

El presente de un pasado imaginario. Edad Media y neomedievalismo en la era digital

FICHA BIBLIOGRÁFICA



ANA ISABEL CARRASCO MANCHADO, MARÍA JESÚS FUENTE PÉREZ, ALICIA INÉS MONTERO MÁLAGA (EDS.) *El presente de un pasado imaginario. Edad Media y neomedievalismo en la era digital*, Barcelona: Icaria Editorial, 2024, páginas 296, ISBN: 9788419778888.

Jaime García Carpintero López de Mota | **Universidad de Castilla-La Mancha**

«La Edad Media, como tal, no existe, pero, sin embargo, la Edad Media está en todas partes»¹. Podemos afirmar sin gran riesgo a equivocarnos que el período medieval es una de las etapas del pasado que más presencia tiene en el imaginario colectivo de la sociedad del presente. Precisión y rigurosidad históricas aparte, «lo medieval» aparece fácilmente al hacer cualquier evocación de un tiempo anterior, bien con una carga positiva, como período romantizado e idealizado, incluso fantástico; bien negativa, perviviendo el tópico de edad oscura y sirviendo como sinónimo de barbarie, violencia o intolerancia.

1. Carrasco Manchado, 2024, p. 24.

Esta afirmación justifica la pertinencia de la obra que reseñamos: *El presente de un pasado imaginario. Edad Media y neomedievalismo en la era digital*; título que, bajo la edición de Ana Isabel Carrasco Manchado, María Jesús Fuente Pérez y Alicia Inés Montero Málaga, recoge un total de catorce trabajos que, desde diferentes enfoques, analizan la presencia de la Edad Media en el imaginario, los discursos y los productos culturales del presente más inmediato.

El marco conceptual tiene un peso muy importante en el libro, y en ello se pone el foco en su primera parte, pero de entre todos los términos analizados destaca uno que sirve como eje vertebrador de toda la obra: «Neomedievalismo», popularizado por Umberto Eco², y que define la percepción, e incluso reinterpretación, del Medievo en el marco de la Posmodernidad.

Los capítulos del libro se organizan en cuatro bloques, además de la presentación con que introduce la obra María Jesús Fuente Pérez. Sin embargo, optaremos aquí por una división tripartita: lo medieval como elemento teórico y conceptual; lo medieval como recurso ideológico y político; y lo medieval como materia y producto cultural.

Lo medieval como elemento teórico y conceptual

La primera de las tres grandes líneas de discusión que se abordan en el libro la integran los capítulos «Usos del pasado y neomedievalismo: el pasado contra el conocimiento histórico», de Ana Isabel Carrasco Manchado; y «La Edad Media o la épica perenne», de Alberto Montaner Frutos. En ambos se pone el foco sobre toda una serie de conceptos que serán los pilares que cimenten el resto de la obra, aunque desde ópticas diferentes: una, la de la Historiografía, y otra, la de la Filología y la Literatura.

El eje central es el ya mencionado «neomedievalismo» que, con el posmodernismo como ecosistema en el que se desarrolla, se proyecta de diferentes formas según la sociedad actual hace uso de elementos considerados, con mayor o menor acierto, como medievales. Se parte del propio cuestionamiento de la Edad Media que ha pasado de ser percibida como una construcción historiográfica útil para analizar un determinado momento del pasado de la Europa Occidental, a tener una naturaleza propia, y habitualmente adulterada, dentro del imaginario colectivo de la sociedad.

También se analiza cómo «lo medieval», entendido como todo lo asociado a esta etapa histórica, ha permeado las fronteras de la propia disciplina historiográfica dando lugar a la realidad más amplia de los «Estudios Medievales»; y a cuestionamientos sobre la propia naturaleza de lo estudiado bajo el influjo de la posmodernidad y el giro lingüístico con el concepto de la «Nueva Edad Media». Pero también se analiza cómo «lo medieval» se ha proyectado fuera del ámbito académico a través de diferentes términos como: «medievalizante», «medievalismo político» o «medievalismo popular».

Ambos autores sitúan la génesis de estas concepciones en el siglo XX pero, sobre todo, son interesantes las ideas que plantean sobre su evolución en el tiempo más reciente marcado por la incertidumbre, el cuestionamiento de principios que hasta hace poco se daban por

2. Eco, 1986, p. 63.

sólidos, y la reaparición de los fantasmas apocalípticos de la guerra, el hambre, la peste y la muerte. Todo ello lleva a identificar el presente con aquellos «siglos oscuros»; a concebir la realidad social y económica actuales como «neofeudalismo»; o, emulando a los protagonistas del *Decameron*, a tratar de huir de un mundo hostil hacia ese Medievo idealizado en forma de «retrotopía»; todos ellos conceptos discutidos en ambos capítulos.

Lo medieval como recurso ideológico y político

La segunda gran línea temática que aborda la obra es el uso de «lo medieval» como recurso ideológico y político. Este hecho no es algo nuevo en la Historia, y así lo señalan la mayoría de los autores y autoras, con dos grandes hitos para el caso español: la conformación del nacionalismo decimonónico, que fue un fenómeno paralelo a la constitución de la ciencia historiográfica, con su consecuente interrelación; y la dictadura franquista, que moldeó el pasado medieval hispano para construir un relato ideológico que sirviera de base al movimiento nacionalcatólico. A estos habría que añadir un tercero, el presente más inmediato, en el que la radicalización de la política y la opinión pública ha dado lugar a la recuperación de la Edad Media como recurso para construir discursos tanto a la derecha como a la izquierda del espectro.

Estos planteamientos son analizados desde una perspectiva general por Martín Federico Ríos Saloma y Alejandro García Sanjuán en «La Edad Media hispana: temas polémicos y tergiversaciones políticas». El principal hilo conductor del capítulo es el uso de la «Reconquista» como fundamento político para el franquismo y, ahora, para los movimientos de extrema derecha. Abordan la alteración del discurso histórico para amoldarlo al presente y hacer un paralelismo entre aquel proceso y la realidad actual. En contraposición, desde el otro lado del espectro político se pone la mirada sobre una al-Ándalus idealizada, buscando en ella un ejemplo de tolerancia y convivencia de pueblos y culturas que emplear como elemento de contraste para las tensiones del presente.

En vías similares discurre lo planteado por Israel Sanmartín Barros en «La resignificación de la Edad Media en algunas manifestaciones del «espacio público» en la España actual». Con el foco en el presente más inmediato, posterior a la crisis de 2007, analiza el uso de la Edad Media por la derecha y la izquierda españolas. Una etapa resignificada y adulterada que sirve de fundamento a unos (de nuevo con la Reconquista como principal lugar común); y de ejemplo negativo a otros, con la inclusión en su discurso de conceptos con carga peyorativa como como «neofeudalismo» o «juego de tronos».

Siguiendo estas mismas líneas discusivas, pero poniendo el foco en el patrimonio monumental contamos con los trabajos de Francisco José Moreno Martín: «Monumentos medievales, memoria mitificada y discursos movilizadores»; y de Marisa Bueno Sánchez: «Las mezquitas como lugares de memoria. La arqueología en las bases del discurso nacionalista en España». Ambos parten del concepto de «lugares de memoria» y el uso interesado de los monumentos, con su resignificación y la alteración de su historia, desde la política y la ideología.

El primero parte de la propia génesis del concepto de «monumentos nacionales» en el siglo XIX, para luego tender un puente al presente y analizar cómo la Ley de Memoria Democrática de 2022 no alude a aquellos monumentos de origen anterior pero utilizados por

la dictadura en su construcción ideológica. Así mismo, señala la problemática del mantenimiento de determinadas ideas en los currículos educativos o en la información turística, que no hacen sino perpetuar una imagen alterada de la Edad Media en el imaginario colectivo.

Esto se ejemplifica de manera clara en el caso de la mezquita-catedral de Córdoba, eje central del trabajo de Marisa Bueno, y el uso del monumento como vehículo ideológico tanto por parte de la Iglesia católica, como por la extrema derecha política. La autora incide en la alteración de los datos arqueológicos, especialmente en lo relativo a la debatida idea de la existencia de un complejo episcopal tardoantiguo en el mismo solar, y cómo esto ha sido empleado como argumento para defender la continuidad histórica del templo cristiano, incluso devaluando el pasado andalusí del inmueble en los discursos transmitidos a la opinión pública y los visitantes.

Finalmente, podemos situar en este bloque el trabajo de Luis Santamaría del Río: «Los nuevos cátaros en España: de los mercados medievales a la propuesta espiritual». En este caso encontramos el uso ideológico de la Edad Media en la esfera de la religiosidad y las creencias. El autor pone el foco en la aparición de una «nueva espiritualidad» fruto de ese mismo proceso de crisis social y de pensamiento que se ha desarrollado en las primeras décadas del siglo XXI, y que, en muchos casos, se ha inspirado en la Edad Media, o más bien en una versión alterada del período en busca de referentes. Concretamente centra el análisis en un nuevo movimiento pseudorreligioso surgido en 2006 y que se considera heredero de la herejía cátara plenomedieval, pero que, como señala el autor, no es sino una reconstrucción fantástica e irracional de un pasado sólo empleado como elemento estético y carente de un análisis profundo de su sociedad y cultura.

Lo medieval como materia y producto cultural

La tercera y última gran línea temática del libro se estructura en torno al uso de «lo medieval» como materia y producto cultural. Sobre ello tratan siete de los capítulos que se enfocan en la esfera de la literatura, las series y los videojuegos. Pese esta gran variedad de perspectivas se pueden encontrar dos elementos comunes en todos los trabajos: la confirmación del gran interés que el público actual tiene por consumir productos culturales basados en la Edad Media; y las múltiples perspectivas desde la que este período está presente en este ámbito.

Un buen punto de partida para comprender el fenómeno es el trabajo de Antonio Huertas Morales: «Medievalismo, didáctica y clásicos literarios», quien analiza de forma crítica la presencia y el acercamiento a los clásicos literarios medievales en el ámbito educativo, desde primaria hasta la Universidad. Tomando como caso de estudio *El Cantar del Mio Cid*, pone el foco en el conocimiento decreciente de las obras originales en favor de, por ejemplo, la novela histórica. Sobre esta destaca la problemática que plantean a la hora de presentar el pasado con rigurosidad en cuanto a que sirven de fundamento para construir la imagen del período en el imaginario de los lectores.

La novela histórica es también el eje sobre el que vertebran los capítulos de Patricia Rochwert-Zuili y Hélène Thieulin-Pardo: «El espacio medieval en la novela histórica española contemporánea: imágenes y cometidos»; y de Iago Brais Ferrás García y Pablo

Fernández Pérez: «La resignificación de la Edad Media en las novelas históricas de Toti Martínez de Lezea y Luis García Jambrina».

Las primeras, desde una perspectiva más amplia, analizan el fenómeno como medio para construir identidades en un presente globalizado en el que faltan referentes. Aquí «lo medieval» aparece como un lugar exótico y fascinante hacia el que trasladarse, es decir, el concepto de retrotopía ya mencionado. Además, las autoras hacen un interesante análisis del uso de los espacios en la novela histórica, desde lo más tangible como es el uso de los referentes arqueológicos; hasta lo más abstracto con la presencia en la novela de lugares comunes vinculados a emociones y manifestaciones sensoriales como el castillo, la catedral, el mercado o el Camino de Santiago.

Por su parte, el segundo de los trabajos, utilizando como estudio de caso la novela histórica española y, más concretamente, las dos obras indicadas en su título, analiza su carácter como fenómeno de masas y, especialmente, como medio a través del cual plasmar inquietudes y reflexiones sobre el tiempo presente. Los autores también inciden en la problemática de la brecha entre la historia académica y la novelada, especialmente porque es la segunda la que tiene mayor impacto en el público general.

Jacobo Hernando Morejón completa el análisis del ámbito literario con «Reinos de historieta en el cómic español de temática histórica: el caso del reino visigodo», en este caso poniendo el foco en la novela gráfica de temática medieval. Tras hacer un balance de su evolución en el ámbito hispano, en el que destaca la recurrencia de hechos, tramas y personajes; centra su foco en un período poco tratado, el visigótico, y que, además, ha sido abordado desde perspectivas en cierto modo peyorativas y cuya importancia se ha visto limitada a su relación con otros dos procesos históricos: el inicio del dominio musulmán en el 711, y el origen del Reino de Asturias. Ante esta realidad, señala las amplias posibilidades que ofrece el período, y el importante papel de los historiadores para transmitir un relato veraz de la Hispania visigoda.

De lo literario se pasa a lo audiovisual, concretamente a dos productos en los que «lo medieval» ha tenido un enorme influjo: las series y los videojuegos.

A las primeras dedica su capítulo «Neomedievalismos televisivos: Game of Thrones (2011-2019) y el Cid (2020-)», David Porrinas González. Comienza con un interesante análisis del fenómeno de las series históricas como producto de ese «neomedievalismo» y que han servido para construir una «Edad Media imaginada». Pasa después a estudiar la serie inspirada en la obra literaria de George R.R. Martin, uno de los productos culturales de mayor impacto del tiempo reciente, a través de varias de las categorías planteadas por Umberto Eco. Aquí aparecen elementos comunes ya tratados: violencia, oscurantismo, exotismo o milenarismo. También trata de buscar respuestas al porqué del éxito de la ficción, y las encuentra en sus personajes: humanizados, con luces y sombras, y, especialmente en el caso de los femeninos, por romper roles tradicionales. Un personaje es también el que fundamenta el éxito de la otra obra tratada por Porrinas, la serie de *El Cid*. En primer lugar, analiza su presencia habitual en obras de ficción, de nuevo con el paradigma neomedieval de fondo y también con su uso como elemento creador de identidad nacional. Finalmente, pone el foco en la producción de Amazon Prime y la dicotomía entre el intento de plasmar el personaje

histórico y no el literario, pero a la vez la influencia del tiempo presente en la construcción de la ficción. Como reflexión final, saca a debate cuál es el papel que la Historiografía académica debe tomar en este tipo de productos.

El debatido «décimo arte» constituye el eje de análisis de los trabajos de Diego Torrico Díaz Meco, «Entre la ficción y el relato. La representación de la Edad Media en los videojuegos»; y de Adrián Ocaña Vázquez y Blanca María Ramos Pérez, «Una mirada a la Francia de la guerra de los cien años a través de los videojuegos. El caso de *A plague tale: Innocence*». Siguiendo las mismas vías ya transitadas por el resto de las aportaciones, exploran la manifestación de «lo medieval» en los videojuegos.

El primero lo hace desde una perspectiva amplia analizando la progresiva incorporación de la temática histórica al mundo del ocio interactivo hasta llegar a la actualidad donde la madurez técnica, argumental y artística del medio permiten unas cotas de transmisión de información e inmersión prácticamente superiores a las de cualquier otro producto cultural. Tras esto pone el foco en cómo se ha representado la Edad Media en los videojuegos llegando a reflexiones como el desequilibrio en los períodos elegidos; la hegemonía de la violencia; la importancia de la Historia del Arte en los referentes visuales; o la complejidad en la plasmación de las sociedades y las religiones.

De lo general pasamos a lo particular con el estudio de caso del videojuego *A plague tale: Innocence*, una obra que mezcla la evocación histórica de la Francia de 1348 con la ficción y fantasía, al mostrar un mundo asolado por una versión alternativa de la peste negra con tintes sobrenaturales que sirve de hilo conductor para narrar una historia de persecución y huida de dos huérfanos ante un mundo hostil. Una obra que, como las anteriores, tiene luces y sombras en cuanto a su capacidad para transmitir el conocimiento histórico, pues recurre a tópicos, clichés y licencias; pero que también ofrece representaciones precisas de la arquitectura, la sociedad o la vida cotidiana.

Ambos trabajos concluyen con una reflexión similar: la potencialidad del videojuego como transmisor del conocimiento histórico, pero a la vez los retos que plantea como producto claro del neomedievalismo.

Valoración final

Nos encontramos ante una obra que por su naturaleza colectiva es obligadamente heterogénea. Aunque su hilo conductor es claro, los enfoques son muy diversos, desde planteamientos generales y de gran recorrido, a estudios de caso muy concretos. Esto hace algo de mella en la sensación final de coherencia interna y equilibrio de la obra, y representa la principal crítica que puede formularse al respecto.

Dejando este hecho al margen, consideramos que el libro tiene una pertinencia incuestionable en el tiempo actual. Los lugares comunes por los que transitan los diferentes capítulos deberían ser objeto de reflexión tanto para los historiadores (medievalistas y no medievalistas), como también para el resto de la sociedad: cómo se ha construido esa idea del Medievo; cómo se usa «lo medieval» hoy en día; y qué nos puede aportar el conocimiento de este período, acotado artificialmente entre los siglos V y XV, para afrontar los

retos de un futuro que parece cada vez más incierto, y en el que ese «pasado imaginado» está más presente que nunca.

Bibliografía

- Carrasco Manchado, Ana Isabel (2024). Usos del pasado y neomedievalismo: el pasado contra el conocimiento histórico. En Ana Isabel Carrasco Manchado, María Jesús Fuente Pérez y Alicia Inés Montero Málaga (eds.) *El presente de un pasado imaginario: Edad Media y neomedievalismo en la era* (pp. 21-39). Icaria Editorial
- Eco, Umberto (1986). Dreaming of the Middle Ages. En *Travels in Hyper Reality* (pp. 61-72). Harcourt.