históricos; mientras que con la de “neomedievalismo” remite a aquellas producciones más desconectadas del período histórico y que muestran un desprendimiento lúdico o un sentimiento de esa época (Altschul y Grzybowski, 2020). El debate sobre las diferencias entre ambas nociones excede los alcances de este ensayo, pero entendemos que ambos términos se pueden aplicar a nuestro ámbito de investigación, docencia y extensión, debido a que, como integrantes de equipos iberoamericanos, conocemos y mantenemos vínculos afectivos con el espacio (real) donde se verifica la Edad Media histórica y, a la vez, porque abordamos los estudios medievales desde una posición geopolítica poscolonial.

La veracidad, la verosimilitud, la ficción, la falsedad, la tergiversación, la autenticidad son conceptos que nos asaltan constantemente siempre que pensamos hoy en los tiempos medievales. Por ello, conviene detenernos en los valores que la Edad Media tiene, o puede tener, para las sociedades contemporáneas (Miranda, 2021).

Una faceta muy interesante de abordar es la rentabilidad del “pasado medieval” tanto para los poderes públicos como para los intereses comerciales y turísticos, precisamente por la demanda existente, que ha favorecido la emergencia de un imaginario sobre la Edad Media que acumula sus propias representaciones, no siempre ajustadas al rigor histórico. Otra cuestión distinta es el creciente movimiento de “recreación histórica”, que busca con precisión la veracidad histórica de lo que fue el período, por lo que no podemos ni debemos confundir estas modalidades, que tienen cada vez mayor repercusión mediática y cultural.

En este contexto, el impacto de las tecnologías digitales sobre el conocimiento de la Edad Media y sobre el medievalismo tiene dos vertientes muy bien diferenciadas, y un tercer punto que es reflejo genérico para quienes nos incluimos en el ámbito de las humanidades. En primer lugar, es necesario señalar la relación de los medievalistas con el uso de dichas herramientas para realizar nuestra actividad. En un segundo término, se debe tener en cuenta la forma en que difundimos los resultados de nuestras investigaciones y docencia y, de manera paralela, el modo

en que la sociedad en su conjunto aprehende los procesos, imágenes y diversos contenidos de “lo medieval”. El tercer referente es la conceptualización que, en el marco de las tareas como historiadores, tiene la sociedad en su conjunto de nuestra labor para la sociedad digital.

Hardware y software han estado disponibles en todo momento para la tarea del medievalista: solo había que extender la mano y aplicar sus posibilidades a nuestras necesidades reales. Y así sigue siendo. Por un lado, la masificación del uso de la computadora en la década de 1990 hizo que el medievalista contase ya con un aparato de tecnología digital a su alcance, y con aplicaciones que, si bien en unos primeros momentos fueron dispersas, su uniformización, como el empleo del paquete ofimático de Microsoft, generalizó su uso. Desde las impresoras, los escáneres, las cámaras digitales y las tecnologías hápticas hasta el Metaverso y la IA forman parte ya habitual de los escritorios del medievalista, dispositivos que lo han incorporado plenamente a la comunidad científica digital (Jiménez Alcázar, 2016a).

Sin embargo, son las posibilidades on-line, propiciadas por la interconexión, las que realmente han disparado de forma sobresaliente las relaciones entre medievalismo y TIC, primero, y medievalismo y Metaverso, después. La mejor prueba de ello es que todos, o al menos la mayoría, de los trabajos publicados sobre el tema de tecnologías digitales y estudios medievales versan sobre los recursos localizados en Internet, tanto informativos, bibliográficos y documentales como de divulgación propia, incluso los centrados en temas específicos. Iniciativas privadas, en portales web, o públicas, como la gestación de repositorios con documentación digitalizada, han sido las piezas más visibles de todo este desarrollo. También lo ha sido el creciente número de ediciones digitales científicas, fundamentalmente publicaciones periódicas.

Todas estas utilidades, sin entrar en detalle sobre las distintas aplicaciones específicas disponibles tanto para computadoras como para teléfonos inteligentes o tabletas, no son exclusivas del medievalista, y su uso está integrado en el conjunto global de la actividad de las humanidades digitales. Solo existe una especificidad que es lo suficientemente significativa como para reseñarla aquí. Nos referimos a la “imagen” propia de lo que la sociedad puede entender como “Edad Media” o, lo que es lo mismo, la iconografía genérica que a priori, o a posteriori, circula entre los usuarios medios de lo que fue el Medioevo y de lo que es el trabajo del medievalista (Jiménez Alcázar, 2016a).

La novedad no radica en los canales ya asentados desde hace décadas, como el cine o la televisión, pues son vías de comunicación y difusión con una escasa implantación entre las personas más jóvenes. En un futuro ya presente, estos individuos no ven de forma genérica televisión y tampoco son cinéfilos, con la excepción que introducen determinadas producciones de éxito. Son mayoritariamente videojugadores. La inscripción del videojuego sobre los nativos digitales es ya algo incontestable, y uno de sus resultados más inmediatos ha sido el de generar una nueva forma de aprehender contenidos históricos: lo que Jiménez Alcázar

(2016a) denomina “historia vivida”. El gran número de producciones y títulos ubicados en diversos géneros del videojuego hace que “jugar a la Edad Media” se haya convertido en uno de los fenómenos de ocio de mayor trascendencia entre estos usuarios juveniles: baste referir la preferencia por la saga *Total War* o la de *Assassin’s Creed*, predisposición que los docentes podemos aprovechar para traer agua a nuestro molino.

Asistimos a una educación holística, globalizada y transdisciplinar, como suma de un todo diferente a la mera adición de las partes que lo componen. No cabe duda de que se nos exige una respuesta como historiadores. Y este es el mundo al que nos enfrentamos como profesionales: la tecnología digital no es exclusiva ni privativa de un grupo concreto, es algo extendido que ha alterado de forma sobresaliente la forma de ver, vivir y entender el mundo, tanto el del presente como el del pasado. Por ello, no hay excusas para prescindir de ellas cuando ponemos en práctica nuestra empresa en un campo específico como el de los estudios medievales.

En esa línea, con este libro no pretendemos dar respuestas concretas a las circunstancias o temores mencionados antes, sino plantear interrogantes posibles para ese futuro inmediato de intervención, así como exponer algunos ejemplos en los que el nexo entre medievalismo y mundo digital ofrece miradas renovadas y renovadoras de las posibilidades que un maridaje virtuoso entre ambos tiene. Habiendo, creemos, cumplido el primer paso en lo discurrido hasta aquí, seguimos en las secciones que continúan con el desarrollo de esos casos que hemos elegido –pocos entre los muchos que nos brindan los medios actualmente– para reseñar y señalar los nuevos contextos del medievalismo en la era digital.

El uso de herramientas digitales se ha hecho imprescindible en la investigación actual en el área de especialidad: desde las bases de datos, la digitalización y las cartografías históricas iniciales a los sistemas de georreferenciación, la recreación virtual y el Metaverso en la actualidad. Esos son solo algunos ejemplos de un amplio y casi infinito abanico de recursos con que cuenta el medievalista, en un escenario que multiplica a ritmo vertiginoso las posibilidades de la investigación, la transferencia y la extensión.

Pero para los humanistas digitales no alcanza solo con analizar y ver cómo funcionan las tecnologías digitales “por dentro”, sino que es necesario conocer cómo funcionan “por fuera”, es decir, qué efecto tienen en los usuarios como herramientas que son, más cuando ya están al alcance de buena parte de la población. El impacto de esas tecnologías, visto desde la perspectiva de un medievalista, es enorme. No se trata solamente de las posibilidades que para los trabajos de investigación ofrecen la fotografía digital, un procesador de texto, una base de datos, la digitalización de originales o la simple conexión on-line –e-mail, intercambio de información, acceso a información remota, etc.–, sino también de la percepción que el usuario estándar puede lograr del Medioevo en concreto, por centrar el objetivo sobre nuestra disciplina, a través de la multiplicación de los contenidos digitales, puestos al servicio de todo aquel que desee verlos, escucharlos y oírlos.

Si hasta hace muy pocos años, la idea de “lo medieval” para la sociedad del siglo XX había sido gestada en las novelas históricas, en las producciones del cine o en algunos productos televisivos, hoy existen otras vías diferentes de aprehensión de esos conceptos y de esas imágenes, que habilitan la vivencia de “haber estado allí”, como dicen los *gamers* al referirse a la época histórica jugada. Como consecuencia, el historiador, en nuestro caso el medievalista, pierde su peso específico ante estos hechos, y experimenta la desesperación de que poco puede hacer para competir con esta forma de aprehender la Edad Media.

Por ello pretendemos intervenir, desde nuestro lugar de docentes e investigadores, en el debate sobre las oportunidades, pero también sobre los riesgos y los desafíos, que plantean las humanidades digitales aplicadas al estudio del mundo medieval.

Tradicionalmente, la indagación histórica se ha desarrollado sobre un conjunto de documentos escritos limitado a la capacidad de trabajo de cada investigador. Este hecho se ve superado hoy de múltiples maneras. Dos ejemplos alcanzan para ilustrar lo dicho. Por un lado, a través de la minería de datos (*data mining*) estamos en condiciones de analizar volúmenes ingentes de información y extraer resultados que la investigación clásica no habría nunca imaginado y, por el otro, gracias a la recreación virtual podemos experimentar de manera inmersiva los diferentes espacios y momentos históricos, desde la vida en la Prehistoria al trabajo de los médicos y enfermeras en la pandemia de COVID 19.

El juego canaliza, muchas veces, tanto esas vivencias de lecturas como la recreación de la vida histórica, dado que jugar siempre ha sido una buena manera de aprender, desde niños con el juego simbólico o de más mayores con los juegos de mesa, rompecabezas o solitarios. Pero las herramientas digitales nos ofrecen hoy la oportunidad de desarrollar juegos mucho más complejos para simular situaciones del presente, recrear realidades del pasado o inventar las del futuro. Dado que el mundo medieval ejerce una fuerte atracción sobre todo tipo de públicos, disponemos de una magnífica ocasión para convertir los juegos en una herramienta didáctica y de difusión de posibilidades infinitas.

3. HUMANIDADES DIGITALES

El mundo actual, como venimos diciendo, nos ofrece múltiples herramientas para modificar de manera radical nuestras prácticas de investigación, docencia y extensión, desde cómo llevamos a cabo las distintas labores académicas hasta las formas en que las comunicamos al ámbito social. Por ejemplo, todos somos conscientes del potencial de las redes sociales para dar a conocer las actividades individuales y colectivas que realizamos en los claustros universitarios; es por ello que la no presencia en las redes puede llegar a hacer invisibles a personas y a proyectos, aunque sean notables y/o prioritarios, mientras que el exceso de presencia puede acabar aburriendo y desalentar a los usuarios. Tampoco todas las redes

son iguales: hay que saber escoger las que llegan al público al que uno se quiere dirigir. Una buena gestión de las redes es clave para difundir nuestra investigación (Torrente Martínez y Cabrera Méndez, 2024).

Sin embargo, las Humanidades Digitales, como campo de especialidad académica, con su relativamente corta vida pero plena de hitos, son las que han marcado visiblemente el propio desarrollo de los instrumentos digitales y su impacto en otras disciplinas humanísticas en el momento actual. El paso inicial lo dio un hispanista dedicado al estudio de la literatura medieval, Francisco Marcos Marín, quien en 1994 publicó el primer tratado referido a la aplicación de la tecnología a la investigación en humanidades, con el perspicuo título de *Informática y Humanidades*. Su aproximación, marcadamente filológica, se enfocaba principalmente en los estudios sobre la edición de textos de la Edad Media y se completó con otra obra, aparecida en 1996, titulada *El comentario filológico con apoyo informático*. Estas publicaciones abrieron un camino que emprenderían otros estudiosos de la literatura en Argentina, España e Italia. Sin embargo, varios años antes ya se empleaban términos o expresiones para denominar el área que vinculaba el amplio y tradicional espectro de las humanidades con el novedoso, para los años 1960-1970, de la informática, y merece señalarse en esa línea el aporte de la lingüista Susan Hockey con su libro *A Guide to Computer Applications in the Humanities* (1980).

Puede resultar una lectura estimulante la del texto de Edward Vanhoutte (2013) para advertir que los intentos de aplicar la tecnología a las artes se remontan, en realidad, al siglo XIX y que corresponden a iniciativas personales o privadas, ya que recién a partir de la década de 1950 la utilización de máquinas en las investigaciones se fue restringiendo al ámbito universitario. Solo desde hace pocos años, el campo se ha ido modificando progresivamente para apuntar, más que al área de la computación y la aplicación de la informática al quehacer intelectual, a una práctica que busca producir y a la vez reflexionar y participar del mundo digital, premisa que evidencia la designación vigente de Humanidades Digitales, nombre que se debe a Andrew McNeillie (del Río Riande y Blanco-García, 2015).

El impacto de las tecnologías digitales sobre las ciencias humanas, que va mucho más allá del uso de la computadora para la actividad académica, ha creado una ecología de acciones e intervenciones colectivas (Piscitelli, 2012) que ha modificado enormemente las rutinas diarias de los humanistas, tanto en el plano de la investigación como en el de la docencia, debido a que el contacto, el formato y la difusión de los contenidos obedecen a dinámicas caracterizadas por la omnipresencia de lo tecnológico (hardware y software).

En pocas palabras, y parafraseando el *Manifiesto de las Humanidades Digitales*, podemos definir esta área, en el marco científico actual, como una transdisciplina que penetra al conjunto de las ciencias sociales, las letras y las artes a partir de una serie de paradigmas, experiencias y conocimientos específicos, junto con herramientas y perspectivas del ámbito de lo digital.

Así, llegados a este punto nos interrogamos quién es y qué debe saber un hu-

manista digital. Lo cierto es que, sin mayores introducciones aparte de las ya realizadas, hemos de tener claro que es el experto que puede y debe trabajar con datos y extraer patrones y rasgos comunes para plantear cuestiones básicas referidas a su experticia; ha de ser capaz de exponerlo claramente, de ejecutar esas acciones –en otras palabras, hacer práctica la teoría– en una especie de ingeniería del pensamiento abstracto, y, sobre todo, de comunicarlo a su entorno, de hacer visible todo el proceso. Consideramos que en el momento presente es este último factor el decisivo: la visualización se muestra como el elemento original para el humanista digital y la herramienta digital es la que lo hace posible.

En la esfera de la enseñanza y el aprendizaje, las herramientas digitales han tenido mayor repercusión que en otros ámbitos, pues la forma de transmitir cultura es la base de la red social en cualquier civilización. Los nuevos espacios didácticos que brindan las redes de comunicación, y que se crean en torno a Internet en una sociedad globalizada, hacen insostenible la idea de la escuela, el instituto o la universidad como único y principal espacio donde el individuo aprende. Por lo tanto, es primordial que tengamos claro que nosotros, los supuestos expertos, no somos los únicos que difundimos información y, por tal razón, nuestro compromiso y objetivo es impartir formación. De ahí que la preparación de los medievalistas es fundamental, ya que de ella dependerá la información que transmitan a los destinatarios de su labor.

El problema surge desde el mismo momento en que la avalancha masiva de información sitúa en un marasmo general a las personas y, por ello, no saben a qué atenerse. La causa más evidente de esta circunstancia es la ausencia de procesos reflexivos, pues esa vorágine de mensajes y de inmediatez impide que exista un grado mínimo de concentración para asimilar los contenidos si no se tiene la práctica y el método para hacerlo. La gran apuesta a la que se enfrentan los docentes de las humanidades en general y de la historia y la literatura en particular, en las aulas de los diversos niveles educativos, es que los estudiantes pertenecen casi en su totalidad al grupo de los nativos digitales. Es, entonces, el momento de los medievalistas *gamers* (Jiménez Alcázar, 2016b) o *medievalisters* (Jiménez Alcázar, 2022).

En 2007 se publicó una obra que iba a ser clave para muchos profesores videojadores: *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy?* Este libro, del profesor James Paul Gee, marcó en cierto modo el inicio del Aprendizaje Basado en Videojuegos. Es cierto que los videojuegos pueden enseñar muchas cosas, pero la cuestión es qué puede enseñarnos cada videojuego, y si lo que nos enseña puede tener una rentabilidad o eficacia en términos de tiempo.

También puede ocurrir que la superación de la brecha digital, que marca además la pertenencia a generaciones diferentes, se vuelva más complicada cuando el docente se siente disminuido frente a los discentes, a quienes considera mejor preparados y más informados que él en su concepción y percepción de las tecnologías digitales, a las que accede como inmigrante digital.

El desafío por pensar un medievalismo 2.0 en las aulas está planteado (Jiménez

Alcázar, 2009 y 2011) y hemos tenido la fortuna de llevarlo a la práctica mediante la participación en diferentes encuentros internacionales, asociaciones y el dictado de cursos que dan cuenta de su vitalidad. En ese contexto, merece la pena mencionarse el seminario de posgrado titulado, precisamente, “Medievalismo 2.0” a cargo de los autores de este libro, que fue seleccionado, en la Universidad Nacional de La Pampa en el marco del proyecto “Fortalecimiento de los procesos de internacionalización de las universidades 2021”, financiado por el PIECI (Programa de Internacionalización de la Educación Superior) de la SPU (Secretaría de Políticas Universitarias). Esta iniciativa, gestada, evaluada y financiada en la República Argentina, tuvo como destinatarios a estudiantes que realizan instancias de posgraduación a través del intercambio fomentado por las Universidades que forman parte de la Asociación de Universidades Grupo de Montevideo (AUGM, <http://grupomontevideo.org/sitio/>), y a estudiantes de grado en carreras de Letras de universidades brasileñas mediante el programa COIL (*Collaborative Online International Learning*), es decir que su gestión impactó directamente en el ámbito del Mercosur.

El afiche del seminario "Medievalismo 2.0" tiene un fondo rojo con un diseño moderno. En la parte superior, un recuadro blanco indica el nivel: "NIVEL: Grado, Posgrado". El título "Medievalismo 2.0" está en blanco sobre el fondo rojo. Debajo del título, las palabras clave están en amarillo: "Tecnologías, sociedades, digitalización, acceso al conocimiento, Medioevo, historiografía, literatura, arqueología, semiótica". El apartado "OBJETIVOS" está en rojo y contiene dos puntos con iconos de círculos rojos. El apartado de "Modalidad de dictado" es "Virtual". El apartado de "Carga horaria" especifica 30 horas, con una distribución de encuentros virtuales, tutoriales y bibliografía. El apartado de "Docentes a cargo del dictado" menciona a Dra. Lidia Raquel Miranda y Dr. Gerardo Fabián Rodríguez. En la parte inferior, hay un botón de "Idioma en que se dictará el Curso" con una flecha roja, un sello "Gratuito" en un círculo naranja, un campo de "Contacto" con el correo "movilidad@unlpam.edu.ar" y el logo de UNLPam.

Afiche del Seminario “Medievalismo 2.0”, alojado en el Stand Virtual de la Universidad Nacional de La Pampa de 2022 (<http://www.unlpam.edu.ar/standvirtual>).

De igual relevancia han sido el seminario extracurricular de grado “Edad Media, literatura, historia e inquietudes contemporáneas”, destinado a estudiantes de Letras de la Universidad Federal Rural de Pernambuco (UFRPE, Brasil), sede Recife, en el marco de la Internacionalización del Curriculum entre dicha institución y la Universidad Nacional de la Pampa, y el seminario de grado dictado para los estudiantes del Profesorado y Licenciatura en Historia “¿Qué es la Edad Media? Del conocimiento histórico del siglo XX a la inteligencia artificial del siglo XXI”, ofrecido por el Departamento de Historia de la Facultad de Humanidades, de la Universidad Nacional de Mar del Plata, ambos impartidos en 2024, durante el primer y el segundo cuatrimestre, respectivamente.

Volantes con que las unidades académicas difundieron estas ofertas educativas.



Nuestro mayor desafío, en definitiva, es luchar contra la idea de que no podemos hacer nada frente a la brecha digital, pues somos, en el mejor de los casos, “inmigrantes” en un mundo digital o, lo que es peor, simples activos analógicos que resisten en una sociedad digital, caracterizada por la inmediatez. En efecto, hoy no se concibe el plano de la paciencia y la experiencia parece reducirse a un “aquí y ahora”: todo se resume a una imagen, a 140 caracteres, a 6 segundos de video. Pero los medievalistas tenemos herramientas y formación suficiente, así como disposición al trabajo, para adecuarnos con éxito a los escenarios novedosos que la realidad actual propone a nuestra secular disciplina como campo de estudio y a nosotros mismos como humanistas del siglo XXI (Jiménez Alcázar, 2012).

Han sido muchos los instrumentos generados y disponibles para escribir historia, tales como las bases de datos, los procesadores de texto o, desde hace un tiempo, los portales de difusión de la producción científica en ciencias sociales y humanas, como es el caso de Dialnet para la del ámbito hispánico. Pero dicha disponibilidad no debe equivocar nuestro planteamiento inicial: el uso de la tecnología digital es lo que objetivamente ha hecho que la labor del historiador se haya transformado en sus medios, pero no en sus fines. El recurso a la fuente a través de la fotografía digital o su consulta on-line tras ser digitalizada es uno de los ejemplos más evidentes de ello, ya que la facilidad de acceso no implica mayores cambios respecto de lo que se espera investigar a partir de dicha fuente.

Pero también lo son los videojuegos, aunque ello no resulte una prueba tan incuestionable. Sin embargo, un videojuego histórico, es decir aquel que ofrece veracidad, verosimilitud, información y libertad para ser jugado (Jiménez Alcázar, 2018), hace que, precisamente por esas razones, sea un recurso altamente calificado en la mirada de los historiadores. El concepto “tiempo” también interviene en este tipo de medios virtuales y por ello se explica que el docente-historiador haya encontrado en el videojuego una herramienta digital con inmenso potencial para el aprendizaje y la enseñanza de la disciplina histórica y otras que se vinculan con ella en el amplio campo de las ciencias sociales y humanísticas.

El juego entre pasado y presente, entre veracidad y ficción, entre percepción y experiencia y entre historia y tecnologías pone en tensión nuestras propias ideas sobre los individuos y la sociedad actual con las de la Edad Media (Jiménez Alcázar y Rodríguez, 2018; Rodríguez y Miranda, 2022a y 2024 y Venegas Ramos, 2022) y, en tal sentido, materializa novedosos contextos para la expresión del medievalismo, tendencia que puede sintetizarse, siguiendo a Sanmartín Bastida (2004), como el estudio integral de la Edad Media, la aplicación de modelos medievales a las necesidades contemporáneas y la inspiración en el Medioevo del arte y el pensamiento.

Si bien el videojuego es una producción destinada al entretenimiento, resultado de la aplicación de las tecnologías digitales, su impacto ha transpasado las fronteras iniciales, que los definían como simples elementos ocio, para convertirlos en componentes clave de expresión cultural.

Lo más interesante de este medio se sitúa en el plano sociológico y antropológico, pues son la jugabilidad, la atracción por lo novedoso y lo tecnológico, el prejuicio sobre el destino del ocio en sí y la potencialidad que supone el nuevo elemento para la comunicación los aspectos que se consideran fundamentales para su desarrollo y evolución.

A partir de la década de 1990, la tecnología comenzó a realizar productos más versátiles y potentes, y la calidad infográfica creció exponencialmente. El desarrollo de las consolas llegó a alejar por un momento a la computadora del videojuego, pero el crecimiento de la distribución on-line, el aumento de las posibilidades de los componentes de un ordenador y la irrupción del enorme potencial de los teléfonos inteligentes y las tabletas han hecho que, en la actualidad, el videojuego sea uno de los medios de ocio más extendidos y con perspectivas de negocio más redituables, por encima incluso del cine y la música.

La innovación constante y la amplia oferta de contenidos digitales han convertido a esta industria en una de las más dinámicas y cambiantes del entorno de las TIC. La industria cultural y creativa continúa experimentando el proceso de digitalización, en el que los distintos eslabones de las cadenas de valor tienden cada vez más a la desmaterialización, es decir, sufren un fenómeno de sustitución de soportes físicos por nuevos soportes digitales y su combinación en el fenómeno del Metaverso o en la IA.



Gamificación, videojuegos, realidad virtual, Metaverso

1. GAMIFICACIÓN

La gamificación consiste en el uso de mecánicas, elementos y técnicas de diseño de juegos en contextos que no son juegos para involucrar a los usuarios y resolver problemas (Zichermann y Cunningham, 2011; Werbach y Hunter, 2012).

Es relevante entender la diferencia entre “juego” y “jugar” pues el primero implica un sistema explícito de reglas que guían a los usuarios hacia metas discretas y resultados: es, por lo tanto, algo cerrado con una estructura. El juego se encuentra dentro de un círculo separado del mundo real, por ello el objetivo de la gamificación es intentar introducir al sujeto dentro de ese círculo, involucrándolo. Por su parte, jugar significa libertad, pero dentro de determinados límites (círculo); se basa en el hecho de disfrutar de la propia acción, de divertirse.

Antes de avanzar con estos contenidos, debemos realizar una digresión adicional para definir más completamente qué significan juego y jugar. En un sentido corriente o general, como el que ofrece la Wikipedia (<https://es.wikipedia.org/wiki/Juego>), el juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones incluso como herramienta educativa; por su parte, el Diccionario de la Lengua Española de la Real Academia Española (<https://dle.rae.es/juego>) lo define como un ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde, tales como el juego de naipes, de ajedrez, de billar y de pelota.

En 1938, el historiador holandés Johan Huizinga publicó un libro, *Homo ludens*, en el que defendía que las designaciones de *homo sapiens* y *homo faber* aplicadas a nuestra especie eran claramente insuficientes. Afirmaba que “el nombre de *homo ludens*, el hombre que juega, expresa una función tan esencial como la de fabricar, y merece, por tanto, ocupar su lugar junto al de *homo faber*” en la caracterización de la especie humana (Huizinga, 1972: 7). Con esta declaración de intenciones, Huizinga reivindicaba el juego como fenómeno cultural (y no como una simple función biológica). Define el juego como

(...) una acción libre ejecutada “como si” y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, sin embargo, puede absorber completamente al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga ningún provecho, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que tienden a rodearse de misterio para disfrazarse y para destacarse del mundo habitual. (Huizinga, 1972: 45)

Así, identifica una serie de características esenciales del juego: es voluntario, tiene límites espaciales y temporales (un paréntesis en la vida “corriente”), es desinteresado y tiene un sistema de reglas.

La noción de *ludus* en la Edad Media constituye el fundamento de la literatura ya que alude a la mimesis, a la representación, a la ficción y al placer ocioso, pero también al aprendizaje, a la libertad en el marco de ciertas obligaciones y a la actividad regulada: es por ello que del juego participan tanto el mester de juglaría –asociado con la alegría y el simulacro de la actuación de los juglares– como el mester de clerecía –orientado a proveer enseñanza a través del placer y la composición reglada– (Nutti, 1998). En ambos tipos de obras, el acto creativo está “impregnado de juego, de *ludus*, y de ahí que sus significados –representación simulacro, mimesis, ficción– y de sus rasgos coincidan con lo que más tarde designa un término como literatura” (Escourido, 2021: 136). Ese vínculo entre representación, performance y juego es muy claro en algunas lenguas que emplean un mismo sema para designar las tres ideas: *play*, en inglés, *jeur*, en francés, *spielen*, en alemán, *giocare*, en italiano.

La virtud de entretenerse a uno mismo y a otros ya era valorada en la antigua Grecia, necesidad psicológica que se latinizó y, luego, se cristianizó para llegar al Medioevo en la forma de la recreación, es decir de momentos en que el sujeto se re-crea gracias a la relajación o el descanso. Sin embargo, el universo lúdico no estaba exento de una regulación moral o jurídica ni alejado de las concepciones del mundo y del cosmos de la época. Ello se advierte en el hecho, por ejemplo, de que la producción de Alfonso X el Sabio contenga tantas obras o referencias al tema del juego y de los juegos, en las que se concentra principalmente en el problema del libre albedrío (simbolizado en el ajedrez) y la predestinación (imaginada como el juego de dados), entre otros. En cuanto al *Libro de los juegos*, se trata de una obra en que los aspectos moralizantes ceden espacio a un sentigo alegórico del juego y la técnica para jugar (Márquez Villanueva, 1995).

Diferente al acercamiento a los juegos con la finalidad jurídica y científica del monarca castellano, otras obras medievales se conciben como juegos ellas mismas, tales los casos de *Sir Gawain y el Caballero Verde* y los *Cuentos de Canterbury*, en que los juegos actúan como núcleos narrativos para el desarrollo de la acción, o plantean otro tipo de “jugadas”, como *Los votos del pavón*, poema en el que la jura sobre el ave es una suerte de apuesta que también decide el destino (Rodríguez Chaves, 2021).

Casi un siglo después de la señera obra de Huizinga, en la era de los videojuegos, hemos empezado a hablar de gamificación o ludificación para referirnos no solo al uso de los elementos y de la mecánica del juego en contextos ajenos a él sino también a hacer vivir experiencias de aprendizaje gratificantes usando elementos de juego (Carreras, 2017): no estamos hoy tan lejos del aprendizaje recreacional propio de la Edad Media. Esta autora, Carla Carreras, considera que la gamificación, tema sobre el que hablaremos más adelante, confirma los análisis de Huizinga.

Roger Caillois (2001), hacia mediados de los años cincuenta del siglo XX, describe el juego a partir de seis propiedades fundamentales: tiene que ser una actividad libre y voluntaria y una fuente de placer y diversión; es una actividad separada de la vida ordinaria y circunscripta a un tiempo y espacio fijados de antemano; tiene que ser una actividad incierta y marcada por la improductividad: un juego no debe crear bienes o riqueza; ofrece una libertad que está ceñida a sus reglas y al “actuar como si” o, lo que es lo mismo, a la ficción que mueve las acciones de los jugadores.

Por su parte, Jesper Juul (2005), diseñador de juegos, comenta que las teorías de juegos tienden a dos puntos de vista antagónicos: desde la idea de que todo es un juego, incluso la política, la vida, hasta la de que los juegos son específicamente algo, con una multiplicidad de opciones posibles, que incluyen desde cómo los niños aprenden las reglas a los medios interactivos de contar historias. La metáfora ontológica de que la vida es un juego (incluso, un juego de azar) es una de las más difundidas, que se registra en la comunicación cotidiana mediante fórmulas, expresiones fijas o expresiones lexicalizadas (“probar suerte”, “tener probabilidades”, “tener un as en la manga”, “jugar bien las cartas”, “ser un ganador/perdedor”, “apostar”, “obtener premios”). Estas locuciones se usan para aludir a situaciones de la vida y no a situaciones de juego, aunque son “expresiones literales estructuradas por conceptos metafóricos”: si decimos que la suerte no está de nuestro lado o es necesario que nos arriesguemos, estamos empleando un lenguaje cotidiano adecuado, pero, en realidad, el modo de hablar, de concebir y aun de experimentar la situación es metafórico y remite a la idea de juego (Lakoff y Johnson, 1986).

Para Juul, el juego es tanto un objeto como una actividad. Como objeto, es una lista de reglas que jugadores u ordenadores implementan sin ambigüedad y que producen diversos y cuantificables resultados o consecuencias y describen de qué manera el jugador debe realizar un esfuerzo. Como actividad, es un sistema que cambia de acuerdo a un conjunto de reglas que implementan humanos, computadoras o leyes naturales. En este caso, el resultado o las consecuencias son indeterminados, varían, son cuantificables y son negociados idealmente antes del inicio del juego.

Brian Sutton-Smith (1997) sostiene que la ambigüedad del juego radica en la diversidad de formas de jugar, en la diversidad de jugadores, en la multiplicidad de tipos de equipamiento que requiere el juego, en la disparidad de escenarios de juego o en la pluralidad de placeres que convoca.

Lo mismo podríamos decir de la gamificación. La gamificación es, a la vez, una estrategia, un método y una técnica. Parte del conocimiento de los elementos que hacen atractivos a los juegos e identifica, dentro de una actividad, tarea o mensaje determinado, en un entorno de no juego, aquellos aspectos susceptibles de ser convertidos en juego, todo ello para conseguir el compromiso de los estudiantes, incentivar un comportamiento y promover un aprendizaje. Es decir, la gamificación crea siempre una experiencia significativa y motivadora.

Las razones por las cuales resulta interesante y conveniente gamificar son muchas. Nosotros señalamos las siguientes: activa la motivación por el aprendizaje, estimula una retroalimentación constante, promueve aprendizajes significativos y autónomos, que favorecen su retención en la memoria, logra un compromiso con dicho aprendizaje, dado que promueve lo que se denomina fidelización o vinculación del estudiante con el contenido y con las tareas en sí; sus resultados pueden medirse utilizando para ello niveles, puntos y *badges* o insignias; genera competencias adecuadas, alfabetiza digitalmente, suscita competitividad a la vez que colaboración y potencia la capacidad de conectividad entre usuarios en el espacio on-line (Borrás Gené, 2015).

Yu-kai Chou (2016), analista *freelance* de gestión de empresas y escritor, es uno de los principales expertos en la gamificación aplicada tanto al ámbito profesional-empresarial como al ámbito ciudadano. Es el creador de *Octalysis*, un marco de ocho estrategias de gamificación que se ha convertido en el estándar del mercado.

Los ocho puntos que establece son: significado, desarrollo y realización, potenciación de la creatividad, propiedad y posesión, influencia social y afinidad, escasez e impaciencia, imprevisibilidad y curiosidad y, por último, la sensación de pérdida. También explica la relación entre estos motores de la acción, según sean más amables o agresivos, o supongan un reto o un disfrute. Y muestra las diversas vías para aprender la forma de acercarse a este emergente mercado.

Seguidamente, comentaremos algunos ejemplos de experiencias gamificadas desarrolladas para el abordaje de temáticas medievales en la educación primaria, secundaria y universitaria, así como otra pensada para asumir y debatir diferentes valores y competencias sociales. Finalmente, cerraremos este apartado con la referencia a la evaluación en el marco de una diplomatura que recurre a prácticas gamificadas.

La primera de estas propuestas es la elaborada por Sara Ovejero Delgado, docente de Educación Primaria y especialista de Inglés en el CEIP “Diego Laínez” de Almazán, en la provincia de Soria, España, y miembro del equipo de Docentes Gamificando, dedicado a la difusión de prácticas educativas gamificadas en redes sociales.

Su iniciativa consiste en un proyecto interdisciplinar sobre la Edad Media de Ciencias Sociales junto con el área de Arte y Manualidades, basado en el ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos) y las misiones competenciales, con una pequeña capa gamificada en la que los alumnos van obteniendo insignias a medida

que consiguen los puntos necesarios en las rúbricas que corresponden a las misiones planteadas. Además, se utilizan videos motivacionales para la presentación de contenidos y la técnica de *visual thinking* o pensamiento visual, que consiste en la ejecución de ciertas tareas cognitvas mediante procesos visuales, aprendizaje que permite el afianzamiento de los estándares de aprendizaje de la unidad.

El primer paso para llevar a cabo este proyecto fue la organización de los estándares de aprendizaje del currículo y los contenidos del área, a partir del libro de texto que utilizan en el centro, complementándolo con cinco misiones gamificadas, desarrolladas a partir de Canva, una aplicación de diseño gráfico, y de un Genially a modo de presentación interactiva de todo el proyecto. Para la presentación del proyecto y las misiones se filmaron videos motivacionales por parte de los docentes. La primera misión era la realización de un libro medieval diseñado con materiales reciclados y con hojas envejecidas con café. En este libro los estudiantes colocaron el resto de rúbricas de todas las misiones y escribieron aquellas otras misiones que requerían la competencia escrita, como por ejemplo el diseño de un Tratado de Paz para convencer a la clase vecina de que no invadiera su territorio. Paralelamente, en el área de Arte y Manualidades se ejecutaron las misiones más creativas y plásticas como el diseño de un escudo medieval, una espada, vidrieras para la decoración de las ventanas del aula, bolígrafos medievales, todo ello con materiales reciclados.

El proyecto incluyó la celebración de una fiesta final medieval en la que todos los cursos del nivel de 5º de Educación Primaria junto con sus docentes disfrutaron de un espectáculo de talentos medieval en el que los alumnos actuaron de diferentes maneras, con representación de obras, recitales de poesía, música con instrumentos en vivo, batallas entre soldados, etc.

La segunda de las propuestas, pensada para 2º año de la Educación Secundaria Obligatoria, en España, se denomina “Medieval Times: gamificando la historia”. Se trata de un juego que, aprovechando los contenidos de la materia y el trabajo e implicación del alumnado, permite recrear una serie de situaciones propias de la Edad Media. De entre ellas cabe destacar la construcción de una catedral, el asalto de fortalezas, la resolución de misteriosos enigmas o la colaboración con algunos de los personajes más representativos del Medioevo.

“Medieval Times” se desarrolla en dos fases. La primera resulta bastante sencilla y está pensada para los primeros meses de curso. Una vez que el alumnado se acostumbra al sistema simplificado, es posible poner en marcha la Fase II, que si bien resulta más compleja, también es más entretenida y con un factor de motivación superior a la primera.

El tercer proyecto está pensado para estudiantes universitarios y fue realizado en la Universidad Complutense de Madrid, por Ana Belén Sánchez, profesora de Ciencias de la Documentación, quien desarrolló un juego colaborativo y on-line sobre manuscritos medievales. Propone un juego en el que se premia a quienes más ayudan a los demás. Para colaborar en la memorización de los términos más

complejos, también plantea un juego, en este caso una adaptación al conocido “Memory”.

Por su parte, con “Valentia”, destacamos el campamento de fantasía medieval que educa en competencias y valores: un campamento de verano de fantasía medieval y ocio alternativo para niños y niñas de entre 9 y 13 años, en el que tienen ocasión de convertirse en héroes y heroínas y, a la vez, desarrollar sus competencias personales a través de historias épicas mediante los juegos de rol.

La iniciativa se sustenta en la idea de crear aventuras en el mundo inventado de Valentia, donde la magia y las criaturas fantásticas existen. Mientras se convierten en guerreras, elfos o piratas, los participantes trabajan de manera activa su creatividad, espíritu de colaboración, pensamiento crítico, adaptabilidad y empatía.

Además de las actividades de rol, teatro, *escape rooms* o salas de escape y arte, también se imparten otras como talleres de creación de armas y vestuarios épicos y manualidades. Es un proyecto que propicia las competencias del futuro y que se ha puesto en marcha en programas de la Comunidad de Madrid como el Programa de Altas Capacidades y ferias nacionales de ámbito educativo y social como InterOcio, que trabajan la cooperación y la diversidad entre los participantes, a través del método *agile*, que tiene como valores la honestidad y transparencia en el equipo, el saber pedir ayuda cuando se la necesita y aprender de la diversidad, valorando las habilidades de todos y aprendiendo de ellas. Este proyecto ha sido creado por cinco jóvenes emprendedores que promueven los principios de colaboración, transparencia, diversidad y empatía: Cristina Montes, Aza Escudero, María Reyes, Rafa Varas y Sonia Laredo Traviesa.

Finalmente, merece una mención en estas páginas la evaluación de la Diplomatura en Extensión Universitaria “Juegos, Educación, Cultura”, de la Facultad de Humanidades de la Universidad Nacional de Mar del Plata, dictada de manera virtual en el ciclo lectivo 2022. A quienes participaron de ella –profesores de diversas disciplinas, maestros, bibliotecarios, desarrolladores de videojuegos, médicos y acompañantes terapéuticos– se les pidió que convirtieran una de sus experiencias profesionales en una práctica gamificada, es decir, que reflexionaran sobre sus prácticas cotidianas, incorporando en ellas recursos y técnicas del juego tanto en la motivación en relación a la temática abordada como en la dinámica del encuentro, que debía incluir la entrega de puntos al culminar, los que eran acumulativos y generaban que los estudiantes o pacientes, al finalizar una clase o período de tratamiento, obtuvieran una recompensa material, fidelizando de esta manera sus vínculos tanto con los contenidos como con las tareas en sí.

2. VIDEOJUEGOS

El videojuego, juego de video o juego de vídeo, según la Wikipedia (<https://es.wikipedia.org/wiki/Videojuego>), es un juego electrónico en el que una o más personas interactúan por medio de un controlador, con un dispositivo que muestra imágenes de video. Este dispositivo electrónico, conocido genéricamente como “plataforma”, puede ser una computadora, una máquina de arcade, una videoconsola o un dispositivo portátil, como por ejemplo un teléfono móvil, teléfono inteligente o tableta. La industria de los videojuegos es una de las principales en el mundo del arte y del entretenimiento.

Al dispositivo de entrada, usado para manipular un videojuego, se lo conoce como controlador o mando, y varía dependiendo de la plataforma. Por ejemplo, un controlador podría únicamente consistir en un botón y una palanca de mando o *joystick*, mientras otro podría presentar una docena de botones y una o más palancas. Los primeros juegos informáticos solían hacer uso de un teclado para llevar a cabo la interacción, o bien requerían que el usuario adquiriera un mando con un botón como mínimo. Muchos juegos de computadora modernos permiten o exigen que el usuario utilice un teclado y un ratón de forma simultánea.

Generalmente los videojuegos hacen uso de otras formas, aparte de la imagen, de proveer la interactividad e información al jugador. El audio es casi universal, y se emplean diversos dispositivos para reproducir el sonido, tales como altavoces y auriculares. Otro tipo de realimentación se hace a través de periféricos hápticos que producen vibración o retroalimentación de fuerza.

Por su parte, el Diccionario de la Lengua Española de la Real Academia Española (<https://dle.rae.es/videojuego>) define que es “1. m. Juego electrónico que se visualiza en una pantalla y 2. m. Dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico”.

Podemos confirmar, entonces, que los videojuegos son sistemas interactivos concebidos para explotar al máximo la experiencia del usuario pues su principal objetivo es aprovechar las distintas emociones y asegurar el entretenimiento.

La “experiencia del usuario” es el conjunto de sensaciones, sentimientos o emociones que se producen en la persona cuando maneja un sistema interactivo. Un paso que va más allá del estudio tradicional de las habilidades y procesos cognitivos del usuario y su comportamiento racional, que aplicadas al videojuego se conocen como la “experiencia del jugador”, se ve enriquecido por la propia naturaleza lúdica de estos sistemas, unido a las características que dan identidad al juego, como las reglas, los objetivos, la interfaz gráfica, los sistemas de diálogo, entre otros, que hacen único cada videojuego y lo diferencia de otros existentes.

Es importante conocer una medida de satisfacción de los jugadores que ayude a delimitar una correcta experiencia de juego dentro de un sistema de ocio electrónico: es lo que llamamos “jugabilidad”. Es por ello que nuestras iniciativas

de indagación apuntan a cruzar los *game studies* o Ludología con los estudios sensoriales y emocionales.

El género es una etiqueta arbitraria que se emplea para referirse a ciertas características comunes de varios videojuegos. La adscripción a un determinado género delimita un marco general de significación del juego.

Existen varias clasificaciones de juegos y videojuegos. Por lo general, deben tenerse en cuenta, a modo de condiciones fundamentales para organizar el universo de productos de este tipo, un criterio claro y común a todos los géneros definidos y el reconocimiento de que siempre otra opción clasificatoria es posible (Pérez Latorre, 2011; Massa, 2017).

Hay al menos cuatro categorizaciones que podemos mencionar.

La primera de ellas, a partir de la Psicología del Aprendizaje desarrollada por Jean Piaget (2007), reconoce los juegos distinguiendo entre los que proponen una dialéctica de la asimilación y los que propician la acomodación.

La segunda, partiendo de la historia del juego promovida por Robert Bell (1979) y David Parlett (1999), entre otros, tiene en cuenta las mecánicas de juego.

La tercera, a partir del cruce entre la Antropología del Juego, de Roger Caillois (2001), y de la Ludología, basada entre otros en Espen Aarseth (1997), Jesper Juul (2005) y Olivier Pérez Latorre (2012), analiza la estructura del juego.

La cuarta, que cruza la Ludología mencionada recientemente y la Teoría del Videojuego, sostenido en las interpretaciones de Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith y Susana Pajares Tosca (2008), defiende la finalidad del jugador implícito.

En nuestros análisis del fenómeno videolúdico y en las reflexiones de este ensayo, tomamos como referencia y cruzamos la tercera y la cuarta de estas clasificaciones, al reconocer:

- videojuegos de acción y de estrategia, tanto los abstractos como los figurativos,
- videojuegos de aventura y de rol,
- videojuegos de simulación: encontramos aquí simuladores de sistemas artificiales (máquinas), de fenómenos naturales altamente formalizados científicamente, y/o protocolos de entrenamiento rígidos, así como de simulación social,
- videojuegos de acción abstractos, videojuegos de puntería y disparos, conocidos como *shooters*, videojuegos de conducción y carreras, videojuegos de lucha, simulaciones de mánager deportivo,
- videojuegos de estrategia por turnos y videojuegos de estrategia en tiempo real,
- videojuegos de aventuras textuales, aventuras gráficas, videojuegos de aventura modernos, con diseño en 3D con diseño en 3D y/o eventuales escenas de acción.

Por lo general, estos juegos están en diferentes soportes físicos y en diversas versiones on-line y se juegan de manera individual o bien en un formato de multijugador.

Los videojuegos de rol se caracterizan por la adopción del jugador de una máscara ficcional, el rol de su personaje, y por la búsqueda de “puntos de experiencia”, que se obtienen por diversas acciones meritorias en el juego y que sirven para mejorar progresivamente las habilidades del personaje.

El tipo de video que aparece en la serie *Recuerdos de la Alhambra*, a la que nos referiremos más adelante, es de acción y de rol on-line, multijugador, de mundos persistentes, conocido como MMORPGS (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game). Esta clase incluye videojuegos de rol que se desarrollan en un mundo virtual on-line donde el tiempo virtual transcurre continuamente, con independencia de si el jugador está o no conectado al juego.

A la hora de analizar la jugabilidad, no solo se tienen en cuenta factores como la calidad técnica de los gráficos o el sonido porque se debe prestar más atención a las mecánicas del juego y a la experiencia del jugador. La jugabilidad tiene que ver más con el diseño del juego que con su implementación (Nacke, Drachen, Kuikkaniemi, Niesenhaus, Korhonen, Hoogen, Poels, Ijsselsteijn y Kort, 2009).

José Luis González (2010) propone la caracterización de la experiencia del jugador ante un videojuego en base a la jugabilidad, identificando qué atributos y propiedades son necesarios para analizar la “experiencia de jugador”:

- efectividad: el grado en el que usuarios específicos (jugadores) pueden lograr las metas propuestas con precisión y completitud en un contexto de uso concreto, el que aporta el videojuego.
- eficiencia: es el grado con el que usuarios específicos (jugadores) pueden lograr las metas propuestas invirtiendo una cantidad apropiada de recursos en relación a la efectividad lograda en un contexto de uso concreto, el que aporta el videojuego. Este factor está determinado por la facilidad de aprendizaje y la inmersión.
- seguridad/prevención: nivel aceptable de riesgo para la salud del jugador, o los datos de este, en un contexto de uso concreto, el que le aporta el videojuego.
- satisfacción: grado con el que los usuarios (jugadores) están satisfechos en un contexto de uso concreto, el que le aporta un videojuego. En este factor consideramos distintos atributos como: agradable, atractivo, placentero, confortable, confiable, motivador, emocionable y sociable.
- flexibilidad: es el grado con el que el videojuego se puede usar en distintos contextos posibles o por los distintos perfiles de jugadores y de juego existentes.

Resulta fundamental comprender, además, el progreso del juego, es decir, las reglas y recompensas que hacen que los juegos sean desafiantes, divertidos, satisfactorios o produzcan cualquier otra emoción.

Estos elementos se presentan a través de misiones o retos, que intentan hacer sentir al participante que el juego tiene una finalidad, una meta y conseguir el sentimiento épico de que se está actuando con un fin específico, representado

por los premios que se clasifican en trofeos, medallas o logros, visibles para otros participantes, por lo que otorgan al premiado reconocimiento y alimentan la motivación de los demás jugadores.

Los retos hacen que el jugador vaya adquiriendo habilidades y progresando en la curva de aprendizaje y adaptación a medida que se van realizando acciones inherentes al objetivo final del juego. Algunos autores los definen como mini-juegos, con pequeños objetivos que, al cumplirse de manera acumulativa, conforman el juego en su totalidad.

También encontramos los desafíos, que permiten que los usuarios compitan y se reten entre sí para obtener la puntuación más alta en alguna actividad. El jugador con la puntuación más alta es recompensado, mediante premios o *badges*. Son las recompensas tangibles ante el cumplimiento de un objetivo.

Pueden ser de dos tipos: de estatus, cuando utilizan herramientas tales como títulos y niveles exclusivos, y de acceso, si proporcionan oportunidades exclusivas de participar en algo anhelado.

Otro sistema es la obtención de puntos, utilizado para llevar un seguimiento del comportamiento del participante, contabilizar sus logros y comportamientos. Proporcionan *feedback* o retroalimentación. Tanto ganar como conservar los puntos son motivadores para el jugador, como indicadores de estatus, herramientas para desbloquear acceso a nuevos contenidos o habilidades o intercambiar por bienes y servicios.

Existen cinco tipos de sistemas de puntos: puntos de experiencia (muestran el seguimiento de la experiencia del jugador en el tiempo); canjeables (puntos de divisas que se pueden ganar y canjear); reputación (contribuyen a establecer la reputación del usuario en el juego); habilidad (denotan su capacidad en un área específica) y karma (puntos que se ganan para ayudar a los demás).

En función de estos puntos se establecen tablas de clasificaciones, dado que el mayor problema que presentan los puntos es que, por sí mismos, no permiten extraer conclusiones adecuadas.

Las clasificaciones sirven para relativizar estas puntuaciones y generar las comparativas que nos aportan una visión distinta. Potencian un aspecto que se encuentra en la naturaleza humana: la competitividad.

La mayoría de los juegos creados a lo largo de la historia han implementado una clasificación con las puntuaciones más altas. Esta mecánica genera deseo de aspiración, fama y que el nombre del jugador aparezca resaltado por encima de otros. También es un indicador que permite conocer cómo se está desempeñando el usuario en comparación con los demás jugadores.

Los videojuegos presentan, la mayoría de las veces, niveles, jerarquías estructuradas de progreso, por lo general representadas por números ascendentes o valores. Aportan sensación de avance, de crecimiento, de reconocimiento y de respeto, una vez que se han cumplido determinados hitos; además permiten el acceso a nuevos contenidos. Son unas de las motivaciones más fuertes para los jugadores.

Finalmente, presentan reglas y trampas. Mientras que en la mayoría de los juegos tradicionales las reglas están claras o se pactan antes de empezar (por ejemplo, en el ajedrez o el fútbol), en los videojuegos solemos ir descubriéndolas a medida que investigamos o probamos lo que podemos hacer, lo que está permitido y lo que no.

A pesar de que las reglas actúan como ese elemento que introduce cierta justicia, el hecho de romperlas (o hacer trampas) no es un fenómeno extraño en la práctica de los videojuegos.

Si hablábamos de múltiples estilos de juego, algunos de esos estilos implican la ruptura de reglas o la obtención de determinadas ventajas por métodos muy diversos.

Romper las reglas no es algo que paraliza el juego, sino que, por el contrario, puede añadir dimensiones de complejidad, emoción y placer.

La mayoría de los videojuegos actuales incorporan en su propio diseño elementos que permiten obtener ventajas, ya estén estos ocultos y disponibles para el jugador, o impliquen explorar determinadas “puertas traseras” del sistema.

En este contexto, un huevo de pascua, huevo pascual o *easter egg* es un mensaje o capacidad oculta contenido en películas, series, discos compactos, DVD, Blu-ray, programas informáticos o videojuegos. El origen del término se encuentra en el videojuego de *Atari Adventure* (Atari, 1979), que contenía el primer huevo de pascua virtual que se conoce, introducido por el programador Warren Robinett.

Entre los programadores, parece haber una motivación en dejar una marca personal, casi un toque artístico sobre un producto intelectual, el cual es por naturaleza estándar y funcional. El motivo de Warren Robinett pudo haber sido el de obtener reconocimiento por su trabajo, porque en ese entonces no se les daba crédito a los programadores de videojuegos. Es una acción análoga a la de Diego Rivera al incluirse en sus murales, o a la de Alfred Hitchcock o Stan Lee al colocarse como extra en sus propias películas (lo que luego se llamaría *cameo*), intromisiones que no distan de la genial pintura de sí mismo que hace Diego Velázquez en *Las meninas*, obra maestra del siglo XVII que permitió a Michel Foucault, en 1966, explicar cómo el espectador, en este caso el mismo autor, participa dinámicamente de su representación (Foucault, 2010).

Los *cheat codes* son códigos que dan al jugador ventajas sobre la estrategia del juego por defecto. A veces son una combinación de teclas o botones del mando pulsados en una determinada secuencia. Estos códigos se distribuyen a través de páginas web o revistas, y forman parte de la propia experiencia del jugador.

“Acaban de matarme. No he podido huir de los cumanos que asediaban mi aldea y, herido por sus flechas, me he desangrado. Es el fin. Podría decir aquello de: ‘Adiós, mundo cruel’, pero lo cierto es que he dicho: ‘¿Será posible? Bueno, pues empiezo otra vez’, con un tono de resignación o indignación, según el caso”. Es el resultado de una partida en un videojuego titulado *Kingdom Come: Deliverance* (Warhorse Studios, 2018), que está ambientado en la Bohemia de principios del siglo XV. Está clasificado como de género de rol, para PC, PS4 y Xbox One, aunque

se puede adquirir también en las plataformas Steam y Gog. Son datos técnicos, sí, pero necesarios para entender qué supone y qué alcance tiene este tipo de canal de comunicación y expresión que es el videojuego, un auténtico universo cultural.

Los títulos de videojuegos basados en alguno de los períodos históricos surgieron rápidamente, además en cualquiera de las modalidades de juego posibles. Había tres épocas muy recurrentes, sobre todo por la facilidad para que los usuarios identificasen lo que veían y jugaban: el mundo romano antiguo, el Medioevo y la II Guerra Mundial, esta última por tratarse de un conflicto relativamente reciente y, por lo tanto, reconocido.

Para el caso de Roma y la época medieval, la explicación radica en la consolidación de una idea genérica muy extendida de cómo fueron aquellos períodos –la arquitectura clásica y su vestimenta para señalar la Antigüedad romana, y un caballero o un castillo para identificar la imagen de “lo medieval”–, tenga mucho que ver o no con lo que fue la realidad. Los desarrolladores buscaron esos modelos de fácil reconocimiento para los usuarios.

Poco a poco, en paralelo a la rápida evolución de la tecnología tanto en imagen y en sonido como en memoria disponible en los dispositivos, los títulos se multiplicaron, proceso que no ha dejado de crecer. Títulos que hunden sus guiones en la Prehistoria, en la Grecia clásica, en el antiguo Egipto, en el mundo tardoantiguo, en todas las épocas chinas y japonesas, en la colonización americana, en las guerras de religión europeas, en la Ilustración europea, en el complejo siglo XIX, en Afganistán, Siria... producciones que crecen día a día por iniciativas de grandes y pequeñas empresas.

Como hemos mencionado, cada género tiene sus propias características. Es esencial tener este hecho en cuenta, ya que la información que llega al usuario puede ser en forma de imágenes reconocibles en el caso de una aventura gráfica, una calle en la Florencia renacentista en *Assassin's Creed II* (Ubisoft, 2007), por ejemplo, o como texto explicativo de un proceso o un logro tecnológico en cualquier título de estrategia, tanto si se trata del que se desarrolla en tiempo real como si lo hace por turnos, caso de las últimas producciones de la serie *Total War* (The Creative Assembly, 2000-2022).

La investigación histórica no solo es necesaria, sino que es imprescindible para que, en una fase posterior, quienes diseñan estos videojuegos puedan usarla en beneficio del producto que se quiere hacer; es igual que lo que ha de hacer un novelista o un guionista de cine o televisión. En este proceso es sustancial el papel del usuario, pues su demanda es la que conduce a que los desarrolladores hagan esos esfuerzos: ya decía Lope de Vega en el *Arte nuevo de hacer comedias en este tiempo*, en 1602, que si el público es el que paga hay que darle el gusto. No es extraño que en algunos títulos aparezca como marca de calidad el logotipo de *Canal Historia*, con la intención de darle un sello de presunto rigor histórico; cuanto menos es curioso o dudoso.

Está claro que se trata de una realidad establecida y asentada, y más aún con los cambios ocurridos en los últimos años. De la venta de los videojuegos en for-

mato físico se ha pasado a una distribución on-line, y ya es habitual tener un sistema de suscripción en diversas plataformas (al estilo de Netflix para televisión). Por lo tanto, el acceso es tan sencillo que ha permitido la universalización del videojuego de una manera impensable hasta hace escasos años. Si en este contexto pensamos que hay títulos que han tenido un éxito comercial indiscutible, como *Assassin's Creed*, *Call of Duty*, *Battlefield*, *Total War*, *Europa Universalis*, sobra decir que los contenidos históricos están al alcance de la mano como nunca antes lo han estado. La información que contienen no sorprende a los usuarios, pero sí a quienes no conocen el medio o si la idea que tienen de él quedó en los juegos de arcade de los años ochenta del siglo pasado. Un videojuego es el *Pac-Man* (Namco, 1980), pero también lo es *Far Cry Primal* (Ubisoft, 2016), *A Plague Tale: Innocence* (Asobo Studio, 2019) y su continuación *A Plague Tale: Requiem* (Asobo Studio, 2022) o *Kingdom Come: Deliverance* (Warhorse Studios, 2018). Por eso es procedente la advertencia de que todos son videojuegos, pero no todos los videojuegos son iguales. Diseñados para entretener, muchas veces se sacrifican elementos de verosimilitud histórica en beneficio de que sea divertido y cumpla con el objetivo fundamental de su desarrollo.

La jugabilidad es el factor que emplean los diseñadores y guionistas para que el juego no sea aburrido ni pesado. En el caso de los títulos de estrategia, aquellos que posibilitan añadir una cantidad de contenidos muy notable, la jugabilidad se vincula más al deseo del desarrollador de generar un producto que facilite la evolución del juego, con el sacrificio de veracidad y rigor histórico en diferente grado. Un caso muy significativo es el de la facción de los españoles en *Medieval II Total War* (The Creative Assembly, 2006), que engloba a castellanos y aragoneses, hecho que no sucedía en el primer título de la saga. Lo interesante es que existe una posibilidad de aumentar ese rigor histórico cuando los diseñadores no lo hacen, y es la que generan los propios usuarios a través del fenómeno mod. Se trata de pequeños “parches” de software al programa original que adecua a los gustos de los usuarios que lo hacen y comparten con los demás –suelen ser gratuitos–; ahí encontramos, en ocasiones, verdaderas enciclopedias históricas de juego realizadas por personas que desean que “su juego histórico favorito” cumpla con un rigor máximo.

No obstante, los propios desarrolladores también amplían sus títulos originales con expansiones que abordan momentos o personajes específicos. Es el caso de “Carlomagno” para *Total War: Attila* (The Creative Assembly, 2015), donde podemos repoblar León o Valladolid en los siglos altomedievales con la facción astur, o liderar a los ejércitos del Imperio Romano de Oriente con Belisario en “El último romano”.

Pero es el apartado de la información aportada para progresar en el juego el que más nos interesa. Es impresionante la cantidad de contenidos que se añaden en los puntos de desarrollo tecnológico, cultural y militar, según el juego, para explicar al usuario la necesidad de contar con ese factor. En *Total War: Rome II* (The Creative Assembly, 2012) aparece la *Lex Claudia de Senatoribus*. Su consecución

aplica un 10% a los beneficios del comercio en la facción que la consigue, y lo interesante es que hay una explicación detallada sobre la medida propuesta por Quinto Claudio, tribuno de la plebe, que ponía límites mercantiles a los patricios en el año 218 a.C. Hay que tener en cuenta que se trata de títulos que son jugados por todo tipo de usuarios, y no solo por especialistas en historia de la Roma antigua. Las posibilidades del hardware, sobre todo en los componentes de memoria, han permitido incluir esta cantidad de información, aunque alguna ya está concentrada en la nube y no precisa estar en el terminal del jugador. En buena parte de estos juegos, además de las facciones que realmente existieron, también se puede jugar a manejar ejércitos en batallas históricas. El planteamiento queda expuesto en un principio, como en *Siglo XIII: muerte o gloria* (Unicorn Games Studio, 2008), y en manos del jugador queda la evolución y resultado de la batalla, que puede coincidir o no con lo que sucedió efectivamente. No lo olvidemos: se trata en todo momento de un juego, donde todo es posible.

Tavern Master (Untitled Studio, 2021) es un juego de gestión de tabernas de la época medieval, en el que el jugador estará a cargo de construir, mantener y administrar la suya, desde comprar mesas y sillas, llenar barriles de bebidas hasta contratar personal y atender a comensales. También se podrán realizar eventos especiales para aumentar la clientela.

Diferente es el caso de las aventuras gráficas, cuyo impacto en la divulgación de contenidos históricos es sobre todo por su carácter visual. El ejemplo de la saga *Assassin's Creed* (Ubisoft), mencionado por su éxito comercial, es el más conocido. No solo “vemos” la Jerusalem de 1191, sino que llegamos a ser testigos del ajusticiamiento de Jacques de Molay en 1314 al comienzo de *Assassin's Creed. Unity* (Ubisoft, 2014), o de los Estados Generales con Luis XVI en el París pre-revolucionario en el mismo juego, del asesinato de Juliano de Médici en la conjura de los Pazzi, como en *Assassin's Creed II* (Ubisoft, 2009), conversamos con el príncipe Solimán en la Constantinopla otomana de 1511, en *Assassin's Creed. Revelations* (Ubisoft, 2011), entramos en la biblioteca de Alejandría, en *Assassin's Creed. Origins* (Ubisoft, 2017), paseamos por las ruinas de la casa de Ulises en Ítaca, en *Assassin's Creed. Odyssey* (Ubisoft, 2018) o pisamos el reino de Northumbria en el siglo IX, en *Assassin's Creed. Valhalla* (Ubisoft, 2020).

La inversión realizada por la multinacional canadiense Ubisoft en el plano gráfico es enorme. Los resultados han sido tan espectaculares que la mercadotecnia es muy numerosa, y no hay mejor ejemplo de lo dicho que la rentabilidad económica de las producciones. La empresa también se decidió a realizar títulos específicos que buscan de forma concreta el “paseo museístico” por el Egipto ptolemaico, por la Grecia clásica o el mundo vikingo. En nuestras pantallas no hay que imaginar nada: lo vemos. Pero una cuestión diferente es si esas imágenes responden o no a la realidad. Desde el segundo título de la serie, Ubisoft cuidó el detalle de la asesoría histórica, pero no ha tenido ningún problema en sacrificar esa veracidad en aras de una pretendida jugabilidad, con diferente fortuna.

Otra cuestión es la del juego que busca de manera expresa una veracidad y

verosimilitud por el deseo de sus desarrolladores. Una excelente muestra es el referido *Kingdom Come: Deliverance* (Warhorse Studios, 2018). Con un elenco importante de historiadores checos que han colaborado como asesores, Bohemia en 1403 es el contexto histórico del juego, y podemos localizar información escrita muy variada y sobre diversos temas: cómo eran las ciudades, la condición de las mujeres en ese período, las finanzas municipales, los diezmos, la higiene, los gremios, la educación y un largo etcétera. Lo llamativo del título es que ha sido desarrollado con la premisa del rigor y la exactitud histórica dentro de los parámetros virtuales posibles en un videojuego: las armas se rompen, pero antes se hacen, hay que dormir, descansar, curar las heridas, comer, el caballo se cansa si galopa y las reacciones humanas son tenidas en cuenta. Es la Baja Edad Media vista de otra manera, sin duda.

Nos atrae como usuarios reconstruir, recuperar, recrear, re-crear el pasado, y la tecnología digital que ofrece el videojuego nos lo permite. Es un entretenimiento jugar a la historia, hacer posible lo que no sucedió, simplemente por satisfacer un deseo personal. No se trata de “juegos de guerra” al estilo de lo que siempre fue el ensayo-error y la planificación sobre una mesa. Más bien hay que ver el fenómeno como otra posibilidad de ocio en una sociedad digital como la que vivimos. Por ello, no se entiende el rechazo que tienen algunos investigadores que advierten solamente sobre los peligros de un mal aprendizaje del pasado por el uso-abuso del videojuego histórico, sin reconocer ninguna de sus posibilidades positivas.

Hay una idea generalizada por parte de quienes no conocen el universo del videojuego sobre que es un medio de ocio diseñado para adolescentes y que, además, es en esencia violento. Es cierto que muchos son así, pero hay una diversidad enorme de tipos, e identificar violencia y videojuegos es muy simplista. Existen videojuegos históricos en los que no solo se combate, sino que el proceso histórico se vincula a las gestiones económicas y de comercio, culturales y de progreso de la civilización. De hecho, algunos títulos ofrecen la posibilidad de elegir entre un tipo de campaña económica y otro de guerra, como la saga *Stronghold: Warlords* (Firefly Studios, 2021), y su dinámica es accesible incluso para los estudiantes de los primeros años de escuela secundaria (Delsol Bocasso, 2024).

En realidad, se nos ofrece una oportunidad excepcional, de la misma manera que ocurrió cuando el cine o la televisión acercaron al gran público algunos contenidos históricos. En un momento en el que la información está al alcance de la mano como nunca lo ha estado, nuestro papel como investigadores radica en ahondar en el conocimiento a través de las fuentes y en el desarrollo de nuestro trabajo como historiadores, así como en guiar y conducir de manera correcta esos contenidos visionados en el videojuego si realizamos tareas docentes.

Hay muchos tipos de videojuegos ambientados en contextos de lo más diversos. Nos interesan de forma concreta los que se desarrollan en épocas pasadas, tanto si lo hacen con trasfondo de mundos legendarios, aunque inspirados claramente en la Antigüedad o en el Medioevo, como si son más historicistas. Para ser definidos como “videojuegos históricos”, deben cumplir cuatro características. En

primer lugar, han de ser veraces, es decir que lo que aparezca en el videojuego debe responder a hechos y lugares que existieron. Segundo, deben guardar verosimilitud en sus narrativas e imágenes o, lo que es lo mismo, lo que pudo haber sido o existido: por ejemplo, no es verosímil la aparición de un dragón en plena batalla medieval. Un tercer factor es que deben contener información, tanto si es a través de imágenes como si son textos explicativos, sobre aspectos de la época en la que se ambienta el juego. Y, por último, deben conservar la esencia de lo que es un videojuego: la libertad de jugar, de que todo sea posible (Jiménez Alcázar, 2016a).

3. REALIDAD VIRTUAL

La realidad virtual (RV) es un entorno de escenas y objetos de apariencia real –generado mediante tecnología informática– que crea en el usuario la sensación de estar inmerso en él. Dicho entorno se contempla a través de un dispositivo conocido como “gafas” o “casco” de realidad virtual. Gracias a la RV podemos sumergirnos en videojuegos como si fuéramos los propios personajes, aprender a operar un corazón o mejorar la calidad de un entrenamiento deportivo para obtener el máximo rendimiento.

Al hablar de ella a muchos nos vienen a la cabeza películas de ciencia ficción como *Minority Report*, filme estadounidense de 2002 que narra la historia de un policía que investiga los crímenes mediante el conocimiento previo de los hechos, a los que podía acceder gracias a una visión precognitiva. Sin embargo, lo cierto es que hoy en día es una tecnología totalmente mimetizada con nuestra vida diaria: en los videojuegos, en la medicina, en la educación.

Esto, que puede parecer extremadamente futurista, no tiene un origen tan reciente como podríamos pensar. De hecho, muchos consideran que uno de los primeros dispositivos de RV fue la denominada *Sensorama*, una máquina con asiento incorporado que reproducía películas en 3D, emanaba olores y generaba vibraciones para hacer la experiencia lo más vívida posible. El in-



Primera máquina de inmersión sensorial o realidad virtual, *Sensorama*, creada en 1962.
<https://proyectoidis.org/sensorama/>

vento se remonta nada más y nada menos que a mediados de los años cincuenta del siglo XX. A partir de ese momento, el desarrollo tecnológico y de software en los años siguientes trajo consigo las evoluciones pertinentes tanto en dispositivos como en el diseño de interfaces.

Es bastante común confundir el término de RV con el de realidad aumentada (RA). La principal diferencia entre ambas es que la RV construye el mundo en el que nos sumergimos a través de unas gafas específicas. Se trata de un ámbito totalmente inmersivo y todo lo que vemos forma parte de un entorno construido de manera artificial a través de imágenes, sonidos y sensaciones varias. Por su parte, en el caso de la RA, nuestro propio mundo se convierte en el soporte para colocar objetos, imágenes o similares. Todo lo que vemos está en un entorno real y puede que no sea estrictamente necesario usar gafas. El ejemplo más claro y *mainstream* de este concepto es *Pokémon Go*.

Existe una combinación de ambas realidades denominada realidad mixta. Esta tecnología híbrida permite, por ejemplo, ver objetos virtuales en el mundo real y construir una experiencia en la que lo físico y lo digital sean prácticamente indistinguibles.

¿En qué sectores se está utilizando el día de hoy la RV? La medicina, la cultura, la educación y la arquitectura son algunos de los ámbitos que ya han sucumbido a las ventajas que ofrece esta tecnología. Desde visitas guiadas a museos hasta la disección de un músculo, la RV permite cruzar ciertos límites que, de otra forma, no sería imaginable.

Las tres realidades comparten un mismo propósito: la posibilidad de crear un universo paralelo digital que agrega información a la realidad, lo que ayuda a expandir nuestra comprensión del mundo real, conocido como entorno virtual (Krueger, 1991).

Según Jason Jerald (2015), un entorno virtual es un entorno digital generado por computadora donde se puede experimentar e interactuar como si fuera un entorno real. Pero para que este ambiente digital se sienta verdadero es necesario tener en cuenta dos conceptos claves: la inmersión y la presencia.

La inmersión se refiere a la capacidad de una tecnología de generarle a la persona usuaria una ilusión de estar sumergida en un entorno envolvente, inclusivo y vívido. Por su parte, la presencia otorga a esa persona usuaria la sensación de pertenecer a ese entorno virtual, induciendo al cerebro a comprender que esa realidad construida es una realidad en sí misma, es decir, se vuelve difícil discernir entre lo real físico y lo real digital.

La introducción de las nuevas tecnologías en el ámbito de la herencia cultural en los últimos años ha abierto el camino a nuevas relaciones entre el público y los objetos patrimoniales. Tecnologías que hasta hace muy poco se usaban de forma puntual, como el escaneo 3D por ejemplo, son ahora utilizadas de forma generalizada y permiten a museos y gestores del patrimonio difundir su legado de formas insospechadas. La realidad virtual es otro de estos avances, ya que permite experiencias totalmente inmersivas, auténticos viajes en el tiempo, en los que el

espectador se ve rodeado por el pasado. Los *mappings*, como ha sido el caso de #Taüll1123 –que crea la ilusión de que las imágenes en movimiento de un edificio o un objeto proyectadas sobre una superficie son reales– pueden conseguir también que la magia recorra las paredes de los monumentos donde se proyectan y explicar historias en imágenes. Todas estas herramientas, combinadas con la narrativa, y siguiendo siempre el rigor científico en la elaboración de los contenidos, son ejemplo de hasta dónde podemos llegar en la difusión del patrimonio medieval (Sierra Reguera, 2018).

Desde las experiencias museísticas sensoriales de gran efecto y relevancia, como las que hemos comentos antes, pasaremos ahora a referiremos a algunos emprendimientos, tanto privados como públicos, que recurren a la realidad virtual para fomentar el patrimonio medieval y “experimentar” la vida cotidiana de hombres y mujeres de la Edad Media.

En Galicia, Andrés Rodríguez, Anxo Boado, Daniel Castro y Daniel Mourelos fundaron la empresa Lux Xperience, con el objetivo de brindar experiencias inmersivas de alto impacto, dado que permiten caminar por la plaza del Obradoiro en Santiago de Compostela mientras se la está construyendo, visitar un taller de azabachería en plena Edad Media o descubrir los entresijos del vuelo del *botafumeiro*, el enorme y famoso inciensario de la catedral compostelana, recurriendo para ello a las gafas de realidad virtual y aumentada.

Por su parte, Vilafranca del Penedés, municipio de Barcelona, estrena un viaje virtual por la Edad Media, ofreciendo un tour interactivo que permite conocer las joyas del patrimonio local en el momento de su máximo esplendor, incorporando gafas de realidad virtual. El recorrido permite conocer cómo era en los siglos plenomedievales el entorno de la plaza Jaume I –con la basílica, el Palacio Real y otros edificios históricos fortificados– mientras también se puede descubrir el convento de Sant Francesc, que siglos atrás era de orden mendicante. El viaje virtual se completa en siete minutos y está acompañado por un guía vestido a la usanza medieval.

Las rutas turísticas a través de las gafas han sido definidas por la empresa Imageen, que también muestra los recorridos virtuales desde la app de telefonía móvil que la compañía tiene en las plataformas IOs y Android. Esta app incluye actualmente visitas 2.0 en Tarragona, donde Imageen impulsó hace un año las rutas históricas virtuales en los edificios icónicos de la ciudad catalana.

Carcasona, ciudad en la zona del Languedoc, en el sur de Francia, propone una película de realidad virtual que en apenas diez minutos permite a los usuarios sentir con el propio cuerpo la vida cotidiana de la Edad Media. Utilizando el visor de realidad virtual están en condiciones de seguir a la familia de Giulhem, un herrero de la ciudad medieval, durante todo un día, descubriendo sus costumbres, sus aficiones y el ambiente de la época.

En agosto de 2021, HTC ViveSteam VR lanzó, en un sistema compatible para Windows, VR “Return to the Middel Ages: fully interactive (PC)”, un juego de viaje de ocio en realidad virtual. Los jugadores pueden traer cascos para visitar el

paisaje medieval y, así, explorar ciudades, castillos, pueblos y otras escenas, apreciando el arte y la arquitectura medievales, experimentando los usos y prácticas de la Edad Media, viviendo una rica experiencia de navegación.

Los autores de este libro hemos participado en Argentina y en España del desarrollo de juegos históricos para realidad virtual y en la utilización de dicha tecnología para la difusión de contenidos históricos y de colecciones documentales.

En España, promovimos la actividad “Historia y videojuegos: patrimonio y sociedad”, realizada en el marco de la Noche Europea de los Investigadores 2021, evento organizado por la Facultad de Letras de la Universidad de Murcia, enmarcado en el Proyecto Europeo Mednighn financiado por la Comisión Europea, bajo el programa Horizonte 2020 y celebrado el 24 de septiembre de 2021 en el Campus Universitario de la Merced.

En dicha oportunidad, utilizando un caso de realidad virtual y videojuegos de diversas épocas históricas, propusimos a los participantes jugar “a la historia”, gestionando urbes romanas en su imperio o comandando sus legiones; gobernando reinos germánicos altomedievales, combatiendo en la Guerra de los Cien Años, en las Cruzadas; desembarcando en Omaha o pilotaendo un Stuka durante el Blitz. Y también optamos por disfrutar de ciudades, museos y experiencias espaciales, ya sea visitando la tumba de Nefertari o participando en el viaje del Apolo XI a la Luna de 1969.



Historia y videojuegos: Taller de realidad virtual, Murcia (España), septiembre de 2021.

<https://www.historiayvideojuegos.com/otra-vez-a-la-carga-taller-de-rv-en-el-master-de-profesorado-de-la-univ-murcia/>

En Argentina, hemos promovido “Cronos, ¿estás?”, Proyecto de Comunicación Pública del Conocimiento Científico, categoría material didáctico, instalaciones y muestras, radicado en el Grupo de Investigación y Transferencia “Tecnología, Educación, Gamificación 2.0” de la Facultad de Humanidades de la Universidad Nacional de Mar del Plata, financiado por dicha Universidad y ejecutado durante el segundo cuatrimestre de 2021. El objetivo fue difundir las potencialidades que tienen los videojuegos, la gamificación y la realidad virtual en la conformación del conocimiento del tiempo histórico, tanto en el amplio marco que ofrece la sociedad virtual actual como en el contexto específico de la Historia Digital. Para ello hemos generado espacios de intercambios y encuentros, tanto multidisciplinares como multigeneracionales, necesarios para el desarrollo de las investigaciones de base, la transferencia, la extensión y la capacitación de agentes multiplicadores involucrados. En ese contexto pudimos concebir y realizar una muestra sobre Edad Media y videojuegos históricos.



Historia y videojuegos: “¿Cronos estás?”, Mar del Plata (Argentina), noviembre de 2021.

<https://www.historiayvideojuegos.com/exposicion-cronos-estas-en-mar-del-plata-argentina/>

Estos ejemplos son apenas una muestra de las tecnologías y proyectos que han llevado en un corto plazo a que la forma de enseñar y aprender Historia y Arte cambie mucho, ya que esa inmersión y percepción de las cosas hace que el pasado sea más accesible para nuestros sentidos.

4. METAVERSO

El desarrollo más reciente y que mayor impacto ha logrado es el Metaverso, un universo “posrealidad”, o más allá de la realidad, que se caracteriza por ser un contexto multiusuario permanente y eterno que combina la realidad material con la virtualidad digital. Se fundamenta en la concurrencia de tecnologías de última generación, como la realidad virtual (RV) y la realidad aumentada (RA), que habilitan interacciones multisensoriales con entornos virtuales, objetos digitales y personas. En pocas palabras, el Metaverso constituye una red interconectada de entornos inmersivos y sociales en plataformas multiusuario persistentes (Mystakidis, 2022).

El Metaverso también hace referencia a las experiencias derivadas del uso multidimensional de los mundos virtuales y a la aplicación de Internet en su conjunto, particularmente cuando se fusionan la web 2.0, la realidad aumentada, la tecnología de tercera dimensión y la realidad virtual (Smart, Cascio y Paffendorf, 2007). Por el momento, estos usos aplicados de metaverso se constatan en la esfera del esparcimiento, la educación en línea, la telesalud, la presentación de servicios médicos a distancia y, fundamentalmente, en el campo de la economía digital, en donde comienzan a emerger nuevas formas de valor como los token no fungibles, es decir activos digitales que representan algo único (Cifuentes, 2021).

El término “metaverso” tiene su origen en la novela *Snow Crash* publicada en 1992 por Neal Stephenson, que recrea un universo consensuado basado en nuestro propio universo. En la novela el vocablo hace referencia a un mundo virtual ficticio, generalmente colectivo y compartido creado por converger y ser compatible con algún aspecto de la realidad externa.

Si se analiza el concepto de Metaverso desde una perspectiva más amplia que la definición de mundo virtual que le otorgó Stephenson en 1992, es posible distinguir los distintos mundos artificiales y adscribirlos a cuatro tipos: **a)** los juegos y mundos virtuales (entornos inmersivos y experiencias de contacto entre los usuarios y los elementos dentro de un mundo virtual, con finalidad lúdica o social); **b)** los mundos espejo (representaciones virtuales en detalle, como *Google Earth*, por ejemplo); **c)** realidad aumentada (la tecnología de los mundos espejo se aplica a situaciones reales, para darles solución al expandir el mundo físico que perciben los usuarios); y **d)** *lifelogging* (sistemas que recuperan datos de la vida cotidiana para que su aplicación mejore comportamientos, actividades y experiencias).

Teniendo en cuenta que estamos pensando en los tiempos medievales, *Cryptoblades* es un videojuego simulador de batallas del tipo *play to earn*, desarrollado por Riveted Games en Binance Smart Chain, que constituye un buen ejemplo de Metaverso. Es un juego que gira en torno a las batallas, por tanto, los jugadores pueden participar de combates utilizando sus NFT (las espadas y los personajes) para ganar su token, SKILL, el cual se puede vender para obtener dinero (<https://nftjugones.com/cryptoblades/>).

Tenemos otro caso interesante para mencionar, no solo porque tiene que ver con el mundo medieval sino también porque corresponde a una actividad del ámbito académico. En abril de 2022, los autores de este libro tuvimos ocasión de participar como expositores en el evento Online Conference “The Middle Ages as a Digital Experience”, organizado por la Universidad del Centro de Europa, de Budapest (Hungría). En esa oportunidad, además de presentar nuestras respectivas ponencias para discutir las producciones, potencialidades, desventajas y desafíos de las experiencias inclusivas e inmersivas de la Edad Media que los medios digitales pueden entrelazar, los participantes teníamos la posibilidad de experimentar la inmersión en el mundo (virtual) medieval. En este sentido, el encuentro convencional que los investigadores y docentes solemos mantener en las reuniones científicas, antes o después de la exposición en las mesas temáticas (por ejemplo, en torno a una taza de café), en esta conferencia fue sustituido por una visita a un castillo virtual: cada visitante poseía su avatar (término y concepto que también proviene de la novela *Snow Crash*) que le permitía ingresar y moverse por los distintas salas del edificio y, en ese deambular, encontrarse con los colegas de todo el mundo y conversar con ellos.

The Middle Ages as a Digital Experience (Online Conference) | April 21–23



Thursday, April 21 - Saturday, April 23, 2022

Captura de pantalla de la página de eventos de la Central European University: <https://events.ceu.edu/2022-04-21/middle-ages-digital-experience-online-conference-april-21-23>

Como vemos, los retos que presenta la sociedad digital son muchos y variados. Vale la pena recordar que el concepto “sociedad digital” no es una aportación sociológica reciente, pues ya existen estudios sobre la cuestión desde mitad de la década de 1980. Pero hoy estamos en condiciones de hacer divisiones relativas al acceso a la información, la cual es un síntoma claro de los efectos de la revolución digital, y que ha dado lugar también a las categorías de inforricos e infopobres. Este hecho tiene mucho que ver con las posibilidades económicas de cada persona, pues de ellas depende el acceso a la tecnología y a la formación necesaria

para saber utilizarla: nos referimos a la brecha digital que, en esencia, es producto de brechas socioeconómicas ya existentes. El éxito de Marc Prensky (2001) cuando designó de forma global “inmigrantes digitales” y “nativos digitales” a quienes nacieron y se educaron antes y durante la era digital, respectivamente, estuvo condicionado por la necesidad de ubicar de forma comprensiva la reacción de los individuos ante una circunstancia que iba a marcar no meras tendencias, sino nuevas formas de vida. Para los nativos digitales, la denominación de nuevas tecnologías es una sobrevaloración que realizamos los inmigrantes digitales. Por lo tanto, el valor de estas tecnologías digitales radica, en realidad, en cómo se utilizan.

Los grupos más genéricos no quedan definidos por su potencial económico o social, aunque pueda parecer lo contrario, sino por el generacional. Tan es así que se ha llegado a concretar la denominación de “Generaciones” según sus propias vivencias en paralelo con el desarrollo tecnológico y social inherente a él. De esta manera hoy hablamos de las Generaciones X, Y y Z.

La Generación X está enmarcada en la etapa posterior a la década de 1960, y fue testigo de la implantación paulatina de las nuevas tecnologías digitales así como de los primeros pasos hacia la globalización, un mundo donde la ciencia ficción ya no era una posibilidad, sino un futuro posible. La siguiente, la Y o *millennials*, refiere a quienes nacieron y crecieron con esa tecnología e Internet y no tuvieron ningún problema a la hora de manejar una computadora. Usan las redes y son descendientes de la crisis actual, y valoran además en mayor medida la colaboración y las experiencias que la posesión. WhatsApp, Facebook y YouTube son herramientas cotidianas para ellos y forman parte de su desenvolvimiento social. Finalmente, la Generación Z se compone con los que prácticamente han nacido y crecido con un *smartphone* o una *tablet* en su entorno diario. La diversidad que les ofrece la red no es una pose, sino algo consustancial a sus vidas, y la relación que mantienen con el dinero ha cambiado con respecto a las generaciones anteriores. No aceptan la educación formal y piensan que pronto llegará una época de continuo movimiento, por lo que es muy posible que haya que realizar cambios profundos en las universidades y en el conjunto del sistema educativo, el empleo y muchos de los valores que todavía tenemos pero que ya son anticuados y obsoletos para quienes integran este grupo. Además, cuentan con habilidades y conocimientos específicos que las otras generaciones no tienen, y por tanto los vuelven interesantes a los ojos de los empleadores.

El somero panorama anterior revela que la brecha digital existe. Nuestra función como docentes, investigadores y extensionistas es contribuir a superarla a través del conocimiento y las prácticas reflexivas que nos proponen las humanidades en general y el medievalismo en particular. Ciertamente, además de los videojuegos comerciales, podremos recurrir a la realidad virtual, a la gamificación y a los juegos serios o *serious games* para propiciar ámbitos de encuentro y socialización que permitan un acercamiento al pasado mediante interpretaciones y prácticas que conlleven aprendizajes históricos sugestivos, valiosos y eficaces.

La realidad virtual nos sumerge completamente en la virtualidad, permitiéndo-

nos simular una experiencia sensorial completa dentro de un ambiente artificial sin que veamos nada de lo que hay en el exterior. Para “meterse dentro” de este mundo virtual se necesitan tanto unos lentes, denominados “gafas” o “casco”, como auriculares especiales, no siempre accesibles por su alto costo, lo cual deja a muchos usuarios fuera de la posibilidad de participar de ese entorno de simulación.

El término gamificación, o ludificación, se emplea cada vez con más frecuencia en multitud de escenarios cotidianos: de hecho, podemos hablar de ludificación de interacciones empresariales, de interacciones personales, gamificación de métodos educativos, entre otros muchos. Como técnica de enseñanza y aprendizaje, la gamificación resulta muy operativa al apropiarse de la mecánica de los juegos y del entretenimiento con la finalidad de introducir saberes, afianzar habilidades y propiciar la participación en actividades concretas, en una sinergia entre docentes y estudiantes que, asimismo, acorta la brecha digital.

Las posibilidades de simulación que ofrecen las tecnologías digitales, por su carácter inmersivo e interactivo, han generado otro producto inédito: los juegos serios. En ellos se priorizan los aspectos formativos antes que los de entretenimiento y pasatiempo, con objetivos claros de formación, mejora de trabajo en equipo y de resolución de problemas. Un ejemplo de este tipo de desarrollo digital lo tenemos a mano: con motivo de las celebraciones del centenario del nacimiento del gran maestro marplatense Astor Piazzolla, la Universidad Nacional de Mar del Plata, con el apoyo de la Fundación Piazzolla, puso en marcha diferentes conciertos, exposiciones, proyecciones y otras actividades celebratorias, que tuvieron lugar entre marzo y noviembre de 2021, en el Centro Provincial de la Artes Teatro Auditorium de Mar del Plata, bajo el lema “Piazzolla 100, identidad marplatense, identidad bonaerense”. En esa ocasión pudimos participar con el desarrollo y la presentación del juego serio *Oblivion 3000* (FI, 2021), que fue declarado de interés por el Honorable Concejo Deliberante del Partido de General Pueyrredón, por su aporte a la difusión de la música de Piazzolla y sus vínculos con la ciudad de Mar del Plata.



Diseño de una partida de *Oblivion 3000*, captura de <https://www.youtube.com/watch?v=plmvctDchqE>



Series, crossmedia, museos sensoriales

1. SERIES

Como afirma Juan Pablo Duarte (2021), las series impregnan la cultura del actual milenio. La complejidad del acontecimiento que entraña este tipo de producto ficcional no es enteramente nueva, dado que tiene sus antecedentes en el texto fílmico, aunque sí acusa una originalidad semiótica, tanto significativa como organizativa, que se debe, en gran parte, a la concomitancia con las tecnologías digitales y la particular vivencia del tiempo en nuestra época.

Respecto del primer aspecto, en las series se superponen muchos niveles de enunciación: el discurso referido, la transcodificación, la intermediación, la adaptación, la traducción, el formato multicanal, por mencionar solo algunos de ellos. Roman Jakobson, en la década de 1970, enumeraba la multiplicidad de niveles presentes en el fragmento de una conversación escuchada en el tren: “Hay una cadena de emisores y receptores, tanto reales como ficticios, de los cuales la mayor parte tiene una simple función de relevo y se contenta con citar (en gran parte voluntariamente) un solo y único mensaje que (al menos para un cierto número de ellos) es conocido desde hace tiempo” (Jakobson, 1973, citado por Kerbrat-Orecchioni, 1997: 31).

Si esto llamaba la atención en aquel momento al lingüista, en relación a una de las más simples formas de intercambio comunicativo, el diálogo coloquial, cuál sería su asombro hoy si se enfocara en la producción cinematográfica y serial, cuyas instancias de producción y de recepción, así como el desarrollo mismo del mensaje, no se caracterizan precisamente por ser llanas ni sencillas. Vale la pena mencionar que, de acuerdo a la clasificación de Mijail Bajtin (1982) de los géneros discursivos en primarios o simples y secundarios o complejos, en función de la complejidad de sus características (contenido temático, estilo y composición) y de las esferas de la praxis humana donde son empleados, una charla espontánea, como la del tren antes aludida, corresponde al primer grupo mientras que una obra literaria, por ejemplo, al segundo, ya que incluye –y generalmente varios– géneros primarios en su seno.

Es comprensible, entonces, que las películas y las series también integren dicha clase, pues en ellas escritores, guionistas, directores y productores tienen a su cargo la configuración de una idea y su plasmación en una historia, en un argumento, que debe componerse en forma de guion literario. A eso debemos sumar que en el guion literario, que luego se concretará en las escenas filmadas, también hay una cadena de emisores que dialogan entre ellos. Hay obras, incluso, en que los actores y actrices interactúan con el auditorio: en una obra teatral puede haber respuesta inmediata y simultánea porque el público está presente; pero en un filme y en una serie, las interpelaciones al auditorio se resuelven como respuestas de otro tipo, habilitadas por distintos medios tecnológicos, algunos más tradicionales (como publicaciones en revistas y diarios y participación en eventos y entrevistas televisivas) y otros más novedosos (foros on-line, medios interactivos, intervenciones en las redes sociales), que no solo se dan en el espacio público sino también en el privado. La habilitación de las réplicas de los espectadores, con gran frecuencia, se debe al efecto de la publicidad, que logra movilizar las emociones y las necesidades del público de “ver” la obra cinematográfica o seriada a partir de técnicas de mercadotecnia similares a las que se utilizan para promover el consumo de otros productos, tanto materiales como culturales.

Por otra parte, el desarrollo del espectáculo filmado es un sistema semiótico particular, en el cual las relaciones entre el signo y el sistema del que forma parte desdobl原因 el proceso de significación discursiva en instancias modelizadoras intermedias: por ejemplo, la miniserie de televisión italo-alemana *El nombre de la rosa* (2019), compuesta de ocho capítulos y protagonizada por John Turturro y Rupert Everett, se basa en la película *Der Name der Rose* (1986), dirigida por Jean-Jacques Annaud y protagonizada por Sean Connery y Christian Slater, filme que se sustenta, a su vez, en la novela homónima de Umberto Eco (1980) que narra las investigaciones del fraile franciscano y antiguo inquisidor del siglo XIV, fray Guillermo de Baskerville, y su discípulo Adso de Melk.

Si nos preguntamos qué relevancia tiene una semiosis, como la del caso antes mencionado, compuesta por diversas instancias en la construcción de un esquema o modelo de representación del pasado, la respuesta se halla sin duda en el impacto ideológico de las interpretaciones que cada una de esas etapas produce, de manera separada, y en completud, al final de la secuencia significativa. De manera unitaria, cada signo (novela, película, serie) es un todo en sí mismo que representa algo (la historia narrada), quiere decir algo (su significado) y engendra en quien lo recibe un signo equivalente o tal vez más desarrollado. En tanto conjunto, quien accede a la serie luego de haber visto la película y haber leído la novela enriquece su significado con el aporte proveniente de las instancias anteriores. Así concebida, la cadena de semiosis propone que el significado más acabado surge cuando se interpreta un signo a través de otros signos intermedios.

Pero, a la vez, la clave semiótica de la serie consiste en producir una ilusión referencial mediante un enunciado que es, por excelencia, autorreferencial: la creación de significado a partir del enlace con otros enunciados previos, en realidad, es

aparente ya que la serie se resignifica a sí misma, puesto que la historia representada va más allá de las fuentes utilizadas y crea su propio objeto referencial. Además, al tratarse de un texto visual, la imagen condiciona el proceso de captación y decodificación de los tramos narrativos. La lectura de la imagen es compleja, más cuando se quiere rebasar el nivel anecdótico: de allí la función creativa del espectador, que aumenta cuanto mayor es la multiplicidad de sentidos, la indeterminación o la ambigüedad de la imagen.

Como quiera que sea, la realidad mediática actual muestra que el cine y la televisión conviven en un proceso de constante retroalimentación:

El actor que encarna en *Galáctica: Estrella de combate* al almirante Adama es el mismo James Edward Olmos que, un cuarto de siglo antes, daba vida a Gaff en *Blade Runner*. El cuerpo envejecido de Olmos en la teleserie se contrapone al cuerpo adulto de Olmos en la película, como si sus células y sus carnes y sus arrugas fueran el escenario de un progreso histórico y artístico. Mientras que en la película de Ridley Scott los humanos manteníamos a raya a los replicantes, en la teleserie los cyclons no dudaban en acabar con nosotros. Si sobrevivimos en gradas es que la nave de combate de *Galáctica* no estaba conectada a la red de defensa que unía al resto de la flota. (Carrión, 2011: s/p)

En ese *feedback* no está ausente la literatura, ya que, si de replicantes hablamos, las novelas de Rosa Montero *Lágrimas en la lluvia* (2011), *El peso del corazón*



Ejemplo de retroalimentación entre cine, televisión, historia y literatura.

(2015) y *Los tiempos del odio* (2018) tienen como protagonista a Bruna Husky, una androide que no es otra cosa que una rep, al estilo de los de *Blade Runner*. Y ya que lo nombramos, no olvidemos que este filme se basa en la novela *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* de Philip K. Dick, publicada en 1968. Las ramificaciones no se acaban allí, porque también han aparecido comics y videojuegos de la franquicia de *Blade Runner*.

En fin, como vemos, la retroalimentación a la que nos referimos no conoce límites genéricos, ni epocales ni mediáticos. Y tampoco hay una dirección determinada para que se produzca la intertextualidad y la interdiscursividad: el origen puede estar en una obra literaria, como en el caso de *El nombre de la rosa*, o bien una obra literaria puede ser el punto final de la cadena semiótica, igual que en la saga de Bruna Husky, aunque no podemos estar seguros de que todo terminará allí: está visto que, además de la repetición de temas, tópicos y personajes, lo que define a las producciones culturales actuales es su carácter “mutante”, si nos permiten la metáfora.

Más allá de la ilusión de verdad, debido al plano visual y a las características del guión, lo cierto es que la creación de un mundo por parte de las series es resultado de un pacto con los telespectadores: “lo que están viendo es tan real y tan ficticio como la vida misma”, al que se adhieren a través de la adicción, provocada principalmente por la identificación con el o los personajes: la “adicción solo puede ser serial, insistente, repetitiva” porque ya se superó “el tiempo del culto a una película única e irrepetible” (Carrión, 2011: s/p).

En ese ímpetu de la repetición, también es posible advertir la relación de las series con otros modelos visuales o audiovisuales de la cultura contemporánea: la sobreimpresión de imágenes en la pantalla, como en los videojuegos; la pintura subjetiva de la realidad con un expresionismo digno de las historietas; la dosificación de la información como en los documentales; los flashes y los adelantos propios de los noticieros y la inclusión de las técnicas que han moldeado las formas actuales de lectura, tales como el *zapping*, el congelamiento de imagen, las viñetas, el rebobinado, las ventanas múltiples, todas ellas, en general, asociadas con la velocidad en la percepción y captación visual. Pero, mientras la disposición audiovisual se caracteriza por la demanda de celeridad en el consumo, rapidez e inmediatez acorde con el espíritu de nuestra época, los argumentos exhiben una profundidad narrativa y psicológica que remite a la novela folletinesca y a los grandes monumentos narrativos del siglo XIX, como *La comédie humaine de Honoré* de Balzac o el proyecto de *Les Rougon-Macquart*, de Émile Zola.

Nos encontramos en un momento histórico de una complejidad semiótica sin precedentes, por la multiplicación de lenguajes y de vehículos de transmisión en un nivel de simbiosis e hibridación inimaginable hace veinte años. En ese contexto, tan proclive a la desorientación, al extravío, se impone la lectura literaria de la representación artística. El estudio de los videojuegos, de las teleseries o de las novelas gráficas como literatura expandida no solo supone

su incorporación a la tradición narrativa, es decir su domesticación (llevarlos al *domus*, a nuestro hogar), también significa observar la producción cultural de nuestros días con una mirada comparativa, que establece conexiones, que crea redes y que las pone en el contexto de la historia, generadora constante de *diferencia* entre textos más o menos afines. (Carrión, 2011: s/p)

En el marco que nos proponen hoy las series, la ficción se multiplica simultáneamente en varios estados, crea verdaderos “universos paralelos” que exigen una recepción multicanal, es decir la lectura e interpretación en niveles simultáneos, en archipiélagos o en red, ya que la narrativa crossmedia opera en los planos tecnológico, comercial y artístico (Carrión, 2011).

Por otro lado, así como la novela histórica encubre su intervención sobre el presente al ocuparse del pasado, muchas series de TV también acuden a las historias y personajes medievales como una forma metafórica de reflexión sobre las personas, el ámbito social y sus problemas y dinámicas en la actualidad. En tal sentido, constituyen una puerta de acceso a la comprensión de contenidos históricos a través de las experiencias de disfrute y desafío cognitivo que implica la decodificación de un texto icónico: como producto de un funcionamiento textual, la serie pone en juego un nivel expresivo (la información visual), un nivel de contenido (la actualización de la información histórica por parte del destinatario) y un componente pragmático (el receptor se integra en el proceso de comunicación de forma activa y fundamental).

Un elemento primordial de las series para crear la verosimilitud que necesita el espectador para ver reflejadas algunas de sus preocupaciones o intereses actuales, a pesar de que la historia corresponda al tiempo pasado, es el o los personajes. Según Carrión (2011), el personaje televisivo, como ya dijimos, genera empatía por afinidad, aunque siempre de manera parcial, ya que se lo siente cercano y lejano a la vez, real y virtual. Además, es múltiple, puesto que se encarna en formatos y cuerpos diversos: aparece en pantalla y en papel (diarios, revistas, libros), se vende y se colecciona en forma de estatuillas o figuritas de plástico y hasta es tópico central de muchas conversaciones privadas.

Por otro lado, el formato seriado permite una indagación novedosa sobre el tema de la heroicidad y la funcionalidad de las figuras heroicas en la cultura contemporánea, tanto desde la perspectiva que las considera categorías semánticas que condensan un punto de vista sobre el mundo como desde la que problematiza los personajes del mundo heroico en un marco de discusión más amplio sobre las tipologías de personajes. Las series de contenido histórico/épico, muy consumidas en la última década junto a las policiales, las góticas y las de ciencia ficción, acuden a los personajes históricos “para rellenar, en sede ficcional, ciertos ‘vacíos’ de la memoria” (Gómez Ponce, 2017: 101), cuyo estudio puede arrojar luz sobre la construcción de sentido, las formas de subjetivación, el funcionamiento ideológico en nuestra época así como sus concepciones sobre la historia y/o determinados momentos históricos.

Con respecto a este último aspecto, las series históricas usan mitemas, tomados de la historia y/o la literatura, como mecanismos para reflexionar sobre la propia cultura: en tanto elementos permanentes de un mito o una leyenda, su significación puede aplicarse a la comprensión de alteridades, fronteras y corporalidades de la contemporaneidad. Los seriados de tema medieval, además, recurren a una tipología de héroes para marcar su registro histórico: los más frecuentes son el bárbaro, el guerrero, las mujeres regias y el rey.

Las producciones norteamericanas ocupan en el siglo XXI un espacio amplio y muy relevante de la ficción de televisión y, más aún, de las plataformas de *streaming* que se visionan en nuestros países, casi parangonable al monopolio que el cine de Hollywood tuvo durante la segunda parte del siglo XX. Ello explica que las narraciones seriadas establezcan relaciones con la historia desde la mirada estadounidense, y desde esa posición deben ser analizadas. Si bien es cierto que las series europeas captan con producciones de gran calidad técnica y argumental la atención de cada vez más espectadores de nuestras latitudes, también lo es que en ambos casos el asiento histórico permanece en la perspectiva occidental.

Por ello, aunque no es la primera vez que, como colegas que solemos trabajar en conjunto sobre algunos temas, nos dedicamos al examen de las series y sus vínculos con otros productos culturales y semióticos, como videojuegos, obras literarias y películas y al análisis de casos específicos (Jiménez Alcázar y Rodríguez 2018; Rodríguez y Miranda, 2022a, 2022b y 2024), en esta ocasión queremos llegar un poco más lejos: y no es solo una metáfora. En efecto, nuestros ojos críticos se han posado sobre una serie surcoreana y los modos en que representa personajes medievales y usa la lógica de los videojuegos y la realidad virtual. Así que abandonaremos momentáneamente la comodidad del entorno occidental para indagar cómo se manifiesta el medievalismo en una cultura alejada, como en este caso, de los ámbitos más tradicionales en cuanto a sus vínculos con los siglos medios, tales como el iberoamericano, al que pertenecemos los autores de este ensayo.

La serie, además, presenta otros desafíos al análisis ya que plantea, como parte de la historia que narra, los lazos complejos y vitales que se dan entre experiencia y videojuego, entre realidad y ficción, entre historia y presente, entre géneros literarios –entre sí y con otras manifestaciones artísticas– y entre algunas ciudades de España y de Corea del Sur. Si existe un producto cultural que cruza todas las fronteras, ese es *Recuerdos de la Alhambra*. “Veamos” de qué se trata.

El esquema actancial básico, al menos el que parece sugerir el principio de la serie, se compone de dos protagonistas opuestos en sus características y objetivos pero que se atraen uno al otro: Yoo Jin Woo es el multimillonario CEO de una desarrolladora de videojuegos y realidad virtual en Seúl y Jung Hee Joo es una joven trabajadora, también de origen coreano, que dirige el modesto Hostal Bonita en Granada y tiene a su cargo a sus hermanos menores y a su abuela. El encuentro entre estos personajes de mundos tan diferentes ocurre debido a que Jin Woo desea llevar a cabo un proyecto muy ambicioso de realidad aumentada,

a partir de un videojuego que programó el hermano de Hee Joo. El muchacho ha desaparecido: esa es la base del misterio que crea la intriga y justifica el viaje de Jin Woo a la ciudad andaluza. Allí, se aloja en el hotel de Hee Joo, estancia que dará lugar a las escenas más cómicas de la serie y al guion de comedia amorosa que subyace a la acción principal.

Sin embargo, los espectadores pronto se sienten un poco sorprendidos, y hasta decepcionados: para los argentinos y españoles, por ejemplo, acostumbrados a romances fogosos y escenas eróticas en pantalla, los intercambios naífs entre ambos jóvenes imprimen una cadencia muy lenta al idilio, el que se concreta casi al final de la primera temporada y apenas con unos pocos castos besos.

También los enredos iniciales, que tanto hacen reír, se esfuman y el tono ocu- rrente cede lugar a otras modulaciones de sentido, más serias, como las escenas de lucha o persecución, y a otro ritmo, propio de dichos estilos, que se caracteri- zan por la aceleración de acciones, las repeticiones, el suspenso y el misterio.

A esto se suman los indicios sin explicación inmediata, los sucesos oscuros o poco inteligibles en primera instancia y la irrupción del juego, los jugadores y otros personajes que pertenecen a la realidad virtual, dentro de la realidad ficcio- nal de la serie.

La cuestión de la velocidad aparece desde el arranque, cuando Sae Joo, el her- mano de la protagonista, una suerte de adolescente *nerd*, está en peligro y huye a toda carrera en la estación de tren de Barcelona. Este comienzo a toda prisa contrasta con los problemas cotidianos de convivencia entre Hee Joo y Jin Woo: muchos roces y disgustos, pero sin vértigo ni celeridad.

Posiblemente lo más interesante de la serie sean los saltos temporales, que ocurren gracias a la participación en el videojuego, inmersión que es tan profunda que impide a los usuarios, Jin Woo y otros personajes, salir de la ficción. De hecho, ni siquiera entran o salen, viven en la ficción, concomitantemente con la vida real, y en determinados momentos pasan de una a otra sin solución de continuidad. Podríamos decir que se trata de una organización en cajas chinas, aunque no están claros los límites entre una y otra: los únicos que tenemos alguna certeza somos los espectadores, porque sabemos que vemos una serie, una historia fic- cional, pero también nos confunden los solapamientos entre “la vida de los perso- najes” y “lo que viven como usuarios del juego”.

Si acaso hay un texto que se le pueda parecer, es el cuento de Jorge Luis Bor- ges, “El brujo postergado”, que está basado en uno de los relatos de *El Conde Lucanor*, obra en prosa del siglo XIV. En la historia borgeana, el deán de Santiago pide a don Illán de Toledo que le enseñe la nigromancia, para lo cual, y por miedo a la ingratitud del deán, el mago crea una ficción prospectiva en la que el canóni- go va ascendiendo jerárquicamente hasta llegar a convertirse en Papa. Cuando el deán no cumple lo que había prometido en caso de llegar a ocupar tan evelado cargo, don Illán manda traer las perdices que había hecho preparar para la cena, la ilusión del deán se desvanece y se encuentra nuevamente en su celda subterránea de Toledo, tan subalterno e ignorante como antes, o peor.

La ficción dentro de la ficción está a la orden del día en este relato de Borges, porque el mago crea una historia fictiva para poner a prueba al deán, y las perdices actúan como el elemento transicional que permite el paso de dicha ficción a la realidad de los personajes –primera ficción, para los receptores del cuento, que contiene a la otra–. En el caso de la serie coreana, la pieza que permite el tránsito de la realidad de los personajes a las vivencias en el juego es la melodía de la obra para guitarra titulada, precisamente, *Recuerdos de la Alhambra*, compuesta por el autor granadino Francisco Tárrega en 1896. Cada vez que se escucha el trémolo característico de la pieza, los personajes –y también los espectadores– saben que se encuentran dentro de la partida y deben velar por sus vidas, conseguir sus armas, luchar o morir. En ambos casos, los sentidos anticipan o clausuran el tránsito de una ficción a otra. En el cuento, como es de esperarse en un texto escrito, la referencia a la comida y, por ende, al gusto, es apenas alusiva, porque no tenemos posibilidad, como lectores, de probar aquellas perdices. En la serie, la melodía como signo de cambio de escenario fictivo crea un paisaje sonoro característico, que el espectador experimenta gracias a su oído: no es más que un condicionamiento básico, como la campana que estimulaba el apetito del perro de Pavlov, pero, sin duda, implica una inmersión sensorial que el cuento no está en condiciones de proveer.

¿Existe algún vínculo ostensible entre la Alhambra y el videojuego programado por Sae Joo? Aparentemente no, porque además de Granada, las partidas del juego tienen lugar en distintas locaciones (Barcelona, Girona, Budapest, Hungría, Eslovenia), como si la ficción, además de no tener límites temporales, tampoco los tuviera en el plano topográfico. Pero Jin Woo establece una relación a partir de la idea de la magia –hechizo y encantamiento que nos lleva, nuevamente, a “El brujo postergado”–. En efecto, el protagonista sostiene que Granada se convertirá en una meca de los videojuegos y, por tanto, será más famosa como ciudad de la magia que como sede de la Alhambra.

Los saltos temporales son posibles gracias a la fantasía pero, fundamentalmente, a la tecnología, que es el otro gran personaje principal de la serie. La realidad virtual a la que ingresan los personajes que, como dijimos, se convierte en parte integrante de su “realidad real”, en su mayoría corresponde a la Edad Media y al entorno hispánico. El videojuego se ambienta en 1492, en plena época de la llamada reconquista de los territorios ocupados por los musulmanes. Caballeros castellanos y contendientes nazaríes; espadas, dagas, lanzas, arcos y flechas; hechos sorprendentes, búsquedas y persecuciones en distintos lugares de Granada y de la Alhambra aparecen en la vida de quienes usan los lentes de contacto requeridos para entrar en el juego. Incluso la leyenda de la mano de Fátima, la hija de Mahoma, aparece relacionada con la trama, ya que es la mano de Hee Joo –en verdad, un personaje clave del juego a quien su hermano le dio su apariencia– la que rasga en la guitarra los acordes de *Recuerdos de la Alhambra* como parte de la “historia vivida”.



Jin Woo enfrenta a un caballero medieval en la ficción del juego, escena de *Recuerdos de la Alhambra*, <https://cosmoversus.com/recuerdos-de-la-alhambra-la-serie-surcoreana-2018-resena/>

2. CROSSMEDIA

Utilizamos la tecnología con el fin de hacer una ciencia de manera ortodoxa, según los criterios y cánones más académicos. Por supuesto que es absurdo no hacerlo, y la producción de discursos históricos y literarios no solo debe continuar, sino que debe aumentar a raíz de esas herramientas.

Podemos parecer muy trascendentes con nuestro discurso, pero la realidad es muy compleja y no debe ser tratada con desdén. No sabemos si existe o no un abuso de los asuntos del pasado, y es posible que, en el caso de haberlo, Margaret MacMillan (2010) pueda tener su parte de razón al hablar de una sacralización de la historia. Alude a que ofrece simplicidad frente al caos actual, pues como se tiende a lo inmediato, a lo digerido, la solución está clara: la historia ofrece un tiempo ya “hecho” y fácil de asimilar. Lo mismo podría decirse de la literatura: las obras de poetas, narradores y dramaturgos ya crearon, en el devenir de tantos siglos, los modelos de persona, de acciones y de conflictos que, con pinceladas aquí y allá, se mantienen como esquemas que se repiten, en cada ocasión, en los textos particularizados. De ello dan cuenta los tipos de personajes, los géneros literarios, los tipos de intriga, ya fijados en el imaginario y que, por ende, determinan los modos de consumir las diferentes ficciones. Todo lo que podamos imaginar, podría pensarse, ya lo escribió alguien antes y, entonces, no vale la pena leer demasiado.

Por esa supuesta facilidad que entrañan ambas disciplinas sirven como una conveniente vía de escape del contexto actual, y como no hay héroes reconocidos

ni reconocibles, qué mejor que acudir a los del pasado. El fortalecimiento de las identidades, con discursos recurrentes a hechos pretéritos, se ha convertido en el referente incluso para los miembros de la clase dirigente, con lo que se reafirma la realidad de la simplificación de los discursos. Es paradójico que este sea uno de los peores momentos para los historiadores cuando, sin duda, es uno de los mejores para la difusión del pasado histórico: ¿es posible que buscando el rigor y la excelencia científica hayamos cultivado un discurso inaccesible, alejado completamente de la mayoría de los receptores posibles?, ¿hemos caído en la misma trampa que los letrados tardoantiguos y tempranomedievales, cuya comunicación funcionó cada vez más unilateralmente hasta llegar a una crisis lingüística irreversible, que dejó de un lado a los doctos y del otro a los iletrados? Si nuestro “pecado” ha sido ese, tenemos las mismas vías de redención que, en aquellos siglos y también antes, en la Antigüedad con el advenimiento de la escritura, y después, cuando se inventó la imprenta: adecuar nuestros objetivos a los requerimientos técnicos y tecnológicos y a las demandas culturales y sociales de nuestro momento histórico, pero sin sacrificar la excelencia de nuestro campo de estudio, que se asienta, sobre todo, en premisas humanistas y humanas para la construcción y difusión del saber.

Nuestro criterio, a tenor lo de escrito y recogido en este ensayo, es que debemos preparar y concientizar a las nuevas generaciones de que, por supuesto, no deben abandonar el concepto de formación continua, de aprendizaje ubicuo y permanente. Así, con esa base, podrán asumir estrategias y tácticas de comunicación con la versatilidad que les permita adaptarse a los cambios que, de seguro, seguirán produciéndose.

La tarea principal del medievalista queda garantizada porque encontrará su lugar en la complejidad social. Ante la pregunta de para qué sirven la historia y la literatura, le será mucho más fácil responder que su utilidad y relevancia están en la posibilidad de aportar para construir un pensamiento diverso que admita la diferencia de los individuos. La tecnología, como expresión de las herramientas, utillajes y procedimientos usados por una civilización, es el máximo exponente de su cultura. Nosotros no solo formamos parte de ella, sino que contribuimos de forma sobresaliente a definirla en su naturaleza humanística.

El objetivo del medievalista continúa invariable desde que la disciplina se perfiló: no es otro que el de la comprensión de aquel período de la historia de la humanidad en un espacio y en un territorio concretos. Para nosotros, el desafío no es plantear el pasado global sino el de exponer y hacer tomar conciencia acerca de la importancia del pasado como origen de nuestra propia cultura.

Tenemos la ventaja de la iconografía fijada por los contenidos digitales, incluso por aquellos que dibujan a la Edad Media como un período de retraso, magia y legendarios personajes, animales y paisajes, pues suponen de esa manera un lugar desde donde es posible partir. Desde ahí, nos corresponde a quienes conformamos el capital humano e intelectual de las universidades, con las posibilidades de la divulgación científica, no alimentar discursos autocomplacientes, sino atracti-

vos y retadores, pues solo por esa senda se podrá lograr que el individuo conozca y reconozca, reflexione y actúe en consecuencia.

Compartimos con Peter Burke (2011) la idea de que una de las funciones más importantes del historiador es la de “recordador”. La comunicación por parte del historiador con la sociedad se define como uno de sus pilares básicos, pues la plenitud de la labor del historiador se ha de vincular a la explicación de la esencia de la sociedad y a que el individuo, en su despertar, sepa en todo momento dónde está, porque recuerda dónde estuvo. Para que esa memoria no se pierda, las narrativas crossmedia pueden ser un excelente recurso de evocación, tanto para los historiadores, los filólogos y los docentes como para los destinatarios de su quehacer, todos empeñados en comprender nuestra realidad y nuestra historia a partir de las posibilidades técnicas y estéticas de representación e interpretación del mundo actual, a las que no podemos y no queremos sustraernos y que nos permiten, además, interactuar con la historia y la literatura.

Efectivamente, la transposición de historias narradas, algunas de larga data como las que abrevan en la Edad Media, a distintos formatos es hoy posible gracias a las nuevas tecnologías de la comunicación: este fenómeno de narrativa crossmedia refiere a la réplica de una historia en múltiples formas y canales, ya sea sin alterar su contenido o complementándolo o enriqueciéndolo con nuevos elementos narrativos y comunicacionales, opción esta última que se conoce como narrativa transmedia, ya que ofrece la posibilidad de que cada uno de los nuevos productos culturales tenga sentido por sí solo y no únicamente como parte del conjunto.

Sin embargo, no creamos que este tipo de cruces semióticos es una creación del presente milenio: hacerlo sería muy ingenuo, o muy soberbio. Hemos aludido antes al caso de *El nombre de la rosa* y todas las proyecciones que tuvo esa historia medieval en cine y televisión como ejemplo del funcionamiento del espectáculo fílmico a partir de fases anteriores que constuyen el modelo narrativo, plantilla que ha servido también, en este caso, para el desarrollo de muchos videojuegos (Rodríguez y Miranda, 2024). El siglo XX es, en verdad, rico en pléyades mediáticas como esta que pueden ser, además de motivadoras y agradables, una vía amigable para recuperar contenidos históricos sobre el Medioevo, para deshacer analíticamente estereotipos muy arraigados y no siempre fieles a lo que las personas eran en aquella época y para poner en práctica la colaboración interdisciplinaria en la interpretación de la realidad, del presente y del pasado.

La novela de Umberto Eco, como es sabido, no narra hechos efectivamente acaecidos: es una obra de ficción; sin embargo, la investigación histórica para recrear ambientes y personajes verosímiles fue muy exhaustiva por parte del autor.

Lo mismo puede decirse del trabajo minucioso de la historiadora canadiense Natalie Zemon Davis a la hora de redactar *El regreso de Martin Guerre* en la década de 1980. Es un libro que, según las propias palabras de la autora, intenta explicar el pasado “de una forma distinta” (Zemon Davis, 1984: XI). Ella había colaborado poco tiempo antes con el guionista y el director de la película que, con

idéntico título, se filmó en 1982 con base en los hechos sucedidos en el siglo XVI en el pueblo pirenaico de Artigat, región histórica de Occitania, narrados en los expedientes judiciales y otros textos a los que dio lugar un suceso que podemos considerar, cuanto menos, excepcional.

El caso de Martin Guerre gira en torno del tema del matrimonio entre campesinos, estudiado por los historiadores en contratos, testamentos, registros parroquiales y toda suerte de documentos que, no obstante, no aportan información sobre las elecciones vitales y las aspiraciones de la gente común en las postrimerías de la Edad Media. Esa fue la causa de que la historiadora buscara otras fuentes para sacar a la luz esos aspectos ocultos. Dicha investigación se encontró con un obstáculo inicial: los campesinos del siglo XVI, en general, no sabían escribir por lo que no han dejado a la posteridad diarios, memorias, cartas u otras anotaciones de naturaleza personal. Las obras literarias, por su parte, exhiben el tipo de sentimiento y lo que los escritores podían imaginar acerca de la vida en el campo, pero ciertas reglas comunes en la representación de los campesinos en la literatura de corte popular hacen que sus textos no incluyan emociones o características auténticas de la vida aldeana (por ejemplo, la inclusión en la comedia de personajes tipo, como el avaro o el cornudo, que tienen conductas tipificadas). En ese contexto, utilizó como fuentes privilegiadas para el estudio histórico los anales judiciales.

Uno de los jueces intervinientes en el proceso de Martin Guerre, Jean de Coras, escribió en 1561 un libro sobre el caso, el *Arrest Memorable*, que contiene pruebas, argumentos formales y opiniones junto a sus propias anotaciones sobre las emociones, las reacciones, las expresiones del rostro y los gestos del acusado y los testigos. Zemon Davis (1984) lo describe como un texto jurídico y literario a la vez. Ese mismo año, Guillaume Le Sueur escribió sobre el trámite la breve *Historia*, obra que también toma como fuente la investigadora. De hecho, el juicio fue muy popular en su momento y concitó la atención de muchos redactores, entre ellos el filósofo Miguel de Montaigne, quien lo menciona en uno de sus ensayos.

El asunto en sí es insólito: se trata de un matrimonio fingido. Arnaud du Tilh, alias Pansette, aprovechó el parecido físico que tenía con Martin Guerre y su larga ausencia para suplantarlo y ocupar su lugar en la comunidad, en sus tierras y en su familia, y logró una aceptación generalizada. Todo iba bien en lo que podemos asumir como una historia de amor entre el falso marido y su esposa, Bertrande de Rols, hasta que aparece el verdadero Martín Guerre, con una pierna de madera como resultado de su participación en la guerra, en pleno juicio contra el impostor por parte del tío debido a cuestiones financieras. En la retractación final, cuando ya no puede sostener sus argumentos frente a la presencia real del verdadero Martin Guerre, Arnaud du Tilh habla con franqueza, aun poniendo en riesgo su propia vida: vestido de penitente, con una camisa blanca, la cabeza descubierta, descalzo y con una antorcha en la mano, la confesión tiene un sentido ritual que lo coloca en el panteón de los héroes literarios (Miranda, 2022).

Expedientes judiciales del siglo XVI, textos literarios de aquella época, una pe-

lícula y, finalmente, el estudio histórico del caso de Martin Guerre, en ese orden: he aquí otro ejemplo de una historia que cruza por distintos medios y soportes y se enriquece con nuevos sentidos y enfoques. Y es más: después, en 1993, hubo otro filme, *Sommersby, el regreso de un extraño*, que recuperó los mitemas de la película francesa (marido ausente, esposa abandonada, regreso de un extraño, acusación, juicio, aparición del marido y condena) pero trasladó la acción al escenario estadounidense de la Guerra de Secesión. Una constelación bastante nutrida e interesante.

En todo tiempo, las perspectivas creativas que ha brindado el cruce de sistemas semióticos para la resignificación, histórica y estética, de obras compuestas originalmente en géneros o medios distintos han sido formidables y numerosas son las producciones que pueden avalarlo, imposibles de reseñar aquí. Sin embargo, hay algo que diferencia a las narrativas crossmedia del siglo XX de las del siglo XXI: se trata del aumento exponencial de plataformas y soportes mediante los que una historia puede formatearse y difundirse gracias a la gravitación y el impacto de las tecnologías digitales en las formas de acceso y de disfrute de contenidos de origen histórico y literario. Sumada a eso, la reproducción de los textos ya no está solo a cargo de empresas e instituciones sino que los mismos usuarios juegan un rol destacado en la promoción de las imágenes, lo cual da lugar a una propagación massmediática casi *ad infinitum* y sin fronteras.

3. MUSEOS SENSORIALES

Los museos son una de las instituciones culturales al servicio de la sociedad más valoradas por la comunidad. Creados originalmente para la custodia, conservación y exhibición de contenidos de valor cultural, histórico o científico en forma de colecciones, buscan en la actualidad divulgar dicho patrimonio mediante el uso de renovadas tecnologías digitales para atraer a un número mayor y más diversificado de público. Los museos empiezan a entenderse como un espacio abierto, de socialización, de educación y de ocio (Comas Camacho, 2019), sin distinciones de edad, clase o género.

Sin embargo, no siempre ha sido así. Durante la modernidad, el museo fue concebido como un escenario-vitrina para exhibir “un repertorio fijo de tradiciones” sintetizadas y ordenadas en los objetos a la vista. En tal sentido, el museo era “la sede ceremonial del patrimonio, el lugar en que se le (sic) guarda y celebra, donde se reproduce el régimen semiótico con que los grupos hegemónicos lo organizaron (...) un sistema ritualizado de acción social” (García Canclini, 1990: 158). Esos espacios replegados sobre sí mismos, donde la cultura tradicional se conservaba y observaba, pero desde afuera, sin participar más que como pasivo espectador –un indiscutible “se mira y no se toca”– ha quedado atrás y se asiste actualmente a una reconversión de los valores que entrañan estos edificios y su contenido cultural, nueva perspectiva que alcanza también a otros “templos de la modernidad”

como los zoológicos, afortunadamente en vías de desaparición para dar lugar a ecoparques y santuarios de animales.



Zoológico de Buenos Aires, Ciudad Autónoma de Buenos Aires (Argentina).
Foto de Lidia Raquel Miranda, abril de 2014.

En esta imagen del Zoológico de Buenos Aires, tomada en 2014, es decir antes de su cierre en 2016, la recreación de la escena decimonónica es muy elocuente sobre la finalidad que tenía el parque: era un espacio cercado, delimitado y con edificios destinados a los animales (enjaulados o recluidos) destinados a la observación, en tanto objetos exóticos, por parte de los miembros de las clases acomodadas, aristócratas y burgueses, de la sociedad porteña. No se diferenciaba, por tanto, de los zoológicos de las grandes urbes europeas de la misma época, aunque es bueno recordar que el confinamiento de animales provenientes de lugares lejanos o extranjeros es una práctica que ya se registraba en la Antigüedad y en la Edad Media: a partir del siglo XIII, se institucionalizaron las llamadas “casas de fieras” o *ménageries*, que ofrecían “colecciones zoológicas” como respuesta al interés cuasicientífico suscitado por las bestias (Morales Muñiz, 1996) y que constituyen los antecedentes de los zoológicos modernos.

En los últimos cincuenta años, ha destacado el desarrollo de la llamada Nueva Museología, una corriente que busca la democratización de los valores y de los productos culturales. Los museos, en verdad, han cambiado su centro de interés: del objeto expuesto fríamente han virado a tener como objetivo principal la llegada a todos los públicos. En este nuevo enfoque se concibe al visitante como destinatario, como usuario, como eje vertebrador que debe dar sentido a las propuestas, y el museo empieza a entenderse como un espacio abierto, de socialización, de educación e, incluso, de ocio (McCall y Gray, 2013).

Frente a la metódica regulación de los objetos y las obras del museo de la modernidad, las experiencias museísticas actuales habilitan “juegos” con el pasado y con el espacio a través de diferentes combinaciones de hechos, cuerpos, elementos y perspectivas, por lo general libremente elegidas. En ese aspecto, estas manifestaciones se parecen un poco a algunas prácticas culturales de la Edad Media ya que, como es sabido, colocar juntas diferentes partes del pasado y mezclar las cosas no son invenciones recientes: por ejemplo, la épica medieval narraba gestas ocurridas en siglos anteriores; la literatura artúrica del siglo XIII se inspirada en hechos acaecidos en el siglo VI; y el gusto por las listas y los catálogos, según describe Eco (2009), promovían una especie de “vértigo del infinito” puesto que reunían elementos entre los que no existía ninguna relación específica aparente (Miranda, 2015b). Nada más gráfico a este respecto que la nota que incluye el mismo Eco en otro de sus libros:

Objetos contenidos en el tesoro de Carlos IV de Bohemia: El cráneo de san Alberto, la espada de san Estéfano, una espina de la corona de Jesús, trozos de la Cruz, el mantel de la Última Cena, un diente de Santa Margarita, un trozo de hueso de san Vidal, una cestilla de santa Sofía, la barbilla de san Eobano, una costilla de ballena, un colmillo de elefante, una vara de Moisés, vestidos de la Virgen. Objetos del tesoro del duque de Berry: Un elefante cubierto de paja, un basilisco, maná encontrado en el desierto, un cuerno de unicornio, nuez de coco, anillo de casamiento de san José. Descripción de una exposición de pop art y nouveau réalisme: Muñeca destripada de la que salen cabezas de otras muñecas, un par de gafas con ojos pintados en los cristales, una cruz con botellas de Coca-Cola clavadas y una lamparita en el centro, un retrato de Marilyn Monroe multiplicando, una ampliación de un tebeo de Dick Tracy, una silla eléctrica, una mesa de ping-pong con bolas de yeso, partes de automóvil prensadas, un casco de motorista decorado al óleo, una pila eléctrica de bronce sobre un pedestal, una caja que contiene tapones de botellas, una mesa vertical con un plato, un cuchillo, un paquete de Gitanes y una ducha colgada sobre un paisaje al óleo. (Eco, 2004: 31, nota 2)

La diferencia entre las colecciones del Medioevo y las de nuestra época parece residir, más que nada, en el hecho de que, en la era actual, el muestrario cultural de fragmentos y piezas del pasado es mucho más amplio y diverso que antes.



Museo Multifacético Rocsen de Nono, provincia de Córdoba (Argentina).
Fotos de Lidia Raquel Miranda, diciembre de 2018.

El Museo Multifacético Rocsen, ubicado en la localidad de Nono, provincia de Córdoba (<https://www.museorocsen.org/>), como se aprecia en las dos imágenes anteriores, es una muestra ecléctica de artefactos de diferentes épocas y lugares que produce una suerte de aturdimiento en el espectador, no solo por la cantidad de objetos abigarrados, sino también por el especial ambiente odorífero que tal cúmulo genera. Los visitantes, en determinado momento, experimentan la necesidad de salir a respirar aire fresco, en la naturaleza agreste que rodeo el edificio.

Sin embargo, los más originales museos del contexto actual no se limitan a ofrecer objetos a la contemplación; al contrario, presentan múltiples funciones y exigencias. Por un lado, adquieren, conservan, exponen, educan y divierten, pero, además, pueden contribuir a cohesionar la sociedad, a construir ciudadanía, a promover la inclusión social; aspiran, en definitiva, a convertirse en espacios de re-

flexión y crítica, e incluso a inspirar e impulsar valores (Ruiz Balart, 2016) y educar en saberes científicos desde una perspectiva humanista y humana, como ocurre con Universum, el Museo Interactivo de la Universidad Nacional Autónoma de México (<https://www.universum.unam.mx/>).



Niños y niñas de todas las edades participan de las actividades educativas interactivas en Universum, Museo Interactivo de la Universidad Nacional Autónoma de México de la Ciudad de México (México). Fotos de Emilia García Miranda, 2017.

La mencionada apertura de los museos implica una mayor inclusión y participación de quienes recorren sus muestras, pues su función no queda restringida a la observación, aunque sea “participante”, de objetos exhibidos. Por ello, no es de extrañar que hoy tenga un gran auge la llamada Museología Sensorial, que propicia la experientación sensorial (Howes, 2015; Classen, 2017), entendida como marketing sensorial, como desarrollo intelectual, como práctica educativa, como ocio y como herramienta de inclusión social (Afanador Menéndez, 2014; Lavado Pardinás, 2015; Aguilar, Ekdesman y Zepeda, 2016).

La experimentación con los sentidos no es nueva en el ámbito de la vivencia cultural. Sobran ejemplos de “jardines sensoriales” que, retomando un símbolo espacial y místico de la Edad Media (Miranda y Rodríguez, 2022a), buscan conjugar los aromas, los colores y las texturas de las plantas y flores con el disfrute, casi terapéutico, del visitante. Un ejemplo destacado es el que se encuentra en el Jardín Botánico de Río de Janeiro, que envuelve a los paseantes en una atmósfera plena de colores, perfumes y sonidos naturales inigualables, en medio de una ciudad cosmopolita.



Jardín sensorial, Jardín Botánico de Río de Janeiro (Brasil).
Foto de Lidia Raquel Miranda, octubre de 2011.

Incluso, algunos de ellos, como el Jardín de los Sentidos de la Estancia La Malvina, en Santa Rosa, provincia de La Pampa, tienen una intención reivindicatoria de las particularidades ecoambientales regionales al incluir solamente variedades vegetales autóctonas, lo cual los vuelven recursos educativos valiosos y particulares y objetos del trabajo de investigación y extensión propios de las universidades. En el caso que mencionamos, la recuperación y el mantenimiento inicial del

jardín sensorial santarroseño ha estado en manos de un equipo de extensionistas de la Facultad de Agronomía de la Universidad Nacional de La Pampa (<https://www.agro.unlpam.edu.ar/index.php/extension/proyectos-activos/1991-recuperacion-del-jardin-sensorial-estancia-la-malvina-para-fines-educativos>), pero actualmente lo gestiona la misma municipalidad con vistas a prepararlo para visitas y otras actividades culturales y terapéuticas en la naturaleza.



Jardín de los Sentidos, estancia La Malvina, Santa Rosa, provincia de La Pampa (Argentina), <https://pampatagonia.com/productos/semanario/archivo/867/jardin-de-los-sentidos-don-tomas867.html>



Jardín de los Sentidos, Parque Las Tejas, Córdoba, provincia de Córdoba (Argentina).
Foto de Lidia Raquel Miranda, 2023.

Otro espacio público de estimulación sensorial con fines educativos e inclusivos que vale la pena nombrar es el Jardín de los Sentidos que se encuentra en el Parque La Tejas de la ciudad de Córdoba, en Argentina. Consta “de cuatro zonas diferenciadas por colores, cada una con juegos interactivos vinculados con los sentidos de la vista, el tacto, el oído y el olfato, todos ellos están conectados por sendas peatonales, maquetas o mapas táctiles y en Braille, baldosas podotáctiles para orientar a personas ciegas, y áreas parquizadas con arbustos y flores” (<https://www.cba.gov.ar/jardin-de-los-sentidos/>).

Este tipo de lugares, si bien se en-

marcan en las políticas de salud mental y física propias de nuestra era, recuperan el valor sensorial y emocional del disfrute de la naturaleza asociado con los sentidos terapéuticos que tenían los jardines en la Edad Media.

La Museología sensorial es la disciplina que estudia el papel de los sentidos dentro de la práctica museística, con lo cual estamos frente a un área de trabajo académico específica. En nuestras investigaciones hemos ampliado la definición, ya que la entendemos como el campo que analiza cómo se transmiten los contenidos de los museos utilizando el potencial de todos los sentidos, con la finalidad de generar una experiencia de aprendizaje significativo en el visitante (Howes, Clarke, MacPherson, Best y Cox, 2018). Se trata de un campo por explorar, un nuevo saber pendiente de teorizar, de estudiar en profundidad desde la propia museología, recogiendo diversas aportaciones interdisciplinarias. La base de la psicopedagogía, la antropología, el marketing y de disciplinas que pueden parecer muy alejadas de los museos, como la aromaterapia, puede ayudar a establecer conceptos claros que permitan diseñar experiencias sensoriales.

Nuestro interés en la Museología sensorial, aunque no lo parezca a simple vista, se relaciona con el medievalismo. Ciertamente, los sentidos no tienen solo una naturaleza biológica, también poseen un componente cultural que evoluciona en el tiempo. La percepción de la realidad se encuentra afectada por las prácticas e ideologías culturales del momento en el que se vive. Esta dimensión social de la percepción refuerza la idea de que los sentidos están sujetos al cambio en el tiempo y, por lo tanto, al estudio histórico. Igual que las normas sociales cambian la manera de vestirse, o de comer, también influyen en cómo tocan o huelen las personas. Ese tipo de estudio es una de las líneas de investigación en historia medieval que llevamos adelante y que, en experiencias de transferencia y extensión concretas, nos ha permitido poner en contacto la visión de la Edad Media de los estudiosos con las percepciones más personales de usuarios como estudiantes o público general.

La cultura da forma a los sentidos de muchas maneras. La cantidad misma de los sentidos está dictada en cierta medida por la costumbre. Si bien los sentidos generalmente se cuentan como cinco –vista, oído, olfato, gusto y tacto– su número ha aumentado o disminuido en diferentes momentos de la historia. Además de ser enumerados, los sentidos también se clasifican según las tradiciones y valores culturales. Tal clasificación desempeña un papel básico para determinar qué impresiones sensoriales serán consideradas más importantes por una sociedad y cuáles serán filtradas o ignoradas. En Occidente, la vista se ha estimado habitualmente como el más importante de los sentidos, seguida del oído, el olfato, el gusto y el tacto. Esto ha significado que las prácticas e información visuales y auditivas generalmente se hayan apreciado como de mucho mayor valor que las derivadas de los llamados sentidos inferiores (el olfato, el gusto y el tacto). La construcción cultural de los sentidos afecta no solo a cómo las personas perciben el mundo físico sino también a cómo se relacionan entre sí.

Por lo general la vista es la reina del museo, porque permite crear una atmós-

fera, un ambiente. Es el sentido que los conecta a todos con todo. Los colores, la luz, los materiales, el diseño del espacio, todo está estudiado para generar determinadas sensaciones y un impacto concreto. Los museos son mayoritariamente visuales.

El tacto resulta la gran incorporación y recupera en parte la tradición original de los museos, que promovían experiencias hápticas. Hoy la actividad concentra diferentes experimentaciones con materiales táctiles disímiles: materias primas, herramientas de producción y piezas originales de diferentes épocas. Una muestra de este tipo fue la ofrecida durante 2022 en el Museo Provincial de Arte Contemporáneo (MAR) de la ciudad de Mar del Plata, provincia de Buenos Aires, referida a la producción y al trabajo con materiales de la construcción: “Cementados” recoge infinidad de piezas de uso cotidiano cubiertas con una película de cemento, lo cual impacta en el tacto pero también en la vista, y también se acompaña de un mural realizado con los guantes de los operarios de la fábrica de cemento Loma Negra.



“Cementados”, muestra en el Museo MAR, Mar del Plata, provincia de Buenos Aires, Argentina.
<https://www.lacapitalmdp.com/el-mar-suma-las-performances-de-alejandra-veglio-y-daniel-fitte/>

El oído ofrece la experiencia más profunda a través de la música, los sonidos, los ruidos y los silencios. El poder del sonido es su capacidad para contextualizar los diferentes elementos y su utilidad como refuerzo para generar estados de ánimo. El sonido y la música siempre han estado ligados al ser humano y, por tanto, unidos a las emociones.

El olfato es el gran olvidado de los museos sensoriales, a pesar de que los olores de los ambientes aumentan el recuerdo y el reconocimiento y, al igual que el sonido, el aroma contribuye también a generar emociones ya que conecta rápidamente con las vivencias y recuerdos de las personas.

El gusto es la visita inesperada, dado que resulta muy difícil trabajar con él, porque supone una combinación de los cinco sentidos, y, por tanto, es muy susceptible a las influencias externas. Felizmente, los museos suelen tener en cercanía res-

taurantes, cafeterías u otros espacios de refacción que, de algún modo, permiten completar la experiencia sensorial con la participación –protagónica, ahora sí– del sentido del gusto.

Las experimentaciones sensoriales se acompañan con diálogos, juegos, participación y, cada vez más, con tecnología interactiva (Pueo y Sánchez Cid, 2013).

Pero, pese a los importantes pasos dados, los museos no han sabido adaptarse al vertiginoso ritmo del desarrollo tecnológico, sino que de forma tímida han tratado de satisfacer a una sociedad basada en la comunicación audiovisual que conoce y disfruta ampliamente de pantallas de entretenimiento, como los televisores planos de alta definición, las cámaras de video y fotográficas o bien los ordenadores ubicuos en forma de teléfono o tableta (Murolo, 2011). Así, pues, del amplio espectro de servicios que el desarrollo tecnológico ofrece en la actualidad, la mayoría de los museos se limitan a instalar máquinas para ayudar a los usuarios a orientarse (Santacana y Martín, 2010) o las relegan a salas especiales de visionado audiovisual con poco aliciente para el público general (Carrozzino y Bergamasco, 2010).

No obstante, existen diversas experiencias, como las que describen Antonio Otero Franco y Julián Flores González (2011), quienes reflexionan acerca de la capacidad pedagógica y transmisora de conocimientos en museos que emplean sistemas de visualización inmersiva e interactiva que propicia la emotividad sensorial a la vez que la apropiación de saberes.

Un ejemplo de museo sensorial medieval es Historium (<https://www.historium.be/nl>), una novedosa propuesta para ver, oler y sentir la ciudad de Brujas, en Bélgica, del siglo XV: pasear bajo la nieve por las calles empedradas en 1435, contemplar la ciudad en todo su esplendor a vista de pájaro o colarse en el estudio del maestro flamenco Jan van Eyck son algunas de las posibilidades que habilita el museo.

El visitante “se convierte en un viajero en el tiempo al recorrer sus siete salas, cada una de las cuales está ambientada en un escenario histórico de la ciudad”, señala el director artístico del centro, Henry Claeys. “Es algo que no se puede lograr solo con una película. Combinamos imágenes y sonidos con la ambientación de los escenarios y olores, ofreciendo una experiencia para los cinco sentidos y permitiendo experimentar cómo era la vida en la época” (https://elpais.com/economia/2012/11/28/agencias/1354107656_896955.html).

Las imágenes proyectadas fueron especialmente filmadas con tecnología digital en 3D para su integración en los espacios del museo, y se complementan con música de la Orquesta Filarmónica de Bruselas y el Vlaams Radio Koor (Coro de la Radio Flamenca).

El estudio del pintor flamenco Jan van Eyck, en Historium, ofrece al visitante la experiencia de ver, oler y sentir la ciudad de Brujas (norte) durante su época dorada en la Edad Media. Sin duda, una vivencia sensorial de este tipo contrasta con la apropiación que puede hacer un lector de las descripciones de los pigmentos, utensilios y perfumes que poblaban los estudios y talleres de los pintores

medievales. Por el solo placer de hacer la comparación, leamos un fragmento de *El secreto de los flamencos* (2002), novela de Federico Andahazi, que describe el ambiente de los artistas de Brujas en la época de van Eyck:

El maestro estaba preparando la imprimación de una tabla. Su hermano mayor, Greg, sentado junto al fuego del hogar, seleccionaba al tacto los materiales que luego habría de moler para elaborar los pigmentos. (...) Era verdaderamente notable la destreza del mayor de los hermanos van Mander para el preparado de los colores. Sus manos iban y venían de frasco en frasco, separando el molido de los pigmentos, mezclándolos con las emulsiones y los disolventes con una precisión extraordinaria. Prescindía para tales manipulaciones de la ayuda de las balanzas, los goteros o los tubos marcados. (Parte 2, Azul de ultramar, I y II: s/p)

Podemos imaginar la escena, incluso con gran detalle, pero es imposible participar de ella, sentirnos inmersos sensorialmente y vivirla, formar parte con el cuerpo y los sentidos de ese ambiente. Posiblemente, el objetivo del narrador haya sido recrear Brujas en su momento de decadencia, en época de Maximiliano I de Habsburgo, la “ciudad muerta” como se la conocía: si es así, lo logra.

Pero en el museo sensorial Historium, ocurre todo lo contrario. Además de percibir los olores de la vida cotidiana de la época, como los de las especias y las pieles vendidas en un mercado, el pescado del puerto o los perfumes usados en los baños públicos, el visitante resulta sorprendido por efectos especiales que recrean condiciones climáticas de niebla, nieve y viento. Combinados con la película, dichos elementos pretenden “transportar al espectador hasta otra realidad sensorial”, según explica el diseñador de escenarios Matthias Closterman, puesto que a diferencia de un museo convencional, Historium busca “entretener y emocionar” al visitante, además de “enseñarle algo”.

El gran despliegue técnico de la muestra está respaldado por una “sólida base historiográfica” y “una atención exhaustiva al detalle para lograr una experiencia completa y auténtica”, según Tolenaars. Sin duda, para conseguir experiencias sensoriales e históricas realmente válidas, es necesario acudir a la Historia de los sentidos, o Historia sensorial, porque la experiencia física, como bien afirma Missfelder, es “siempre primero una experiencia sensorial, transmitida por el cuerpo y sus órganos de los sentidos” (2014: 460). Por ello, la vivencia sensorial se vuelve un tema de interés histórico cultural solo cuando la entendemos como un proceso que no es únicamente fisiológico, sino también dependiente de un ambiente social específico (Ortúzar Escudero, 2016). Indudablemente, aquello que se percibe es modelado por discursos acerca de la percepción y por prácticas y técnicas corporales, como ha podido comprobar Díaz Duckwen (2019) respecto de la influencia del discurso hagiográfico tardoantiguo en la configuración del paisaje sensorial que, durante la Edad Media, enlazó los sentidos con la pauta moral. De este modo, se van conformando posibilidades y restricciones respecto de

lo que podemos percibir (Tanner, 2017). No existe, entonces, una diferenciación fundamental entre la experiencia y las prácticas que involucran los sentidos y los discursos acerca de los sentidos (o, si se prefiere, los mundos de sentido). De esta imbricación dio cuenta a cabalidad Jonathan Crary en su ya clásico estudio sobre la visión y el espectador en el siglo XIX: “la visión y sus efectos son siempre inseparables de las posibilidades de un sujeto que observa, que es a la vez el producto histórico y el lugar de ciertas prácticas, técnicas, instituciones y procesos de subjetivación” (2012: 5). Por consiguiente, la percepción sensorial tiene a la vez un carácter objetivo y uno subjetivo; es el resultado de la interrelación entre hechos históricos y culturales y su interiorización subjetiva, que nos permite conocer y comprender la “sensación histórica” de la Baja Edad Media y el Renacimiento, como argumentó Huizinga (1919).

Para ello, el museo contó con el asesoramiento de algunos de los historiadores belgas más reputados, cuyo trabajo permitió representar digitalmente algunos de los edificios más insignes de la ciudad desaparecidos con el paso de los años. Entre ellos destacan el imponente Waterhalle, una de las edificaciones más grandes de la ciudad hasta el siglo XVIII y que servía como lugar de carga y descarga para embarcaciones y centro comercial o la iglesia románica de Sint Donaas, escenarios casi genuinos para movilizar las sensibilidades y emociones de la época y así propiciar la aprehensión de los saberes históricos y artísticos, porque, en efecto, “la apertura sensorial es una apertura al significado, (...) [puesto que] las percepciones sensoriales, las gestuales, las técnicas del cuerpo, el lenguaje, en forma general la relación con el mundo, sólo tienen significado en el vínculo con un estado social y cultural preciso” (Le Breton, 2021: 95).

La inversión en tiempo y dinero para recrear la ciudad medieval implicó un desarrollo de 7 años y un presupuesto de 10 millones de euros, financiado por el ayuntamiento de Brujas y las autoridades de la región flamenca.

El museo ofrece guías digitales en nueve idiomas, entre ellos el español, ya que el mercado hispanoamericano “es extremadamente importante” para el centro, según el responsable de comunicación del museo.

Otro ejemplo que podemos mencionar es el Museo de Cera Madame Tussauds de la ciudad de Londres, ubicado no muy lejos de otro sitio emblemático para los amantes de las curiosidades librescas como es la casa de Sherlock Holmes, en el famoso número 221B de Baker Street. Los museos de cera son atractivos muy populares donde se reproducen en dicho material figuras humanas, del pasado y del presente, de todas las esferas del quehacer social y cultural y de todo el mundo. Aunque no nos detendremos en la galería de estatuas del museo londinense, vale la pena acotar que la costumbre de fabricar efigies de cera cubiertas con ropa real se remonta a la Edad Media, a una práctica funeraria de la realeza. Luego se pasó a los modelos vivos, quienes muchas veces posaban para ser reproducidos. En el siglo XVIII las colecciones ya eran un buen negocio: Madame Tussauds fue, justamente, una artista que se desempeñó en París y heredó de su maestro un patrimonio en figuras que le permitió en 1835 abrir una exposición permanente en

Londres, que se convirtió en el mencionado museo, que actualmente tiene “sucursales” en varios lugares del globo.

Este espacio ofrece también experiencias interactivas y sensoriales diversas. Una de ellas es la proyección de una película de superhéroes en 4D, apuesta verdaderamente inmersiva con efectos especiales que permiten a los espectadores estremecerse de miedo ante los personajes y objetos que se perciben como si volaran sobre sus cabezas –muchas veces, los artefactos son balas!–, escuchar los zumbidos en los propios oídos, sentir el hielo helado en el rostro y, finalmente, la humedad sobre el cuerpo –esto último no es mera ilusión: los asistentes son rociados con agua, para delicia de los más pequeños y no tanto de sus progenitores–.

Pero lo que merece un espacio en estas páginas es el viaje por la historia de la capital británica, “Spirit of London Ride”, a bordo de un tren compuesto de cabinas para el viajero que remedan los icónicos taxis negros de Londres. El recorrido, obviamente, es un desplazamiento espacial por una suerte de extenso y amplio túnel, cuyos laterales ostentan murales, escenarios y personajes representativos de la vida londinense de todos los tiempos. Referidas al período medieval y la temprana modernidad, sobresalen figuras de la casa de los Tudor, las imágenes de las calles devastadas por la peste y del gran incendio de la ciudad de 1666, luego del cual emerge de entre las cenizas la reconstruida catedral de San Pablo.

El trayecto se realiza a velocidades diferentes, para permitir miradas más atentas a un ritmo menor. Dicho cambio de marcha y, especialmente, la aceleración, habilitan emociones y sensaciones que suelen estar expresadas en gritos y exclamaciones de los pasajeros. Ese vértigo se complementa con los cambios en la iluminación que se dan constantemente, lo que permite destacar colores en cuerpos e indumentarias y recrear ambientes y circunstancias. Si has sobrevivido al encuentro con los atemorizantes personajes medievales de picos aromatizados, usados contra la peste bubónica, y lograrás, luego, atravesar con vida los muelles y los bajos fondos en los que actuaba Jack el Destripador, con seguridad pasarás tranquilo por el siglo XX y llegarás al punto de partida, el momento actual.

El Metaverso, como ya hemos explicado, está cada vez más presente en la vida de las personas, desde locales de grandes empresas hasta videojuegos. Ahora bien, el arte también tiene un lugar en el universo virtual con Museum District, un NFT (token no fungible) que se construye dinámicamente todo el tiempo, primera experiencia de este tipo generada en Argentina. Para ingresar a través del Metaverso, es necesario entrar a la página de Decentraland, caracterizar a cada usuario y comenzar a recorrer el museo, cuyo aspecto principal es la exposición de arte a nivel internacional. Cada una de las obras permite al usuario interactuar con ella y sentirte “adentro”. A diferencia de los museos tradicionales, este NFT logra que la experiencia sea totalmente “envolvente”.

El desarrollo de herramientas tecnológicas y entornos virtuales aplicados a la comunicación de la ciencia también han transformado los medios de acceso al conocimiento. En este contexto, el rol de las imágenes se renueva en el marco de un mundo hipervisual. La arqueología, por ejemplo, ha incursionado en el empleo de

recursos visuales e interactivos con el fin de democratizar la ciencia y acercar el patrimonio cultural a la sociedad. En este sentido, se plantea contribuir a la práctica arqueológica a partir del desarrollo de estrategias innovadoras que integren las nuevas tecnologías y los recursos visuales digitales y virtuales, entre las que se destaca la comunicación visual interactiva, ya que articula diferentes concepciones teóricas y su puesta en práctica mediante el uso de dispositivos comunicacionales vivenciales, como el ArqueoLab-UBA móvil y el Metaverso Spatial IO, que permiten generar un repositorio digital integral. De esta manera, a través del empleo de entornos virtuales y distintos recursos visuales se consigue fortalecer el vínculo entre las comunidades y el patrimonio cultural del que son depositarias (Gómez Coronado, Del Savio y Soto, 2024).



Consideraciones finales: ... la inteligencia artificial

Las formas de contemplar el período que convenimos en denominar Edad Media es el objetivo de estas páginas y de nuestra práctica académica cotidiana. Si la tarea del historiador es la de comprender el pasado y exponerlo a su contexto social, en pocas ocasiones como en el presente esa labor ha estado tan repleta de complejidad, tanto por las dificultades propias de las investigaciones, como por las que ha forjado la sociedad digital, inmersa en una revolución de las comunicaciones y la información que parece no tener límites. El medievalista, particularmente, se sume en un ámbito que, de antemano, puede presentarse agreste tanto por la presión de la ortodoxia de la disciplina como por la separación que una brecha digital impone entre las actividades propias de las ciencias “duras” y el campo de las humanidades.

El papel de los humanistas ha sido siempre el de reflexionar de forma global y explicar el sentido del hombre, en todas sus facetas y en relación con el mundo, a sus semejantes. Hoy también debe ser así, más aún dados los nuevos contextos que despliega la era digital.

El reto del historiador y del filólogo, que son acaso los humanistas más claramente definidos, se ha de centrar en identificar al “verdadero experto”, en el estudio como mejor senda para la comprensión de hechos y procesos y, en definitiva, en la concreción de actuaciones y estrategias futuras. El medievalismo tiene pues, el desafío de afrontar la presión de una sociedad que le exige versatilidad, funcionalidad y explicación de su contexto.

En el presente, con la IA está pasando como en la Edad Media, cuando los únicos que sabían escribir eran los monjes y el poder intelectual lo tenían ellos (Borràs, 2023). Ahora ese poder está bajo el control de las empresas que poseen suficiente capacidad de cálculo, las cuales se encuentran en Estados Unidos y en China.

La IA ha emergido como un factor de profundo impacto en la vida cotidiana y puede definirse como “el diseño de máquinas o sistemas que imitan funciones cognitivas propias de las personas, tales como percibir, procesar, analizar, organizar, anticipar, interactuar, resolver problemas y, más recientemente, crear” (Morduchowickz, 2023: 15). Se refiere a sistemas no humanos a los que, en un principio, se les atribuyen características humanas y se los considera análogos a la mente humana. Sin embargo, es importante reconocer que estos sistemas no existen de manera independiente, sino que están intrínsecamente

conectados con los aspectos sociales, culturales, históricos y políticos, ya que los dispositivos y tecnologías poseen múltiples dimensiones y están inmersos en las relaciones de poder y en las estrategias que conllevan todos los contextos sociales. Así concebida, podemos desechar la creencia de que la IA se encuentra aislada del mundo que la rodea: ocurre todo lo contrario, pues se trata de una entidad material que se compone de recursos naturales, mano de obra, cultura, capital, infraestructura y otros elementos. Además, su desarrollo y su funcionamiento dependen en buena medida del entorno político y social en el que se encuentra (Crawford, 2022).

A medida que la investigación en IA ha ido avanzando, se empezaron a reconocer distintos enfoques y subcampos dentro del amplio espectro de la disciplina. Inicialmente, la perspectiva predominante estaba en la simulación de la inteligencia humana en tareas lógicas y de resolución de problemas, inspirada en la idea de crear sistemas capaces de pensar y razonar como lo hacen los seres humanos y basada en el desarrollo de algoritmos y técnicas que imitaran la toma de decisiones humanas, como el razonamiento deductivo e inductivo, la planificación y la resolución de problemas. Sin embargo, con el paso del tiempo, nuevas direcciones han orientado el campo de la IA. Una de las modalidades emergentes es la Inteligencia Artificial Generativa (IAG), que se centra en el desarrollo de sistemas capaces de generar nuevo contenido de manera autónoma. La IAG se aparta de la simulación directa de la inteligencia humana y se enfoca en la capacidad de las máquinas para crear y generar contenido original, como imágenes, música o textos, tomando como base ejemplos existentes y mediante la imitación de patrones y estilos aprendidos a partir de datos de entrenamiento. Representa una rama destacada de la IA y de la creatividad computacional, enfocada en la creación de modelos y sistemas con la capacidad de producir contenido nuevo y original. Es posible mencionar entre las formas más utilizadas a ChatGPT (Open AI) en sus dos versiones, una gratuita con información actualizada hasta finales de 2021 y la versión 4.0 con suscripción de pago, que cuenta con su base actualizada a marzo 2023. Entre otras iniciativas, se encuentra el desarrollo de Google conocido inicialmente como Bard y, en la actualidad, como Gemini. Las opciones disponibles son diversas en cuanto a sus características y funciones (Mantegna, 2020 y Fernández y Orellano, 2024).

Las nuevas realidades generadas a partir del Metaverso y la IA han despertado, en el seno de muchas disciplinas de corte social y humanístico, debates profundos, entre los que tienen lugar también las posturas de los agoreros que siempre se oponen a las transformaciones promovidas por las tecnologías. Y no faltan quienes parangonan a los avatares contemporáneos con los homúnculos medievales, aquellos autómatas inteligentes fabricados gracias a procesos alquímicos y de brujería: en el imaginario más difundido eran considerados creaciones aberrantes, como para muchos hoy lo son las identidades artificiales de los entornos digitales. “Esa gran ilusión se concretó en una figura dentro del universo alquímico: la búsqueda del homúnculo, un ser nacido por el calor del atanor o en la fermentación del matraz, y que con ello igualaba al adepto con el demiurgo o con Dios, creadores de vida en su sentido más profundo” (Ferrer Ventosa, 2022: 131).

La Edad Media, como pocas épocas pretéritas, y su conocimiento resultante, el medievalismo, son referencias bastante nítidas para buena parte de la sociedad global. Quien

más o quien menos conocen e identifican ese mundo del pasado a través de determinadas imágenes provenientes de los elementos de ocio masivo. Si antes fueron las obras literarias y el cine los agentes difusores de estos íconos, en la era digital también lo son los videojuegos y las series visionadas on-line. La curiosidad humana, tanto la erudita como la general, nos conduce a interrogarnos sobre la veracidad, la verosimilitud y la ficción que contiene, amalgamadas, todo lo que vemos y vivimos en la esfera virtual. Y son las nuevas tecnologías las que nos señalan inéditos o renovados caminos para los estudios sobre el Medioevo, que no tenemos por qué desaprovechar.



Avatar medieval con casco de realidad virtual.

<https://pixabay.com/es/videos/hombre-realidad-virtual-medieval-185805/>

Bibliografía

- AARSETH, Espen. (1997). *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- AFANADOR MENÉNDEZ, Paola (2014). *Marketing Sensorial en Museos: El caso del Museo Nacional de Colombia a partir de la exposición El silencio de los ídolos*. Bogotá: Colegio de Estudios Superiores de Administración-CESA.
- AGUILAR, Patricia, Daniela EKDESMAN y Nayeli ZEPEDA (2016). *Menú para visitar museos de una forma emotiva, lúdica, creativa y participativa*. México: Equipo Nodo Cultura.
- ALTSCHUL, Nadia, BERTARELLI, Maria Eugênia y AMARAL, Clínio (2021). Apresentação do dossiê: O que é o neomedievalismo? *SIGNUM-Revista, da ABREM*, 22 (1), 6-18.
- ALTSCHUL, Nadia R. y GRZYBOWSKI, Lukas Gabriel (2020). Em Busca dos Dragões: a Idade Média no Brasil. *Antíteses*, v.13, nº 25, 24-35.
- ANDAHAZI, Federico (2002). *El secreto de los flamencos*. ePub v1.0, libra_861010 05.09.12.
- ANDERSON, Perry (2000). *Los orígenes de la posmodernidad*. Trad. Luis Andrés Bredlow. Barcelona: Anagrama.
- BAJTIN, Mijail (1982). *Estética de la creación verbal*. Trad. Tatiana Bubnova. Madrid: Siglo Veintiuno Editores.
- BELL, Robert (1979). *Board and Table Games from Many Civilizations*. Mineola, NY: Dover.
- BERMÚDEZ RODRÍGUEZ, Juan Carlos (2024). El latido de lo virtual resuena en el metaverso. En Noyola Piña, Lorena (Coord.). *La imagen y lo virtual. Tercer Congreso Internacional Imagen y Sociedad: la Imagen y lo Virtual* (pp. 13-29). Cuernavaca (México): UAEM, Facultad de Diseño, Universidad Autónoma del Estado de Morelos.
- BORGES, Jorge Luis (2000). El brujo postergado. En *Historia Universal de la Infamia. Obras completas I (1923-1949)* (p. 287-345, 341-342). Barcelona: Emecé.
- BORRÁS GENÉ, Oriol (2015). *Fundamentos de la gamificación. Gabinete de Tele-Educación*. Madrid: Universidad Politécnica de Madrid.
- BORRÀS, Enric (2023). Con la IA ocurre como en la Edad Media, cuando el poder intelectual lo tenían los monjes. *Ara*. https://es.ara.cat/sociedad/ia-ocurre-edad-media-intelectual-tenian-monjes_1_4805811.html
- BURKE, Peter (2011). Historias y Memorias: un enfoque comparativo. *Isegoría. Revista de Filosofía Moral y Política*, Nº45, julio-diciembre, 489-499.
- CAILLOIS, Roger (2001). *Man, Play and Games*. Urbana / Chicago: University of Illinois Press.

- CAMINOS, Miguel Ángel (1999). *El reencuentro con los clásicos. Una forma amena de enseñar Literatura*. Buenos Aires: Ameghino.
- CARRERAS, Carla (2017). *Del homo ludens a la gamificación. Cuaderns de filosofia*. Vol. IV, núm. 1, 107-18.
- CARRIÓN, Jorge (2011). *Teleshakespeare. Las series en serio*. Editor digital: Titivillus. ePub base r.12
- CARROZZINO, Marcello y BERGAMASCO, Massimo (2010). Beyond virtual museums: Experiencing immersive virtual reality in real museums. *Journal of Cultural Heritage*, 11, 452-458.
- CIFUENTES, Valeri (2021). El millonario negocio de los NFT. *Forbes*. 18 de agosto de 2021.
- CHARTIER, Roger (1992). *El mundo como representación. Estudios sobre historia cultural*. Trad. Claudia Ferrari. Barcelona: Gedisa.
- CHOU, Yu-Kai (2016). *Actionable Gamification: beyond points, badges and leaderboards*. Fremont: Octalysis Media.
- CLASSEN, Constance (2017) *The Museum of the Senses Experiencing Art & Collections. Sensory*. London: Bloomsbury Academic.
- COMAS CAMACHO, Carme (2019). Introducción a la museología sensorial como herramienta de inclusión social. En Pazos-López, Ángel y Alonso Tak, Alejandra (Eds.). *Museo. Imagen. Sentidos. Eikón Imago* 14, 89-106.
- CRARY, Jonathan (2012). *Techniques of the observer: On vision and modernity in the nineteenth century*. Cambridge, MA: MIT Press.
- CRAWFORD, Kate (2022). *Atlas de inteligencia artificial: Poder, política y costos planetarios*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica Argentina.
- DA SILVA VARGAS, Lorena (2022). *Medievalismo: A Idade Média nos Imaginários Moderno e Contemporâneo*. Paraná: Editora Appris.
- DACOS, Marin (2011/2012). *Manifeste des 'Digital humanities'*. París. <https://tcp.hypotheses.org/318>.
- DELSOL BOCASSO, Nicolás Martín (2024). *Stronghold: la organización agraria y la extracción de excedente en el mundo feudal a través de los videojuegos de gestión de recursos*. En Miranda, Lidia Raquel y Rodríguez, Gerardo Fabián (Eds.). *Castillos en el aula. Reflexiones y propuestas didácticas para aprender y disfrutar con el medievalismo* (pp. 180-196) Santa Rosa: EdUNLPam.
- DE ROZAS, Juan Manuel (Ed.) (2003). *Lope de Vega. El arte nuevo de hacer comedias en este tiempo*. Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes
- DEL RIO RIANDE, María Gimena y BLANCO GARCÍA, Elena González (2015). *Introducción a las Humanidades Digitales*. Madrid: Acta Académica, UNED.
- DÍAZ DUCKWEN, María Luján (2019). El Paraíso en *Vidas de los Santos Padres de Mérida*. Una aproximación a la Historia de los Sentidos. En Miranda, Lidia Raquel y Suñol, Viviana (Eds.). *Retórica, filosofía y educación: de la Antigüedad al Medioevo. Instituciones, cuerpos, discursos* (p. 163-180). Buenos Aires: Miño y Dávila.
- DICK, Phillip (2017) *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* Trad. Miguel Antón. Barcelona: Minotauro.
- DUARTE, Juan Pablo (2021). Trailer. En Duarte, Juan Pablo. (Comp.). *Spoilers del presente. Ver series para ser de nuestra época* (p. 11-19). Córdoba: Editorial de la UNC.
- ECO, Umberto (1986). *El nombre de la Rosa*. Trad. Ricardo Pochtar. Buenos Aires: Lumen / Ediciones de la flor.

- ECO, Umberto (1985). *Apostillas a El nombre de la rosa*. Trad. Ricardo Pochtar. Barcelona: Lumen.
- ECO, Umberto (2004). La Edad Media ha comenzado ya. En Eco, Umberto; Colombo, Furio; Alberoni, Francesco y Sacco, Giuseppe. Trad. Carlos Manzano. *La nueva Edad Media* (p. 7-35) Madrid: Alianza.
- ECO, Umberto (2009). *El vértigo de las listas*. Trad. María Pons Irazazábal. Barcelona: Lumen.
- ECO, Umberto (Coord.) (2015-2019). *La Edad Media*. 4 vols. México: Fondo de Cultura Económica.
- EGENFELDT-NIELSEN, Simon, HEIDE SMITH, Jonas y PAJARES TOSCA, Susana (2008). *Understanding videogames*. Nueva York: Routledge.
- ESCOURIDO, Juan (2021). Itinerarios lúdicos: del juego medieval al ludocapitalismo digital. *Araucaria. Revista Iberoamericana de Filosofía, Política, Humanidades y Relaciones Internacionales*. Año 23, N° 46, 125-145. <https://dx.doi.org/10.12795/araucaria2021.i46.07>
- FERNÁNDEZ, Gladys y ORELLANO, Laura (2024). Regulaciones para la Inteligencia Artificial Generativa (IAG) en educación superior. *Cuadernos del CISTeC* N° 7. Mar del Plata: Univesidad Nacional de Mar del Plata.
- FERRER VENTOSA, Roger (2022). El artista demiúrgico. Creación de vida autónoma: de las estatuas animadas a los autómatas, homúnculos y replicantes. *Anales del Instituto de Investigaciones Estéticas*, XLIV: 119-154. <https://doi.org/10.22201/ii.18703062e.2022.120.2772>
- FOUCAULT, Michel (2010). *Las palabras y las cosas: una arqueología de las ciencias humanas*. Trad. Elsa Cecilia Frost. México: Siglo XXI.
- GARCÍA CANCLINI, Néstor (1990). *Culturas híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad*. México: Grijalbo.
- GEE, James Paul (2007). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy?* Londres: Palgrave Macmillan.
- GÓMEZ CORONADO, Micaela, DEL SAVIO, Priscila y SOTO, Daiana (2024). La importancia de los recursos visuales digitales en la comunicación de la Arqueología y el Patrimonio Cultural. *Revista del Museo de Antropología* 17, N° 1, 313-330.
- GÓMEZ PONCE, Ariel (2017). *Depredadores. Fronteras de lo humano y series de TV*. Córdoba: Babel.
- GONZÁLEZ, José Luis (2010). *Caracterización de la Experiencia del Jugador en Videojuegos*. Ph.D. Thesis. Granada, España: Universidad de Granada.
- GUGLIELMI, Nilda (2017). *Vida cotidiana en la Edad Media*. Mar del Plata: EUDEM.
- GULDI, Jo y ARMITAGE, David (2014). *The History Manifesto*. Cambridge: Cambridge University Press.
- HARARI, Yuval (2014). *Sapiens: De animales a dioses: Una breve historia de la humanidad*. Barcelona: Debate.
- HARARI, Yuval (2024). *Nexus: Una breve historia de las redes de información desde la Edad de Piedra hasta la IA*. Barcelona: Debate.
- Historium, un nuevo museo para ver, oler y sentir la Brujas de la Edad Media (28 de noviembre de 2012). *El País*. https://elpais.com/economia/2012/11/28/agen-cias/1354107656_896955.html

- HOCKEY, Susan (1980). *A Guide to Computer Applications in the Humanities*. Londres: Duckworth.
- HOWES, David (2015). Introduction to Sensory Museology. *The Senses and Society* 9, N° 3, 259-267.
- HOWES, David, CLARKE, Eric, MACPHERSON, Fiona, BEST, Beverley y COX, Rupert (2018). Sensing art and artifacts: explorations in sensory museology. *The Senses and Society* 13, N° 3, 317-334.
- HUIZINGA, Johan (1919). *Herfsttij der Middeleeuwen, Studie over levens- en gedachtenvormen der veertiende en vijftiende eeuw in Frankrijk en de Nederlanden*. Países Bajos.
- HUIZINGA, Johan (1972). *Homo ludens*. Trad. Eugenio Imaz. Madrid: Alianza Editorial.
- JERALD, Jason (2015). *The VR Book: Human-Centered Design for Virtual Reality*. California: Morgan & Claypool Publishers.
- JIMÉNEZ ALCÁZAR, Juan Francisco (2009). Videojuegos y Edad Media. *Imago Temporis. Medium Aevum*, 3, 311-365.
- JIMÉNEZ ALCÁZAR, Juan Francisco (2011). El otro pasado posible: la simulación del medioevo en los videojuegos. *Imago Temporis. Medium Aevum*, 5, 491-517.
- JIMÉNEZ ALCÁZAR, Juan Francisco (2012). Cambio de época versus época de cambios. Los medievalistas y las nuevas tecnologías. En: Neyra, Andrea Vanina y Rodríguez, Gerardo (Dirs.). *¿Qué implica ser medievalista? Prácticas y reflexiones en torno al oficio del historiador* (pp. 39-52). Mar del Plata: Universidad de Mar del Plata, Sociedad Argentina de Estudios Medievales, Vol. 1.
- JIMÉNEZ ALCÁZAR, Juan Francisco (2016a). *De la Edad de los Imperios a la Guerra Total: Medioevo y videojuegos*. Murcia: Universidad de Murcia.
- JIMÉNEZ ALCÁZAR, Juan Francisco (2016b). Medievalist gamer. Un nuevo tipo de historiador. En Jiménez Alcázar, Juan Francisco (2016a). *De la Edad de los Imperios a la Guerra Total: Medioevo y videojuegos* (p. 195-218). Murcia: Universidad de Murcia.
- JIMÉNEZ ALCÁZAR, Juan Francisco (2018). La Historia vista a través de los videojuegos. *Juego y ocio en la Historia* (p. 141-170). Valladolid: Ediciones de la Universidad de Valladolid-Instituto Universitario de Historia Simancas.
- JIMÉNEZ ALCÁZAR, Juan Francisco (2022). Medievalister: el medievalismo en la encrucijada de la revolución digital. *RiMe. Rivista dell'Istituto di Storia dell'Europa Mediterranea*, 11/1, 51-67.
- JIMÉNEZ ALCÁZAR, Juan Francisco y RODRÍGUEZ, Gerardo Fabián (2018). Novela, cine (TV) y videojuegos: *El Nombre de la Rosa y Los Pilares de la Tierra*. *Quaderns de Cine*, N° 13, 49-62.
- JUUL, Jesper (2005). *Half-Real. Videogames between real rules and fictional worlds*. Cambridge: MIT Press.
- KERBRAT-ORECCHIONI, Catherine (1997). *La enunciación. De la subjetividad en el lenguaje*. Trad. Gradys Anfora y Emma Gregores. Buenos Aires: Edicial.
- KRUEGER, Myron (1991). *Artificial reality II*. Reading (MAS): Addison-Wesley.
- LADERO QUESADA Manuel Fernando y LÓPEZ PITA, Paulina (2016). *Los siglos medievales del Occidente europeo*. Madrid: UNED.
- LAKOFF, George y JOHNSON, Mark (1986). *Metáforas de la vida cotidiana*. Trad. Carmen González Marín. Madrid: Cátedra.

- LAVADO PARDINAS, Pedro J. (2015). La museología social: en y con todos los sentidos. Hacia la integración social en igualdad. *HER&MUS* 16 7, N° 1, 55-68.
- LE BRETON, David (2021). *Estallidos de la voz. Una antropología de las voces*. Buenos Aires: Topia.
- LELL, Helga María (abril de 2021). The Legal Concept of Person in Times of Pandemics. *Workshop Internacional de Filosofía del Derecho de Turquía – IVR Turkey, (IVRTW 2021)- “Philosophy and Law in Times of Crisis”*. Asociación Turca de Filosofía del Derecho.
- LELL, Helga María (2024). El espíritu de la universidad medieval en la universidad actual. En Miranda, Lidia Raquel, Lell, Helga María y Casado, Mariana Alejandra (Coords.). *La Edad Media más allá de la Edad Media. Recursos pedagógicos plurilingües para el estudio de Medioevo desde La Pampa* (pp.36-48). Santa Rosa: Amerindia.
- MACMILAN, Margaret (2010). *Juegos peligrosos: usos y abusos de la historia*. Ariel: Barcelona.
- MARCOS MARÍN, Francisco (1994). *Informática y Humanidades*. Madrid: Gredos.
- MARCOS MARÍN, Francisco (1996). *El comentario filológico con apoyo informático*. Madrid: Síntesis.
- MÁRQUEZ VILLANUEVA, Franciso (1995). *El concepto cutural alfonsí*. Madrid: Mapfre.
- MASSA, Stella Maris (2017). Videojuegos en el aprendizaje: oportunidades y desafíos *Pro-meteica - Revista de Filosofía y Ciencias*, N° 15, 50-58.
- MCCALL, Mikki y GRAY, Clive (2013). Los museos y la “nueva museología”: teoría, práctica y cambio organizacional. *Museum Management and Curatorship*, 29, 1-17.
- MCKENZIE, Donald F. (2005). *Bibliografía y sociología de los textos*. Trad. Fernando Bouza. Madrid: Akal.
- MIRANDA, Lidia Raquel (Ed.) (2015a). *La Edad Media en capítulos. Panorama introductorio a los estudios medievales*. Santa Rosa: EdUNLPam.
- MIRANDA, Lidia Raquel (2015b). El Medioevo en metáforas y apreciaciones: la cultura popular y la cultura académica en la encrucijada. En Miranda, Lidia Raquel (Ed.). *La Edad Media en capítulos. Panorama introductorio a los estudios medievales* (pp. 17-49). Santa Rosa: EdUNLPam
- MIRANDA, Lidia Raquel (2021). Middle Ages *à la carte*: meanings, tensions and challenges of medievalism. *Antíteses*, Vol. 14, N° 27, 1, 29-54.
- MIRANDA, Lidia Raquel (2022). Referente, significado y sentido. La definición como problema semiótico. En Lell, Helga María y Miranda, Lidia Raquel (Eds.). *El derecho y los conceptos. El rol de las definiciones en el campo jurídico* (pp. 20-31). Buenos Aires: Ediciones Biebel.
- MIRANDA, Lidia Raquel (2024). La Edad Media no está tan lejos: saberes y quehaceres lingüísticos para una aproximación integral al medievalismo. En Miranda, Lidia Raquel, Lell, Helga María y Casado, Mariana Alejandra (Coords.). *La Edad Media más allá de la Edad Media. Recursos pedagógicos plurilingües para el estudio de Medioevo desde La Pampa* (pp.6-19). Santa Rosa: Amerindia.
- MIRANDA, Lidia Raquel y RODRÍGUEZ, Gerardo Fabián (2022). Retórica e historia sensorial en la representación literaria del *hortus conclusus*. *Cuadernos Filosóficos, Segunda Época*, 19 Vol. 1/2, 1-27.
- MIRANDA, Lidia Raquel y RODRÍGUEZ, Gerardo Fabián (2024). Presentación. “Son esqueletos de gigante hechura: helos en pie”. En Miranda, Lidia Raquel y Rodríguez,

- Gerardo Fabián (Eds). *Castillos en el aula. Reflexiones y propuestas didácticas para aprender y disfrutar con el medievalismo* (pp. 1-14) Santa Rosa: EdUNLPam.
- MISSFELDER, Jan-Friedrich (2014). Ganzkörpergeschichte. *Internationales Archiv für Sozialgeschichte der deutschen Literatur* 39, 457-475.
- MANTEGNA, Micaela (2020). *Inteligencia ARTEficial: creatividad computacional, inteligencia artificial generativa y derechos de autor*. Buenos Aires: Universidad de San Andrés.
- MONTERO, Rosa (2011). *Lágrimas en la lluvia*. Barcelona: Seix Barral.
- MONTERO, Rosa (2015). *El peso del corazón*. Barcelona: Seix Barral.
- MONTERO, Rosa (2018). *Los tiempos del odio*. Barcelona: Seix Barral.
- MORALES MUÑIZ, Dolores-Carmen (1996). El simbolismo animal en la cultura medieval. *Espacio, Tiempo y Forma, S. III, Historia Medieval*, T. 9. (p. 229-255). Madrid: Facultad de Geografía e Historia, UNED.
- MORDUCHOWICZ, Roxana (2023). *La inteligencia Artificial: ¿Necesitamos una nueva educación?* Uruguay: UNESCO.
- MUROLO, Leonardo (2011). Pantallas, pantallas y más pantallas. Desasosiego en la cultura de la imagen. *Telos*, 86, 37-44.
- MYSTAKIDIS, Stylianos (2022). Metaverse. *Encyclopedia* 2 (1): 486-497. doi:10.3390/encyclopedia2010031. <http://www.mdpi.com/2673-8392/2/1/31>
- NACKE, Lennart, DRACHEN, Anders, KUIKKANIEMI, Kai, NIESENHAUS, Joerg, KORHONEN, Hannu, HOOGEN, Wouter, POELS, Karolien, IJSSELSTEIJN, Wijnand y KORT, Yvonne (septiembre de 2009). Playability and Player Experience Research. 4th Digital Games Research Association International Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory, DiGRA 2009. Londres. <https://www.scopus.com/record/display.uri?eid=2-s2.0-84873377564&origin=inward&txGid=b44758a01debcdfef6f7baa0fad94d1>
- NATIONAL GEOGRAPHIC VIAJES (2020). 10 curiosidades del Louvre. https://viajes.nationalgeographic.com.es/lifestyle/10-curiosidades-louvre_15097
- NUTI, Andrea (1998). *Ludus e iocus: percorsi di ludicità nella lingua latina*. Treviso: Fondazione Benetton Studi Ricerche.
- ORTÚZAR ESCUDERO, María J. (2016). *Die Sinne in den Schriften Hildegards von Bingen: Ein Beitrag zur Geschichte der Sinneswahrnehmung*. Stuttgart: Anton Hiersemann Verlag.
- OTERO FRANCO, Antonio y FLORES GONZÁLEZ, Julián (2011). Realidad virtual: un medio de comunicación de contenidos. Aplicación como herramienta educativa y factores de diseño e implantación en museos y espacios públicos. *Icono 14, 2011, Año 9 Vol. 2*, 185-211.
- PALAZZO, Éric (2022). La dimensión sensorial y la expresión de las emociones en la pintura del Renacimiento italiano: un boceto. En Rodríguez, Gerardo, Jiménez Alcázar, Juan Francisco y Melo Carrasco, Diego (Dirs.). *Sensología y emociones de la Edad Media* (pp. 268-282). Trad. M. Emilia García Miranda. Mar del Plata: GIEM, Universidad Nacional de Mar del Plata.
- PARLETT, David (1999). *The Oxford History of Board Games*. Oxford: Oxford University Press.
- PÉREZ-LATORRE, Ólivier P. (2011). Géneros de juegos y videojuegos. Una aproximación desde diversas perspectivas teóricas. *Revista de Recerca i d'Anàlisi*, 28, 127-146.

- PÉREZ-LATORRE, Óliver P. (2012). *Análisis de la significación del videojuego*. Tesis Doctoral. Universitat Pompeu Fabra.
- PIAGET Jean y Bärbel INHELDER (2007). *Psicología del niño*. Edición, prólogo e índices de Juan Delval. Madrid: Morata.
- PISCITELLI, Alejandro (2012). *Las "Digital Humanities" y cómo pensamos en la era de la analítica cultural*. <https://www.filosofitis.com.ar/2012/12/24/las-digital-humanities-y-como-pensamos-en-la-era-de-la-analitica-cultural/>.
- PRENSKY, Marc (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*. Vol. 9, N° 5, octubre, 1-6.
- PUEO, Basilio y SANCHEZ CID, Manuel (2013). El museo abre sus puertas a la experiencia sensorial. *Telos Fundación Telefónica*, 93, 88-100.
- REAL ACADEMIA ESPAÑOLA (2021). *Diccionario de la lengua española*. 23ª ed. [versión 23.5 en línea], disponible en: <https://dle.rae.es>.
- RODRÍGUEZ, Gerardo Fabián y JIMÉNEZ ALCÁZAR, Juan Francisco (2022). La Edad Media jugada: investigar, enseñar y comunicar cuestiones medievales a partir del juego. *Scriptorium. Desde las cátedras, Año X, N° 30, mayo*, 41-53.
- RODRÍGUEZ, Gerardo Fabián y MIRANDA, Lidia Raquel (abril de 2022a). The medieval-themed video game as a sensitive experience. *Online Conference "The Middle Ages as a Digital Experience"*. Universidad del Centro de Europa, Budapest (Hungría).
- RODRÍGUEZ, Gerardo Fabián y MIRANDA, Lidia Raquel (2022b). Body and senses in the production of cultural meaning: from Middle Ages to TV series, films and video games. *Digital Age in Semiotics & Communication*. Vol. V, 126-156.
- RODRÍGUEZ, Gerardo Fabián y MIRANDA, Lidia Raquel (2024). Imágenes de emociones en videojuegos de temática medieval. En Noyola Piña, Lorena (Coord.). *La imagen y lo virtual. Tercer Congreso Internacional Imagen y Sociedad: la Imagen y lo Virtual* (pp. 263-276). Cuernavaca (México): UAEM, Facultad de Diseño, Universidad Autónoma del Estado de Morelos.
- RODRÍGUEZ, Gerardo Fabián y DÍAZ DUCKWEN, María Luján (Dir.) (2020). *Del Scriptorium al aula virtual. Estrategias para enseñar y aprender cuestiones medievales en tiempos del COVID-19*. Mar del Plata y Bahía Blanca: Universidad Nacional de Mar del Plata y Universidad Nacional del Sur.
- RODRÍGUEZ, Gerardo, BAHAR, Cecilia y ZAPATERO, Mariana (Dir.) (2018). *Historia Medieval: siglos III al XV*. Mar del Plata: Universidad Nacional de Mar del Plata.
- RODRÍGUEZ, Gerardo Fabián, JIMÉNEZ ALCÁZAR, Juan Francisco y MASSA, Stella Maris (2022). *Videojuegos, gamificación y realidad virtual: formas de socialización del siglo XXI*. Mar del Plata: Universidad Nacional de Mar del Plata.
- RODRÍGUEZ, Gerardo Fabián, MASSA, Stella Maris y JIMÉNEZ ALCÁZAR, Juan Francisco (2019). Los videojuegos como excusa para la articulación entre docencia, investigación y extensión. *e-tramas*, N° 4, 35-45.
- RODRÍGUEZ CHAVES, David (2021). *Les Voeux du Paon: el pavo real como emblema cortesano en la literatura caballeresca*. En Miranda, Lidia Raquel (Ed.). *El espejo de las bestias. Persona y animales en la literatura medieval española* (p. 107-122). Santa Rosa: EdUNLPam.
- ROMERO, José Luis (2011). *La cultura occidental. Del mundo romano al siglo XX*. Buenos Aires: Siglo XXI.

- RUIZ BALART, Macarena (2016). Reflexiones sobre los límites exactos/inexactos de la museología. *Contextos: Estudios de humanidades y ciencias sociales*, 36, 145-165.
- SANMARTÍN BASTIDA, Rebeca (2004). De Edad Media y medievalismos: propuestas y perspectivas. *Dicenda. Cuadernos de Filología Hispánica*, 22, 229-247.
- SANTACANA, Joan y MARTÍN, Carolina (Coords.) (2010). *Manual de museografía interactiva*. Gijón: Trea.
- SCOLARI, Carlos Alberto (2024). La viralidad ha existido siempre. Jesucristo fue un gran meme, después de muerto. Entrevista a Jorge Carrión. *deSignis* 41, 242-244.
- SIERRA REGUERA, Albert (2018). Estudios de casos en mappings, 3D y realidad virtual en el patrimonio medieval / Mappings, 3D and virtual reality in medieval heritage: Miradas hacia la Edad Media. https://www.researchgate.net/publication/329779126_Estudios_de_casos_en_mappings_3D_y_realidad_virtual_en_el_patrimonio_medieval_Mappings_3D_and_virtual_reality_in_medieval_heritage_Miradas_hacia_la_Edad_Media.
- SMART, John., CASCIO, Jamais y PAFFENDORF, Jerry (2007). *Metaverse Roadmap Overview. Pathways to the 3D Ewb. A Cross-Industry public Foresight Project*. Accelerated Studies Foundation.
- SUTTON -SMITH, Brian (1997). *The Ambiguity of Play*. Cambridge: Harvard University Press.
- TANNER, Jakob (2017). *Historische Anthropologie zur Einführung*. Hamburg: Junius.
- TORRENTE MARTÍNEZ, María Jesús y CABRERA MÉNDEZ, Marga (2024). Revisión bibliográfica sobre el uso de redes sociales en la comunicación de universidades. *Infonomy*, 2 (2). <https://doi.org/10.3145/infonomy.24.029>
- VANHOUTTE, Edward (2013). The Gates of Hell: History and Definition of Digital / Humanities / Computing. En Terras, Melisa, Nyhan, Julianne y Vanhoutte, Edward (Eds.). *Definig Digital Humanities: A Reader* (p. 119-158). Surrey/Burlington: Ashgate Publishing Limited.
- VENEGAS RAMOS, Alberto (2020). Ver y sentir el ayer. La reconstrucción fotorrealista del pasado en el videojuego histórico. *e-tramas* 5, 54-70.
- VENEGAS RAMOS, Alberto (2022). Seeing and playing the Middle Ages: Problems and Limitations in the Virtual and Video-play Reconstruction of the Medieval Past. *Imago Temporis: Medium Aevum*, XVI, 433-448.
- WERBACH, Kevin y HUNTER, Dan (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Pennsylvania: Wharton Digital Press.
- WORKMAN, Leslie (1979). Editorial. *Studies in Medievalism*. Vol. 1, N° 1. Cambridge: Cambridge University Press, 1-3.
- ZEMON DAVIS, Natalie (1984). *El regreso de Martín Guerre*. Barcelona: Antoni Bosch.
- ZICHERMANN, Gabe y CUNNINGHAM, Christopher (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. Sebastopol, CA: O'Reilly Media.



Como sabemos, un “clic” consiste en apretar cualquier botón o tecla de un dispositivo tecnológico, operación que aplica o ejecuta un proceso o una función determinada. El “clic” implica dar una instrucción al sistema y constituye una acción rápida, inmediata y breve. Esta noción aparece en el título de nuestro libro junto a una idea que representa todo lo contrario, porque si algo denota el nombre de “Edad Media” es, precisamente, una duración que se mide en siglos y una sedimentación de contenidos imposible de abarcar de manera instantánea. En esa aparente contradicción se asienta el valor y el sentido de este volumen: el acercamiento al mundo medieval desde el universo digital, la aproximación a una larga edad histórica del pasado mediante las novedosas tecnologías del presente que la hacen cercana, accesible y valiosa. Esperamos haber logrado ese objetivo, como humilde punto de partida hacia otras lecturas, otras indagaciones y otras prácticas culturales que quienes lean estas páginas sin duda deberán procurarse, si desean aprender sobre la Edad Media y experimentar con el medievalismo.

La metonimia del “clic”, que alude a toda la esfera tecnológica y virtual, también puede hacer pensar, equivocadamente, que este libro se escribió en un abrir y cerrar de ojos, cuando en realidad es resultado de mucho estudio, aprendizaje, ejercicio e investigación acerca del Medioevo por parte de sus autores. En efecto, hemos dedicado largos meses a la redacción del texto, tiempo que se suma a nuestras extensas trayectorias dedicadas a la enseñanza y a la práctica de la historia, la literatura, la semiótica y la ludología. En gran medida, encarnamos a los *medievalists* que hemos mencionado en el libro, es decir esas personas que tienen la posibilidad y la habilidad de comunicar de diversos modos sus conocimientos sobre la Edad Media: poseedores de una memoria configurada por vivencias personales y librescas y por nuevos saberes aprehendidos por medios tecnológicos, conjugamos el amor por el estudio junto a la pasión por la enseñanza, y respondemos siempre al llamado de la curiosidad, ya sea a través de la investigación o del entretenimiento y el arte. Somos, quizá, nuevos quijotes: lectores cuando pocos leen, idealistas y visionarios pero valientes y decididos frente a los retos de los nuevos tiempos, cuyas innovadoras herramientas nunca desdeñamos sino que las sumamos a nuestro arsenal de viejo cuño.

