

## MONOGRÀFICO

### IMAGINARIOS MEDIEVALES CONTEMPORÁNEOS: LA REPRESENTACIÓN DE LA EDAD MEDIA A TRAVÉS DE LOS MEDIOS AUDIOVISUALES (CINE, TELEVISIÓN Y VIDEOJUEGOS)

PRESENTACIÓN: EL PASADO HOY

ALBERTO ROBLES DELGADO (Coordinador)

Stockholms Universitet (SU)

Email: [alb.rob.del@gmail.com](mailto:alb.rob.del@gmail.com)

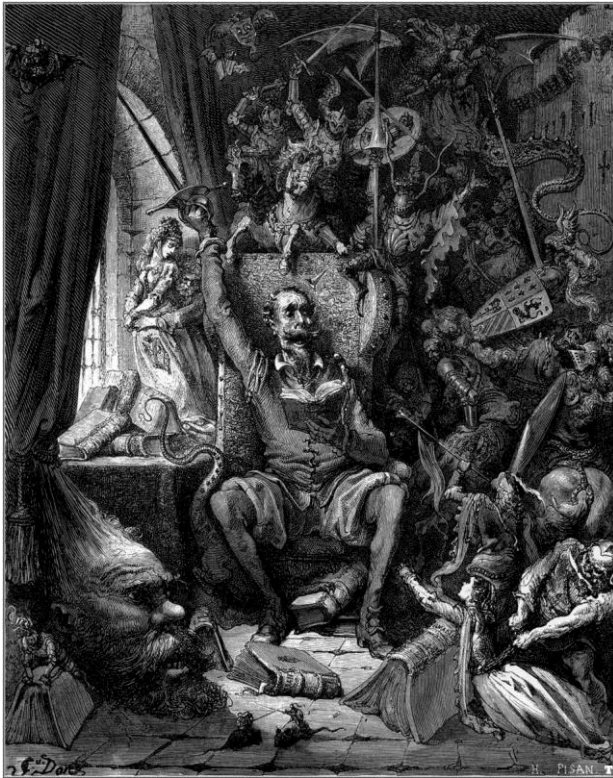
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0413-7608>

JUAN ANTONIO BARRIO BARRIO (Coordinador)

Universidad de Alicante (UA)

Email: [ja.barrio@ua.es](mailto:ja.barrio@ua.es)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4199-5297>



Las ensñaciones medievales del hidalgo Don Quijote de la Mancha. Gustave Doré (1863).

Entre la Historia y el medio audiovisual siempre ha existido una relación simbiótica por la cual la primera ha ofrecido una fuente de inspiración inagotable para que la

DOI: <https://doi.org/10.1344/fh.2024.34.1-2.11-17>

Copyright © 2024 Alberto Robles Delgado y Juan Antonio Barrio Barrio

Copyright de la edición © 2024 FilmHistoria Online. Todo su contenido escrito está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-No comercial-Compartir bajo la misma licencia 4.0.

segunda desarrollara sus relatos, a la vez que reflexiona sobre nuestro presente bajo un telón de fondo histórico. El medio audiovisual ha sido y sigue siendo un medio de masas absoluto, siendo el cine el paradigma indiscutible durante todo el siglo XX. En este nuevo siglo se han ido desarrollando nuevas formas de consumo audiovisual y la industria del videojuego ha alcanzado una preeminencia hasta ahora inaudita. Esto hace de las industrias audiovisuales una herramienta de difusión potentísima, que ha permitido el descubrimiento y la fascinación por la Historia a una gran cantidad de espectadores, por lo que no podemos despreciar e ignorar cuál es la imagen que se ha transmitido a través de estos medios, pues analizar y comprender estas referencias nos acerca a los mismos cimientos de nuestro imaginario cultural compartido.

En esta correlación hay que resaltar el papel que ha jugado la Edad Media como fuente de inspiración constante. Ya desde el siglo XIX el medieval fue percibido como una etapa sugerente donde leyenda, mito y realidad podían darse la mano como emplazamiento no solo de las grandes gestas nacionales, sino como un periodo donde lo insólito y lo exótico podía servir de telón de fondo para fantasear e imaginar todo tipo de aventura e historias. Este magnetismo por lo medieval se dejó sentir vívidamente en la literatura y el arte decimonónico, que redibujó una concepción sobre la Edad Media totalmente estereotipada y romantizada que fue trasvasando con el tiempo hacia los nuevos medios audiovisuales y populares.

A pesar de esta fascinación mutua entre la historia y los medios audiovisuales y de la larga y prolífica relación entre ambos, desde el punto de vista académico no siempre se ha entendido esta sinergia desde la perspectiva más adecuada. De forma mayoritaria, al audiovisual en general se le ha recriminado el ser un agente poco preocupado por la veracidad y fidelidad de los hechos históricos representados en sus producciones, denostando de esta manera al medio audiovisual, acusándolo de mala praxis en cuanto a lo que debería ser el entendimiento y la comprensión de la Historia, y cuestionando cuál debería ser la “verdad” histórica que los espectadores tendrían que recibir.

Esto ha limitado en gran medida el análisis académico de estos productos audiovisuales a lo que, popularmente, podríamos llamar la “caza del gazapo”, donde dicho ejercicio se limita a resaltar los errores históricos de la película, serie o videojuego y a explicar cómo realmente deberían ser o entendemos que han sido los hechos fidedignos, desde un punto de vista histórico. Si bien esta es una forma de análisis totalmente lícita, presenta un problema fundamental a nuestro entender y es que no contempla las producciones audiovisuales históricas como lo que son, es decir, ficción, siendo esta característica la que define de forma consustancial a un producto

audiovisual. De manera que, como ficción que es, puede basarse más o menos libremente en la historia pero nunca tendrá el deber ni la obligación de ser Historia.

Además de esto, debemos tener en cuenta que una película, serie o videojuego es un complejísimo producto cultural donde arte, entretenimiento y rédito económico crean una sinergia entre sí, auspiciada por unos códigos narrativos, argumentales, ficcionales y económicos propios. Con esto queremos expresar que lo que para los historiadores puede ser una realidad obvia, no tiene por qué serlo para la industria audiovisual, ya que lo que realmente funciona o no en pantalla, cómo se expresa y si resulta atractivo o entretenido, son factores diferentes a los proyectados en un libro de historia, artículo, investigación, divulgación, etc. Por tanto, debemos situar bajo otra mirada a las producciones audiovisuales cuando, como académicos, pretendamos acercarnos a ellas.

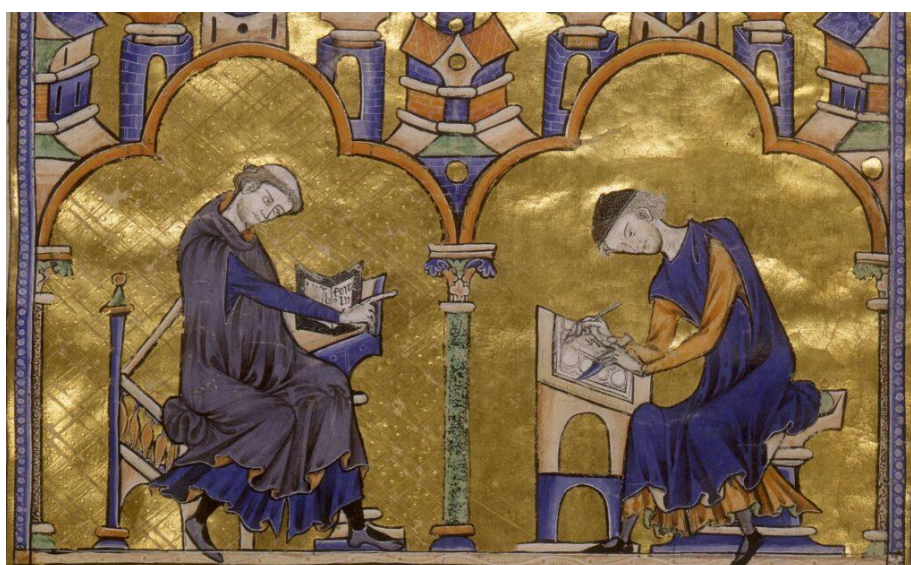


Figura 1: <https://www.hahistoriayarte.com/los-manuscritos-medievales/>

Este tipo de visión nos permite acercarnos realmente al contenido histórico que alberga una película o un videojuego, al entenderla como un reflejo de su época que nos abre una puerta a conocer cómo era recibida la Historia en ese momento y lugar concretos, qué tipo de fantasías y estereotipos pueblan el imaginario colectivo de una sociedad, cómo estos han sido superados (o no) a día de hoy, y cuál es la vía por la que sigue discurriendo nuestra visión sobre la Historia.

Esta concepción del medio audiovisual como fuente histórica válida cuenta con una corta tradición historiográfica. Debemos entender que las líneas teóricas dominantes en los círculos académicos durante buena parte del siglo XX han estado adscritas a las visiones positivistas de la Historia, que han entendido esta disciplina como una producción empírica basada en el apego incondicional a las fuentes

escritas, como medio por excelencia, y prácticamente único, desde el que ejercer este campo de estudios. Dado el talante científicista de esta corriente historiográfica, el cine o videojuego quedaban muy lejos como objetos de estudio histórico pues ni ofrecían las cotas de veracidad a las que aspiraba la Historia, ni eran entendidos como una expresión artística que capturaba una impronta de su contemporaneidad.

Fue en la década de los noventa cuando se produce un auténtico punto de inflexión con la aparición de los estudios pioneros del norteamericano Robert A. Rosenstone. Su singularidad reside en las nuevas claves metodológicas y conceptuales que supusieron una transformación en los planteamientos que se venían utilizando para analizar la historicidad de las imágenes. La idea principal subyace en la consideración de una producción audiovisual como un producto histórico en sí mismo, independientemente de la veracidad de la recreación histórica presentada, pues a diferencia de la erudición a través de libros y documentos, el medio audiovisual posee unos parámetros propios que deben ser entendidos y contextualizados y no situados al mismo nivel.

A raíz del desarrollo de esta coyuntura teórica y académica, los estudios que abordan las formas de relación entre la Historia y los medios audiovisuales han ido cogiendo fuerza hasta convertirse en una metodología de análisis cada vez más presente en casi cualquier actividad académica y cultural. Ya no es solo que hayan ganado validez por sí mismos, sino que las nuevas transformaciones audiovisuales, con el fenómeno de las series y las plataformas de *streaming*, así como el afianzamiento y difusión de la industria del videojuego, han dado lugar a toda una nueva oleada de producciones históricas, haciendo más patente que nunca el lugar tan importante que sigue ocupando la Historia en el imaginario artístico audiovisual, así como la necesidad de seguir abordando este campo de estudio desde el ámbito académico.

Fruto de este interés e importancia, surge la presente realización de un número monográfico que aborde todas esas miradas que han conformado y modelado nuestra concepción sobre un periodo tan importante como la Edad Media. La relación entre ambos mundos ha sido prolija, suscitando una cuantiosísima producción audiovisual, que arranca desde los mismos comienzos del séptimo arte. La primera película sobre este periodo de la que se tiene constancia es *Jeanne d'Arc* (1900) del insigne Georges Méliès, que inauguró un largo recorrido representativo a través de diversas pantallas, industrias, plataformas y formatos, pues en igual medida el medievo arrancó casi a la par que el nuevo medio video lúdico en la década de los ochenta, con títulos como *Defender of the Crown* (1986) o *The Patrician* (1989). Este flujo prácticamente continuo, que ha evolucionado en contenido y forma y se ha ido

adaptando a las nuevos planteamientos y formatos audiovisuales con gran solvencia, continua más que vigente en la actualidad.

Con esta monografía pretendemos mostrar diferentes miradas que abordan una multiplicidad de realidades en torno a la Edad Media, sus personajes, culturas o *modus vivendi*, a través del análisis de distintas fuentes, pero eso sí, todas pertenecientes al medio audiovisual, y con la particularidad de ser consumidas a través de pantallas. Central a esta monografía es la idea de entender estas fuentes audiovisuales bajo sus propios parámetros y los inherentes al propio medio al que pertenecen, y así analizar la relación que entablan con la Historia así como con su propio presente. En este número hemos reunido a diversos especialistas e investigadores en la materia no solo del panorama nacional, sino que también contamos con la colaboración de académicos pertenecientes al ámbito iberoamericano. Todos estos investigadores han ofrecido en sus trabajos una multiplicidad y variedad de temáticas y ópticas de análisis, que ha dado como resultado un monográfico coral y polifacético, articulado bajo la premisa de la temática medieval y su relación con el cine, la televisión y/o los videojuegos.

Arrancamos con un primer artículo a cargo de **Juan Manuel Lacalle** y **Celia Delgado Mastral**, centrado en el filme *The Last Duel* (Ridley Scott, 2021), así como en su versión literaria homónima (Eric Jager, 2004). En este artículo se analizan los mecanismos discursivos y culturales que las diversas y variadas producciones audiovisuales sobre el medievo emplean para plantear cuestiones tan universales como la verdad o la culpabilidad, todo ello articulado en torno a la violación de uno de los personajes de esta obra, Lady Marguerite. Cine, literatura y videojuegos son objeto de erudición en este trabajo que demuestra cómo el mundo audiovisual desarrolla sinergias comunes, y como el mundo medieval se erige como el telón de fondo idóneo para estas actuaciones “detectivescas”.

Esa pátina de oscurantismo con la que las sociedades contemporáneas han construido en ocasiones la idea de la Edad Media, donde actos tan atroces como la violación parecerían ser de lo más común, nos ha alejado de forma significativa de la comprensión de elementos tan íntimos, pero tan vitales, del ser humano como la sexualidad. Sobre este tema versa la aportación de **Ana Ortega Baún**, que aborda la representación de la sexualidad medieval a través de la pantalla, primero entendiéndola a través de las propias concepciones medievales, para más tarde ver como estas han sido recreadas a través de los ojos de la contemporaneidad y nuestras propias concepciones subyacentes. Este trabajo se articula a través del análisis de tres películas diferentes: *El Decamerón* (Pier Paolo Pasolini, 1971), *La Marrana* (José Luis Cuerda, 1992) y *The Last Duel* (Ridley Scott, 2021), las cuales parten de fuentes de la

época y, aunque muestran diferentes ámbitos geográficos, comparten las mismas realidades en torno a diferentes temas sexuales.

Esta misma sexualidad ha provocado una manera condescendiente y peyorativa de vislumbrar al sexo femenino, siendo el medio audiovisual una fuente inacabable de ejemplos de esto mismo. A pesar de esta generalidad, uno de los arquetipos femeninos que más peso ha ido logrando es el de la mujer guerrera nórdica, que ha alcanzado una nueva y significativa relevancia en el audiovisual actual, acrecentada por nuevos hallazgos arqueológicos. El arquetipo de la mujer vikinga guerrera ha sido recubierto de una pátina de exotismo y muy entrecorridamente “empoderamiento”, pero veremos que esta concepción tiene sus luces y sombras en el trabajo de **Alberto Robles Delgado e Irene García Losquiño**.

Al igual que los vikingos han despertado una enorme fascinación en la cultura popular, bajo su construcción como una cultura lejana, violenta y exótica, no cabe duda que fruto de estas mismas premisas y de la fascinación por el mundo Oriental, el Japón feudal ha sido otro de los hitos más prolijo en la relación entre Edad Media y medios audiovisuales. A este respecto, el trabajo de **Antonio Míguez Santa Cruz** nos propone un recorrido por la recepción audiovisual de uno de los personajes más insignes de la historia nacional de Japón: Oda Nobunaga. Pieza clave de la unificación del país que conocemos hoy en día, Oda fue un personaje excéntrico, que en cierto sentido mostro una predilección por las influencias occidentales, en detrimento de la rigidez del protocolo y los cánones nipones, lo que ha generado cierta controversia en su recepción, que se ha plasmado en la manera de entender y retratar a este general en la cultura nipona. A través de diferentes filmes, animes y videojuegos, este trabajo presenta un recorrido por la representación audiovisual propiamente japonesa de este importante personaje histórico.

Siguiendo la estela de los samuráis, el siguiente artículo a cargo de **Alberto Venegas Ramos** explora cuales son los mecanismos epistemológicos que convergen en la recreación audiovisual medieval occidental. A través de un caso de análisis concreto, como es el videojuego *Ghost of Tsushima* (Sucker Punch Productions, 2020), este trabajo analiza cuales son los recursos empleados desde el contexto occidental para recrear el pasado samurái, independientemente de la veracidad histórica y cronológica, apelando a los recursos del imaginario popular para localizar y atraer al consumidor y no generar una disrupción cognitiva con nuestra construcción contemporánea del pasado japonés.

Volviendo a la Europa medieval, pero continuando con la industria del videojuego, **Leandro Vilar Oliveira** nos remonta hasta uno de los hechos más oscuros e impactantes de la historia medieval, el brote de Peste Negra del año 1347, a través

de dos videojuegos de manufactura reciente: El díptico *A Plague Tale* (Asobo, 2019 y 2022). A pesar de que la Peste Negra no ha sido un elemento muy presente en el mundo del videojuego, *A Plague Tale* ha marcado una diferencia basando todo su aparato narrativo, estético y conceptual en el contexto de la epidemia de peste, mezclando diferentes estereotipos, mitos y concepciones un tanto oscurantistas sobre el periodo medieval, cuyo análisis se plantea en el presente trabajo.

Por último, pero no por ello menos importante, **Oscar Jiménez Molero** cierra este número monográfico con un trabajo sobre la presencia audiovisual de los descendientes de los Reyes Católicos. Como figuras claves del nacionalismo español del siglo XIX y XX, así como su importancia en el discurso histórico medieval, los Reyes Católicos han recibido mayor atención por parte de la industria audiovisual, pero aunque pudiera parecer menor, los hijos de esta dupla real han sido objeto de atención por todo tipo de producciones audiovisuales tanto nacionales como internacionales. Este artículo presenta un detallado recorrido por todas estas apariciones audiovisuales, poniendo el foco de atención en los momentos de su infancia y educación, para dar luz a como se ha vertebrado todo un imaginario en torno a estas figuras de la realeza hispana.

En resumen, y como ya advertíamos anteriormente, este número monográfico se erige como una obra colectiva, coral y variada que explora diversos elementos de esa imagen paralela sobre la Edad Media que domina el imaginario colectivo y sin la que resultaría difícil concebir, entender y recrear un periodo tan largo y significativo de la historia tanto de Oriente como de Occidente.

