



Medievos imaginados: mitificación y ficcionalidad de la Edad Media en la cultura popular

Alberto ROBLES DELGADO

Uppsala Universitet

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

alb.rob.del@gmail.com

Celia A. DELGADO MASTRAL

Universidad de Zaragoza

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8543-7313>

celiadelgadam@gmail.com

La Edad Media nos rodea. Sin embargo, ¿qué tipo de Edad Media nos rodea, y qué es lo que manifiesta? Umberto Eco (1973) pronosticaba hace cincuenta años ya la integración del mundo moderno en lo que denominaba una “nueva Edad Media”, con la cual establece paralelismos que van más allá de lo artístico y se internan en las realidades sociales y políticas actuales. Sean estos augurios reales o no, es cierto que el pensamiento acerca de la Edad Media continúa extremadamente presente en nuestro día a día.

Comprender cómo se configura esta persistencia del Medievo exige mirar hacia los espacios donde se generan y difunden las narrativas que alimentan nuestro imaginario histórico, y pocos resultan tan influyentes como los medios audiovisuales. Entre el periodo medieval y el medio audiovisual ha existido una relación simbiótica y mutuamente constitutiva, mediante la cual la primera ha proporcionado una fuente inagotable de inspiración para que la segunda elaborase sus relatos y configurase sus propios discursos, al mismo tiempo que reflexionaba



sobre el presente bajo un trasfondo histórico. El medio audiovisual ha sido y continúa siendo un instrumento de masas por excelencia: durante todo el siglo XX el cine representó su paradigma más rotundo, mientras que en el siglo XXI han surgido nuevas formas de consumo y expresión visual, destacando la expansión de plataformas digitales y el ascenso de la industria del videojuego, que ha alcanzado una relevancia hasta ahora sin precedentes. Todo ello convierte a las industrias audiovisuales en una herramienta de difusión cultural extraordinariamente poderosa, capaz de despertar el interés y la fascinación por el Medioevo en amplios sectores de la población. Por esta razón, resulta imprescindible analizar con atención la imagen del pasado que tales medios transmiten, ya que comprender las representaciones medievales que proponen nos aproxima a los cimientos mismos de nuestro imaginario cultural compartido.

Sin embargo, pese a la indudable atracción y a la fructífera relación entre Medioevo y audiovisual, desde el ámbito académico no siempre se ha abordado esta interacción desde el enfoque más adecuado. Con frecuencia, se ha reprochado al medio audiovisual su aparente despreocupación por la veracidad o fidelidad de los hechos representados, desacreditando sus productos como ejercicios de mala praxis respecto a lo que debería ser el entendimiento riguroso del pasado y cuestionando qué tipo de “verdad” histórica reciben los espectadores.

Conviene recordar, no obstante, que una película, serie o videojuego constituye un producto cultural extremadamente complejo, en el que arte, entretenimiento y beneficio económico confluyen y generan una sinergia sustentada en sus propios códigos narrativos, ficcionales y comerciales. De este modo, lo que para los académicos puede resultar evidente o incuestionable no necesariamente lo es para la industria audiovisual, cuyos criterios responden a lógicas distintas: lo que funciona o no en pantalla, cómo se expresa y si logra cautivar o entretener al espectador obedece a parámetros muy alejados de los de un libro de historia, un artículo académico o una obra divulgativa. Por ello, es necesaria una aproximación a las producciones audiovisuales con una mirada diferente a la hora de analizarlas y comprenderlas.

Debe tenerse en cuenta, por lo tanto, que, con ciertas excepciones que buscan la verosimilitud histórica, la recepción de la Edad Media es en

los medios de masas una recepción ante todo mediatizada, visual y temática. Se trata de una herencia directa del *gothic revival*, que comienza con *El castillo de Otranto* de Horace Walpole en 1764 y se basa en la fascinación de las ruinas y la melancolía del poder y esplendor pretéritos de la arquitectura medieval. El gusto por lo medieval surge, por lo tanto, de una mediatización durante el siglo XVIII que rompe con el Neoclasicismo y se asienta en el alejamiento intencionado de la intelectualización y los preceptos rígidos que caracterizan esta época en Occidente.

Dicha corriente se perpetúa durante el Romanticismo, como bien sabemos, con el impulso añadido del estudio folclórico de corte nacionalista, lo que no solo retoma las cuestiones mitológicas y populares, sino que crea un terreno fértil sobre el que se asientan las bases del género fantástico, heredero en nuestros días de la mayor parte de temas y motivos de corte medievalista. Siguiendo la herencia de los bárbaros que se asentaron sobre ruinas romanas, como afirma Le Goff, el mundo actual parece huir de los diseños rectilíneos que nos rodean, buscando de vez en cuando en la oscuridad desconocida y mitificada de la Edad Media el desbordamiento de la naturaleza, el caos y la fantasía.

La Edad Media se ha erigido pues como un fértil sustrato sobre el que recrear, proyectar y reimaginar un pasado que habla más de su propio presente que de tiempos pretéritos. A través de las sinergias creadas con los distintos medios artísticos y culturales, se ha producido una continua reinterpretación del Medieval que ha llegado filtrada hasta nuestros días a través de una serie de fenómenos culturales y narrativos. Desde el siglo XIX, pasando por la narrativa fantástica y heroica y la irrupción masiva de los medios audiovisuales, la Edad Media ha sido tomada como espacio teatral, donde desarrollar toda una serie de tramas, bajo el amparo de la ficcionalidad histórica. Esto ha dado como resultado una multiplicidad de imágenes sobre el Medieval absolutamente reimaginadas, retocadas, ajustadas, y, en muchos casos, virtuales.

Esta recepción de la Edad Media, que se desliga de la más puramente académica, ha sido definida por numerosos estudiosos desde los años setenta como “medievalismo” o “neomedievalismo” (Workman, 1979 y 1997; Ferré; Kaufman; Besson, Blanc y Ferré, entre otros), esto es, la pervivencia y recreación constante de una estética y temática de la Edad Media

que ya no es la Edad Media, sino una narrativa sobre la Edad Media, un parque temático o un sueño (Eco, 1985). Sin embargo, cabe preguntarse ¿Qué puede aprenderse del estudio de estas imágenes adulteradas? ¿Es esta reimaginación únicamente un método de ficcionalidad o puede servir a través de la metáfora de reflejo y crítica de nuestra sociedad actual? ¿Cómo se articula nuestro imaginario compartido en torno a la Edad Media? ¿Qué mitos, creencias, falsedades y tradiciones habitan en este imaginario medieval contemporáneo?

Esta perspectiva renovada permite reconocer el verdadero valor que encierra una película, una serie, un videojuego o un juego de rol, al entenderlos como reflejos de su tiempo y como ventanas abiertas a la manera en que una sociedad concreta percibe y reinterpreta su pasado. Gracias a ello, podemos identificar qué fantasías, arquetipos y estereotipos conforman el imaginario colectivo de cada época, cómo han evolucionado —si lo han hecho— con el paso del tiempo y cuáles son los cauces actuales por los que discurre nuestra visión contemporánea de la Edad Media.

Fruto de este interés e importancia por la percepción contemporánea del Medievo, surge la presente realización de un número monográfico que aborde todas esas miradas que han conformado y modelado nuestra concepción popular y cultural sobre un periodo tan importante como la Edad Media.

Con esta monografía pretendemos mostrar diferentes miradas que abordan una multiplicidad de realidades en torno a la Edad Media, sus personajes, culturas o *modus vivendi*, a través del análisis de distintas fuentes, con la idea de entenderlas bajo sus propios parámetros y los inherentes al propio medio al que pertenecen, y así analizar la relación que entablan tanto con el pasado como con su propio presente. En este número hemos reunido a diversos especialistas e investigadores en la materia no solo del panorama nacional, sino que también contamos con la colaboración de académicos pertenecientes al ámbito internacional, que ofrecen en sus trabajos una multiplicidad y variedad de temáticas y ópticas de análisis, que han dado como resultado un monográfico coral y polifacético, reunidos bajo la premisa de la temática medieval y su reimaginación en la cultura popular.

Comenzamos con un trabajo que nos sitúa ante uno de los grandes personajes del Medievo nacional, como es el Cid Campeador, para

examinarlo de una forma singular a través de la sexualidad. Este trabajo a cargo de Ana Ortega Baún nos propone un análisis de la representación realizada de este ámbito de la vida íntima en la serie *El Cid* de Amazon Prime. A través de una comparativa entre las fuentes escritas de la época y la imaginería audiovisual contemporánea, se examinarán cuestiones como el pecado sexual, el honor, la virginidad o la homosexualidad en la Edad Media.

En esta misma línea audiovisual, continuamos con el artículo a cargo de Yorick Sarrail, centrado en la popular serie de televisión *The Last Kingdom*. Este trabajo nos propone un análisis sobre los mecanismos narrativos y audiovisuales para emular el pasado medieval a través del concepto de “historiofotía”. Este concepto fue acuñado por Hayden White y podemos definirlo como: “la representación de la historia y nuestro pensamiento sobre ella mediante las imágenes y el discurso fílmico”.

Con un marco teórico igualmente interesante y compacto como es la Posmodernidad y los estudios Postcoloniales, Kevin Fylan nos propone una revisión sobre las narrativas medievales en torno a la mitología nórdica presentes en los filmes *Thor: Ragnarok* (2017) y *Thor: Love and Thunder* (2022). Pese a que es un marco desafiante para las “sencillas” producciones *made in Disney*, este trabajo demuestra como el director Taika Waititi nos deja un mensaje simple, contundente y enfático, cercano tanto en tono como en significado a los relatos medievales islandeses, que siguen resonando en el público actual.

A pesar de la vigencia y el impacto que los medios audiovisuales tradicionales han tenido y tienen en nuestra sociedad actual, debemos tener en cuenta el surgimiento de nuevas formas narrativas y de consumo, principalmente gracias a la llegada de internet. En este contexto surgen las narrativas intermediales, en las que nuevas y antiguas formas de arte, cultura y narrativa se entremezclan entre ellas, contaminándose, convergiendo y difuminando viejos paradigmas como el de la “alta” y “baja” cultura, dando lugar a un nuevo panorama. Estas sinergias interactivas han recogido hitos culturales como el mítico juego de rol *Dungeons and Dragons*, que, a través del impacto y la popularidad de su mundo de fantasía medieval, ha moldeado la forma de considerar el medieval en nuestro imaginario popular. Estas son las bases conceptuales que nos presenta el artículo de

María Fernández Rodríguez, y que nos adentra en la relación entre *Dungeons and Dragons* y la ficción contemporánea.

Otra de las particularidades derivadas de los nuevos medios son novedosas formas de consumo que permiten la asistencia e incluso la participación directa de los espectadores en el desarrollo de la narrativa o la producción. Estas narrativas transmedia tiene un claro ejemplo en *Critical Role*, campañas de *Dungeons and Dragons* transmitidas en línea para una audiencia global en plataformas como Twitch y YouTube. El trabajo de Ana Astrid Larrea presenta un análisis sobre la representación del imaginario medieval en los juegos de rol transmitidos por *streaming* a través de una metodología cualitativa multimodal centrada en cómo se reinterpreta el neomedievalismo en un entorno digital y participativo.

Este monográfico viene analizando cuestiones relacionadas con la ficción y la fantasía en los medios audiovisuales, artísticos y populares y la imagen que generan sobre la Edad Media. Como comentamos anteriormente estos medios han sido tradicionalmente cuestionados en base a la credibilidad presentada en sus producciones, pero ¿cuál es la credibilidad real de los medios a los que otorgamos la licencia de veraces? En los últimos años el uso de las IA generativas como fuentes de consulta y documentación se ha convertido en algo continuo, pues hemos asumido como veraces las respuestas que estos modelos sintéticos nos ofrecen sobre cuestiones de toda índole. En esta línea, el artículo de Alberto Venegas Ramos nos plantea cómo de distorsionada e interesada puede ser la narrativa histórica medieval que este tipo de sistemas nos presenta y los retos a los que nos enfrentamos como humanistas del siglo XXI.

Por último, pero no por ello menos importante, Victoria Isabel Marchiondelli nos presenta un trabajo que demuestra el alcance y la vigencia de los estudios sobre medievalismo, en un artículo sobre el uso de la temática arturiana y sus tropos iconográficos, aplicado a las cartas del tarot, concretamente a la baraja realizada por la artista Anna-Marie Ferguson, *Legend: The Arthurian Tarot*.

En resumen, y como ya advertíamos anteriormente, este número monográfico se erige como una obra colectiva, coral y variada que explora diversos elementos de esa imagen paralela sobre la Edad Media que domina el imaginario colectivo y sin la que resultaría difícil concebir, entender y

recrear un periodo tan largo y significativo de la historia tanto de Oriente como de Occidente.

Bibliografía

Besson, Anne, William, Blanc & Vincent Ferré (Eds.). *Dictionnaire du Moyen Âge imaginaire. Le médiévalisme, hier et aujourd'hui*. Paris, Vendémiaire, 2022.

Critical Role. Created by Matthew Mercer, performances by Laura Bailey, Taliesin Jaffe, Ashley Johnson, Liam O'Brien, Marisha Ray, Sam Riegel, and Travis Willingham, Critical Role Productions, YouTube, <https://www.youtube.com/user/criticalrole>.

Eco, Umberto. "Il medioevo è già cominciato", *Documenti su il nuovo medioevo*. Milano, Bompiani, 1973, pp. 5-28.

Eco, Umberto. "Dieci modi di sognare il Medioevo", *Sugli specchi e altri saggi*, Milano, Bompiani, 1985, pp. 78-89.

El Cid. Amazon Studios, 2020-2021.

Ferguson, Anna-Marie. *The Keeper of Words*. Minnesota, Llewellyn Publications, 1995.

Ferré, Vincent. *Médiévalisme. Modernité du Moyen Age*. Paris, L'Harmattan, 2010.

Gygax, Gary & Dave Arneson. *Dungeons and Dragons*. Lake Geneva, WI, Tactical Studies Rules, 1974.

Kaufman, Amy S. "Medieval Unmoored". *Studies in Medievalism*, n. 19, 2010, pp. 1-11.

Le Goff, Jacques. *La civilización del occidente medieval*. Barcelona, Paidós, 1999.

The Last Kingdom: Seven Kings Must Die. Directed by Edward Bazalgette, performances by Alexander Dreymon, Harry Gilby, Mark Rowley and Laurie Davidson, Carnival Films, 2023.

Thor: Ragnarok. Directed by Taika Waititi, Marvel Studios, 2017.

Thor: Love and Thunder. Directed by Taika Waititi, Marvel Studios, 2022.

White, Hayden. Historiography and Historiophoty. *The American Historical Review*, v. 93, n. 5, 1988, pp. 1193-1199.

Workman, Leslie J. (Ed.). *Studies in Medievalism: Medievalism in England*. Cambridge, D. S. Brewer, 1979.

Workman, Leslie J. "Medievalism Today". *Medieval Feminist Newsletter*, n. 23, 1997, pp. 29-33.