

año. X — n° 30 — 2022 — issn n° 1853-760x

SCRIPTORIUM

desde las cátedras



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA ARGENTINA
Facultad de Cs. Sociales / Departamento de Historia - Cátedra Historia Medieval

SCRIPTORIUM

Somos un espacio abierto de participación y difusión sobre los estudios medievales de la mano de historiadores, estudiantes, profesores, investigadores y artistas de diferentes instituciones.

issn nº 1853-760x

Directores:

Dra. Mariana Zapatero (UCA)
Dr. Gerardo Rodríguez (UNMdP / CONICET / ANH)
Dra. Cecilia Bahr (UCA)
Dra. Silvia Arroñada (UCA / CONICET)

Comité Editorial:

Dra. María Filomena Coelho (UB – Brasil)
Dr. Martín Ríos Saloma (UNAM – México)

Equipo de Redacción:

Julieta Beccar
Liliana Bucchieri

Coordinador de Redes:

Franco D'Acunto

Equipo de redes:

Lucía Gómez
Diego Verona

Colaboradores:

Federico D'Urso
Ignacio Carozza

Edición y Diseño:

Macarena Portela

Ilustración de tapa:

La Adoración del Dragón del Apocalipsis, Folio 23, Nuevo Testamento, Glosado, Salisbury, c. 1250. *The Grand Medieval Bestiary*, publicado por Abbeville Press, 2018

www.scriptorium.com.ar

UCA

Universidad Católica Argentina

Contacto: info@scriptorium.com.ar

Domicilio Editorial: Av. Alicia Moreau de Justo 1500
(CABA, Buenos Aires, Argentina)

SUMARIO

06

Palabras iniciales

UNIVERSIDAD CATÓLICA ARGENTINA

10

Presentación. Encuentro con los clásicos

por Mariana Zapatero y Cecilia Bahr

11

Los reyes taumaturgos de Marc Bloch

por Ignacio Carozza

19

Los intelectuales en la Edad Media de Jacques Le Goff

por Federico Debernardinis

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SUR

29

Sobre alamanes y burgundios en el siglo IV: una experiencia de trabajo internacional

por Ítalo Enrique Sgalla Malla

UNIVERSIDAD DE MAR DEL PLATA

41

La Edad Media jugada: investigar, enseñar y comunicar cuestiones medievales a partir del juego

por Gerardo Rodríguez y Juan Francisco Jiménez Alcázar

53

La Edad Media jugada: la Antigüedad tardía

por Javier Chimondeguy

64

La Edad Media jugada: hambrunas, guerras y pestes

por Juan Cruz Oliva Pippia

79

La Edad Media jugada: mujeres, género y poder

por Cecilia Laura Verino





La Adoración del Dragón del Apocalipsis, Folio 23, Nuevo Testamento, Glosado, Salisbury, c. 1250. *The Grand Medieval Bestiary*, publicado por Abbeville Press, 2018

PALABRAS INICIALES

Los caminos para enseñar y aprender Historia Medieval son múltiples, las experiencias ya sean más clásicas en su formato o más innovadoras nos muestran la variedad de opciones que se pueden proponer para ello.

En este número de *Scriptorium desde las Cátedras* les presentamos tres experiencias de trabajo con diferente grado de complejidad pues pertenecen a diversos estadios del aprendizaje y de la investigación.

Primeramente, desde la Cátedra de Historia Medieval de la Universidad Católica Argentina se plantea la necesidad y la riqueza que tiene para los alumnos en los primeros años de la carrera trabajar con los grandes historiadores, en este caso reseñando dos libros que marcaron una época y que como todos los “clásicos” siguen vigentes: *Los Reyes Taumaturgos de Bloch* y *Los intelectuales en la Edad Media de Le Goff*.

Desde la Universidad Nacional del Sur, Ítalo Enrique Sgalla Malla, comparte su experiencia en los caminos iniciales de una investigación y la colaboración generosa recibida tanto de grandes historiadores internacionales

como nacionales. Ejemplo que puede significar una gran ayuda para todos aquellos que están transitando sus primeros pasos como investigadores.

Por último, desde la Universidad Nacional de Mar del Plata y bajo la dirección de Gerardo Rodríguez y Juan Francisco Jiménez Alcázar se presenta el proyecto *Cronos ¿Estás?* que reúne investigadores, docentes, alumnos de diversos niveles, abocados al estudio multidisciplinar del impacto que los videojuegos, las prácticas de gamificación y la realidad virtual tienen en el marco del proceso de enseñanza-aprendizaje

A todos ellos nuestro agradecimiento por la generosidad de compartir sus experiencias.

Los directores

**UNIVERSIDAD
CATÓLICA
ARGENTINA**

**CÁTEDRA DE
HISTORIA MEDIEVAL**

PRESENTACIÓN

Encuentro con los Clásicos

Mariana Zapatero
mariana.zapatero@gmail.com

Cecilia Bahr
mceciliabahr@hotmail.com

La lectura de una obra clásica durante el período de formación de grado, podría ser controvertido. No siempre el escrito más moderno, recién editado, es el mejor ni siquiera el más instrumental, novedoso o actualizado. De hecho, muchas de las posturas historiográficas o perspectivas de análisis actuales se fundamentan en aportes claves apriorísticos, libros concebidos por historiadores relevantes, cuyas interpretaciones son fundamento de escuelas historiográficas, que abrieron líneas de investigación a futuro y con un estilo de escritura ejemplar. Con estas motivaciones en mente, incluimos en el programa de la asignatura Historia Medieval, lecturas de obras clásicas claves, y en especial le encomendamos la lectura de dos obras completas a Ignacio y Federico, quienes se ejercitaron en la reseña de las mismas, sorprendiéndose con sus ojos noveles al descubrir a esos *gigantes*.

LOS REYES TAUMATURGOS

DE MARC BLOCH



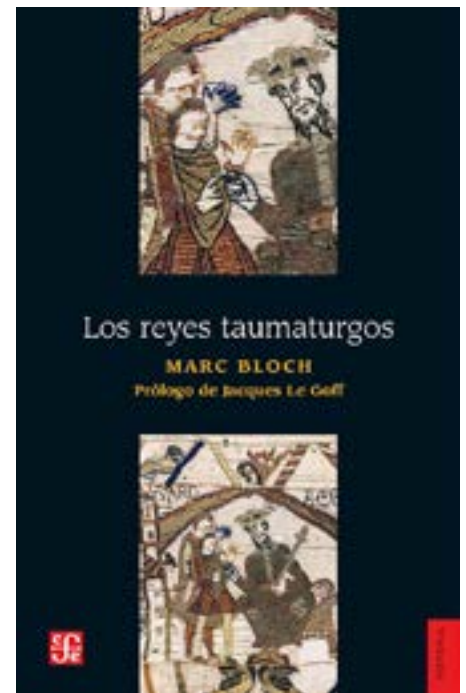
Ignacio Carozza
nachocarozza@gmail.com

El libro que se reseña reúne en su extensión los estudios realizados por el medievalista francés Marc Bloch (1886-1944) sobre el poder curativo y taumatúrgico de los reyes y el carácter sagrado de la realeza franco-inglesa a lo largo de la Edad Media. Marc Bloch, uno de los fundadores y mayores representantes junto con Lucien Febvre de la Escuela de los Annales, se centró en el estudio de los procesos y estructuras sociales que caracterizaron a la Edad Media, destacando la importancia y las ventajas que presenta la historia comparada. De esta manera, muchas de las obras de Bloch se inscriben en esta tradición de estudios, como se evidencia en *La historia rural francesa: características originales* (1931), en *La sociedad feudal* (1940), y finalmente en el libro que aquí se reseña, *Los Re-*

yes taumaturgos (1924), en donde el medievalista francés logró demostrar en su idioma natal que el estudio sobre el carácter sobrenatural atribuido al poder real en Francia e Inglaterra podía brindar grandes aportes a la historia de las monarquías y a la historia política de la Edad Media. Ahora bien, para la realización de la presente reseña se recurrió a la traducción hispana de la obra realizada por Marcos Lara y Juan Carlos Rodríguez Aguilar.

Los nueve capítulos y el prólogo que conforman la obra se presentan esquemática y diacrónicamente organizados, y a su vez los mismos poseen un número variable de subdivisiones por temas específicos, lo cual permite organizar mejor la narración para una lectura amena de los temas tratados. Por otra parte, a lo largo de los mismos, se realiza una introducción histórica sobre cómo, durante la Edad Media y luego de ser coronados y uncidos, los reyes de Francia e Inglaterra curaban a los enfermos de las escrófulas (adenitis tuberculosa), un mal común en la época, con el simple toque de sus manos regias, un ritual que daba origen entre los propios enfermos a la creencia en el poder curativo de los reyes.

De tal modo, Bloch describe cómo los enfermos provenientes de diferentes lugares de ambos reinos se postraban ante sus respectivos reyes para que estos oficiaran el rito de curación, creando milagros



Los Reyes Taumaturgos

Marc Bloch

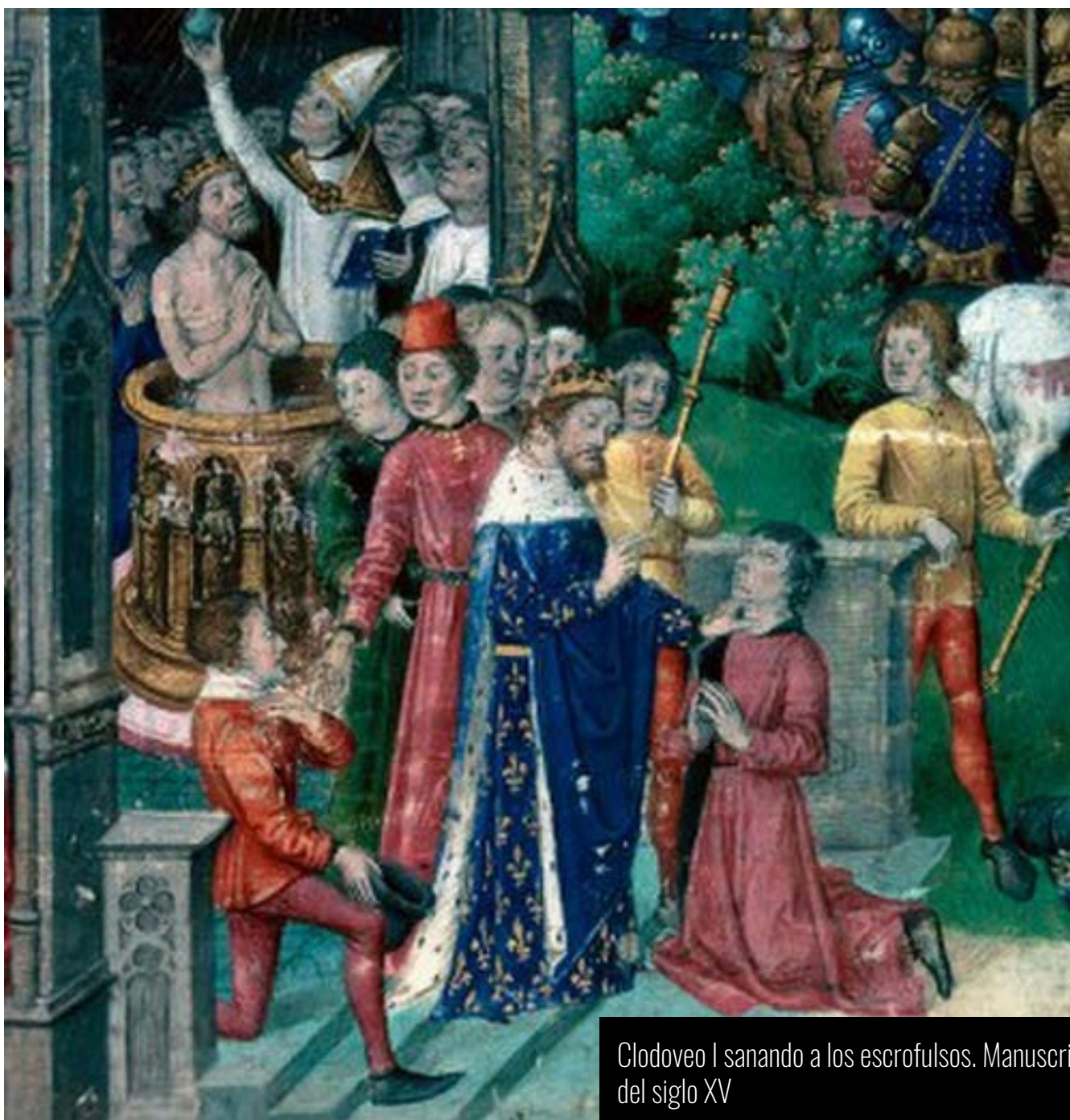
ISBN: 968-16-7792-7

Fondo De Cultura Económica

2017

663 páginas

a la vista de todos que luego serían documentados por cronistas de la época. Para ello, se analizan las características culturales, sociales, religiosas e históricas que dieron origen al tacto regio de las escrófulas, e introduce las nociones generales sobre el comienzo de este rito tanto en Francia como en Inglaterra, indicando sus similitudes y diferencias.



Clodoveo I sanando a los escrofulosos. Manuscrito del siglo XV

En la segunda parte de la obra en cambio, Bloch se ocupa de los orígenes del poder de curación de los reyes durante los primeros siglos de la Edad Media. En tal sentido, estudia cómo la creencia en el toque real se relaciona con representaciones culturales y colectivas preexistentes al propio rito de curación, ya que la creencia en el poder curativo y sobrenatural de los monarcas y el carácter sagrado de la realeza franco-inglesa se basaba en realidad en una creencia anterior, mucho más antigua y de índole mística, la creencia en los propios milagros. Diferentes factores generaron que los reyes de Francia e Inglaterra actuaran de distintas maneras ante este ritual que fue evolucionando y consagrándose política y socioculturalmente con el paso del tiempo y de las generaciones, y en medio de una intensa rivalidad franco-inglesa. De esta forma, se estudia cómo los reyes franceses e ingleses influían con su poder político en las creencias populares para obtener carisma, prestigio, legitimidad y para mantener el derecho sagrado que estos tenían frente al pueblo y a la Iglesia para reinar debido a su poder taumático en el marco de una dinastía real sagrada y cristiana, lo cual lograría imponerse por sobre la conciencia colectiva gracias a la propia propaganda real que ambas coronas harían sobre el poder de curación del soberano coronado y uncido.

Así, el estudio de Bloch evidencia la aplica-

ción de la historia comparada mientras estudia los comienzos del ritual taumatúrgico de los reyes, al igual que las semejanzas y diferencias que presentó la práctica y la evolución de este tanto en Francia como en Inglaterra durante la Edad Media, lo cual originó la creencia colectiva basada en el poder sobrenatural ostentado por los monarcas para curar las escrófulas.



Miniatura en la que Luis IX el Santo, rey de Francia (1226-1270), cura a enfermos de escrófula. Pertenece al manuscrito iluminado del siglo XIV *Grandes Chroniques de France*

Los capítulos de la obra, escritos de manera clara y concisa, resultan accesibles para quienes desean realizar una aproximación histórica al poder taumatúrgico de los reyes y al carácter sagrado de la realeza franco-inglesa durante la Edad Media. Al mismo tiempo, constituye una obra valiosa por la especificidad de la temática abordada y por la profundidad del análisis que el propio Bloch realiza de las fuentes citadas mientras estudia las causas y orígenes de las representaciones colectivas que sustentaron la historia del poder monárquico.

En consecuencia, el estudio tanto de la concepción de la realeza sagrada a través del rito de curación de los milagros como el análisis de las creencias colectivas en Europa Occidental, del siglo XI hasta el XIX, permiten evidenciar cómo el autor parte de un rito de curación, por siglos referido, para construir el sistema de prácticas y creencias de los pueblos de Europa Occidental, durante más de ocho siglos de historia, mientras se estudia paralelamente una forma específica del poder político monárquico que acude a las creencias populares para obtener prestigio y legitimidad.

En conclusión, el historiador estudia las originalidades del ritual taumatúrgico mediante un procedimiento de comparación histórica basado en la elección y en el descubrimiento de ciertos fenómenos, en la elección de los tipos de comparación his-

tórica; entre sociedades vecinas y contemporáneas, o entre sociedades distantes en tiempos y espacios -Bloch explora ambos-, y en la interpretación de los fenómenos; causas de las similitudes y las diferencias evolutivas; influencias y préstamos; filiaciones y relaciones; y explicación de las supervivencias tanto en el caso inglés como en el francés.

A partir de lo previamente mencionado, considero oportuno afirmar que la obra en cuestión constituye un gran recurso, no solo por la trascendencia que posee para la historiografía clásica, sino también por tratarse de una gran herramienta a considerar por jóvenes historiadores que deseen tomar contacto tanto con las ventajas que presenta la aplicación de la historia comparada, como con la práctica y evolución del ritual taumatúrgico de los reyes en Francia e Inglaterra durante la Edad Media.

LOS INTELLECTUALES EN LA EDAD MEDIA

DE JACQUES LE GOFF



Federico Debernardinis
debernardinisfederico@gmail.com

Jacques Le Goff (1924-2014) es considerado sin dudas uno de los historiadores más influyentes de la Historia Medieval, reconocido como figura destacada de la École des Annales y vinculado a los orígenes de la Escuela de la Nueva Historia. La publicación de la obra a reseñar, ‘Los intelectuales de la Edad Media’, tiene su propia historia. La primera edición corresponde al año 1957, y en el extenso prefacio a la segunda edición en francés veintisiete años después¹, el mismo autor explica las motivaciones historiográficas para revisar la temática sobre los intelectuales medievales, configurando una versión actualizada y confrontativa; justifica esa labor por las aportaciones en tres áreas específicas: la documentación, el dominio de lo cotidiano y la in-

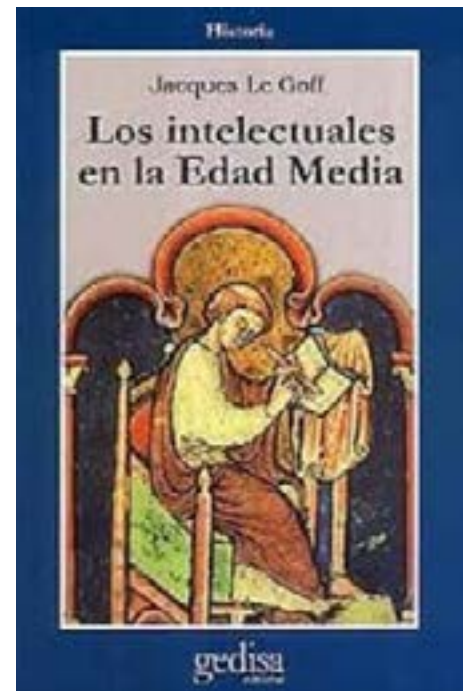
1 Se deben considerar tres años más para la versión en español, correspondiente a 1985, aquí presentada.

fluencia de las universidades en la política. El interés consiste en desplazar la atención de las instituciones hacia los hombres, de las ideas hacia las estructuras sociales, las prácticas y las mentalidades.

El foco de atención está centrado en los “intelectuales” de la Edad Media como aquellos profesionales del pensamiento y la enseñanza que hasta entonces, poco se habían preguntado las ciencias humanas por esos hombres de ciencia, por sus necesidades materiales, sus condiciones de vida, de estudio, por su conciencia sobre su propia actividad profesional, por cómo la imaginaban, por cómo se situaban en los esquemas sociales imaginarios.

La estructura del libro está compuesta por una introducción, en la cual Le Goff se dedica a la definición del término “intelectual”, aquellos maestros de las escuelas que se anuncian en la Alta Edad Media, se desarrollan en las escuelas urbanas del siglo XII y florecen a partir del siglo XIII en las universidades. A continuación se presentan tres partes: la primera, titulada “El siglo XII. Nacimiento de los intelectuales”, la segunda parte titulada “El siglo XIII. La madurez y sus problemas” y la última parte, “Del universitario al humanista”.

De modo progresivo, Le Goff interpela al lector proponiendo pensar al intelectual como aquel que corre el riesgo incluso de caer en exceso de raciocinio; ya que como crítico es afín a destruir por



**Los intelectuales en
la Edad Media**

Jacques Le Goff

ISBN: 84-7432-251-0

Editorial Gedisa

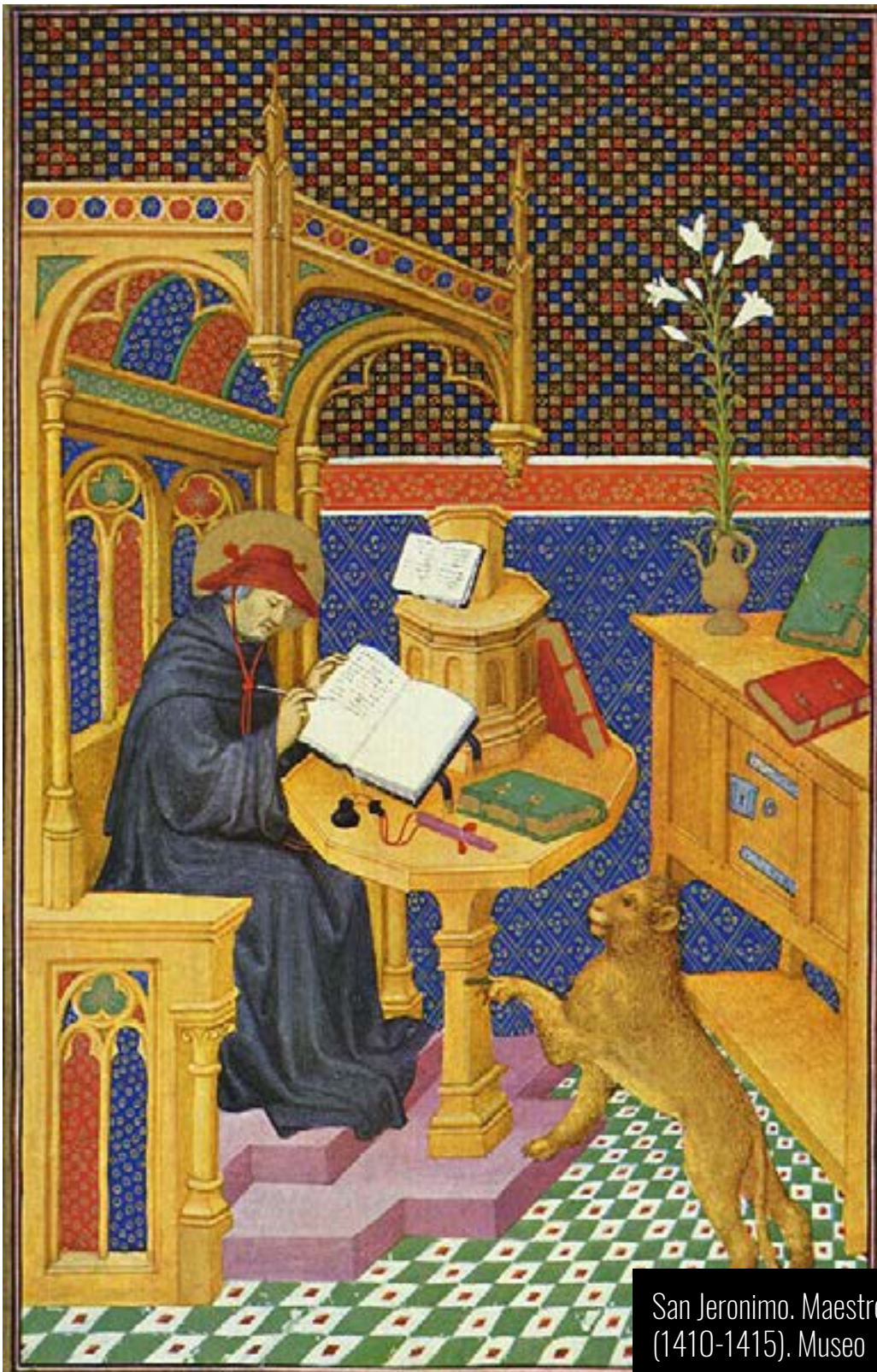
1985

153 páginas

principio y denigrar por sistema.

Propone un panorama amplio argumentando que no sólo el parcelamiento geográfico y político de la Alta Edad Media fueron los rasgos esenciales del paisaje intelectual de la cristiandad occidental en los siglos XII y XIII sino que se debe tener en cuenta también factores como la división del trabajo, la ciudad, y las nuevas instituciones. Lo que realmente es decisivo en el modelo del intelectual medieval, es su vínculo con la ciudad, muy ligado a la evolución entre la escuela monástica y la escuela urbana que en un principio era de carácter abierta, incluso a estudiantes laicos.

No podemos pasar por alto que es una sociedad claramente controlada por la iglesia y políticamente regida por una doble burocracia: laica y eclesiástica. Según Le Goff los intelectuales de la Edad Media son ante todo intelectuales orgánicos, servidores de la iglesia y del Estado. Las universidades son cada vez más el asilo de los altos funcionarios, pero muchos de ellos a causa de la función intelectual y de la libertad universitaria se convierte en intelectuales críticos, incluso a veces perfilan en la herejía. El autor propone reflexionar sobre cuatro grandes intelectuales de los siglos XIII al XIV a fin de ilustrar la diversidad de los comportamientos críticos en el ámbito de la enseñanza superior: Abelardo, Santo Tomás de Aquino, Siger de Brabante y Wyclif.



San Jerónimo. Maestro del Maréchal de Boucicaut (1410-1415). Museo Jacquemart André (Paris)

Destaca la formación del poder universitario, clerical, y monárquico. Este sistema funcional junto a la labor religiosa y la función político guerrera

se funden en un modelo de economía productiva. Destacan los esfuerzos que debe realizar el intelectual del siglo XIII para poder participar del poder eclesiástico y ejercer una influencia política para distinguirse del trabajador manual. No sólo propone abordar al intelectual desde el espacio monástico, sino que incluye el espacio urbano. Sugiere pensar que dentro de la naturaleza y la dinámica de las ciudades medievales junto a los aspectos económicos, jurídicos y políticos el mercader no es el único ni el principal actor en la génesis urbana del occidente medieval. El intelectual nace en las ciudades como un hombre de oficio debido a la función comercial e industrial. Podría decirse que se observa un tipo de revolución cultural. Manifestaban la imperiosa necesidad de ser hombres nuevos. Debemos tener en cuenta que a su vez, las ciudades fueron el centro de confluencia y circulación de los hombres cargados, tanto de ideas, como de mercaderías, eran espacios de intercambio.

El medievalista francés aborda al intelectual del siglo XII como un artesano, un hombre de oficio cuya función es el estudio y la enseñanza de las artes liberales; se encuentra asombrado por el avance de la *disputatio* en teología² pero lo cierto es que

2 Se discute públicamente violando constituciones sagradas, sobre el misterio de la divinidad, sobre la Encarnación del verbo, indivisible Trinidad etc.

todavía estos artesanos cuyo instrumento es su espíritu, aún deben organizarse dentro del gran movimiento corporativo del movimiento comunal, es decir estas corporaciones de maestros y estudiantes que decantarían en las universidades del siglo XIII.

Para el siglo XIII la situación universitaria adquiere un gran impulso en lugares como Bolonia, París y Oxford que se encuentran repletas de profesores y estudiantes, en las cuales el método de estudio es el escolasticismo. A medida que se van desarrollando las universidades en las ciudades van adquiriendo gran poder y una gran autonomía enfrentando a los poderes eclesiásticos y los poderes laicos, principalmente el poder real ya que los soberanos trataban de dominar corporaciones que aportaban riquezas y prestigio a su reino. También luchan contra el poder comunal, es decir, burgueses que se irritan al comprobar que la población universitaria es capaz a su jurisdicción. En conclusión, las corporaciones universitarias responderán con gran determinación y una fuerte cohesión a la hora de enfrentarse contra dichos poderes.

Los universitarios encontraron un gran aliado “todo poderoso”: el papado; la Santa Sede reconocía la importancia y el valor de las actividades intelectuales, pero a su vez las intervenciones de este no son desinteresadas, más bien, lo que busca hacer es acaparar las universidades a la jurisdicción de la Iglesia. La corpo-

ración universitaria es ante todo eclesiástica, los universitarios son hombres de la iglesia incluso cuando estos traten de salir de esta, institucionalmente.



Por último Le Goff habla sobre la decadencia de la Edad Media refiriéndose a la detención de la explosión demográfica, un periodo de pestes, hambre, guerras (Guerra de los 100 años, Guerra de las Dos Rosas, etc) que aceleraron la transformación de las estructuras económicas y sociales del occidente. En este contexto habrá de desaparecer el intelectual de la Edad Media que será reemplazado por el humanista.

**UNIVERSIDAD
NACIONAL DEL SUR**

**CÁTEDRA DE
HISTORIA MEDIEVAL**

SOBRE ALAMANES Y BURGUNDIOS EN EL SIGLO IV

UNA EXPERIENCIA DE
TRABAJO INTERNACIONAL



Ítalo Enrique Sgalla Malla
iesgalllam@outlook.com

Atreverse a dar los primeros pasos en el mundo de la investigación (cuando todavía se es un estudiante) no es una tarea fácil. Si bien constituye una gran experiencia formativa, al mismo tiempo representa un desafío capaz de desalentar a muchos. Considerando sus ventajas y dificultades, creo que se trata de una de las mejores posibilidades que ofrece el sistema académico argentino. El presente texto es un recuento de mi experiencia al investigar sobre las interacciones entre alamanes y burgundios en el siglo IV, mientras me desempeñaba como Ayudante alumno de la Cátedra de Historia Medieval de la Universidad Nacional del Sur (UNS) entre los años 2020 y 2021. Espero que pueda servirle a quiénes se inician en el camino de la investigación, ya sea como estímulo o -en lo relativo a la modalidad de trabajo- para animarse a establecer intercambios con referentes internacionales y nacionales.

La Antigüedad Tardía fue una época de creación de identidades. Entre los diversos pueblos que habitaban en el *limes* renano, los alamanes y burgundios presentan dos casos muy singulares. Conformados por una diversidad de grupos liderados por *reges*, los alamanes no lograron establecer una unidad política sólida. La idea de verlos como un grupo étnico definido no sólo es improbable, sino que también es motivo de un abierto debate entre los académicos actuales. Esta aparente fragmentación no impidió que, durante el caos del siglo III, bandas guerreras alamánicas realizaran incursiones en el norte de la Península Itálica y otros puntos del Imperio romano. En cuanto a los segundos, la dura derrota sufrida en 436, a manos de Flavio Aecio y sus auxiliares hunos, fue un episodio de gran conmoción para los burgundios, tratándose de un evento recordado en *Nibelungenlied*. Una de las consecuencias más significativas de este revés militar fue el establecimiento de los sobrevivientes en la *Sapaudia*, dando origen al reino burgundio ubicado al sur de la *Gallia*.

No es mucho lo que podemos conocer acerca de ambos conjuntos poblacionales durante el siglo IV. La información disponible se encuentra limitada al registro arqueológico y a las descripciones realizadas por autores greco-romanos. Resulta claro que nos hallamos frente a dos pueblos cuyo estu-

dio presenta serias dificultades. Además, en términos de producción bibliográfica en idioma español, los burgundios y alamanes no suelen estar entre los grupos que mayor interés han despertado (como podrían ser, por ejemplo, los godos). Dicha particularidad nos obliga a utilizar textos académicos escritos en inglés y alemán.



Arte merovingio. Cáliz del Tesoro de Gourdon (Finales del siglo V e inicios del VI). Cabinet des Medailles, París

Comenzaba el año 2020 y era un momento particularmente complejo en un plano global. El mundo afrontaba la aparición del covid-19. En ese contexto, yo iniciaba mis dos años de trabajo como Ayudante de Docencia “B” en la cátedera de Historia Medieval de la UNS. Frente a una gran incertidumbre y con mucho trabajo por delante, tuve la idea de comenzar a estudiar las interacciones entre alamanes y burgundios durante el siglo IV, con la elección de las *Res Gestae* de Amiano Marcelino como fuente principal. Para ser más preciso, decidí enfocarme en el estudio de la rivalidad entre ambas poblaciones, ya que no sólo me parecía un tema fascinante, sino que también se trataba de un terreno inexplorado en el ámbito de los estudios tardoantiguos nacionales.

Una de mis primeras lecturas fue *The Alamanni and Rome 213-496 (Caracalla to Clovis)* de John F. Drinkwater: un auténtico ejemplo de investigación interdisciplinaria, de consulta obligatoria para todo aquel interesado en los alamanes. Al recorrer sus páginas, pude informarme sobre los trabajos desarrollados por el estadounidense Lawrence Okamura, en especial, sobre su disertación de Ph.D. titulada *Alamannia Devicta: Roman-german Conflicts from Caracalla to the First Tetrarchy (A.D. 213-305)*. Al no tener posibilidad de acceder a una versión impresa de la misma, mi curiosidad se incrementó

y decidí ponerme en contacto con Okamura. Logré conseguir su dirección de correo electrónico a través de su página personal en el sitio web de la Universidad de Missouri. Luego de reflexionar un poco, redacté un mail en el cual le preguntaba por la posibilidad de obtener una versión digitalizada de *Alamannia Devicta*. Tuve la grata sorpresa de recibir una respuesta muy amigable. Si bien Okamura se disculpó por no poder enviarme una copia de su disertación, me indicó consejos y recomendaciones muy valiosas para continuar con mi trabajo. Ese fue el contacto inicial que me estimuló a continuar estableciendo intercambios con especialistas foráneos, era la prueba que necesitaba. Frente a un escenario global de gran complejidad, la tecnología habilita instancias de comunicación capaces de contribuir al desarrollo de un trabajo de investigación.

Luego de esta experiencia, repetí el mismo proceso con el propio John Drinkwater, quién fue muy amable al responder mis preguntas y enviarme imágenes escaneadas de unos mapas del Alto Rin. Esos documentos fueron esenciales para localizar de forma correcta a alamanes y burgundios. Al año siguiente, logré contactar a Thomas S. Burns, Hans Hummer, David Potter e Ian Wood, todos ellos grandes referentes a nivel mundial. Mantuve la modalidad de buscar las direcciones de mail en las páginas de universidades. Por fortuna recibí

respuestas muy valiosas para preguntas concretas (Wood incluso tuvo la cortesía de enviarme las versiones en PDF de todos sus artículos sobre los burgundios). Pero no sólo en el plano internacional se iniciaron comunicaciones. Gracias a mi trabajo en la ayudantía pude conocer al Dr. Fernando Ruchesi, con quién aprendí mucho sobre el mundo de los *bárbaros*. Él también me ayudó al pasarme material relativo a los burgundios y sugiriéndome que leyera los trabajos del Dr. Darío Sánchez Vendramini. Este último demostró una gran amabilidad al ofrecerme su ayuda y enviarme varios textos en PDF (en su mayoría estudios acerca de la obra de Amiano).

Los intercambios incluso abrieron las puertas para la colaboración interdisciplinaria. En este sentido, debo destacar la enorme generosidad de la Lic. Samanta G. Dening, especialista en literatura alemana medieval, quién me ayudó al clarificarme ciertas dudas con respecto a la relación entre los burgundios y su rol en el *Cantar de los Nibelungos*. Una vez más, esto es una demostración del modo en que la comunicación mediante correos electrónicos permite el contacto con expertos de otras áreas, estimulando así el desarrollo de una interdisciplinaria capaz de enriquecer el trabajo final.

Gracias a las comunicaciones efectuadas y a la lectura del material reunido, logré delinear los contenidos de mi propuesta. Nuestro conocimien-

Una vez finalizada la fase de escritura se hacía necesaria una corrección. La mirada de los especialistas extranjeros se presentaba como la opción más indicada al tratarse de un tema tan particular. Por este motivo, procedí a enviarle la ponencia escrita a uno de los contactos establecidos, el historiador estadounidense Thomas Burns. Fui muy afortunado, ya que Burns no sólo me dio una corrección positiva con observaciones de gran utilidad, sino que también decidió enviarme una copia de su libro *Barbarians within the Gates of Rome : A Study of Roman Military Policy and the Barbarians, Ca. 375-425 A.D.* como obsequio. Ese magnífico gesto nos sirve para recordar que al ponernos en contacto con un experto foráneo nos estamos abriendo a intercambios cuyos resultados pueden sorprendernos de múltiples formas, tanto en lo académico como en lo personal.

El trabajo recibió una segunda corrección, en este caso realizada por Drinkwater, quién además de aportar su rigor académico británico me propuso realizar ciertas alteraciones estructurales a la ponencia. Una vez efectuados esos cambios, el escrito final quedó reordenado de forma muy favorable. Sólo el ojo de un especialista puede ayudarnos a encontrar esa combinación entre síntesis y claridad explicativa.

Había llegado el momento de presentar los resultados de la investigación. La opción surgió en el

XXVI Simposio Nacional de Estudios Clásicos, realizado entre agosto y septiembre del año pasado. La exposición de la ponencia representó la culminación de un proceso de trabajo desarrollado entre febrero de 2020 y julio de 2021. Espero que el relato de esta experiencia sirva para estimular el establecimiento de comunicaciones e intercambios con los grandes referentes de las temáticas que hemos elegido estudiar. La tecnología habilita espacios de comunicación que no deben ser desaprovechados.

UNIVERSIDAD DE MAR DEL PLATA

**CENTRO DE
ESTUDIOS HISTÓRICOS**
PROYECTO *CRONOS* ¿ESTÁS?

LA EDAD MEDIA JUGADA

INVESTIGAR, ENSEÑAR Y
COMUNICAR CUESTIONES
MEDIEVALES A PARTIR DEL JUEGO



Gerardo Rodríguez



Juan Francisco Jiménez Alcázar

Nuestra propuesta corresponde a un grupo de investigadores, docentes, extensionistas, becarios, doctorandos, profesionales y estudiantes de grado de la Universidad Nacional de Mar del Plata (Argentina) y de la Universidad de Murcia (España), abocados al estudio multidisciplinar del impacto que los videojuegos, las prácticas de gamificación y la realidad virtual tienen, en los jóvenes comprendidos entre los 12 y los 15 años de edad, en la generación, adquisición y transmisión del conocimiento histórico, en especial de los

tiempos medievales, que en el transcurso del segundo cuatrimestre de 2021 llevó adelante *Cronos, ¿estás? Proyecto de Comunicación Pública del Conocimiento Científico - Categoría Material didáctico, instalaciones y muestras*¹. En él cruzó los estudios históricos con los análisis lingüísticos y de género, las estrategias de comunicación y de publicidad y las tecnologías de la información y de la comunicación con la finalidad de promover una mejor comprensión del pasado utilizando diferentes tipos de videojuegos, en especial los videojuegos históricos.

Nos propusimos y logramos cumplir con los objetivos planteados originalmente, que a continuación resumimos.

El objetivo de difundir las potencialidades que tienen los videojuegos, la gamificación y la realidad virtual en la conformación del conocimiento

1 Aprobado según Resolución de Rectorado N°4503/21, radicado en el Grupo de Investigación y Transferencia “Tecnología, Educación, Gamificación 2.0” (TEG 2.0), del Centro de Estudios Históricos de la Facultad de Humanidades de la Universidad Nacional de Mar del Plata, en ejecución 01/07/2021 al 31/12/2021. Responsable: Gerardo Rodríguez. Integrantes: Juan Francisco Jiménez Alcázar (Facultad de Letras, Universidad de Murcia), Emiliano Aldegani, Cecilia Laura Verino, Nicolás Martínez Sáez, Juan Cruz Oliva Pippia, Viviana Talavera, Santiago Foti (Facultad de Humanidades, Universidad Nacional de Mar del Plata) y Santiago Emmanuel Rodríguez Domínguez (Facultad de Ciencias Económicas y Sociales, Universidad Nacional de Mar del Plata).

del tiempo histórico, tanto en el amplio marco que ofrece la sociedad virtual actual como en el contexto específico de la Historia Digital, lo alcanzamos cumplimentar por medio de las siguientes actividades y productos finales:

1. la difusión pública del conocimiento:

- micro radial 2º y 4º jueves de julio a diciembre de 2021, a las 14 horas: Programa Enlace Universitario – Radio Universidad FM 95.7 - Conducción de Pablo Salgado y producción de Cintia Vargas;
- participación en programas de televisión: en Canal 8 de Mar del Plata y en Canal de la Universidad Nacional de Mar del Plata;
- entrevistas radiales;
- notas periodísticas: en diario *La Capital* de Mar del Plata, *Enlace Universitario* y en *Portal Noticias*;

2. el curso de capacitación docente Videojuegos, gamificación y realidad virtual: de las consolas al aula y vuelta;

3. la creación de la Diplomatura en Extensión “Juegos, Educación, Cultura” en la Facultad de Humanidades, no prevista inicialmente, que comenzará a dictarse de manera virtual en mayo de 2022;

4. la edición digital de descarga libre y gratuita de

tres libros editados en relación al proyecto:

- *Catálogo de la exposición Cronos, ¿estás?*,
- *Videojuegos, gamificación y realidad virtual: de las consolas al aula y vuelta*,
- *Cronos, ¿estás?*

Todas las notas periodísticas se subirán al canal de YouTube en tanto que el ciclo radial será convertido en el Podcast *Cronos, ¿estás?*

El segundo objetivo, el de generar espacios de intercambios y encuentros tanto multidisciplinares como multigeneracionales, necesarios tanto para el desarrollo de las investigaciones de base, la transferencia, la extensión y la capacitación de agentes multiplicadores involucrados, lo cumplimentamos gracias a:

1. la participación en la muestra Universidad y Comunidad. La ciencia sale a escena, llevada a cabo en el Foyer del Teatro Auditorium los días 10 y 11 de noviembre de 2021,

2. el curso de capacitación docente;

3. los 3 (tres) libros editados, todos en formato digital y para descarga gratuita en los sitios web de:

- el Grupo de Investigación y Transferencia “Tecnología, Educación, Gamificación 2.0” del Centro de Estudios Históricos de la Facultad de Humanidades de la Universidad Nacional de Mar del Plata (Argentina) <http://www.teg20.org/>

- el del Grupo de Transferencia del Conocimiento Historia y Videojuegos de la Facultad de Letras de la Universidad de Murcia (España) <https://www.historiayvideojuegos.com/>

Las producciones obtenidas fueron variadas. Las enumeramos y presentamos.

1) Muestra: Universidad y Comunidad. La ciencia sale a escena, desarrollada en el Foyer del Teatro Auditorium los días 10 y 11 de noviembre de 2021, con un Código QR con la información de la muestra que remite al sitio web.

La Muestra, que en 2022 recorrerá Museos Municipales, espacios públicos y gremios del Partido de General Pueyrredon, consta de 9 paneles explicativos e ilustrativos referidos al conocimiento de los tiempos medievales a partir de los videojuegos y un catálogo en forma de libro que contiene referencias a la historia, la sociedad, la cultura, la religión, la economía y la política de la Edad Media reconstruida en los videojuegos, en particular los considerados videojuegos históricos, tal como puede verse en el *Catálogo de la exposición Cronos, ¿estás?*, a cargo de Juan Francisco Jiménez Alcázar y Gerardo Rodríguez, Mar del Plata, Universidad Nacional de Mar del Plata. Facultad de Humanidades, 2021. ISBN N°978-987-544-995-4.

2) Libros: editamos tres libros. Al mencio-

nado anteriormente como catálogo de la exposición y al indicado en el punto 3 como soporte bibliográfico para la capacitación docente, concluimos las reflexiones sobre el fenómeno lúdico, las discusiones generadas por las formas de jugar el tiempo y análisis en particular de videojuegos, con colaboraciones de autores de Argentina y de España: *Cronos, ¿estás?* dirigido por Gerardo Rodríguez y Juan Francisco Jiménez Alcázar; editado por Viviana Talavera y Cecilia Verino. Mar del Plata, Universidad Nacional de Mar del Plata. Facultad de Humanidades, 2021. ISBN N°978-987-544-997-8.

3) Capacitación docente: “Videojuegos, gamificación y realidad virtual: de las consolas al aula y vuelta”. Curso de 10 horas reloj de cursada virtual y evaluación final, todos los martes del mes de noviembre de 2021, de 18 a 20 horas. Las clases se grabaron y se encuentra en el canal de YouTube: <https://www.youtube.com/channel/UCHwP3woA-2ZoxaaSZv3XDzqA>

Gracias a esta capacitación fomentamos lo que algunos autores denominan “aprender de verdad”, para lo cual es necesario tener conocimiento, pero especialmente habilidades que permitan recuperarlos y aplicarlos. Y estimamos que los videojuegos constituyen un elemento esencial y una de las vías posibles para poder realizar tales aprendizajes. Somos conscientes de que es un camino que comienza

ahora, a pesar de que las bases están puestas desde hace un par de décadas, pero las dificultades que existen están ahí tanto por determinadas actitudes negativas hacia el fenómeno, fundamentalmente por el desconocimiento del medio, como por obstáculos propios y que son inherentes al videojuego, como las posibilidades de uso.

¿Por qué los videojuegos, la gamificación y la realidad virtual? Porque ofrecen un entorno de aprendizaje complejo y rico, pero sobre el que resulta necesario intervenir pedagógicamente, con la precisión de usar estrategias educativas para integrarlos de una forma coherente y adecuada al aula. Además, los diversos títulos y producciones existentes no tienen por qué responder a contenidos curriculares concretos, sino que pueden ser utilizados para trabajar competencias digitales y servir de base para múltiples actividades. En este sentido, el *Informe Horizon 2016-Educación Superior* señala como tendencias para los próximos años la consecución del aumento de los programas de aprendizaje mixto —educación presencial y a distancia, a medida que se entienden mejor sus posibilidades, su flexibilidad, su facilidad de acceso y el potencial de integración de tecnologías multimedia—, y el rediseño de los espacios de aprendizaje; nuevas formas de enseñanza y aprendizaje, como la *flipped classroom*, necesitan nuevos tipos de espacios más

flexibles y que faciliten el uso de todo tipo de dispositivos. Se están creando “aulas inteligentes” que facilitan la videoconferencia web y otros tipos de comunicación y colaboración remota, con pantallas grandes y un buen ancho de banda sin hilos. De igual forma, se persigue avanzar en culturas de la innovación, con el fin de generar innovación. En cuanto a los retos significativos menciona la adopción de la tecnología educativa, la combinación de aprendizaje formal e informal y el mejoramiento de la alfabetización digital.

Nuestra propuesta, que recupera estas consideraciones en relación a la utilización de los videojuegos en el aula, valora también la interrelación que se produce en la tríada *Docencia-Investigación-Extensión* en el ámbito universitario como esencial al momento de diseñar y desarrollar proyectos que articulan las experiencias y saberes de la academia con los saberes y experiencias del entorno.

De esta capacitación formaron parte Gerardo Rodríguez, Juan Francisco Jiménez Alcázar, Emiliano Aldegani, Nicolás Martínez Sáez, Cecilia Verino, sumándose especialmente invitadas Jimena Caballero Contreras y Stella Maris Massa. Entre todos hemos elaborado el libro de consulta y guía *Videojuegos, gamificación y realidad virtual: de las consolas al aula y vuelta*, dirigido por Gerardo Rodríguez; Juan Francisco Jiménez Alcázar y Stella

Maris Massa. Mar del Plata, Universidad Nacional de Mar del Plata. Facultad de Humanidades, 2021. ISBN N°978-987-544-996-1.

Al curso asistieron interesados de la Provincia de Buenos Aires (Mar del Plata, Tandil), Santa Fe (Rosario), Río Negro (El Bolsón) y Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Esta subido en <https://www.youtube.com/channel/UCHwP3woA2ZoxaaSZ-v3XDzqA>.

4) Diplomatura en Extensión Juegos, Educación, Cultura: es fruto del trabajo de este equipo en relación a la importancia de los juegos tanto en las actividades lúdico-recreativas como formativas. En esta diplomatura, coordinada por Emiliano Aldegani y Gerardo Rodríguez, participan Jimena Caballero Contreras, Juan Francisco Jiménez Alcázar, Nicolás Martínez Sáez y Stella Maris Massa, proponemos estudiar la cuestión de los juegos analógicos, los juegos digitales y la creación de mundos virtuales, prestando especial atención a la construcción de las representaciones sociales que presentan las narrativas digitales, a partir de un análisis de la estructura simbólica prototípica que se observa en los entornos virtuales propios de los videojuegos y las narrativas interactivas. A su vez, se incorporarán herramientas conceptuales que permitan interpretar y explicitar el discurso ideológico que comportan los videojuegos actuales, su

carácter persuasivo y la revalorización que proponen de aspectos morales vinculados a la acción.

Estas herramientas conceptuales permitirán, a su vez, analizar el discurso ideológico expresado en juegos analógicos y otras prácticas asociadas como la ludificación de procesos productivos, de procesos de aprendizaje y entrenamiento.

La gamificación es una técnica usada en varios ámbitos que consiste en que se adquieran conocimientos, habilidades y destrezas a través de mecánicas de juego, ya sea con ayuda de dispositivos electrónicos o sin ellos.

Los educadores, los entrenadores militares, los simuladores de vuelo son algunos de los ejemplos más comunes, pero, poco a poco, la gamificación ha salido de las aulas y ha llegado a clínicas y hospitales, donde se utiliza para capacitar al personal de salud al mismo tiempo que para ayudar a niños y adultos a mejorar los síntomas de todo tipo de trastornos neurológicos y mentales. En este sentido, los contenidos propuestos en la diplomatura buscan brindar a los participantes un panorama actualizado respecto de las diferentes perspectivas de apropiación y de implementación de actividades que implican la utilización del juego como dispositivo para mejorar las prácticas de aprendizaje, o para la articulación de espacios recreativos con diferentes actividades.

En esta oportunidad, acompañan esta presentación general, esta defensa de la necesidad y utilidad de los videojuegos en la formación universitaria, los trabajos de Javier Chimodeguy, Juan Cruz Oliva Pippia y Laura Cecilia Verino referidos a cómo jugar la Antigüedad tardía, la Alta Edad Media y la Baja Edad Media, desde diferentes perspectivas historiográficas y teóricas, que recuperar desde los estudios político-militares a las perspectivas de género.

LA EDAD MEDIA JUGADA

LA ANTIGÜEDAD TARDÍA



Javier Chimondeguy
jchimondeguy@gmail.com

En el siguiente trabajo presentaremos una secuencia didáctica en la que se tomarán elementos vinculados a las nuevas tecnologías para repensar formas de abordar el pasado medieval.

Se tendrán en consideración plataformas que desde la perspectiva de la multi-alfabetización¹ pueden ser entendidas como textos audiovisuales: los videojuegos y la cartografía histórica como parte de los escenarios de juego.

Los videojuegos y los mapas que trabajaremos serán entendidos como textos, que los nativos digi-

1 B. Cope, M. Kalantzis, G. Zapata, *Las alfabetizaciones múltiples: teoría y práctica*, Barcelona, Octaedro, 2019, pp. 9-23.

tales *leen* cada vez que juegan y que se utilizarán en la propuesta didáctica con dos objetivos: en primer lugar, complementar la lectura de textos escritos sobre el tema y en segundo lugar, reflexionar sobre el lugar que tienen los juegos como fuente de información en Historia, y problematizar la existencia de medievalistas *gamers*².

Abordaremos el período de la Antigüedad Tardía, que va desde el siglo III al VII en el mundo mediterráneo y Europa septentrional³, desde Britannia hasta el Imperio Parto, a partir de la lectura del *Manual de Historia Medieval. Siglos III al XV*⁴ y algunas imágenes tomadas del videojuego *Total War: Attila*⁵.

La cartografía es central para comprender estos espacios, las circulaciones de personas, saberes y objetos, ya que se trata de procesos que nos son

2 J. F. Jiménez Alcázar, *De la Edad de los Imperios a la Guerra Total. Medievo y videojuegos*, Murcia, Compobell, 2016, pp. 195-218.

3 A. Cameron, *El mundo mediterráneo en la Antigüedad tardía (395-600)*, Barcelona, Crítica, 1998.

P. Brown, *El mundo en la Antigüedad Tardía. De Marco Aurelio a Mahoma*, Gredos, Madrid, 2012.

4 G. F. Rodríguez, y J. Rigueiro, *Manual de Historia Medieval Siglos III a XV*, Mar del Plata, GIEM, 2015.

5 *Total War: Attila* es un videojuego lanzado en el año 2015, que forma parte de la exitosa franquicia Total War, una saga de quince videojuegos históricos y míticos desarrollados por The Creative Assembly desde el año 2000 hasta el presente.

menos familiares que los que se dieron en los reinos medievales. Por lo tanto, los mapas, ya sean de divisiones políticas, áreas de influencia, redes comerciales o de peregrinaje, permiten al lector y al alumno comprender mejor el mundo mediterráneo de la Antigüedad tardía.

El segundo elemento, los videojuegos, también permiten un acercamiento a las ciudades, los paisajes, los conflictos y las sociedades del período. Al igual que con la cartografía, la relativa escasez de algunos temas tardo-antiguos en el mundo *gamer*, permite reflexionar sobre la ausencia de esta perspectiva historiográfica entre la industria de los videojuegos, que privilegia una mirada sobre la caída del Imperio Romano abrupta y la clásica idea de oscuridad medieval sin conexión con el mundo antiguo.

Por ello, se vuelve un desafío encontrar ejemplos de videojuegos tardo-antiguos, mientras abundan juegos sobre las cruzadas (mundo pleno-medieval) o la Roma Imperial (antigüedad clásica). Es una tarea compleja encontrar videojuegos sobre Bizancio en el período Justiniano, las invasiones germánicas o el desarrollo del islam. Incluso el mundo carolingio, si bien se encuentra en los márgenes de la Antigüedad Tardía, también es un gran ausente en el mundo de los videojuegos.

Además de utilizar estos dos elementos como disparador en la presentación de los estudiantes, los

mismos deberán emplear sus habilidades de lectura y escritura para leer críticamente el texto elegido y elaborar una síntesis de lo que propone, con quien discute, que imagen brinda del mundo mediterráneo tardo-antiguo y porqué el tema es relevante para comprender el mundo medieval.

La temática seleccionada será abordada desde diversos enfoques, intentando incentivar el debate entre todos los actores de la secuencia. En ese sentido, se presentarán las propuestas de los autores contenidos en el *Manual de Historia Medieval*. El análisis de texto consiste en la ubicación del mismo y su autor en el contexto histórico e historiográfico, es decir, en qué tradición se enmarca y frente a cuál se presenta como disruptiva, sus hipótesis centrales y secundarias, las fuentes de análisis, el desarrollo del texto y su conclusión.

METODOLOGÍA DE TRABAJO ACTIVIDADES

El práctico que plantearemos será el de la Antigüedad Tardía, en el cual está plasmado, entre otros procesos, el significado de la categoría historiográfica, central para entender la transición, para algunos autores, o el paso del mundo antiguo al mundo medieval, así como las pervivencias y resignificaciones de estructuras antiguas.

Se buscará dar una comprensión, debate y acer-

camiento a la temática de cómo enseñar y aprender el mundo tardo-antiguo en cualquier ámbito de enseñanza, ya que es muy importante el futuro rol docente de los alumnos de la carrera de Historia.

La propuesta es debatir y reflexionar de manera grupal. Se harán análisis del texto y los estudiantes reflexionarán en torno a una serie de problemas, que se irán exponiendo a partir de preguntas disparadoras. Los alumnos deberán elaborar un ensayo, que dé cuenta de reflexiones en torno a esas líneas problemáticas. Además de trabajar con las preguntas disparadoras, los alumnos deberán utilizar como base las páginas 39-126 del *Manual de Historia Medieval. Siglos III al XV*⁶, en el que se plantean los debates y principales características de los siglos tardo-antiguos.

Los mapas y las imágenes de los videojuegos servirán como disparador para reflexionar en torno a la posibilidad de aprender historia medieval a través del uso de estas herramientas en el aula.

Entre los videojuegos más conocidos, solamente dos suceden en la Antigüedad Tardía: *Age of Empires II* y *Total War: Attila*. El primero de ellos, si bien empieza en el siglo IV, se extiende a lo largo de toda la Edad Media y llega hasta entrado el siglo

6 G. F Rodríguez, y J. Rigueiro, *ob. cit.*, pp. 39-126 (siglos III al VII).

XVI. Sin embargo, la entrega de la franquicia *Total War*, abarca casi exactamente la periodización que para algunos historiadores tiene el período histórico que aquí nos ocupa, ya que va del 395 al 815.

En la propuesta docente comenzaremos con una serie de preguntas disparadoras para reflexionar sobre el tema en general:

Primer Bloque de Interrogantes:

¿Cómo está representada la Antigüedad Tardía en los videojuegos? ¿Cuáles son los aspectos más interesantes para representar del período tardo-antiguo? ¿Por qué el único videojuego que transcurre casi exactamente en los siglos tardo-antiguos lleva por nombre Atila?

Después de debatir y reflexionar estos interrogantes se muestra el mapa de la campaña de Atila, en la que es posible advertir los entramados socio-políticos más relevantes del período.

En cada bloque de interrogantes, se les pedirá a los estudiantes que piensen primero que preguntas se le pueden hacer a la imagen. Qué más nos dice además de su dimensión connotativa. Por qué los diseñadores eligieron representar esas características y no otras. Después del intercambio, el docente contextualizará las imágenes dentro de la narrativa del juego y planteará otras preguntas.



Mapa de Religiones en la Antigüedad Tardía.
Videojuego Total War: Attila (2015)



Mapa del orden público en la Antigüedad Tardía.
Videojuego Total War: Attila (2015)

Segundo bloque de interrogantes:

¿Qué idea de religiosidad y orden público nos brinda el juego, a partir de estas imágenes? El orden público se desvanece a medida que avanza el siglo V y esto se asocia a la caída de las ciudades. ¿Cómo se verá reflejado esto en el juego? ¿La lectura de la clase propone una mirada diferente del período?



Facciones jugables. Videojuego Total War: Attila (2015)

Además de estas facciones principales, es posible jugar con los jutos, los gautas, los danos, los lombardos, los alamanes, los burgundios, los pictos, los caledonios, los eblanis, los aksumitas, los himyaritas, los tanúkhidas.

Tercer bloque de interrogantes:

¿Qué podemos imaginar a partir de las imágenes de cada una de las facciones? ¿Las facciones representan la complejidad de las estructuras socio-políticas del período? ¿Qué información obtienen los jugadores de *Total War: Attila*? ¿Existe una generación de medievalistas *gamers*, que han conocido el mundo medieval a través de los videojuegos?

ACTIVIDAD FINAL

A partir de las reflexiones e interrogantes, los alumnos deberán elaborar un ensayo que dé cuenta de la Antigüedad tardía en el videojuego *Total War: Attila*.

Los ensayos deberán contemplar algunos de los siguientes temas y elaborar una reflexión crítica sobre los mismos: elementos centrales de la Antigüedad tardía, el espacio geográfico en el que se desarrolló, cuestiones sociales, políticas y culturales, su resignificación en los videojuegos, la posibilidad y los límites de aprender a través del videojuego, los

usos de los videojuegos en la enseñanza de historia medieval y la factibilidad de acceder a la historia medieval a través de los mundos ludoficcionales.

EVALUACIÓN

Como hemos visto en las páginas precedentes, los videojuegos como imagen y como textos audiovisuales complementan la lectura de textos de historia e introducen nuevas preguntas, interrogantes y mundos posibles.

La evaluación de la actividad tendrá en cuenta el proceso: el debate, las reflexiones, las preguntas que se le pueden hacer a las imágenes, el intercambio para entender la dinámica del juego y por último se tomará en consideración el ensayo elaborado por los estudiantes.

LA EDAD MEDIA JUGADA

HAMBRUNAS, GUERRAS
Y PESTES



Juan Cruz Oliva Pippia
uann.oliva28@gmail.com

“**A**micia, quiero ver a mamá” dice, con temerosa voz, un pequeño niño. La respuesta que él obtiene no es más tranquilizante: “Mamá está muerta, Hugo. Nunca volverás a verla”.

Son estas las primeras palabras que escuchamos en el tráiler de *A plague tale: Innocence*, videojuego nominado para la categoría “Mejor Narrativa” en la entrega de los Games Awards 2019. El juego nos inserta en la Francia de 1348 y nos hace parte de la historia de Amicia y Hugo de Rune, dos jóvenes hermanos que se ven obligados a abandonar su poblado de origen, huyendo de la Inquisición e intentando garantizar su supervivencia en un mundo de “demasiada hambre, demasiada guerra, demasiada peste, (y) demasiada muerte”¹.

1 E. Portela, “La peste negra y las crisis agrarias”. En S. Claramunt, E. Portela, M. González & E. Mitre., *Historia de la Edad Media*, Barcelona, Ariel. 2018, p. 258

Hacia principios del siglo XIV, en el alba del período que conocemos como Baja Edad Media, el incremento en la producción de granos y cereales, que había predominado durante los últimos dos siglos a causa de la extensión de la superficie cultivada, sufrió una fuerte depresión sin ningún tipo de mejora técnica o tecnológica que pueda amortiguar su caída. Sarasa Sánchez ilumina que “el viejo continente atravesaba una crisis de ahogo y que había llegado al límite de su expansión espacial, económica y mental”². Eran muchas las bocas para alimentar y cada vez menos el alimento disponible. Nuevas amenazas renacerían del olvido, acechando a un futuro sentenciado por la historia. Las malas cosechas, la subalimentación y el hambre conformaron un caldo de cultivo ideal para el aumento de pérdidas de vidas humanas, el deterioro en la capacidad de resistencia biológica de las personas y la proliferación de nuevas enfermedades e infecciones. Allí, en el año 1348, arriba la llamada Peste Negra, enfermedad recurrente que generó una serie de devastadoras epidemias en la segunda mitad del siglo XIV. Las consecuencias demográficas fueron catastróficas. La muerte se paseaba por las calles de las ciudades infundiendo miedo y angustia en to-

2 E. Sarasa Sánchez, E., *Las claves de las crisis en la Baja Edad Media (1300-1450)*, Barcelona, Planeta, 1991, p. 26

das las sociedades. Tanto paseaba la muerte que los mismos personajes medievales comenzaron a pensarla y temerle de nuevas y distintas maneras. La peste se convirtió, sin dudas, en la más cruel y atroz calamidad que alguien podía atravesar.

El videojuego que nos ocupa construye una serie de diversos escenarios que pretende transmitir al jugador todos los síntomas de un período de crisis. Su correr da cuenta de las consecuencias humanas, materiales y psicológicas de la peste, así como también la presencia constante y acechante de la guerra y del Santo Oficio. Recorrer las calles de una ciudad sitiada por la enfermedad, caminar por los pasillos de una Universidad o de una iglesia, encontrarse cara a cara con lo que pudieron haber sido los restos de una batalla enmarcada en la Guerra de los Cien Años, son sólo algunas de las posibilidades en las que podemos adentrarnos, analizar e interpretar. Necesario resulta mencionar, para el público jugador, el alto nivel de **¡spoilers!** que posee el artículo.

A plague tale: Innocence es un videojuego de aventura-acción (con algunos tintes de lógica) que narra la historia de dos jóvenes hermanos pertenecientes a una pequeña nobleza local, Hugo y Amicia de Rune, que se ven obligados a abandonar su hogar, huyendo de los hombres armados de la Inquisición. Si nos valemos de las tipologías de videojuegos que

representan la historia desarrolladas por Ramón Méndez, podríamos calificar al juego dentro de la categoría de aquellos que ofrecen una recreación realista de un contexto histórico real para presentar una narración ficticia o fantástica. En estos videojuegos, “los desarrolladores pusieron sumo cuidado en pulir todos los aspectos de la obra para que se recrease la realidad con la mayor fidelidad posible”³. Sin dejar de lado esta recreación de la realidad, la trama se encuentra envuelta, necesariamente, en un relato ficticio y/o fantástico. En otros juegos de similares características, como podría serlo *Assassin's Creed* (Ubisoft, 2007), los diálogos o sonidos callejeros se vuelven aleatorios y hasta repetitivos. Sin embargo, en *A plague tale: Innocence* estos diálogos y sonidos parecen estar agregados de forma minuciosa, respondiendo directamente a las necesidades circunstanciales del juego. Así, los pocos diálogos callejeros que oímos al jugar son de gran relevancia y nos revelan información muy valiosa para el enriquecimiento del análisis de la trama.

En el año 1347, barcos mercantiles italianos transportaron la Peste Negra desde el puerto de la

3 R. Méndez, “El videojuego como medio documental: tipologías de representación videolúdica de la realidad” En J. Jiménez Alcázar, G. Rodríguez, & S. Massa (coords.), *Humanidades digitales y videojuegos*, Murcia, Universidad de Murcia, Servicio de Publicaciones, 2020, p. 98

ciudad de Caffa, en Crimea, hasta Constantinopla a través del Mar Negro, y hasta distintos puertos de la costa del Mediterráneo. Según Ole Benedictow⁴, estos fueron los acontecimientos cruciales que desencadenaron la macabra difusión de la peste por Oriente Medio, Asia Menor, el norte de África y Europa.

Situándonos, ya en el videojuego, en el Reino de Francia del año 1348, observamos que la peste, como enfermedad, no había llegado aún al poblado de los de Rune. Sin embargo, sus habitantes parecían saber sobre la existencia de la enfermedad y tener una idea con respecto a ella. Cuando en los primeros minutos de juego nos adentramos en la capilla del pueblo, nos encontramos con un hombre arrodillado (tal vez monje o miembro del clero) de frente al altar, rezando a San Sebastián: “Líbranos del mal, concédenos salud eterna y no permitas que la plaga llegue a nuestras puertas”. Aunque nuestro personaje no haya vivido en carne propia la situación de peste, el miedo a ella y sus soluciones espirituales (tales como rezarle a San Sebastián, santo frecuentemente utilizado como “antipeste”) ya se encontraban en la cotidianidad de los habitantes del pueblo. La peste continuaba siendo un problema futuro y desconocido de forma directa.

Son estas las experiencias e ideas con las que

4 O. Benedictow, *La Peste Negra (1346-1353). La historia completa*, Madrid, Ediciones Akal, 2020

Amicia y Hugo cuentan al momento de abandonar su lugar de origen. La peste no es, por ahora, su principal preocupación. Ellos huyen dado que la Inquisición se ha encargado de asesinar a sus padres y seres cercanos. El miedo inicial es, entonces, el miedo de unos pequeños que han visto cómo sus padres fueron atravesados por espadas. Un temor a la agresividad y a la muerte violenta, características de la Baja Edad Media. En su huida y desesperación, los hermanos de Rune llegan a una ciudad en la que intentarán conseguir ayuda. Pero esta ciudad, a diferencia de su pueblo, ya había conocido la peste. Tanto el jugador como los pequeños de Rune avanzarán, ahora, un paso más en su forma de conocer y entender a la enfermedad.



Una feria o mercado nos espera en las puertas de la ciudad. Sin embargo, nadie se encuentra allí ofreciendo sus alimentos o productos artesanales. Por el contrario, el escenario se nos presenta sorpresivamente calmo y silencioso. La música desaparece por completo, acentuando una extraña sensación de soledad. Nos encontramos solos, con nuestros pasos y sonidos de insectos. La comida exhibida se encuentra rodeada de moscas y da evidentes signos de putrefacción, como si nadie hubiese estado en esa feria durante los últimos días. Con un tono de preocupación, Amicia se pregunta “¿Dónde están todos?”. Segundos después, nos adentramos en las calles de la ciudad y nos encontramos algunas personas en las puertas de sus hogares. Cuando estas personas logran vernos, se esconden rápidamente dentro de sus casas y cierran bruscamente las puertas, dejando las calles desiertas, tal como se observa en la Imagen 1. Los gritos y pedidos de auxilio de Amicia no parecen funcionar. Aquel miedo a un problema que parecía lejano en el tiempo estaba dando lugar a un nuevo miedo: al de encontrarse en la *ciudad sitiada por la enfermedad*⁵.

En la ciudad sitiada que describe Jean Delumeau en su obra *El miedo en Occidente* reina el silencio y

5 J. Delumeau, *El miedo en Occidente*, Barcelona, Taurus, 1978. Recuperado de: <https://lectulandia.me/> 2020

la soledad. La agitación y las conversaciones familiares, los sonidos diarios que emanaban de las ferias y de los trabajos artesanales, los encuentros vecinales puerta con puerta, las canciones y juegos de los niños y muchas otras cosas más desaparecieron por completo de la realidad urbana. Mínimos detalles cotidianos e imperceptibles cambiaron a raíz de la enfermedad. Miedo e inseguridad es aquello que demostraron las mujeres que Amicia y Hugo se encontraron en la ciudad, y es que “la inseguridad no nace sólo de la presencia de la enfermedad, sino también de una desestructuración de los elementos que integraban el entorno cotidiano”⁶.

Con sus puertas cerradas (ocasionalmente, marcadas de blanco para detectar a los contagiados) y con ventanas bloqueadas con clavos y maderas, el paisaje que el videojuego nos presenta es constante y repetitivo. La angustia y el terror son transmitidas de forma directa a la pareja de hermanos. Por el miedo del contagio mutuo, sostiene Delumeau, los habitantes de las ciudades se apartan unos de otros, evitando abrir las ventanas de su propia casa y sobreviviendo con las pocas reservas alimenticias que se han podido acumular con anterioridad.

Para caracterizar estos períodos de peste, el autor utiliza el término de *soledad forzada*, muy su-

6 *Ibidem*, p. 196

gerente y aplicable al videojuego. No sólo el trato entre las personas se volvió distante y con precauciones extremas de por medio, sino que también el trato humano parecía hasta desaparecer. Cuando alguien se encontraba en una posición de necesidad en tiempos de estabilidad, por regla general, los habitantes se hacían cargo de brindar la ayuda pertinente. Pero aquí, las relaciones humanas fueron trastocadas completamente y el abandono a aquellos que necesitaban ayuda se transformó en la nueva reacción por defecto. Haciendo propias las palabras de Francisco de Santa María, Delumeau nos dice: “Se rehúsa toda piedad a los amigos, puesto que toda piedad es peligrosa. Como todos tienen la misma consigna, apenas tienen compasión unos de otros”⁷. Cuando Amicia necesita ayuda dice, frente a una puerta cerrada: “¡Disculpen! ¡Soy la hija del señor Robert de Rune!”. Ningún título, privilegio o estamento parece tener validez frente a la peste. El abandono estaba asegurado y el inicio de una tensa melodía de cuerdas (con algunos cuervos de fondo) parece estar de acuerdo. Esta soledad forzada es la que reina en nuestra primera desventura en la ciudad sitiada por la enfermedad.

No obstante, el juego avanza, abandonamos la ciudad y, para Hugo y Amicia, la peste y sus conse-

7 *Ibidem*, p. 133

cuencias parece ser problema de aquella población dejada atrás. La preocupación más “tangible” del jugador continúa siendo la Inquisición. Debemos evitar a sus hombres armados para seguir en juego. Sin embargo, cuando nos encontramos en un ámbito más rural, llegando a la granja de Laurentius presenciamos una escena que consideramos clave en el desarrollo narrativo del juego. A los gritos de “¡Retirada! ¡Retírense todos!” observamos a un grupo de hombres de la Inquisición huyendo desesperadamente, con sus carros y caballos, de la granja a la cual nosotros recién estamos llegando. ¿Qué significa esto? Que la Inquisición también le tiene miedo a algo. Y, en las ideas que eso nos transmite, hay un peligro mucho mayor que el Santo Oficio.

Hasta aquel momento, dentro del videojuego, la peste era algo más bien abstracto, una suerte de enemigo invisible que aún no podía hacernos daño físico. Sólo podíamos percibir las consecuencias de su existencia, tales como el hambre, la locura colectiva, la soledad forzada, etc. En un videojuego de aventura, con sus mecánicas de juego ya establecidas (disparar con una honda, esconderse entre los arbustos, etc.), un “villano” abstracto o invisible no podría ser combatido ni evitado. Y es aquí en donde cambia la forma en la que se nos presenta la peste: es materializada en colonias de miles y miles de ratas, una auténtica plaga. La peste son las ratas. Si

las ratas te muerden, “has muerto”. Y aunque entre en contradicción con las teorías que sostienen que la peste es una enfermedad infectocontagiosa que se transmite al hombre a través de la pulga de la rata (y no del mordisco de la rata en sí)⁸, el hecho de cristalizar a la peste en el cuerpo de muchísimas ratas le da entidad a la misma, permitiéndole ser algo visible, tocable (“algo material”) y factible de ser un personaje combatible dentro de las mecánicas que el juego nos propone.

Es así, que cuando entramos a una segunda ciudad sitiada por la enfermedad (la ciudad de la universidad) ya conocemos de donde proviene el peligro de la peste y las consecuencias que puede traerle a los habitantes de una población. Pero, en la oscura noche, este nuevo escenario es mucho más desolador. No logramos siquiera entrar a la ciudad que nos encontramos con lo que vemos en la Imagen 2, una multitud de personas con antorchas, a lo lejos, evacuando la ciudad. Oímos a algunos miembros de la Inquisición hablar: “Saben que si se quedan van a morir, ¿crees que se irán por decisión propia?”. Tal como nos indica Delumeau, la solución más adecuada consistía en huir de la peste.

8 G. Rodríguez, C. Bahr y M. Zapatero, *Historia medieval: siglos III a XV*. Mar del Plata, GIEM, 2018 Recuperado de: <http://giemardelplata.org/>

Aquellos que tenían mayores posibilidades materiales eran los primeros en irse, sembrando la locura en el resto de la población e incitando al abandono de la ciudad por parte de los pobres. De hecho, bajo ciertas circunstancias, el Santo Oficio parecía tener el control sobre los procesos de evacuación urbana. “Pero esta evacuación colectiva improvisada y esta afluencia a las puertas de una ciudad que pronto iban a cerrarse adquirirían apariencias de éxodo”⁹. Muchos partían, sí, pero pocos sabían en dónde terminarían y cuál sería su destino.



9 J. Delumeau, *ob.cit*, p. 131

El panorama dentro de la ciudad es devastador. Como vemos en la Imagen 3 del videojuego, la calle ya no estaba vacía (como en la primera ciudad) sino que estaba cubierta de cadáveres amontonados, rodeados de cuervos, insectos e, incluso, algunos cuerpos con vida aun agonizando, tosiendo y pidiendo ayuda. “¿Es lo mismo en todas partes?” se pregunta Amicia.



En toda sociedad, la muerte implica una liturgia y rituales determinados (por ejemplo, un entierro o un velorio en la sociedad argentina del siglo XXI). Pero tanto en los tiempos de peste como de guerra, señala Delumeau, la conclusión de la vida de las personas se desarrollaba en circunstancias de caos, de anarquía, de horror y de interrupción

de las costumbres más arraigadas del pensamiento colectivo. Estamos hablando de una abolición de la muerte personalizada, sin pompas fúnebres ni ceremonias. Lo que más importaba, en esos momentos de desesperación, era deshacerse de los cadáveres de la forma más rápida posible, “nada distinguía ya el fin de los hombres del fin de los animales”¹⁰. Al verse privada de los procesos ceremoniales y litúrgicos cristianos, en donde se atravesaba un abandono de la vida sacralizado y enmarcado en un conjunto de ideas compartidas colectivamente, el riesgo que corría la población de caer en la desesperación y la locura era muy alto. Para la mentalidad de la época, morir sin confesión alguna y sin la recepción de los últimos sacramentos, significaba que, al momento de dejar la vida, uno se enfrentaba a la condenación y al castigo eterno¹¹. Ni la muerte era respetada por la peste. Al tiempo que jugamos, morimos y tenemos miedo. Nos adentramos en el pasado y encontramos respuestas al por qué de nuestros días.

10 *Ibidem*, p. 136

11 O. Benedictow, *ob.cit*

LA EDAD MEDIA JUGADA

MUJERES, GÉNERO
Y PODER



Cecilia Laura Verino
cecilialaura@gmail.com

Muchos elementos culturales que constituyen “imágenes del poder” es decir, que marcan visiones dominantes en la sociedad lo hegemónico discurren en nuestra sociedad y han surgido al calor del devenir del tiempo. Cabe aclarar que, en palabras de Edward Said: ninguna identidad cultural aparece de la nada; todas son construidas de modo colectivo sobre las bases de la experiencia, la memoria, la tradición (que también puede ser construida e inventada), y una enorme variedad de prácticas y expresiones culturales, políticas y sociales (...) ¹

1 E. Said. “Cultura, identidad e historia”; en G. Schröder y H. Breuninger (Comps.), *Teoría de la cultura. Un mapa de la cuestión*, Buenos Aires; Fondo de Cultura Económica, 2005, pp. 39.

Uno de los medios más consumidos por los adolescentes y que pone en circulación estas imágenes son los videojuegos. Muchos científicos sociales coinciden en considerarlos “espacios de relación y de creación identitaria” además de vehículos para la “transmisión intergeneracional de conocimientos y valores”. Además, inciden en las poderosas herramientas de socialización que son los videojuegos, principalmente a través de los valores que difunden². Además, los videojuegos están fantásticamente realizados, los diseños son de altísima calidad, la recreación de entornos reales o ficticios es maravillosa, sus guiones son de gran originalidad, y en muchas ocasiones suelen estar vinculados a películas de cine o personajes míticos. Las posibilidades de estudios estéticos sobre videojuegos son viables en la actualidad por su contenido artístico no efímero, que los acercan más al objeto ideal de las humanidades, la obra de arte, haciéndolos visibles y comprensibles desde un punto de vista textual para el “observador estético”.³ Por todo ello, generan una cultura propia, un tema de intercam-

2 T. Bueno Doral y N. García Castillo “Estereotipos de género y videojuegos: análisis de la imagen de la mujer transmitida en sus carátulas” *I Congreso Internacional de Comunicación y Género*. Sevilla. 5, 6 y 7 de mayo de 2012, pp. 1492-1493.

3 M. Tamayo Acevedo. “La imagen visual en los videojuegos: un acercamiento desde el arte y la estética” *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*, vol. XIX, 38 (2013), pp. 29-46.

bio y de relación a partir de los símbolos, los personajes o las marcas. Entonces, podemos que poseen un gran atractivo para niños y jóvenes. Por último, la temática de los videojuegos suele promover una serie de valores y actitudes coincidentes con los que imperan en la sociedad que nos ha tocado vivir. Nos estamos refiriendo al consumismo, la competitividad, la velocidad, el erotismo y el sexo, la agresividad o incluso la violencia.⁴

Una de las autoras de referencia es Megan Condis⁵. Su trabajo *Gaming Masculinity: Trolls, Fake Geeks, and the Gendered Battle for Online Culture*, tiene como eje las identidades de género y las relaciones que se entrama a partir del videojuego. El punto de partida es la muerte de una imagen particular del jugador: el estereotipo de adolescente nerd blanco y heterosexual que se burla de cualquier entretenimiento digital que no sea hardcore. Pero aquello ya no representa a la comunidad gamer debido a la presencia cada vez mayor de mujeres y miembros del colectivo LGT-

4 F. Garcia Fernández. “Videojuegos: Un análisis desde el punto de vista educativo” Civertice.com, pp. 9 (PDF electrónico) URL: http://www.irabia.org/departamentos/nntt/proyectos/futura/futura06/Analisis_educativo.pdf. Consultado el: 1 de abril de 2022.

5 M. Condis. *Gaming Masculinity: Trolls, Fake Geeks, and the Gendered Battle for Online Culture*, Iowa, University of Iowa Press, 2018, pp. 15.

BQ+ dentro de la comunidad gamer. Es por ello que la autora invita a pensar como pueden ser entendidos género, sexualidad y raza, y la manera en la cual estos conceptos son reformulados.

En conclusión, creemos que plantear estas problemáticas abordadas desde uno de los pasatiempos más frecuentes de nuestros alumnos puede ser de gran ayuda en este proceso de cuestionamiento de los lugares comunes que los mismos transmiten. Consideramos una propuesta pedagógica adecuada poner en diálogo estos postulados teóricos con lineamientos de la ESI (Educación Sexual Integral, de Argentina) para abordar estos títulos lúdicos.

PROPUESTA PEDAGÓGICA

Uso de los siguientes lineamientos ESI:

- La reflexión y análisis crítico referido a las tecnologías de la reproducción y de intervención sobre el cuerpo. (Filosofía)
- La reflexión y análisis crítico en torno a la valoración de patrones hegemónicos de belleza y la relación con el consumo. (Filosofía)
- La indagación y análisis crítico sobre la construcción social e histórica del ideal de la belleza y del cuerpo para varones y mujeres. (Educación Artística)
- El abordaje y análisis crítico de la femineidad. La reflexión sobre las representaciones

dominantes: fragilidad y pasividad. La identificación de estereotipos en la construcción de la femineidad en las mujeres. (Formación Ética y Ciudadana)

PROPUESTA PEDAGÓGICA: ANÁLISIS DE IMÁGENES.

Presentación fotografías a alumnos para disparador de ideas y opiniones, a través de las siguientes preguntas:

¿Qué características corporales tienen las mujeres que se observan en las imágenes?

¿Qué actitudes crees que inspiran?

¿Cómo están vestidas?

¿Qué funciones piensan que cumplirían en la historia narrada en el videojuego?

¿Estarían cómoda cumpliendo sus objetivos con esas vestimentas o solo obedecen a una cuestión estética?

LA MUJER BAJOMEDIEVAL EN LOS VIDEOJUEGOS: ROLES.

Los siguientes personajes nombradas a continuación serán analizadas con las preguntas anteriormente formuladas:

Gobernantes. Isabel de Castilla, Civilization V.

Isabel la Católica (1451-1505) fue una de las

monarcas más célebres y memorables de la Historia de la Península Ibérica. Considerada como uno de los símbolos de la hispanidad y el catolicismo, es representada bajo ese cariz en Civilization V, un juego de estrategia por turnos. En dicho título, Castilla liderado por Isabel es un mod personalizado que requiere Brave New World y el DLC de España e Inca. En este mod, la reina es representada como una reina impulsora de la fe cristiana, con su cruz colgada al pecho y su estancia en la Alhambra, ocupada por los cristianos tras la entrega de Granada por parte de los musulmanes el 2 de enero de 1492. La habilidad principal de Isabel en el juego se denomina Reconquista y consiste en que las ciudades conquistadas comienzan con su religión principal y no pueden perder esta religión mientras estén bajo su control.

En cuanto a su religiosidad, la reina ha procurado demostrar este aspecto como parte de la construcción de su figura real. Por ejemplo, en su testamento, como parte de su reinado quiso dejar en claro su profunda fe como parte de su gobierno. Lo mismo en cuanto su sepultura, en la Alhambra, exequias realizadas con sencillez.⁶

6 M. Ladero Quesada. "Isabel La Católica Vista por sus contemporáneos". *En la España medieval*, 29, 2006, págs. 225-286



Religiosas: Hildegarda de Bingen, Inkulinati.

Inkulinati es un juego de batallas por turnos inspirado en las marginalia medievales, las cuales datan de hace 700 años. Se denomina marginalia a las notas y comentarios hechos en el margen de un libro. El término también se usa para describir las ilustraciones de los manuscritos medievales. Muchas de las criaturas convocadas, así como sus jocosas actitudes, están basadas en la cómica iconografía que es habitual encontrar en los códices de este período.

Uno de los personajes jugables es Hildegarde, en clara referencia Hildegarda de Bingen (1098-1179). Escritora, filósofa, médica, científica, compositora musical, naturalista. Confeccionó sus obras inspirada –según ella- en visiones y epifanías que le en-

viaba Dios. Abadesa del Monasterio de Disibodenberg, bajo la regla benedictina. Encabezó la salida de las monjas de dicho claustro, para dos abadías exclusivas para monjas: Rupertsberg, en 1150 y en Eibingen, en 1165. Fue canonizada el 10 de mayo de 2012, por el Papa Benedicto XVI. Como gran conocedora de la medicina, Hildegard posee poderes curativos, los cuales puede usar para ella misma y sus criaturas.

La Sibila del Rin escribió varias obras, muchas enciclopédicas, muchas sobre Ciencia y Medicina. Por lo que puede apreciarse en sus obras, como explicaron Romani y Romani, Hildegarda hacía uso de técnicas curativas que eran comunes en la época (como cauterizar o la sangría) aunque también desarrolla procedimientos novedosos. Además, su acervo teórico remite a la teoría sobre los humores y la patología clásica heredada de los clásicos griegos y en boga en su tiempo. Aunque también es necesario agregar que introduce conceptos novedosos y variantes inspiradas en la medicina oriental.⁷

Más allá de la seguridad que la religiosa manifiesta en el juego, en sus testimonios escritos podemos ver que se enfoca en su ignorancia, como era común en las escritoras de su tiempo.

7 J. Romani y M. Romani M. Causas y curas de las dermatosis en la obra de Hildegarda de Bingen. *Actas Dermosifiliogr.* 108 (6) 2017, pp. 538- 543



Nobles: Lady Stephanie, Kingdom Come Deliverance.

Lady Stephanie: Stephanie se casó con Lord Divish cuando tenía 18 años, organizado por su padre. Aunque fue amable con ella, solo se habían casado poco antes de que fuera capturado por Havel Medek de Valdek, quien encarceló a Divish y ocupó

Talmberg. Stephanie apeló al rey, pero él no interfirió. Stephanie tardó siete años en cobrar el rescate y reunirse con su marido. Stephanie, que ahora tiene treinta años y que Divish es aún mayor, está preocupada porque nunca podrá darle un heredero, lo que le causa mucho dolor.



Brujas y hechiceras: Zula, Apocalipsis, Harry at the End of the World.

La amada perdida del protagonista es ejecutada al inicio del juego por ser considerada una bruja, razón por la cual Harry comienza un periplo para rescatar el alma de la doncella en un viaje plagado de criaturas inspiradas de los grabados de principios del siglo XV en esta aventura gráfica point and click. Este hecho se produce en un clima de angus-

tia, miedo y desazón como el representado en esta historia y el cual está basado en el contexto social de la Europa Occidental en los inicios de dicha centuria. La pobre muchacha es ejecutada al manifestar curiosidad por una estrella fugaz que cae a la tierra en medio de la noche.



BIBLIOGRAFÍA

T. Bueno Doral y N. García Castillo “Estereotipos de género y videojuegos: análisis de la imagen de la mujer transmitida en sus carátulas” *I Congreso Internacional de Comunicación y Género*. Sevilla. 5, 6 y 7 de mayo de 2012, pp. 1492-1493.

M. Condis. *Gaming Masculinity: Trolls, Fake Geeks, and the Gendered Battle for Online Culture*, Iowa, University of Iowa Press, 2018, pp. 15.

F. Garcia Fernández. “Videojuegos: Un análisis desde el punto de vista educativo” Civertice.com, pp. 9 (PDF electrónico) URL:http://www.irabia.org/departamentos/nntt/proyectos/futura/futura06/Analisis_educativo.pdf, 1 de abril de 2022.

M. Ladero Quesada. “Isabel La Católica Vista por sus contemporáneos”. *En la España medieval*, 29, 2006, págs. 225-286.

J. Romani y M. Romani M. Causas y curas de las dermatosis en la obra de Hildegarda de Bingen. *Actas Dermosifiliogr.* 108 (6) 2017, pp. 538- 543.

E. Said. “Cultura, identidad e historia”; en G. Schröder y H. Breuninger (Comps.), *Teoría de la cultura. Un mapa de la cuestión*, Buenos Aires; Fondo de Cultura Económica, 2005, pp. 39.

M. Tamayo Acevedo. “La imagen visual en los videojuegos: un acercamiento desde el arte y la estética” *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*, vol. XIX, 38 (2013), pp. 29-46.

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA ARGENTINA

Facultad de Ciencias Sociales / Departamento de Historia
Cátedra Historia Medieval

SCRIPTORIUM

a ñ o . X — n° 30 — 2022 — issn n° 1853- 760x

COPYLEFT 2022 - Los autores de los artículos publicados en el presente número ceden sus derechos a la editorial, en forma no exclusiva, para que se incorpore la versión digital de los mismos al Repositorio Institucional de la Universidad Católica Argentina como así también a otras bases de datos que considere de relevancia académica.

La universidad no es responsable por el contenido de los artículos publicados en el presente número. Los autores son los únicos responsables frente a terceros por reclamos derivados de las obras publicadas.

www.scriptorium.com.ar

DISEÑO: Macarena Portela

