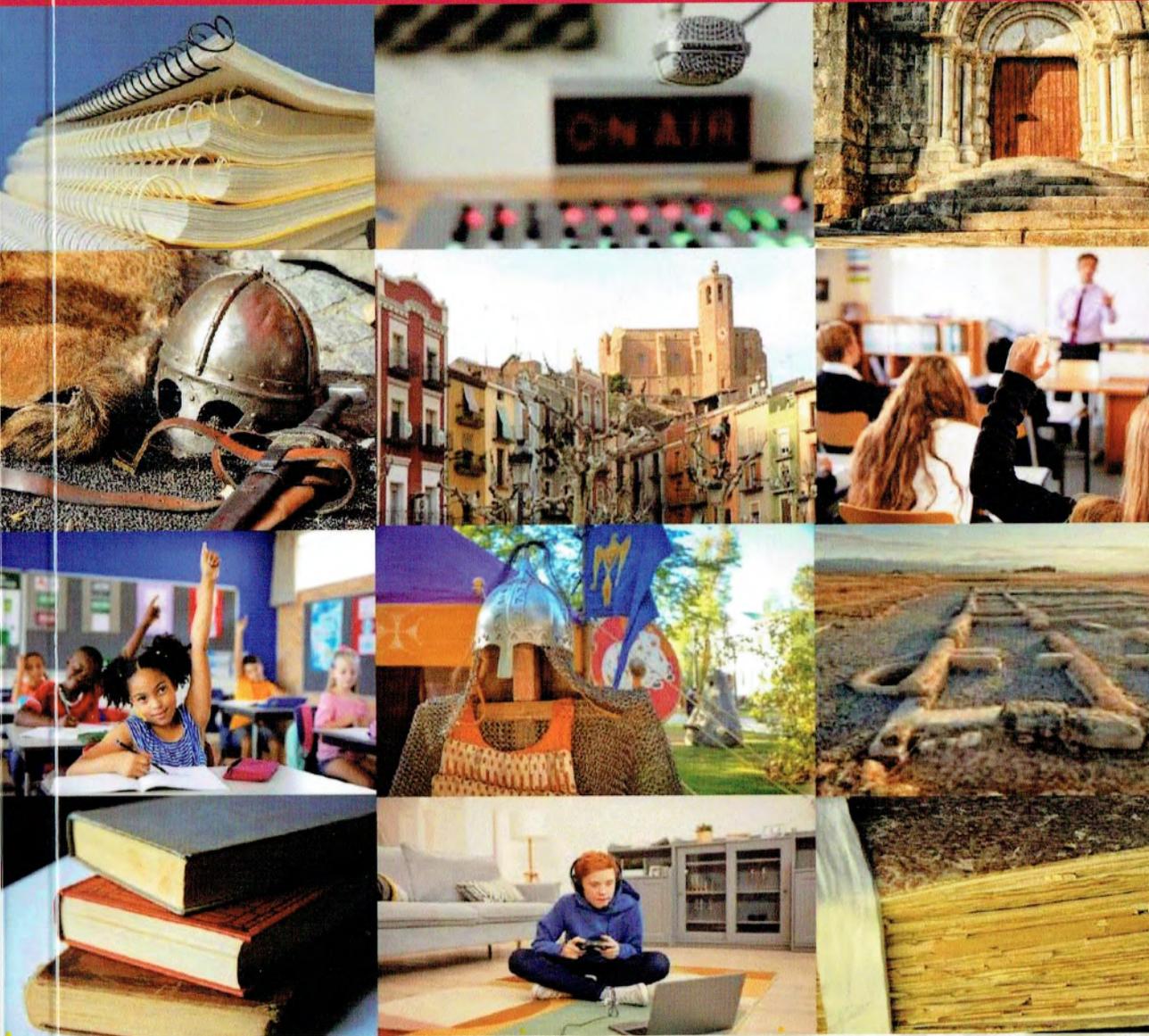


# LA HISTÒRIA MEDIEVAL I NOSALTRES



Pagèseditors



# LA HISTÒRIA MEDIEVAL I NOSALTRES

FLOCEL SABATÉ, ED.

REUNIÓ CIENTÍFICA  
XXV CURS D'ESTIU COMTAT D'URGELL  
CELEBRAT A BALAGUER DE L'11 AL 13 DE JULIOL DE 2022  
SOTA LA DIRECCIÓ DE FLOCEL SABATÉ I MAITE PEDROL

**Pagē**editors  
LLEIDA, 2025

© dels articles: els autors  
© d'aquesta edició: Pagès Editors, S L  
Sant Salvador, 8 - 25005 Lleida  
editorial@pageseditors.cat  
www.pageseditors.cat  
Primera edició: maig de 2025  
ISBN: 978-84-1303-642-7  
DL: L 277-2025  
Imprès a Arts Gràfiques Bobalà, S L  
www.bobaia.cat

« imprès a lleida »

 Generalitat de Catalunya  
Departament de Cultura  
**Direcció General d'Arxius,  
Biblioteques, Museus i Patrimoni**  
Arxiu Comarcal de la Noguera

  
CONSELL COMARCAL  
DE LA NOGUERA

  
**ImPiC**  
Institut municipal  
Progrés i Cultura

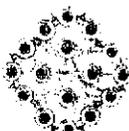


GOBIERNO  
DE ESPAÑA

MINISTERIO  
DE CIENCIA, INNOVACIÓN  
Y UNIVERSIDADES



Proyecto de Investigación PID2022-136257NB-I00

  
Grup de Recerca Consolidat  
en Estudis Medievals  
**ESPAI, PODER I CULTURA**  
Universitat de Lleida

  
**Universitat de Lleida**

# SUMARI

## PRÒLEG

<i>La història medieval i nosaltres</i> , FLOCEL SABATÉ . . . . .	11
---	----

## CONFERÈNCIES

<i>Jaume Caresmar's Carta al Barón de la Linde</i> , PAUL FREEDMAN . . . . .	29
<i>Ancora sullo Stato del Rinascimento in Italia: breve nota storiografica</i> , ANDREA GAMBERINI . . . . .	41
<i>¿Cifras? ¿Personas? ¿Estructuras? la historia económica medieval y sus dilemas</i> , DAVID IGUAL LUIS . . . . .	57
<i>Caresties frumentàries i polítiques públiques de proveïment en les ciutats catalanes i mallorquines durant la baixa edat mitjana</i> , ANTONI RIERA I MELIS . . . . .	83
<i>Isabel I, la teología del mecenazgo y la Querella de las Mujeres: espiritualidad y política</i> , MARÍA DEL MAR GRAÑA CID . . . . .	115
<i>La narració històrica: entre la semàntica i la semiòtica</i> , JAUME AURELL . . . . .	143
<i>La arqueología medieval, veinticinco años más tarde: pervivencias y renovaciones</i> , HELENA KIRCHNER, JORGE EIROA . . . . .	155
<i>Història de l'art medieval al segle XXI. De l'estil a la funció i viceversa</i> , EDUARDO CARRERO, ALBERTO VELASCO . . . . .	169
<i>La Edad Media ¿un espacio lúdico imaginario?</i> , JUAN FRANCISCO JIMÉNEZ ALCÁZAR . . . . .	183

## DEBATS

<i>Noves perspectives per interpretar l'edat mitjana</i> . . . . .	191
<i>La societat medieval: poder, economia, cultura i gènere</i> . . . . .	201

## SUMARI

---

Fotografies . . . . .	213
Programa . . . . .	219
Relació d'inscrits . . . . .	221



# LA EDAD MEDIA

## ¿UN ESPACIO LÚDICO IMAGINARIO?

*JUAN FRANCISCO JIMÉNEZ ALCÁZAR\**

No dudo de que a estas alturas nadie vacilará a la hora de afirmar que el videojuego, como medio de expresión cultural, está plenamente asentado. No entro en debates estériles sobre si hay que contemplarlo como arte o no, pues creo que está superada esta cuestión. Por lo tanto, se debe plantear la existencia del canal como un reflejo de la revolución tecnológica que vivimos proyectado sobre el ámbito del entretenimiento y el ocio como un fenómeno masivo del que el videojuego es, sencillamente, un síntoma más. La particularidad de estas producciones es que logran aunar las aportaciones de las distintas artes que le incorporan originalidad mediante la fusión de narrativa, sonido, iconografía y lenguaje global.

La precisión de un hilo conductor para el desarrollo de una narración que gué al videojuego no siempre es necesaria, pues va a depender del tipo de género en el que se encuadre: no es la misma experiencia de juego un título de estrategia por turnos que una aventura gráfica, por poner un ejemplo. Por lo tanto, las referencias que hemos de hacer a la hora de aludir al binomio “Edad Media” y “videojuego” hay que observarlas desde la perspectiva del historiador que tiene distintos lugares desde donde realizar ese análisis. Por un lado, hay que insistir en que hay un extenso gradiente entre el videojugador que es historiador y el que no lo es. Podemos anteponer la posición entre uno u otro, donde prime la dedicación más o menos profesional al relato del pasado, o bien el gusto por emplear el tiempo de ocio al medio, sea un título en concreto o muchos. Hay que partir obligadamente desde la consideración de qué es un videojuego y, una vez dado ese paso, profundizar aún más y definir qué es un “videojuego histórico”. Aparte de las clasificaciones que hayan podido hacer otros autores, de manera particular añadido la que manejo habitualmente, y que ya la hice pública hace unos años. Para que un videojuego sea calificado como “histórico”, es decir, vinculado su contenido sobre cualquier momento o referencia cercana o inspirada en el pasado, debe cumplir con cuatro características claras, aunque sea de forma somera; he de hacer una precisión antes de continuar, y es que diferencio entre “videojuego histórico”, como he mencionado

\* Juan Francisco JIMÉNEZ ALCÁZAR (Lorca, 1966) es catedrático de historia medieval en la Universidad de Murcia. Se ha ocupado de las posibilidades de las nuevas tecnologías en el estudio del medioevo en trabajos como: “Factions and Nations: Identity and Identification in the Historical Video Games set in the Middle Ages” (*Imago temporis. Medium Aevum*, 15, 2021) o *De la Edad de los Imperios a la Guerra Total: Medioevo y videojuegos* (Murcia, 2016).



aquel que tiene trasfondo del pasado, y el “videojuego clásico”, definido como un título referente para la historia de los videojuegos. Volviendo sobre las necesarias premisas del videojuego histórico, en primer lugar, debe contener cierto grado de veracidad y, en segundo, también de verosimilitud de lo que se ve o se oye en él mientras se juega. Como tercer punto básico, y es uno de los pilares que más ha sorprendido a propios y extraños conforme la tecnología lo ha permitido en mayor medida, ha sido la información histórica que se contiene, más o menos útil para la evolución del juego, y que puede ser textual —generalmente—, visual —no en menor grado— y auditiva. Por último, y es el rasgo diferenciador e identificador del videojuego como elemento de ocio y expresión cultural, se trata de que su doble vertiente de ser un medio interactivo, sobre todo, e inmersivo, lo convierte en un universo de libertad individual: es la posibilidad de jugarlo como cada persona desee. Posiblemente lo podamos definir como el bien de consumo más logrado, pues se trata de una producción que podemos acomodarla a nuestra voluntad, el pasado según nuestra preferencia; baste recordar que el fenómeno *mod* es el reflejo de lo que acabo de mencionar. Y si no queremos llegar hasta este extremo, también es suficiente con que aludamos a que no se trata de recurrir a grandes producciones realizadas por enormes estudios de desarrollo; los títulos considerados como *indie*, es decir, hechos y desarrollados por estudios más o menos pequeños, hace que cada vez haya un abanico de elección que encaje en nuestras preferencias como videojugadores.

Si el pasado histórico se vio como un referente ideal para la confección de soportes narrativos casi desde el inicio de la evolución del videojuego, una vez saltó el medio desde el género arcade, ya han sido compañeros de viaje inseparables. Los diseñadores, animados por un incremento vertiginoso de la industria del ocio digital por una demanda cada vez más creciente, se convirtieron en voraces devoradores de “historias” que guiasen las narrativas de las nuevas producciones. No solo se trataba ya de establecer trasfondos iconográficos reconocibles por los usuarios, ya que tenían que confeccionar imágenes hechas con píxeles que la tecnología permitía cada vez usar en un número mayor, sino de generar historias que condujeran a una mejor experiencia de juego.

Desde los años ochenta del pasado siglo, el periodo medieval se vislumbró como uno de los referentes para este fenómeno. La razón posiblemente haya que buscarla en la facilidad que su extendida iconografía ha calado en nuestra cultura, sobre todo desde el movimiento romántico. Además, no hay muchas dudas a la hora de que “lo medieval”, sobre todo en Europa o en sus derivaciones, leamos las repúblicas del continente americano, tiene una base identitaria más que notable. Aparte de que fiestas, celebraciones, referentes históricos de territorios y ciudades... son puntos clave para los habitantes de estos lugares —entre los que pueblan las diferentes zonas ibéricas somos ejemplos vivos de este hecho—, hay que tener en cuenta que determinadas imágenes son identificadas como netamente “medievales”. Es una cuestión que solo guarda similitudes con la antigüedad romana o con una prehistoria muy poco precisada. Por lo tanto, no es extraño asumir para los medievalistas que tenemos más que ganar que perder en el caso de que la Edad Media tenga una parte de valoración peyorativa, tradicional desde el nacimiento del concepto, pero a la par una positiva, insisto, resultado del Romanticismo y del nacionalismo del XIX, que encumbra a una imagen ponderada del periodo y, sobre

todo, de iconos muy sencillos de reconocer. Un castillo, un caballero con armadura, yelmo y justa... incluso una princesa —en este punto hay que reconocer el papel que han tenido las diferentes producciones de Disney— son “retratos” mentales que tenemos una inmensa mayoría y que ubicamos en un pasado concreto: el medieval. No entramos en si están errados o no, de si eran veraces o no, de si están dibujados o esbozados de forma burda y sin base histórica: sencillamente es una iconografía que se nos transmite desde la cuna; solo hay que observar algunos juguetes hechos para niños muy pequeños, con todas las garantías de seguridad y calidad, donde no falta ni un caballero ni una princesa. Nos podemos asomar por el catálogo de Fisher Price sin ir más lejos, para continuar, una vez la criatura ha cumplido algunos años y ya opta a jugar con juguetes más “sofisticados”, con la extensa colección de medieval de Playmobil, el gigante alemán.

Pues bien, en ese contexto es donde hay que observar el fenómeno de los guiones y trasfondos de contexto histórico de muchos videojuegos desde *Defender of the Crown* (Cinemaware para Commodore Amiga en 1986), que recogía la narrativa de Sir Walter Scott para apuntalar su juego. Años antes, en 1983, y perteneciente al conjunto de títulos de arcade que se podían jugar en máquinas instaladas en lugares públicos, es necesaria la referencia a *Dragon's Lair*, donde con una infografía basada en el cómic y en el dibujo de animación, pero con soporte en láser-disc, mezclaba algo tan manido como el Medioevo legendario y fantástico, con la aparición de un caballero, Dirk el Afortunado, que debía rescatar a su dama, Daphne, tras deshacerse de dragones y demás amenazas. Pero la iconografía de ese caballero ya lo ubicaba en un escenario histórico concreto, irreal, sí, inexistente, también, pero muy reconocible por todos los usuarios. El juego se comercializó años más tarde, con ocasión del vigésimo aniversario de su aparición, bajo el soporte de un CD para PC, en concreto por FX Interactive.



## 1. El Medioevo jugado

En este sentido, hay que aludir que la Edad Media se ofrece como un contexto muy atractivo para desarrollo de cualquier historia, ya que la propia concepción de mundos oníricos procedentes de ficciones tanto de clásicos literarios, desde Tolkien o Lewis, hasta los recientes de G.R.R. Martin, pasando por el de los libros de caballería que inspiró a Cervantes, es perfecto para que la creatividad no tenga límites. Y el videojuego hace posible “verlo” y “vivirlo” por su carácter inmersivo.

Recientes son las demandas de un nicho de mercado cada vez más amplio, y que se define por solicitar títulos que acudan a lo veraz histórico en la medida que lo hace posible la imprescindible jugabilidad. El catálogo de títulos que tienen al medioevo como trasfondo es impresionante, un número que no ha dejado de crecer y que se plantea un futuro inmediato que no presagia cambios. *Kingdom Come: Deliverance* (WarHorse, 2018), un “videojuego histórico” basado en el bajo medioevo centroeuropeo, y ya un “videojuego clásico” por su importancia como referencia, con una segunda parte ya publicada, lo que hace que sea un ejemplo más de los que se comercializan de manera cotidiana, con algunos títulos que cada vez contienen informaciones históricas y contextualización del pasado medieval nada legendario, y que recurren a factores que existieron y que forman

parte del juego para su evolución: fiscalidad, producción de materias primas, tanto para avituallamiento alimentario como mineral o piedra, el factor de las enfermedades... ¿Y por qué es importante apuntar este factor de historicidad? Por la sencilla razón de que se desea confeccionar un juego que contemple una inmersión en el contexto histórico al que se refiere lo más cercano posible, siempre dentro del marco de la jugabilidad necesaria, insisto en este punto que lo considero fundamental para abordar este tema. Es precisamente eso lo que se demanda: la oferta, por lo tanto, crece. La historia vende, sin dudar. No se trata de una cuestión mercantil, sino de un deseo de que el ocio cubra muchas facetas de la vida y de que no solo se quede en el entretenimiento somero (que ya sería bastante como seña definitoria de una civilización). Cuando un videojuego deja de ser tal, bien por su significación, bien por la experiencia personal o grupal, bien por la iconografía reconocible por ese mismo grupo, bien por los miedos o satisfacciones que pueda generar..., en definitiva, cuando deja de ser un simple producto de ocio para convertirse en algo más, con un trasfondo de significación cultural, hablamos de un videojuego como un elemento de expresión que supera ese umbral de la simple diversión.

Si volvemos al “videojuego histórico medieval”, podemos ver que todo lo que he mencionado con anterioridad es perfectamente identificable. Las imágenes que utilizan los desarrolladores (artistas gráficos, asesores, músicos...) para construir estos títulos, tanto si son visuales, textuales o musicales, hunden sus perfiles en una iconografía genérica reconocible por la mayoría de los usuarios. Baste con colocar como escenario un castillo, un camino de ronda, una torre de mampostería almenada, una nave de crucería... para que el usuario medio la tilde como “medieval”. Igual sucede con un caballero, o en el caso de una mujer como la Doncella de Orleans (*Juana de Arco*, Wars & Warriors, Enlight, 2004), que ataviado aquel con una armadura lujosa más propia del XVI y, a ser posible con una espada enorme, queda ubicada la figura en el medievo. *A priori* podemos pensar que poco importa que guarde o no algo de certeza y veracidad. En general es posible que sea así, pero precisamente es contra esa idea de tópicos contra la que combate la demanda de autenticidad a la que aludía con anterioridad.

Fue muy llamativo el caso de *Age of Empires II* (Ensemble Studios, otro título de los denominados “videojuegos clásicos” a la par de que es “videojuego histórico” claro), que se estrenó en 1999. En este sentido, no quiero traer a colación los breves textos explicativos de algunos temas genéricos de la Edad Media, sino los edificios calificados en el juego como “maravillas” características de cada civilización. Los ejemplos son, casi todos ellos, magníficos modelos de lo que quiero decir: una catedral gótica —Chartres— para la facción francesa, Santa Sofía para la bizantina o la iglesia de madera de Borgund para la vikinga. Los gráficos que veíamos en pantalla en ese momento, además de representar un referente para lo que era un videojuego histórico, facilitaban el hecho de que no había que imaginar demasiado: los píxeles, en hábiles manos de los artistas gráficos y desarrolladores, habían logrado construir virtualmente iconos muy reconocibles para los usuarios como algo propio del medievo al que estaban jugando.

Y si una imagen es identitaria en muchos casos, tal y como hemos comprobado, igualmente lo es una referencia histórica, un contexto. Con motivo de la reciente pandemia de COVID-19, era casi piedra angular histórica la alusión a la epidemia de la

Peste Negra de 1348, incluso mucho más que el ciclo epidémico de 1918. Casualidad fue que un año antes de la eclosión pandémica, se comercializó una aventura gráfica ambientada precisamente en la Francia de esos momentos bajomedievales, en plenos combates entre ingleses y franceses posteriores a *Crezy: A Plague Tale: Innocence* (Asobo Studio, 2019). Comienza el juego en noviembre de 1348, y con la inclusión de muchos elementos de ficción y fantasía —lo de las ratas a raudales no deja de ser un símbolo de lo que fue la imagen de aquella tragedia europea—, se recurre a iconos identificados con el medievo, caso de la Inquisición, las secuencias en el campo de batalla después de un enfrentamiento, con un trabuquete abandonado entre cientos de cadáveres ensartados y putrefactos y pendones y lanzas rotas, las consabidas pócimas —otra vez a nuestra memoria colectiva el bálsamo de Fierabrás cervantino—, las vestimentas de civiles y militares... Por lo tanto, el videojugador va a contemplar escenarios de hace setecientos años y, lo más importante, interactuar con ellos y en ellos.

La pregunta que nos surge, entre otras muchas, es qué impacto marca este tipo de títulos sobre los que poseen conocimientos más o menos profundos sobre el periodo medieval y, sobre todo, en los que no los tienen. Podemos frivolar con que es un medio de ocio que no es útil para la transmisión de contenidos históricos, según la academia más ortodoxa, pero lo realmente importante es la observación de ese inédito canal de expresión cultural, aunque sea como forma de contemplar el pasado, como un elemento básico para entender y comprender los destinatarios de nuestras obras historiográficas. No cometamos el error de dejar de lado a quienes serán los objetivos finales de esos mensajes, pues buscarán soluciones en otros lugares, alejados de los campus universitarios y de la producción historiográfica que se genera en ellos. Sinceramente considero que se está produciendo un cambio, más o menos lento, que intenta no apartar al conjunto social mediante el concepto ya muy manido de la transferencia. Hay que ver el videojuego como una oportunidad tecnológica que permita *re-crear* y *recrear* el pasado con paisajes visibles que acerquen, de una manera excepcional, contextos históricos, para nuestro caso el de momentos específicos del medievo y en territorios concretos, a un público global que demanda narrativas ancladas a su propio poso cultural.



## 2. Selección bibliográfica

- Adam CHAPMAN, *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*, Routledge, Londres, 2016.
- Juan Francisco JIMÉNEZ ALCÁZAR, “Videogames and the Middle Ages”, *Imago Temporis: Medium Aevum*, 3 (Lleida, 2009), p. 311-365.
- “The Other Possible Past: Simulation of the Middle Ages in Videogames”, *Imago Temporis: Medium Aevum*, 5 (Lleida, 2011), p. 299-340.
- *De la Edad de los Imperios a la Guerra Total: Medievo y videojuegos*, Universidad de Murcia-Compobell, Murcia, 2016.
- “Medievalismo, humanidades digitales y los músicos del «Titanic»”, *Humanidades digitales y videojuegos*, Juan Francisco JIMÉNEZ ALCÁZAR, Gerardo F. RODRÍGUEZ, Stella Maris MASSA (eds.), Universidad de Murcia-Campobell, Murcia, 2020, p. 75-90.

- Juan Francisco JIMÉNEZ ALCÁZAR, “Factions and Nations: Identity and Identification in the Historical Video Games set in the Middle Ages”, *Imago Temporis: Medium Aevum*, 15 (Lleida, 2022), p. 451-489.
- “Medievalister: el medievalismo en la encrucijada de la revolución digital”, *RiMe. Rivista dell’Istituto di Storia dell’Europa Mediterranea*, 11/1 (Cagliari, 2022), p. 51-67.
- Jorge MAÍZ CHACÓN, “La Edad Media en la era digital: búsqueda de información, difusión de resultados y nuevas perspectivas”, en *Nuevos temas, nuevas perspectivas en Historia Medieval. XXV Semana de Estudios Medievales*, Instituto de Estudios Riojanos, Logroño, 2015, p. 215-237.
- Íñigo MUGUETA MORENO, Eva TOBALINA ORAÁ, “Medievo digital o medieval popular: representaciones sociales de la Edad Media en las comunidades de gamers on line”, *Miscelánea Medieval Murciana*, 38 (Murcia, 2014), p. 161-179.
- Óliver PÉREZ LATORRE, *El lenguaje videolúdico: análisis de la significación del videojuego*, Laertes, Barcelona, 2012.
- César SAN NICOLÁS ROMERA, Miguel Ángel NICOLÁS OJEDA, “Estadísticas publicitarias participativas, aplicadas a la promoción de los videojuegos inspirados en el pasado medieval”, *El Nuevo Diálogo Social: Organizaciones, públicos y ciudadanos*, Campgràfic, Valencia, 2015, p. 517-525.
- Alberto VENEGAS RAMOS, “Seeing and Playing the Middle Ages: Problems and Limitations in the Virtual and Video-play Reconstruction of the Medieval Past”, *Imago Temporis: Medium Aevum*, 16 (Lleida, 2022), p. 433-448.
- *Pasado virtual. Historia e imagen en el videojuego*, Sans Soleil Ediciones, Vitoria, 2022.
- *Pantallas de la memoria. Cómo y por qué las imágenes digitales transforman nuestra idea de la historia*, Clave Intelectual, Madrid, 2023.



Al llarg d'un quart de segle, Balaguer ha estat l'escenari de les reflexions anuals amb què contribuir a la renovació de l'estudi de l'edat mitjana. Mentrestant, la ciència històrica ha après a deixar de banda les grans explicacions globals per a centrar-se sobretot en els homes i les dones que, des de la primera fila o des de l'anonimat, foren els veritables protagonistes de la història. Per això la vint-i-cinquena edició de les reunions científiques del comtat d'Urgell ha congregat diversos investigadors i investigadores per a reflexionar entorn dels nous eixos oberts per la recerca històrica, atenent sobretot a la seva transversalitat per a penetrar en l'interior dels homes i de les dones de l'edat mitjana i en la transferència vers la societat actual.

Imatge de la coberta: Collage a partir d'imatges d'accés lliure elaborat pel Grup de Recerca Consolidat en Estudis Medievals Espai, Poder i Cultura de la Universitat de Lleida.

