

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.