

**ORIGEN SOCIAL, NIVEL DE VIDA Y COMPORTAMIENTO ECONÓMICO DE LA
ARISTOCRACIA MEDIEVAL EN NARRATIVAS LITERARIAS Y POSLITERARIAS:
SUPUESTOS Y PROBLEMATIZACIÓN HISTORIOGRÁFICA EN EL AULA UNIVERSITARIA**

**SOCIAL ORIGIN, STANDARD OF LIVING AND ECONOMIC BEHAVIOR OF THE MEDIEVAL
ARISTOCRACY IN LITERARY AND POST-LITERARY NARRATIVES: ASSUMPTIONS AND
HISTORIOGRAPHICAL PROBLEMATIZATION IN THE UNIVERSITY CLASSROOM**

Juan Cruz López Rasch

Universidad Nacional de La Pampa

jlopezrasch@gmail.com

ARK CAICYT: <https://id.caicyt.gov.ar/ark:/s24516821/2aabtdl13>

Fecha de recepción: 03/12/2025

Fecha de aprobación: 10/02/2026

Resumen

En el presente trabajo se analizan narrativas literarias y posliterarias que, a su modo, evocan aspectos relativos al origen social, nivel de vida y estrategias económicas de la aristocracia medieval. Se trabaja, puntualmente, con representaciones discursivas elaboradas durante el período medieval y con experiencias lúdicas digitales diseñadas en la actualidad. El estudio brinda la posibilidad de problematizar muchos de los supuestos que se construyen en torno a los actores sociales del Medievo. La investigación, además, habilita una propuesta educativa en el nivel universitario de grado que, con una mirada crítica, permite profanar el uso corriente de los productos culturales para integrarlos a los lenguajes y a las necesidades de la enseñanza y del aprendizaje en el siglo XXI.

Palabras clave

Aristocracia medieval - Narrativas literarias - Narrativas posliterarias - Enseñanza y aprendizaje

Abstract

This paper analyzes literary and post-literary narratives that, in their own way, evoke aspects related to the social origin, standard of living, and economic strategies of the medieval aristocracy. The article focuses specifically on discursive representations developed during the medieval period and on contemporary digital gaming experiences. The study offers the possibility for a critical examination of many of the assumptions surrounding social actors in the Middle Ages. Furthermore, the research enables an educational proposal at the undergraduate university level that, with a critical perspective, allows for a critical reinterpretation of the common use of cultural products, integrating them into the languages and needs of the teaching and the learning in the 21st century.

Keywords

Medieval aristocracy - Literary narratives - Post-literary narratives - Teaching and learning

Cuadernos Medievales 40 - Junio 2026 - 47-72

ISSN 2451-6821

Grupo de Investigación y Estudios Medievales

Facultad de Humanidades - UNMdP

República Argentina

Introducción

La extracción social, nivel de vida y comportamiento económico de la aristocracia medieval queda de manifiesto en distintos tipos de representaciones. Con diferentes licencias y anacronismos, se evocan en ellas las características de sectores muy heterogéneos, algunos de los cuales son de origen plebeyo, no ocupan espacios de relevancia dentro del poder político feudal y no disponen de un patrimonio considerable. En efecto, en diferentes producciones escritas y audiovisuales nos encontramos con alusiones a caballeros que poseen un sustrato popular y/o que no reúnen todos los rasgos que, por lo general, se asocian con la nobleza.

En el presente artículo analizaremos el modo en que se alude a ese complejo posicionamiento clasista y estamental a partir de dos tipos de productos culturales. Por un lado, textos elaborados en la propia época medieval y, por el otro, narrativas posliterarias.¹ Para el primer caso, hacemos uso como fuentes del *Poema de Mio Cid* y de la *Crónica de la población de Ávila*.² Para el segundo caso, nos detenemos en los videojuegos *Stronghold* y *Mount & Blade: Warband*.³ En buena medida, el trabajo se inscribe dentro de lo que los especialistas denominan como neomedievalismo, es decir, la manera con la que se hace referencia a elementos de la sociedad medieval en las series de televisión, las películas o los *softwares* de entretenimiento.⁴

¹ Hay quienes prefieren la expresión “post-literaria”, entre comillas y con guion después del prefijo, como Adolfo RODRÍGUEZ POSADA, *Post-literatura. Ontología débil, fragmentarismo y reticularidad en la narrativa mutante española (2003-2022)*, Gijón, Trea, 2023, p. 17. Sin embargo, hay otros que optan por la voz “postliteraria”, sin comillas ni guiones, como Agustín FERNÁNDEZ MALLO, *Postpoesía. Hacia un nuevo paradigma*. Barcelona, Anagrama, 2009, p. 77. En la versión original de su trabajo, Mark Fisher alude al concepto *post-literate*, para dar cuenta de una forma de alfabetización típica de las nuevas generaciones, que se corresponde con los parámetros socioculturales característicos de la sociedad posfordista. Sobre esto último, véase Mark FISHER, *Capitalist Realism: Is There No Alternative?*, Winchester, Zero Books, 2009, pp. 23-26. Para no entrar en confusiones, y ceñirnos a lo establecido por la Real Academia Española en cuanto al uso de los prefijos (<https://www.rae.es/duda-linguistica/el-prefijo-se-escribe-pos-o-post>, sitio web consultado el 06/01/2026), nos decantamos por “posliteraria”.

² Respectivamente, utilizamos las versiones de Leonardo FUNES (ed.), *Poema de Mio Cid*, Buenos Aires, Colihue, 2013, y Manuel ABELEDO (ed.), *Crónica de la población de Ávila*, Buenos Aires, SECRIT, 2012. Nos referimos a cada uno de esos textos, en adelante, con las abreviaturas *PMC* y *CPA*. Optamos por las ediciones indicadas luego de un largo proceso de análisis y cotejo, en el que también contemplamos, para el caso del *PMC*, el trabajo de Ian MICHAEL (ed.), *Poema de Mio Cid*, Madrid, Clásicos Castalia, 1973, y el de Alberto MONTANER FRUTOS (ed.), *Cantar de mio Cid*, Galaxia Gutenberg, Real Academia Española, 2011; en cuanto a la *CPA*, evaluamos la posibilidad de recurrir a las versiones de Manuel GÓMEZ MORENO (ed.), “Crónica de la población de Ávila”, *Boletín de la Real Academia de la Historia*, 113 (1943), pp. 11-56, y de Amparo HERNÁNDEZ SEGURA (ed.), *Crónica de la población de Ávila*, Valencia, Anúbar, 1966, pero preferimos la de Abeledo, por considerarla más adecuada.

³ El primero fue desarrollado por Firefly Studio en el año 2001; el segundo, por TaleWorlds Entertainment en el 2010 y se trata de una expansión del juego original, lanzado en 2008.

⁴ El medievalismo y el neomedievalismo hacen alusión a disciplinas que se inspiran en la Edad Media histórica, pero que se desarrollan con posterioridad a ella. Dentro de ese amplio conjunto podemos mencionar: el estudio científico de la época, la aplicación de paradigmas medievales a las necesidades contemporáneas, y la inspiración del Medioevo para desarrollar expresiones artísticas y filosóficas. El neomedievalismo, por su parte, se caracteriza por el desarrollo de producciones culturales con un mayor grado de desconexión con el período

Consideremos que, en las expresiones escritas y audiovisuales, nos encontramos con exageraciones, imprecisiones o elementos anacrónicos. Se trata, en cualquiera de los casos, de representaciones. Como tales, están repletas de un conjunto de ideas que vienen a sustituir la realidad, pero no a reproducirla con exactitud, además de que con ellas se procuran construir símbolos y sentidos compartidos entre el emisor y su potencial receptor.⁵ Tanto en una crónica, como en un cantar de gesta o como en un par de videojuegos, se hace referencia al pasado, pero no tal cual es. La historia, en verdad, es ordenada a partir de una lógica narrativa y de una matriz ideológica que soslaya, exagera, suprime o añade personajes y sucesos.⁶ Vienen a dar cuenta de una memoria social que, condicionada culturalmente, está sujeta a un proceso de reconfiguración permanente.⁷

Dicho esto, indagaremos la manera en la que se plasman determinadas cuestiones relativas a la aristocracia en narraciones medievales y expresiones lúdicas contemporáneas. Aprovecharemos la ocasión para evaluar qué aportan los distintos tipos de representaciones al proceso de enseñanza y aprendizaje en carreras de grado universitarias que, dadas las características de la cultura actual, necesitan de recursos didácticos innovadores para ayudar al estudiantado a entender de manera significativa los avances del campo disciplinar.⁸ Asediados por las tecnologías de la información y los medios masivos de comunicación, los profesionales de la educación ya no aparecen como quienes monopolizan la sabiduría, o como los únicos que pueden suministrar una explicación a partir de ella, sino como los que están en

en cuestión, lo cual le permitiría contar con un desprendimiento recreativo o emotivo de ese pasado. Sobre esta cuestión, consúltese Leslie WORKMAN, "Editorial", *Studies in Medievalism*, 3 (1987), pp. 1-3.

⁵ Para desarrollar estas ideas nos inspiramos en las reflexiones de Edward SAID, *Orientalismo*, Barcelona, DeBolsillo, 2002, pp. 45-46.

⁶ Véase las formulaciones teórico-metodológicas expuestas por Roger CHARTIER, "El mundo como representación", en *El mundo como representación. Historia cultural: entre práctica y representación*, Barcelona, Gedisa, 1996, pp. 45-62 y por Jen WEBB, *Understanding Representation*, Londres, SAGE, 2009.

⁷ Para una revisión teórica e historiográfica de este asunto, consúltese James FENTRESS y Chris WICKHAM, "Medieval Memories", en *Social Memory*, Oxford-Cambridge, Balckwell, 2003, pp. 144-172.

⁸ En este artículo nos concentramos en el universitario y no en los otros niveles de la enseñanza por razones de espacio. Algunas reflexiones sobre estas problemáticas aplicadas a la enseñanza secundaria en Juan Cruz LÓPEZ RASCH, "El cine de animación y el vínculo entre pasado y presente: formas de enseñar y aprender la complejidad socioeconómica del sistema feudal", en Lidia Raquel MIRANDA y Gerardo Fabián RODRÍGUEZ (eds.), *Castillos en el aula. Reflexiones y propuestas didácticas para aprender y disfrutar con el medievalismo*, Santa Rosa, EdUNLPam, 2024, pp. 49-67 y Juan Cruz LÓPEZ RASCH, "Medievalismo, animación y didáctica", en *Scriptorium desde las cátedras*, IX, 21 (2019), pp. 10-25.

condiciones de habilitar una (re)interpretación crítica de la cultura.⁹ Es primordial, entonces, repensar el papel de los educadores.¹⁰

Por todos estos motivos, el presente texto funciona como un punto de partida para una eventual propuesta pedagógica que permita, por un lado, el abordaje interpretativo de temáticas complejas en estudiantes universitarios de grado y, por el otro, el desarrollo de competencias en ese alumnado para su actividad laboral en un futuro relativamente cercano. Quien redacta el presente trabajo se desempeña como docente responsable de la cátedra “Historia Medieval” desde el año 2021. La asignatura se dicta en el tercer año de las carreras Profesorado en Historia, en la Facultad de Ciencias Humanas, la cual pertenece a la Universidad Nacional de La Pampa, una de las casas de altos estudios de gestión estatal de la República Argentina.¹¹ En esta unidad académica se implementa el Campo de las Prácticas Educativas, un eje transversal que permite que estudiantes de las carreras docentes se incorporen de manera progresiva en distintos contextos socio educativos.

En “Historia Medieval”, dicha actividad presenta diversas aristas. En primer lugar, sobresale el tratamiento de un conjunto de fuentes históricas y de material bibliográfico que permiten posicionar críticamente a los alumnos en la dificultosa tarea del manejo comprensivo de los testimonios. Con esto se espera que quienes se desempeñen como docentes puedan revisar y utilizar fuentes históricas en las secuencias didácticas que diseñen y ejecuten en su eventual ejercicio profesional. En segundo lugar, destacamos la interpretación de filmes para que puedan ponderar su potencialidad como recursos para la transposición didáctica de los saberes disciplinares. En tercer lugar, se emplean videojuegos, es decir, *softwares* elaborados con finalidades lúdicas, para que funcionen como disparadores de propuestas innovadoras de enseñanza y de aprendizaje.¹²

⁹ Véase Miguel BAZDRESCH, “Modernidad y posmodernidad en educación”, *Sinéctica*, 13 (1998), pp. 1-19, y Cristóbal RUÍZ ROMÁN, “La Educación en la sociedad postmoderna: desafíos y oportunidades”, *Revista Complutense de Educación*, 21/1 (2010), pp. 173-188.

¹⁰ Juana María SANCHO GIL, “De TIC a TAC, el difícil tránsito de una vocal”, en *Investigación en la escuela*, 64 (2008), pp. 19-30. Sobre el desarrollo de capacidades vinculadas a las demandas actuales del sistema educativo, puntualmente las del nivel universitario, véase Anahí MASTACHE y Viviana MANCOVSKY, “El docente como tutor”, en *IV Encuentro Nacional sobre Ingreso a la Universidad Pública*, Tandil, Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires, 2010.

¹¹ Sobre los desafíos que implica la capacitación de los profesionales de la educación, recomendamos el texto de María Cristina DAVINI, *La formación en la práctica docente*, Buenos Aires, Paidós, 2016.

¹² Esto queda de manifiesto en producción académica reciente, en la cual se sintetizan muchos de los objetivos y propósitos concretados en el marco de la cátedra. Consúltese Juan Cruz LÓPEZ RASCH y Nicolás DEL SOL BOCASSO, “Aprendizaje significativo, videojuegos e historia social y económica medieval: experiencias educativas a partir de *Stronghold*”, en *VII Congreso Internacional “Historia y Videojuegos”*, 2024 (video de la ponencia disponible online en <https://www.historiayvideojuegos.com/aprendizaje-significativo-videojuegos-e-historia-social-y-economica-medieval-experiencias-educativas-a-partir-de-stronghold-de-juan-cruz-lopez-rasch-y-nicolas-bocasso/>, consultado el 15/02/2026), LÓPEZ RASCH, “El cine de animación y el vínculo entre pasado

Como ya se adelantó, en este artículo nos detendremos en fuentes escritas de la Edad Media y en videojuegos ambientados, o inspirados, en esa época. El abordaje de contenidos disciplinares, relativos al origen social, nivel de vida y comportamiento económico de la aristocracia medieval, por medio de ese tipo de recursos didácticos, habilita un aprendizaje significativo en los estudiantes del Profesorado en Historia.¹³ Esto colabora también en su formación docente, en tanto y en cuanto les permite pensar en cómo hacer uso de distintas narraciones literarias y posliterarias para efectivizar su tarea educativa en el grupo-clase que tengan a su cargo.

El Medioevo (re)imaginado: selección de materiales de trabajo

Ya señalamos que nuestra atención está concentrada en dos textos escritos durante la Edad Media. Por un lado, el *PMC*, cuya composición podríamos fechar entre fines del siglo XII y comienzos del XIII;¹⁴ por el otro, la *CPA*, redactada entre 1255 y 1256.¹⁵ Hay importantes contrastes entre los dos escritos, pero también similitudes.¹⁶ La primera es tipológica y bastante evidente, puesto que se trata de un cantar de gesta y de una crónica.¹⁷ Asimismo, es

y presente: formas de enseñar y aprender la complejidad socioeconómica del sistema feudal”, op. cit. y LÓPEZ RASCH, “Medievalismo, animación y didáctica”, op. cit.

¹³ Sobre las características del aprendizaje significativo y el enfoque psicoeducativo correspondiente nos remitimos a los aportes de David AUSUBEL, Helen HANESIAN y Joseph NOVAK, *Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo*, México, Trillas, 1983. Al respecto, también consideramos pertinentes los aportes de Daniel FELDMAN, *Ayudar a enseñar*, Buenos Aires, Aique, 1999, en particular, para entender cómo y por qué deben de secuenciarse las propuestas didácticas. Para el caso concreto de las ciencias sociales, recurrimos a Beatriz AISENBERG, “Los conocimientos previos en situaciones de enseñanza de las ciencias sociales”, en José CASTORINA y Alicia LENZI, (comps.), *La formación de los conocimientos sociales en los niños. Investigaciones psicológicas y perspectivas educativas*, Buenos Aires, Gedisa, 2000. Se trata de trabajos que ya tienen varios años, pero que son considerados clásicos, entre otras cosas, porque marcan un antes y un después en el estado de la cuestión relativo a estas problemáticas.

¹⁴ Leonardo FUNES, “Los estudios cidianos en el octavo centenario de la copia de Per Abbat”, *Medievalismo*, 17 (2008), pp. 313-335.

¹⁵ Sobre la autoría de este texto, es recomendable leer a Manuel ABELEDO, “La Crónica de la población de Ávila: un estado actual de la cuestión desde su primera publicación”, *Estudios de Historia de España*, XI (2009), pp. 13-48.

¹⁶ La más acabada de las síntesis relativa a la autoría, fecha de composición, intencionalidad y características sociales del personaje que protagoniza el *PMC* es la de Leonardo FUNES, “Introducción”, en *Poema de Mio Cid*, Buenos Aires, Colihue, 2013, pp. VII-CXXVII. En cuanto a la *CPA*, la tesis de Gaffard, y uno de los artículos de Abeledo, brindan el estado de la cuestión más importante hasta la fecha; véase al respecto, Ludvine GAFFARD, “Poétique de la chronique: Autour de la *Crónica de la población de Ávila* et des *Crónicas anónimas de Sahagún* (Castille-Leon, milieu du XIII siècle)”, *Memoire de DEA, Histoire, Université de Toulouse*, 2004, y ABELEDO, “La Crónica de la población de Ávila”, op. cit.

¹⁷ A diferencia de los cantares de gesta, en las crónicas nos encontramos con un enunciador que subraya el valor histórico de sus dichos y que pretende conferir cierta verosimilitud a sus afirmaciones, lo cual no significa que el autor no incurra en licencias y anacronismos. Sobre estas cuestiones, véanse los trabajos de FUNES, “Introducción”, op. cit., pp. IX-X y Leonardo FUNES, “De la crónica medieval a la crónica de Indias: algunas reflexiones sobre la escritura de la historia en los umbrales de la Modernidad”, en *IX Congreso Argentino de Hispanistas*, Universidad Nacional de La Plata, La Plata, 2010, pp. 1-9, en particular, p. 2.

distinto el contexto histórico particular en el cual son redactadas cada una de ellas, o el origen social de sus autores. Pero los paralelismos también son relevantes: en las dos representaciones discursivas se alude al estilo y al nivel de vida de caballeros que, por diferentes circunstancias, están excluidos de los estratos más elevados de la aristocracia medieval.¹⁸ La posibilidad de efectuar un tratamiento comparativo, además, está fundada en razones de orden metodológico, puesto que el análisis de contenido permite detectar e interpretar tópicos que, más allá de sus diversos usos y modalidades de aplicación, expresan cierta uniformidad ideológica.¹⁹

El Medievo también inspira videojuegos. En algunos casos, esto se traduce en experiencias lúdicas digitales que pretenden sumergir al usuario en un escenario con cierta reconstrucción histórica, el caso del mítico *Age of Empires II: The Age of Kings*.²⁰ En otras oportunidades, la herencia medieval funciona como un referente a partir del cual se construyen narrativas con elementos fantásticos, como en *Elden Ring*.²¹ El abundante número de juegos ambientados, con distintos grados de fidelidad, en la Edad Media, o que se nutren de sus símbolos, nos colocan ante el desafío de seleccionar aquellos que son más adecuados, en términos didácticos. Para tomar esa decisión, podemos recurrir a determinados criterios, como los de veracidad, verosimilitud, información y libertad que cada experiencia lúdica otorga, o no, a quien ejecuta el juego.²²

Tal y como lo adelantamos, optamos por dos videojuegos: uno de estrategia en tiempo real y de gestión de recursos, *Stronghold*,²³ y otro de acción, con condimentos de rol y estrategia, *Mount & Blade: Warband*. Se trata de claros exponentes de dos subgéneros. Además, ambos son clásicos y, hasta el día de hoy, son (re)jugados. Tengamos en cuenta que el presente estudio se

¹⁸ En las próximas páginas, explicaremos por qué preferimos este concepto, antes que el de nobleza.

¹⁹ Recuperamos las propuestas de Raimundo Meneghello Matte y de Pablo Saracino, quienes estudian otros textos, pero proceden de un modo que nos resulta coherente y viable en función de los objetivos programáticos de nuestro artículo. Véase Raimundo MENEGHELLO MATTE, "El análisis de contenido como propuesta para el estudio de la cronística medieval: su aplicación práctica en la figura de Alfonso VI en las crónicas de los siglos XII y XIII", *Revista de Historia y Geografía*, 38 (2018), pp. 25-68, y Pablo SARACINO, "Apuntes para una lectura ideológica de la cronística medieval: el caso de la *Crónica de tres reyes*", *Anclajes*, XXI, 1 (2017), pp. 75-93.

²⁰ Elaborado por Ensemble Studios y comercializado por Microsoft Game Studios, fue lanzado al mercado durante la segunda mitad del año 1999.

²¹ Desarrollado por FromSoftware y distribuido por Bandai Namco Entertainment, el juego cuenta con un guion elaborado por George R. R. Martin, creador de la saga de novelas *A Song of Ice and Fire*, a partir de la cual se produce la serie de televisión *Game of Thrones* para la cadena HBO.

²² Juan Francisco JIMÉNEZ ALCÁZAR, "La historia vista a través de los videojuegos", en Pilar SUÁREZ PASCUAL, María Isabel GASCÓN UCEDA, Luis ALONSO ÁLVAREZ y Juan Francisco JIMÉNEZ ALCÁZAR (eds.), *Juego y ocio en la historia*, Valladolid, Ediciones Universidad de Valladolid, 2018, pp. 141-173.

²³ También haremos referencia a una de las secuelas de este título, denominada *Stronghold Kingdoms*, del año 2007. Se diferencia de la versión original, entre otras cosas, por su formato multijugador. De todos modos, a los efectos de simplificar la redacción de este artículo, y de hacerlo más comprensible, en la mayoría de las oportunidades nos referiremos al *software* original, que da inicio a la saga.

Origen social, nivel de vida y comportamiento económico de la aristocracia medieval en narrativas literarias y posliterarias

realiza desde un país latinoamericano, la República Argentina, cuyas permanentes crisis económicas dificultan el acceso para gran parte de las personas jóvenes a tecnologías de última generación.²⁴ Si pensamos en el modo en que estos videojuegos podrían adquirir el formato de recursos didácticos, el que los estudiantes no requieran de un equipo actualizado, y por lo tanto costoso, hace más operativa la propuesta, en tanto y en cuanto cualquier computadora personal puede ejecutar sin problemas los programas informáticos en cuestión. En los dos juegos digitales se observa, además, una forma de dar cuenta de las sociedades medievales que puede problematizar diferentes prejuicios que operan en los estudiantes universitarios.



Imagen 1. Fotograma de un video de *Stronghold*. Se puede observar, a la derecha, el torreón de madera que da nombre al juego. Tomado de https://store.steampowered.com/app/40950/Stronghold_HD_2012/ (sitio web consultado el 06/01/2026)

Dicho esto, el examen de fuentes narrativas del período medieval, y de experiencias lúdicas de la actualidad, permite entender cómo se refiere a un sector social sobre el cual se construyen una innumerable cantidad de presunciones. Para el público no especializado, la Edad Media es sinónimo de caballeros acorazados, pertrechados desde la cabeza hasta los pies, de magnates tan poderosos como irracionales, que manejan con puño de hierro vastos dominios, o de personajes que residen en castillos ampulosos. Es una imagen diseñada por el romanticismo en el siglo XIX, en especial, a partir de la obra de uno de sus más notables exponentes: Walter Scott. Particularmente influyente es su novela *Ivanhoe*, ambientada a fines del siglo XII.²⁵

²⁴ Mark Fisher observa que estas subjetividades posliterarias se sitúan dentro de lógicas consumistas caracterizadas, particularmente, por la inmediatez y la permanente búsqueda de placer en nuevas experiencias. Véase Mark FISHER, *Realismo capitalista. ¿No hay alternativa?*, Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Caja Negra, 2018, pp. 52-53.

²⁵ El considerable impacto de este texto, que no se reduce al ámbito literario, es motivo de análisis en el trabajo de James WATT, "Sir Walter Scott and the Medievalist Novel", en Joane PARKER y Corinna WAGNER (eds.), *The Oxford Handbook of Victorian Medievalism*, Oxford, Oxford University Press, 2020, pp. 162-174.

Durante los siglos XX y XXI, los medios masivos de comunicación refuerzan muchos de los estereotipos exhibidos en el libro de Scott. Igualmente, hay que considerar que el modo de ver y pensar en la caballería medieval responde, también, a una serie de relatos escritos durante el Medioevo mismo que, por diferentes razones, procuran construir un tipo de aristócrata ideal, antes que real. Frente a ese panorama, problematizar sesgos interpretativos aparece como fundamental. Permite, por un lado, que los estudiantes de una carrera de grado universitario comprendan de forma crítica un contenido disciplinar. Brinda la posibilidad, también, de fomentar el espíritu reflexivo de los futuros docentes, fundamental para desarrollar propuestas de enseñanza y aprendizaje innovadoras.

Encuadre teórico-metodológico

Queda claro que, en este artículo, trabajamos con producciones culturales. Alguien podría decir que en ellas no se refleja con exactitud la realidad histórica. El problema es que a cualquier forma de evocar el pasado le ocurre lo mismo, en mayor o en menor medida. Consideremos que se trata de representaciones, es decir, manifestaciones de algo que ya no está, al menos en nuestro tiempo y lugar, y que no se puede, o no se quiere, reproducir con exactitud. Puesto que el orden simbólico de lo real viene a dar cuenta de aquello a lo que no podemos acceder de manera plena y directa, el lenguaje actúa como un sustituto, como reemplazo de una ausencia, y funciona gracias a códigos socioculturales compartidos entre los emisores y los receptores que orientan la interpretación de los mensajes.²⁶

En este sentido, el abordaje de una crónica y de un poema épico del período medieval puede efectivizarse gracias a las herramientas, entre otras, que ofrece la antropología simbólica, la cual concibe a la cultura como un sistema de signos interpretables.²⁷ El procedimiento heurístico es acompañado por una crítica literaria que contempla las particularidades de la producción escrita medieval, y que establece los vínculos con un contexto que, desplazado u ocultado a los lectores, funciona como un referente de la representación discursiva y explica algunas de sus características.²⁸

²⁶ En lo sustancial, es la conceptualización que presenta Paul RICŒUR, *La lectura del tiempo pasado: memoria y olvido*, Madrid, Universidad Autónoma de Madrid, 1999.

²⁷ Recurrimos a algunas de las propuestas analíticas de Clifford GEERTZ, "Thick Description: Toward an Interpretive Theory of Culture", en *The Interpretation of Cultures: Selected Essays*, New York, Basic Books, 1973, pp. 310-323.

²⁸ Para pensar en estas cuestiones, recomendamos la lectura del libro de Gabrielle SPIEGEL, *The Past as Text: The Theory and Practice of Medieval Historiography*, Baltimore, Hopkins Press, 1997.

Algo similar sucede con los videojuegos, en los cuales también, a su modo, se presenta una narración, una secuenciación de acontecimientos en los que intervienen diferentes personajes, uno de los cuales puede ser el usuario del *software*.²⁹ Se trata de objetos de ocio, pero también de constructos culturales, que se inscriben en una red simbólica de sentidos y significados socialmente atribuidos.³⁰ El problema es que, como todo fenómeno de la cultura de masas, puede ser visto como una cuestión menor, en especial si se trata de realizar un trabajo académico.³¹ Más allá de todo lo que podamos objetar de esa mirada, hay algo en lo que vale la pena detenernos. Los *softwares* de entretenimiento son programados por empresas capitalistas cuya finalidad principal es obtener ganancias. Si, para alcanzar esa meta, elaboran videojuegos con importante respaldo histórico, o si prefieren apelar a anacronismos o licencias artísticas, es harina de otro costal. El tratamiento interpretativo, entonces, no puede ignorar las particularidades del dispositivo narrativo, sea este de carácter literario, y creado durante la época medieval, o posliterario, y diseñado en la contemporaneidad.

Lo anterior nos lleva a preguntarnos si estamos en condiciones de precisar el verdadero límite entre ficción y realidad en las representaciones. Huelga decir que el docente-investigador tiene dificultades para trazar una delimitación absolutamente precisa entre lo que es cierto o verificable y lo que no lo es, pero sí puede dilucidar los mecanismos que operan en la configuración de un determinado discurso.³² En los cantares de gesta, las crónicas o los videojuegos, un conjunto de ideas sustituye la realidad; no la reproducen con exactitud, pero tampoco la ignoran o la soslayan por completo.³³ Se configuran símbolos y sentidos, y se ordenan acontecimientos a partir de una lógica con la cual se exageran, suprimen o añaden múltiples personajes y sucesos.³⁴ En efecto, los productores literarios del Medievo, o los

²⁹ Aquí la narración tiene por objeto sumergir al jugador en el entorno que propone la experiencia lúdica digital, e incentivarlo a resolver una serie de tareas problemáticas en las que debe hacer uso de diferentes capacidades.

³⁰ Gerardo RODRÍGUEZ, Juan Francisco JIMÉNEZ ALCÁZAR y Stella Maris MASSA (dirs.), *Videojuegos, gamificación y realidad virtual: de las consolas al aula y vuelta*, Mar del Plata, Universidad Nacional de Mar del Plata, 2021.

³¹ José María MONSALVO ANTÓN, *Edad Media y medievalismo*, Madrid, Síntesis, 2020. Detrás de ese prejuicio se esconden los postulados de la primera generación de la Escuela de Frankfurt. Sobre esto, véase el libro de Theodor Adorno y Max Horkheimer, cuya publicación original es de 1944, y su edición revisada es de 1947. Por supuesto que estos autores no llegaron a presenciar el esplendor de los videojuegos, pero podemos conjeturar que su mirada habría sido similar a la que presentan sobre producciones culturales características de su época. Sobre esto, véase Theodor ADORNO y Max HORKHEIMER, "La industria cultural. Ilustración como engaño de masas", en *Dialéctica de la Ilustración*, Madrid, Trotta, pp. 165-212.

³² La modalidad de abordaje aquí indicada está inspirada en los aportes de SARACINO, op. cit.

³³ Peter BURKE, *Visto y no visto. El uso de las imágenes como documento histórico*, Barcelona, Crítica, 2001 e Ídem, *¿Qué es la historia cultural?*, Barcelona-Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Paidós, 2004.

³⁴ Roger CHARTIER, *El mundo como representación. Historia cultural: entre práctica y representación*. Barcelona, Gedisa, 1996, pp. 56-57.

diseñadores de un *software* de entretenimiento, recurren a numerosos estereotipos que, entre otras cosas, hacen entendible el mensaje para el público al cual está destinado.³⁵

Los dilemas que acompañan este problema se pueden resolver cuando pensamos que las narraciones literarias y posliterarias portan destellos de veracidad.³⁶ Son sus anacronismos, precisamente, los que estimulan la reflexión histórica, tanto en el docente como en los estudiantes.³⁷ Así, nos invitan a revisar los supuestos que condicionan el abordaje de problemáticas complejas y, al mismo tiempo, nos incentivan a preparar estrategias de enseñanza y de aprendizaje novedosas. Intervenidas, analizadas, deconstruidas y profanadas, las distintas representaciones pueden transformarse en recursos didácticos.³⁸ El caso de las manifestaciones posliterarias es particularmente paradigmático, puesto que adquieren centralidad en la cultura contemporánea, en especial, en la de los estudiantes de grado universitario. Se trata de expresiones estéticas que hacen uso de las palabras, pero que se originan tras la desterritorialización de lo literario como centro de gravedad del arte verbal. Son formatos culturales asimilados a los medios tecnológicos y audiovisuales de la sociedad de consumo capitalista, que rompen con la convencionalidad de los relatos, pero que también se inspiran en ellos.³⁹

Presunciones sobre la aristocracia medieval: origen social, nivel de vida y comportamiento económico

En el público no especializado, pero también en algunos habitáculos del ámbito académico, circulan una serie de prejuicios relativos a la aristocracia medieval. Podríamos decir que se trata de lo que los especialistas en didáctica conceptualizan como ideas o saberes previos. Se trata de un conjunto de nociones que, de alguna u otra manera, condicionan el entendimiento acabado de un problema. Son resultado, en gran medida, de procesos de socialización en los cuales se estructura un conocimiento que no necesariamente es falso o erróneo, sino que puede responder al sentido común, es decir, a un esquema interpretativo que, sin tener un importante

³⁵ En la industria del videojuego se toman prestados elementos del cine, de la pintura, de la fotografía, de la arquitectura, del teatro, de la novela, e incluso de la música y de la danza.

³⁶ Véase Jaume AURELL, *La historiografía medieval. Entre la historia y la literatura*, Valencia, Universitat de València, 2016, pp. 79-86. Aunque el autor propone esto para casos tipológicamente distintos, el planteo es pertinente y puede emplearse como un insumo para reflexionar sobre los asuntos que nos interesan en este artículo.

³⁷ Para esta afirmación, encontramos un respaldo filosófico en Walter BENJAMIN, "París, capital del siglo XIX", en *Libro de los pasajes*, Madrid, Akal, 2005, pp. 37-63.

³⁸ En términos teóricos, estas afirmaciones se encuentran inspiradas en Jan MASSCHELEIN y Maarten SIMONS, *En defensa de la escuela*, Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Miño & Dávila, 2014.

³⁹ Sobre esto, véase Juan Francisco FERRÉ, *Mutantes de la narrativa andaluza*, Sevilla, Fundación Centro de Estudios Andaluces, 2009.

sustento empírico o argumentativo, determina nuestra visión del mundo. En algunas ocasiones, se trata de hipótesis que, hoy en día, son refutadas dentro de las disciplinas científicas pero que, por diferentes motivos, permanecen arraigadas en la mentalidad corriente.⁴⁰ A ello contribuye que la Edad Media se presente en nuestro acervo cultural como un período que fascina, pero que también da cuenta, gracias a la poderosa herencia renacentista y de la historiografía decimonónica, de una época de atraso e irracionalidad económica.⁴¹

En ese contexto no es casual que una de las ideas previas más fuertes es la que identifica a la nobleza como el grupo de dominación por antonomasia. La aseveración es acompañada por una descripción en la que se subraya su excesivo poder político, su considerable patrimonio y su capacidad para heredarlo, y perpetuarlo, a lo largo de los siglos. A ello se añade una identificación casi automática con la caballería. No es un razonamiento descabellado puesto que, después de todo, la cultura popular está inundada de representaciones de jinetes imponentes que, si así lo fuesen, necesitarían de una ingente riqueza para pertrecharse de forma compleja.

Estas preconcepciones se originan por diferentes motivos. Por un lado, porque la enorme cantidad, y diversidad, de series, películas, novelas y videojuegos ambientados en la Edad Media, o que evocan ese período, viene acompañada por una visión esquemática de lo que implica ser un integrante del orden privilegiado.⁴² Por el otro, por el peso de interpretaciones históricas clásicas que, por múltiples causas, perviven y circulan.⁴³ El tratamiento poco crítico de algunas fuentes narrativas del período medieval no colabora tampoco en el esclarecimiento de estos temas. Los relatos medievales, al contrario de lo que algunos especialistas dan por sentado, no reflejan la realidad aristocrática, sino de sus ideales,

⁴⁰ Un estudio clásico, relativo a este tema, es el de AUSUBEL, HANESIAN y NOVAK op. cit. También son relevantes los aportes de Juan Miguel CAMPANARIO LARGUERO y José OTERO GUTIÉRREZ, “Más allá de las ideas previas como dificultades de aprendizaje: las pautas de pensamiento, las concepciones epistemológicas y las estrategias metacognitivas de los alumnos de ciencias”, *Enseñanza de las ciencias: revista de investigación y experiencias didácticas*, 18, 2 (2000), pp. 155-170.

⁴¹ Jacques LE GOFF, *La Edad Media explicada a los jóvenes*, Barcelona, Paidós, 2006, pp. 65-66. En este libro, destinado a un público no especializado, el historiador da cuenta de estas y otras reflexiones, resultado de su extensa trayectoria intelectual.

⁴² A modo de ejemplo, el largometraje *First Knight* (1995), dirigido por Jerry Zucker, y protagonizado por Sean Connery y Richard Gere.

⁴³ Que el campo académico funcione de modo espiralado, y no teleológico, no ayuda mucho, puesto que, cada tanto, se reeditan hipótesis que, antes que aclarar el panorama, tienden a oscurecerlo. Un resabio de las tesis tradicionales relativas a la aristocracia medieval se puede observar en Werner. Véase al respecto, Karl Ferdinand WERNER, *Naissance de la noblesse. L'essor des élites politiques en Europe*. Paris, Fayard, 1998. Para complejizar el debate y considerar otras variables, aconsejamos la lectura de Dominique BARTHÉLEMY, *Caballeros y milagros. Violencia y sacralidad en la sociedad feudal*, Granada-Valencia, Universidad de Granada-Universitat de València, 2004.

además de que procuran resolver, en el plano imaginario, las tensiones que atraviesan el orden de los *bellatores*.⁴⁴

Desde hace varias décadas muchos de los postulados que entorpecen el tratamiento de las temáticas consideradas son puestos en duda. Medievalistas de primer nivel coinciden en que el término aristocracia es más pertinente que el de nobleza. El primer concepto ayuda a reconocer la heterogeneidad del bloque de dominación medieval, mientras que el segundo no constituiría más que una singularidad dentro de un amplio grupo que reproduce el sistema social.⁴⁵ Tengamos presente que, en la Edad Media, el poder no puede ser aplicado, pura y exclusivamente, por personas que cumplan con todos los requisitos característicos de un colectivo distinguido. Así, dentro de esa aristocracia, no todos cuentan con una insigne ascendencia o con una ostentosa fortuna.⁴⁶

De lo anterior se desprende que no todos los aristócratas provienen de familias ilustres, ni tampoco poseen el mismo tipo de patrimonio. Algunos cuentan con vastas propiedades y numerosos tributarios a su servicio, pero otros no tienen los ingresos que

⁴⁴ Erich KÖHLER, *La aventura caballeresca. Ideal y realidad en la narrativa cortés*, Barcelona, Sirmio, 1990. La fecha de publicación original de la obra es 1956. Se trata de un clásico, que no deja de aportar a la comprensión de este y otros problemas.

⁴⁵ Consúltase Christopher DYER, *Niveles de vida en la Baja Edad Media*, Barcelona, Crítica, 1991, y Joseph MORSEL, *La aristocracia medieval. El dominio social en Occidente (siglos V-XV)*, València, Universitat de València, 2008. Como antecedente de esta postura, podemos citar a Bloch, quien en su momento considera que los nobles propiamente dichos, entendidos como personas que poseen un estatuto jurídico propio y que pueden perpetuarlo a través de la sangre, no aparecen sino hasta cerca del siglo XII. Sobre esto último, véase Marc BLOCH, *La société féodale*. Tome I: *La formation des liens de dépendance*, París, Éditions Albin Michel, 1939.

⁴⁶ Los historiadores también discuten si existen continuidades, o al menos similitudes, entre los *nobilitas* de la Antigüedad romana y los nobles de la Edad Media. La polémica es acompañada, en muchas ocasiones, por deliberaciones en las que los especialistas se preguntan si el orden ecuestre es un antecesor directo de la caballería medieval. Hay quienes consideran que este último debe ser definido como un oficio al servicio de un señor o de un rey, vinculado o no a la nobleza, con una ética en particular, creada entre los siglos XI o XII, sin antepasados en el mundo clásico. Sobre ese punto de vista, véase Jean FLORI, "Caballería", en Jacques LE GOFF y Jean-Claude SCHMITT (eds.), *Diccionario razonado del Occidente medieval*, Madrid, Akal, pp. 94-103. Otros especialistas constatan, dentro del amplio universo de los *milites*, un origen plebeyo, a veces, incluso humilde, como Georges DUBY, "Los feudales", en Beatriz ROJAS (presentación y compilación), *Obras selectas de Georges Duby*, México, Fondo de Cultura Económica, 2004, pp. 101-139, Josef FLECKENSTEIN, *La caballería y el mundo caballeresco*, Madrid, Siglo XXI, 2006, Jesús D. RODRÍGUEZ VELASCO, "De oficio a estado. La caballería entre el Espéculo y las Siete Partidas", *Cahiers de linguistique hispanique médiévale*, 18-19 (1993), pp. 49-77, Ídem, "Invención y consecuencias de la caballería", en Josef FLECKENSTEIN, *La caballería y el mundo caballeresco*, Madrid, Siglo XXI, pp. XI-LXIV e Idem, *Order and Chivalry: Knighthood and Citizenship in Late Medieval Castile*, Pennsylvania, University of Pennsylvania Press, 2010. A lo largo de los siglos, los requisitos para formar parte de las tropas se hacen cada vez más exigentes, lo cual reduce el número de participantes, tal y como lo señalan FLECKENSTEIN, op. cit., p. 26 y Michael MITTERAUER, *¿Por qué Europa? Fundamentos medievales de un camino singular*, Valencia, Universitat de València 2008, pp. 141-144. Con el paso del tiempo, los diferentes tipos de guerreros encuentran en la caballería medieval un denominador común, una práctica cultural que los unifica bajo una sola identidad, tal y como lo argumenta RODRÍGUEZ VELASCO, "Invención y consecuencias", op. cit., p. XXI. En ese proceso homogeneizador participa activamente la Iglesia, configurando un modelo prototípico que es apropiado por la elite feudal, aproximadamente, desde la decimosegunda centuria, cuestión a la que se refiere FLORI, op. cit.

Origen social, nivel de vida y comportamiento económico de la aristocracia medieval en narrativas literarias y posliterarias

consideran necesarios, carecen de una autoridad relevante y, aunque poseen un título, y gozan de algunos privilegios, su fortuna es menor a la de un agricultor acomodado. La *gentry* inglesa, por ejemplo, dispone de pocos tenentes serviles, rentas anuales bajas y escasa capacidad para imponer nuevas exigencias. En algunas ocasiones, incluso los *yeomen* cuentan con una riqueza mayor y más diversificada.⁴⁷ La heterogeneidad de ingresos se traduce en serias complicaciones para mantener un nivel y estilo de vida, por lo general pomposo, que es característico del estamento que se presume privilegiado.⁴⁸ La propia ideología, o mitología, que define al grupo, y que le otorga una posición prominente, también impone a sus miembros exigencias que, en diferentes oportunidades, les resultan desmedidas.⁴⁹

A todo lo anterior se añaden otro tipo de prejuicios, vinculados con el funcionamiento de la economía medieval, en general, y el rol que tiene en ella la aristocracia, en particular. En el fondo, opera una perspectiva que plantea la existencia de agentes parasitarios, desinteresados por la producción y comercialización del excedente.⁵⁰ Se trata de una visión pesimista, verificable en autores muy disímiles entre sí.⁵¹ Avances en el campo disciplinar

⁴⁷ Sobre esto, véase DYER, op. cit., pp. 35-37.

⁴⁸ Jérôme BASCHET, *La civilización feudal. Europa del año mil a la colonización de América*, México, Fondo de Cultura Económica, 2009, pp. 114-115. A los integrantes del grupo se les dificultaría poner en práctica lo que Bourdieu, en términos teóricos, conceptualizaría como su *habitus*. Véase Pierre BOURDIEU, *El Sentido Práctico*, Buenos Aires, Siglo XXI, 2007, p. 86.

⁴⁹ FLORI, op. cit., pp. 94-95. Para entender esto podemos trazar una analogía con un tema distinto, pero cuya alusión puede resultar esclarecedora: "El patriarcado al inventarse como sistema, inventó a Frankenstein, en cuanto al acogotamiento, el enlazamiento, la coacción que ha significado el modelo masculino [incluso para los propios] varones" (Dora BARRANCOS, "En todo lugar del país se puede tornar evidente la lucha de miles y miles de mujeres por más derechos", entrevista realizada para el *Observatorio de Políticas de Género de la Sindicatura General de la Nación*, disponible online en <https://www.argentina.gob.ar/noticias/dora-barrancos-en-todo-lugar-del-pais-se-puede-tornar-evidente-la-lucha-de-miles-y-miles-de>, 2020, sitio web consultado el 06/01/2026).

⁵⁰ Una obra de considerable popularidad, como la de Piketty, es ilustrativa al respecto. El autor considera que, durante la mayor parte de la historia de la humanidad, la tasa de crecimiento de la economía es prácticamente nula, en especial, por las exorbitantes ganancias que genera la renta del suelo en propietarios absentistas que no se sienten compelidos a revolucionar las formas de trabajo. Consúltese Thomas PIKETTY, *Le capital au XXI^e siècle*, París, Éditions du Seuil, 2013. En cuanto a los estudios medievales, Robert Brenner es uno de los historiadores que conjuga con mayor claridad esos supuestos. En su análisis de la transición del feudalismo al capitalismo observa que la aristocracia terrateniente extrae una importante cantidad de excedente de los productores, pero no utiliza la riqueza que obtiene para promover innovaciones o incrementar la productividad, sino que la destina a gastos militares y consumos suntuarios. Véase Robert BRENNER, "Agrarian Class Structure and Economic Development in Pre-Industrial Europe", en Trevor H. ASTON y Christopher H. E. PHILPIN (eds.), *The Brenner Debate. Agrarian Class Structure and Economic Development in Pre-Industrial Europe*, 1985, pp. 10-63, en especial, p. 31. Otros trabajos de este historiador, en el que replica ese tipo de interpretaciones, son "La base social del desarrollo económico", en John ROEMER (comp.), *El marxismo: una perspectiva analítica*, México, Fondo de Cultura Económica, 1989, pp. 19-32 y "The Low Countries in the Transition to Capitalism", *Journal of Agrarian Change*, 1, 2 (2001), pp. 169-241.

⁵¹ Podemos mencionar, entre otros, a Peter KRIEDTE, Hans MEDICK y Jürgen SCHLUMBOHM, *Industrialización antes de la industrialización*, Barcelona, Crítica, 1986, a Douglass NORTH y Robert THOMAS, *The Rise of the Western World*, Cambridge, Cambridge University Press, 1973, y a Inmanuel WALLERSTEIN, *El moderno sistema mundial. La agricultura capitalista y los orígenes de la economía-mundo europea en el siglo XVI*, Madrid, Siglo XXI, 1979.

permiten revisar los postulados indicados. La aristocracia aparece como un actor racional, preocupado por renovar las técnicas de producción, aumentar la productividad y participar en un circuito económico interregional. En este sentido, la celebración de festines realizados en el marco de la explotación territorial, muchas veces percibidos como un síntoma del irresponsable derroche de los terratenientes, es analizada como una estrategia política que genera efectos positivos en la economía.⁵² A lo anterior hay que añadir las numerosas monografías que explican cómo este y otros grupos sociales superan las dificultades de la época, muchas veces con una capacidad de innovación extraordinaria.⁵³

Tanto el heterogéneo origen social de la aristocracia, como la variabilidad de sus ingresos, las formas de obtenerlos y de utilizarlos, quedan plasmados en las distintas representaciones que nos ocupan. Como ya dijimos, algunas de ellas son elaboradas durante la época medieval y otras, en nuestra contemporaneidad. En cualquier caso, y más allá de cuándo fueron creadas, se trata de dispositivos narrativos, de carácter literario o posliterario que, examinados críticamente, permiten confeccionar recursos didácticos para llevar adelante procesos de aprendizaje significativo que, entre otras cosas, ponen en duda las ideas previas de los estudiantes de grado universitario.

Análisis de narrativas

Comencemos por uno de los videojuegos elegidos para examinar. *Stronghold* se diferencia de otras experiencias lúdicas de su género porque, además de contar con un sistema que contempla el adiestramiento de ejércitos, dispone de una modalidad basada en la gestión de recursos. En este caso, el usuario desempeña el papel de un señor feudal al sur de Inglaterra que, en el año 1066, debe organizar la producción, gestionarla e intensificarla, evitar hambrunas, impedir el abandono de las tenencias y atenuar el nivel de conflictividad social. La

⁵² Esto se constata, incluso, desde el período altomedieval, tal y como lo explica Pierre TOUBERT, “El sistema de propiedad señorial: beneficio señorial y producción campesina”, en *Europa en su primer crecimiento. De Carlomagno al año mil*, Valencia, Universitat de València, 2006, pp. 48-69. En ese trabajo, el gran dominio es concebido como un organismo vivo que es gerenciado por un sujeto dinámico, planteo que presenta claras reminiscencias a Joseph Alois SCHUMPETER, *Capitalismo, socialismo y democracia*, México, Aguilar, 1961.

⁵³ Laurent FELLER, “Señores y campesinos en la coyuntura de la Baja Edad Media” y “Revueltas y resistencias campesinas a fines de la Edad Media”, en *Campesinos y señores en la Edad Media. Siglos VIII-XV*, Valencia, Universitat de València, 2015, pp. 261-292, 293-324, en particular, pp. 263-264. Incluso en los espacios geográficos con mayores dificultades climáticas, los investigadores revelan el esfuerzo, muchas veces exitoso, por racionalizar la explotación y crear antroposuelos. Todo esto, acompañado por mejoras técnicas, novedosas estrategias para nutrir el terreno, optimizar las formas de cultivo y capitalizar el uso de la tracción animal, tal y como lo explica Pierre TOUBERT, “Las fronteras medievales del Mediterráneo” y “El historiador en la frontera”, en *En la Edad Media. Fuentes, estructuras, crisis*, Granada, Universidad de Granada, 2016, pp. 101-122, 123-146.

Origen social, nivel de vida y comportamiento económico de la aristocracia medieval en narrativas literarias y posliterarias

belicosisidad queda desplazada y se hace énfasis en los desafíos que atañen a la economía medieval. Por eso, el jugador se ve en la necesidad de aplicar la rotación trienal de cultivos, desarrollar la producción vitivinícola, utilizar colleras y herraduras, incrementar el valor agregado de la producción agropecuaria (con hornos, molinos, panaderías, cervecerías y queserías), crear talleres metalúrgicos y textiles, y organizar ferias donde practicar el intercambio. Incluso cuenta con la posibilidad de incrementar las cargas sobre los aldeanos y asignarles mayores o menores raciones de comida. El problema es que, si aumenta la punición señorial de un modo desmedido, los productores huyen o mueren, lo cual repercute de forma negativa en los usuarios. El *software* de entretenimiento, entonces, viene a resquebrajar la presunción según la cual los señores actúan como parásitos que, con la exclusiva finalidad de satisfacer sus necesidades, no dudan en exprimir al máximo a los campesinos.



Imagen 2. Fotografía de *Stronghold Kingdoms*. Lanzado en el 2007, es una secuela del original que se diferencia por estar diseñado para la actividad multijugador en línea. Allí se puede apreciar el torreón, rodeado de edificios con diferentes funciones productivas. Tomado de https://store.steampowered.com/app/47410/Stronghold_Kingdoms/?l=spanish (sitio web consultado el 06/01/2026)

Otros aspectos son llamativos de este videojuego. En la mayoría de las experiencias lúdicas digitales inspiradas en el Medievo observamos una representación idealizada, en la que abundan majestuosas construcciones de piedra. En *Stronghold*, por el contrario, el castillo no es más que una fortaleza, un torreón de madera, tal y como lo pone en evidencia su diseño, e

incluso la propia denominación del juego.⁵⁴ La expresión gráfica de la cultura material aristocrática, tal y como aparece en *Stronghold*, nos remite a la problemática de los ingresos aristocráticos. Al contrario de lo que se presume, entre el estamento de los plebeyos y el de los sectores privilegiados no necesariamente existen grandes diferencias económicas. Así lo corrobora la documentación histórica castellano-leonesa.

En el año 1256 Alfonso X otorga un fuero a los vecinos de Ávila.⁵⁵ Allí se establece un patrimonio mínimo para ingresar al grupo de los caballeros villanos y gozar de sus prerrogativas. El requisito es contar con “cavallos e armas et el cavallo de treynta maravedís arriba, e escudo et lança e loriga e brofaneras e perpunt e capiello de fierro e espada”⁵⁶. El umbral de 30 maravedíes no constituye, para la época, un impedimento significativo. Incluso en el año 1296 cada obrada de tierra, en el espacio abulense, tiene un precio estimado de 4 maravedíes.⁵⁷ Quien cuenta entonces con 8 obradas, o menos de 4 hectáreas, posee algunos de los recursos para acceder a la caballería. El armamento exigido tampoco es desmedido, lo cual es coherente si pensamos que, durante mucho tiempo, el equipamiento del guerrero y su equino no es tan oneroso como pueden suponerlo los estudiantes. En efecto, hasta mediados del siglo XIII, la principal protección de un caballero consiste en una cota de malla, la cual acompaña a un equino de menor porte, peso y fuerza que el característico de fines de la Edad Media.⁵⁸

En términos narrativos, la *CPA* expresa estas cuestiones con claridad. En las primeras páginas del texto nos encontramos con un grupo de personas que llegan a poblar la frontera y cuya diferenciación inicial ocurre por la división de tareas, antes que por la acumulación desmedida de riquezas y poder político de unos en desmedro de otros.⁵⁹ Es gracias a las acciones de pillaje que los caballeros abulenses logran incrementar su patrimonio y, además, convertirse en un sector que debe ser retribuido por los servicios de escolta y vigilancia prestados al concejo.⁶⁰ En este sentido, la historia de Çorraquín Sancho, un caballero que rescata a veinte

⁵⁴ En inglés, *stronghold* significa, literalmente, “fortaleza”.

⁵⁵ La fuente está disponible en Gregorio DEL SER QUIJANO y Carmelo LUIS LÓPEZ, (eds.), *Documentación Medieval del Asocio de la Extinguida Universidad y Tierra de Ávila*, Volumen I, Ávila, Institución Gran Duque de Alba de la Excelentísima Diputación Provincial de Ávila-Ediciones de Obra Cultural de la Caja de Ahorros de Ávila, 1990, pp. 47-52.

⁵⁶ *Ibidem*, p. 48.

⁵⁷ Ángel BARRIOS GARCÍA, *Estructuras agrarias y de poder en Castilla. El ejemplo de Ávila (1085-1320)*, Salamanca-Ávila, Ediciones Universidad de Salamanca-Institución “Gran Duque de Alba”, 1983-1984, Tomo 1, p. 113.

⁵⁸ Esto sería generalizable a buena parte de Europa occidental. Véase Andrew AYTON, “Armas, armaduras y caballos”, en Maurice KEEN (ed.), *Historia de la guerra en la Edad Media*, Madrid, Antonio Machado, 2005, pp. 239-267.

⁵⁹ “... metiéronse a comprar e a vender e a fazer otras baratas e ganaron grandes algos”, y se los contraponen a los caballeros, quienes “trabajáronse en pleito de armas e en defender a todos los otros” (*CPA*, p. 7).

⁶⁰ Los caballeros que tienen más de cien ovejas escoltan el pastoreo de los animales, tal y como lo demuestra Reyna PASTOR, “La lana en Castilla y León antes de la organización de la Mesta”, en *Conflictos sociales y estancamiento económico en la España medieval*, Barcelona, Ariel, 1973, pp. 135-171, en particular, p. 166. Algo de

pastores cristianos apresados por los musulmanes, da cuenta del papel que tienen como defensores en una economía agroganadera en espacios de frontera. El presente que le otorgan los ovejeros al caballero simboliza la manera mediante la cual estos jinetes incrementan sus posesiones. Que el obsequio, además, consista en sesenta puercos, indica que es un grupo de guerreros que desarrolla actividades similares a las del resto de los tributarios, y que tiene que conformarse con una riqueza inmueble, antes que hacerlo con metales preciosos, textiles de lujo, animales refinados u otros bienes característicos de la alta aristocracia.⁶¹

De este modo, una representación narrativa literaria y otra posliteraria vienen a dar cuenta de que la realidad económica de la aristocracia es mucho más compleja de lo que los estudiantes de grado universitario suponen. Consideremos ahora otro factor de interés, que se puede observar en una de las secuelas de *Stronghold*, titulado *Stronghold Kingdoms*. Allí, el jugador tiene la posibilidad de organizar banquetes que, a su manera, dan cuenta de las relaciones que se configuran dentro del bloque dominante. En esta experiencia lúdica digital debemos agasajar a otros aristócratas y establecer vínculos de don y contradón. Esto no es gratuito, sino que requiere del esfuerzo de los aldeanos. Si logra materializar la reunión y la asistencia de otros señores, el jugador puede subir de nivel y habilitar mejoras para su feudo.

En el público no especializado, como lo son los alumnos de grado en los primeros años de su trayectoria académica, prevalece la mirada tradicional sobre el papel económico de los terratenientes. No es otra que la tesis expuesta en su momento por Georges Duby, según la cual las unidades de explotación se caracterizan por la agricultura extensiva, el despilfarro de los terratenientes, el estancamiento técnico y la explotación de campesinos famélicos. Así, la producción y consumo de bienes suntuarios responde a los caprichos de una corte opulenta que se sostiene en la “indigencia del campesinado”⁶².

Hay varios comentarios para hacer sobre ese tipo de enfoque, que parece haberse arraigado en las ideas previas de los estudiantes. No solo *Stronghold Kingdoms* los pone en duda, sino también el avance de la historiografía y el tratamiento crítico de fuentes narrativas. Recuperemos, otra vez, el caso de los caballeros villanos asentados al sur del río Duero. Ángel Gordo Molina considera que los integrantes de este colectivo adquieren un estatus

esto queda plasmado en el título 83 del Fuero de Alba de Tormes, editado en Américo CASTRO y Federico DE ONÍS, *Fueros leoneses de Zamora, Salamanca, Ledesma y Alba de Tormes*, Madrid, Junta para Ampliación de Estudios e Investigaciones Científicas-Centro de Estudios Históricos, 1916, pp. 321-322.

⁶¹ Los pasajes relativos a este episodio se encuentran en CPA, pp. 25-26.

⁶² Georges DUBY, *Guerreros y campesinos. Desarrollo inicial de la economía europea (500-1200)*, Madrid, Siglo XXI, 1985, p. 69. La publicación original de la obra es 1976.

privilegiado; sin perder su origen rural, disponen de poderes jurisdiccionales, pero limitados geográficamente, y tienen poder político y relaciones parentales, pero reducidas al ámbito local.⁶³ En un contexto de frontera, se hacen de botines y recompensas, les confirman algunas de sus prerrogativas,⁶⁴ y se convierten en garantes de los intereses extractivos del *dominus villae*. Aun así, no cuentan con un derecho de mando individual ni retienen el excedente en sus manos, puesto que la autoridad que ejercen sobre las aldeas es colectiva y no puede privatizarse.⁶⁵ Tampoco reciben la compensación de quinientos sueldos cuando alguien los ofende,⁶⁶ ni están facultados para recibir investiduras o dignidades.⁶⁷

El ejemplo desarrollado en el párrafo anterior da cuenta de un segmento de la aristocracia que no tiene la potestad de retener el excedente generado por los aldeanos. Esa realidad social se traduce en una cultura material poco sofisticada. Esto coloca en entredicho la presunción según la cual el feudalismo se caracteriza por la dominación irrestricta y total sobre los productores. Mientras que en *Stronghold* advertimos los límites objetivos de la presión sobre el campesinado, el caso de los caballeros villanos expone la presencia de un sector que, si bien integra la elite, no posee las facultades y el grado de poder que habitualmente se confiere al feudalismo.

El otro elemento que se visualiza en *Stronghold Kingdoms* es la organización de festines y todo lo que esto implica en la dinámica de explotación feudal. La problemática debe contemplarse a la luz de otra fuente narrativa: el *PMC*. Consideremos que el poema épico narra, con importantes licencias, parte de la historia de Rodrigo Díaz de Vivar. Al comienzo del cantar de gesta, el Cid es expulsado por su señor, el rey Alfonso VI. A lo largo de la historia, el Campeador procura reestablecer ese vínculo. En el intento por recobrar su honor personal y familiar, organiza el festejo de la boda entre sus hijas y los infantes de Carrión. En ese momento, el Cid le dice a su esposa que con ese “casamiento creçeremos en onor”⁶⁸. Los suntuosos preparativos se traducen en un palacio muy bien “encortinado”, con telas de

⁶³ Ángel GORDO MOLINA, “Construyendo la memoria de grupo social: los caballeros serranos en la Crónica de la población de Ávila”, en Ángel GORDO MOLINA y Diego MELO CARRASCO (coords.), *La Edad Media peninsular (lexicología y lexicografía)*, Santiago de Chile, Ediciones Trea, Universidad Adolfo Ibáñez, 2017, pp. 77-92.

⁶⁴ José Antonio JARA FUENTE, “La ciudad y la otra caballería: realidad político-social e imaginario de los caballeros (“villanos”)”, en Georges MARTIN (dir.), *La chevalerie en Castille à la fin du moyen âge. Aspects sociaux, idéologiques et imagineires*, París, Ellipses, 2001, pp. 27-44, en particular, pp. 35-39.

⁶⁵ Carlos ASTARITA, “Los caballeros villanos”, en *Del feudalismo al capitalismo. Cambio social y político en Castilla y Europa Occidental*, Universitat de València, Valencia, 2005, pp. 29-66, en particular, p. 63.

⁶⁶ Rafael GIBERT, “Estudio histórico-jurídico”, en Emilio SÁEZ (ed.), *Los fueros de Sepúlveda*, Segovia, Publicaciones históricas de la Provincia de Segovia, 1953, pp. 339-548, en especial, p. 417.

⁶⁷ RODRÍGUEZ VELASCO, “De oficio a estado”, op. cit., pp. 49-50, 53, 56-57 e Idem, *Order and Chivalry*, op. cit., pp. 8, 49-50.

⁶⁸ *PMC*, v. 2198, 211.

enorme calidad, como el “pórpola” y el “xámed”, repleto de “pañó preñado”⁶⁹. Durante el casamiento, el narrador sintetiza en pocas palabras el grado de sofisticación material que existe en la ceremonia al señalar que a muchos les encantaría “comer en el palacio”⁷⁰.

Del análisis de narraciones literarias y posliterarias se desprende que el consumo aristocrático tiene una funcionalidad política. No se trata de un capricho, ni de un derroche, sino de un mecanismo de construcción de alianzas que es típico de sociedades en las cuales imperan liderazgos laxos y temporales.⁷¹ Además, *Stronghold Kingdoms* transmite con claridad la idea de que la organización de grandes eventos entre las elites feudales estimula la producción y el intercambio. Así, el juego parece estar en sintonía con lo que proponen especialistas en el tema que, amparados en evidencias arqueológicas,⁷² advierten que la preparación de banquetes promueve la circulación monetaria y el intercambio de joyas, vino y sal.⁷³ De esta forma, la manera de evocar los comportamientos económicos aristocráticos en la saga de *Stronghold* y en el *PMC* permiten que el estudiante universitario revise sus ideas previas por medio de recursos lúdicos y narrativos y entre en contacto con los avances del campo disciplinar.

Pasemos ahora a la otra experiencia lúdica digital, *Mount & Blade: Warband*. Constituye este un *software* de entretenimiento en el que, a diferencia de *Stronghold*, nos situamos en un universo inspirado en la Edad Media, pero en el que los personajes y los espacios geográficos son inventados. Es un juego de rol, en el que impera la lucha cuerpo a cuerpo, con algunos elementos de estrategia. Cuenta con un entorno virtual que el usuario puede recorrer a su antojo, sin la obligación de atravesar un recorrido en particular.⁷⁴ Los acontecimientos

⁶⁹ *PMC*, vs. 2206-2207, 211.

⁷⁰ *PMC*, v. 2208, 211.

⁷¹ Así lo manifiesta Laura da Graca para la región islandesa y el modo en que esto se refleja en las sagas nórdicas. Se trata de un fenómeno que también es propio de lo que, en algunas ocasiones, se denomina sociedades primitivas, tal y como lo explica, en sus investigaciones y reflexiones antropológicas Pierre Clastres, entre otros. Sobre esto, consúltese Laura DA GRACA, “Prácticas campesinas en un contexto feudalizado: las relaciones de benefactoría (siglos XI y XII)”, *En la España Medieval*, 34 (2011), pp. 25-60, en especial, pp. 36-37; Pierre CLASTRES, “La cuestión del poder en las sociedades primitivas”, en *Investigaciones en antropología política*, Barcelona, Gedisa, 1981, pp. 108-116.

⁷² Christopher DYER, *Making a Living in the Middle Ages. The People of Britain, 850-1520*, New Haven, Yale University Press, 2005, pp. 344-345.

⁷³ TOUBERT, “El sistema de propiedad señorial”, op. cit.

⁷⁴ Además de todo lo anterior, *Mount & Blade: Warband* cuenta con *mods* que permiten editar muchas de sus características y diseñar nuevos personajes, como es el caso de los caballeros villanos. Así queda de manifiesto en este blog: https://europe1200.fandom.com/wiki/Castillian_Caballero_Villano (sitio web consultado el 06/01/2026).

transcurren en el continente ficticio de Calradia, el cual se encuentra dividido en diferentes reinos que recuerdan a las unidades políticas del Medievo.

Como todo *role playing game* digital, el jugador debe crear un avatar en el que no solo define los atributos físicos del personaje, sino también su extracción social.⁷⁵ Así, puede comenzar la aventura como un aristócrata caído en desgracia, o como un plebeyo.⁷⁶ La experiencia de entretenimiento permite al educando entender la variabilidad de orígenes de los estratos dominantes del sistema feudal. De hecho, cuando empieza la aventura, el combatiente a caballo no tiene suficientes recursos humanos y materiales, además de que está a merced de ser herido, o asesinado. La imagen de un caballero fuerte, preparado, imposible de abatir, aquí se pone en duda.



Imagen 3. Fotograma del tráiler de *Mount & Blade: Warband*, en el que podemos ver la posibilidad de personalizar el avatar. Tomada de <https://www.youtube.com/watch?v=dVCkz2e9Bz4> (sitio web consultado el 06/01/2026)

⁷⁵ Esto garantiza la afinidad entre el usuario y su alter-ego, el cual refleja muchas de las características que el jugador tiene, o que desearía poseer. Un estudio sobre este tema es el de Daniel T. KLINE, "Participatory Medievalism, Role-playing, and Digital Gaming", en Louise D'ARCENS (ed.), *The Cambridge Companion to Medievalism*, Nueva York, Cambridge University Press, 2016, pp. 75-88, en particular, pp. 83-85.

⁷⁶ Entre las opciones aparece la del noble empobrecido, el comerciante, el guerrero veterano, el nómada proveniente de las estepas, el ladrón y el cazador. Este último es particularmente interesante. Se trata de un habitante del bosque, proveniente de una familia campesina, que desarrolla sus habilidades, en primera instancia, para subsistir. No ocurre lo mismo con los aristócratas, quienes hacen de la cacería un deporte, una actividad recreativa, que no es resultado de necesidades nutricionales, tal y como lo señala Georges DUBY, "Los jóvenes en la sociedad aristocrática de la Francia del noroeste en el siglo XII", en *Hombres y estructuras de la Edad Media*, Madrid, Siglo XXI, 1977, 132-147, en especial, pp. 137-138.

Los testimonios narrativos del Medievo están en sintonía con lo que expresa el *software* de entretenimiento. De acuerdo a los especialistas, el personaje principal del *PMC* es un infanzón, un integrante de la baja nobleza rural,⁷⁷ o incluso un caballero de ascendencia aldeana.⁷⁸ En la *CPA* ocurre algo parecido. Sus protagonistas, e incluso el redactor de la obra, serían jinetes emergidos del universo campesino que logran distinguirse del resto de los labradores, sin perder por completo el vínculo con ellos.⁷⁹

Mount & Blade: Warband también habilita al jugador para quedar encomendado con uno de los seis reyes. Se transforma así en alguien que aporta servicios militares a cambio de determinados beneficios. Es más, el monarca le otorga un feudo. Gracias a las actividades económicas en ese territorio, nuestro personaje obtiene ingresos para adquirir armamento, herramientas y un séquito que puede expandir a lo largo del juego. Esa hueste es reclutada, por ejemplo, en las propias aldeas. Es más, los integrantes de la tropa pueden profesionalizarse, lo que nos recuerda el proceso histórico que, a lo largo de los siglos, hizo del combate una actividad selectiva.⁸⁰ Así, por medio de una experiencia lúdica digital es representado el modo en que un sector del campesino deviene en parte de la caballería.

El funcionamiento de las huestes en *Mount & Blade: Warband*, además, permite desmontar los supuestos que existen en cuanto a los vínculos feudovasalláticos, que muchas veces son concebidos, erróneamente, como estáticos. El éxito o el fracaso de las acciones militares que emprende el usuario repercute negativamente en el tamaño de la tropa, que se ve mermada por el abandono de soldados que forman parte del contingente. Como bien apunta Flori, la ética de los *milites* funciona como una mitología que se construye a lo largo del tiempo, como una forma de ser, antes que una realidad propiamente dicha.⁸¹ En la

⁷⁷ FUNES, "Introducción", op. cit., p. 14.

⁷⁸ Carlos ASTARITA, "Sobre los orígenes de las caballerías en Castilla y León. Siglos X-XII", *Olivar*, 10 (2007), pp. 279-312, en especial, p. 288. Son interpretaciones que contradicen las tesis de Porrinas González, para quien el Cid proviene de un linaje ilustre. No obstante, este autor reconoce que el padre del Campeador es un segundón de una familia leonesa, la cual es desterrada por Fernando I. En cualquiera de los casos, se trata de un personaje que se encuentra, al comenzar la obra, marginado de la cumbre del poder político, puesto que es expulsado de la corte real, y con dificultades económicas, en tanto es despojado de casi todas sus pertenencias. Sobre este autor, aconsejamos la lectura de David PORRINAS GONZÁLEZ, *El Cid. Historia y mito de un señor de la guerra*, Madrid, Desperta Ferro, 2019.

⁷⁹ Una síntesis de esta problemática historiográfica en Juan Cruz LÓPEZ RASCH, "Discusiones historiográficas y propuestas interpretativas para caracterizar a un sector de la aristocracia castellana-leonesa a partir de una fuente narrativa del siglo XIII", *Dirāsāt Hispānicas. Revista Tunecina de Estudios Hispánicos*, 10 (2024), pp. 127-146, en especial, pp. 136-139.

⁸⁰ FLECKENSTEIN, op. cit., p. 26.

⁸¹ FLORI, op. cit. Otro autor que ve en la caballería un proyecto político e ideológico es RODRÍGUEZ VELASCO, "Invención y consecuencias", op. cit., 2006.

práctica, la permanencia o no en el grupo está atada a la suerte en el campo de batalla y a la rapiña consiguiente.

Sobre esto, las primeras líneas del *PMC* son bastante sugestivas. En esos versos, el Campeador no posee “pieles”, “mantos” ni “falcons”⁸². El Cid, entonces, no cuenta con textiles de lujo adecuados a su posición social, así como tampoco con aves de caza, lo cual le impide practicar la cetrería, una actividad recreativa característica de la elite que se realiza sin finalidades alimenticias.⁸³ El protagonista incluso reconoce que buena parte de sus compañeros de armas están en similares o peores condiciones que él, puesto que buscan ganancias con las expediciones que realizan,⁸⁴ y que se aventuran en espacios peligrosos que posibilitan el enriquecimiento a personas con diversos orígenes sociales.⁸⁵

El Cid, en definitiva, debe conservar su autoridad y, para ello, necesita repartir los frutos de la guerra. Se trata de un liderazgo de tipo laxo que reposa sobre la posibilidad de cumplir con su responsabilidad como jefe exitoso de un grupo de combatientes. Así, manifiesta su alegría cuando puede alimentarlos, un acto que no solo tiene una funcionalidad utilitaria, garantizar la subsistencia de su tropa, sino también política.⁸⁶ Como lo expresa Mitterauer, el aristócrata que tiene a su cargo una unidad doméstica y militar es considerado un protector, un vengador e incluso un responsable de la manutención.⁸⁷ El protagonista del poema reparte lo que consigue con sus victorias, pero también registra cuánto le entrega a cada integrante de la tropa.⁸⁸ No se trata de un derrochador compulsivo, cuestión que también es señalada en representaciones narrativas del espacio inglés. En los testimonios de la época, los actores sociales necesitan mostrarse como dispendiosos, para reproducir su posición social,⁸⁹ pero

⁸² *PMC* (vs. 4-5, pp. 3-5).

⁸³ Esto es señalado, como rasgo general de las elites medievales del tipo guerreras, por DUBY, op. cit. Los halcones, además, se distinguen de las “bestias fieras e a las aves del mont” (*PMC*, vs. 2945-2946, p. 277), como las que tienen a su merced a las hijas del Cid durante la afrenta en el robledal de Corpes.

⁸⁴ “Pasó por Alcobiella, que de Castiella fin es ya, / la calçada de Quinea ívala traspasar, / sobre Navas de Palos el Duero va pasar, / a la Figueruela mio Çid iva posar. Vánssele acogiendo yentes de todas partes” (*PMC*, vs. 399-403, 43-45).

⁸⁵ Muchos de ellos dejan sus hogares para formar parte de la empresa con finalidades económicas: “... vós, que por mí dexades casas e heredades” (*PMC*, v. 301, p. 35).

⁸⁶ “Plogo a mio Çid porque creçió en la yantar, / plogo a los otros omnes todos quantos con él están” (*PMC*, v. 305, p. 35).

⁸⁷ MITTERAUER, op. cit., pp. 127-128.

⁸⁸ “Mandó partir tod’aquesta ganança / sos quiñoneros que ge lo diesen por carta. / Sos cavalleros ý an arribança, / a cada uno d’ellos caen çien marcos de plata, / e a los peones, la meatad sin falla; / toda la quinta a mio Çid fincava” (*PMC*, vs. 510-515, p. 55)

⁸⁹ Así queda de manifiesto en la obra *Wynnere and Wastoure* (c. 1352-1353), en la cual se hace una crítica hacia la frugalidad de uno de los personajes. Véase al respecto la edición de Stephanie TRIGG (ed.), *Wynnere and Wastoure*, Nueva York-Toronto, Oxford University Press, 1990. También se percibe esto en las sagas nórdicas, como la de *Laxdæla*, disponible en Magnus MAGNUSSON y Hermann PÁLSSON (eds.), *Laxdæla saga*, Londres, Penguin, 1969. En ese relato las disputas entre caudillos islandeses quedan expuestas cuando uno de ellos

también controlar sus erogaciones, para no empobrecerse.⁹⁰ Los integrantes de la aristocracia son conscientes de sus limitaciones, en especial, si no forman parte de los estratos más elevados del grupo. A ello se le añade otra cuestión. A medida que un personaje asciende en la escala aristocrática, dispone de más dependientes, pero son mayores los recursos que necesita para mantenerlos, así como se expresa en el *PMC*.

Profanar para construir aprendizaje significativo: una propuesta didáctica

Ni los relatos del Medioevo ni los videojuegos inspirados en ese período fueron producidos con un objetivo educativo. No obstante, las narraciones de la Edad Media y los *softwares* de entretenimiento pueden profanarse con finalidades orientadas hacia la enseñanza y el aprendizaje de la historia medieval. Por eso, intervenir dispositivos literarios y posliterarios permite confeccionar recursos didácticos, revisar supuestos y abordar problemáticas complejas. Consignamos a continuación una propuesta concreta, para trabajar contenidos de la Unidad III del programa de Historia Medieval (UNLPam)⁹¹.

El análisis empieza con la visualización de algunas escenas del filme *First Knight* (Jerry Zucker, 1995), que narra el triángulo amoroso entre el rey Arturo, Lancelot y Ginebra. El largometraje evoca a los personajes con los estereotipos que se han construido en torno a la caballería medieval. Se solicita a los estudiantes que identifiquen cómo están vestidos y qué tipo de armamento utilizan los personajes, cómo son los castillos y que reparen en la cantidad de bienes y sirvientes que tienen a disposición los señores durante sus reuniones. Asimismo, se proyectan escenas del filme *Der Name der Rose* (Jean-Jacques Annaud, 1986), en especial, aquellas en las cuales se observan las pésimas condiciones de vida del campesinado que está bajo el poder señorial de la abadía. La idea es que los alumnos tengan una representación audiovisual de los prejuicios que se construyen en torno al grado de poder y la falta de iniciativa

organiza un enorme banquete que, entre otras cosas, robustece su prestigio e incrementa su influencia política en la comunidad, en desmedro de los demás.

⁹⁰ DYER, *Niveles de vida*, op. cit. pp. 19, 87-88. De acuerdo con él, hay historiadores que malinterpretan los testimonios narrativos. Así sucede con quienes abordan, sin los cuidados adecuados, un texto como *Sir Gawain and the Green Knight* (c. 1400), disponible en la versión de Paul BATTLE (ed.), *Sir Gawain and the Green Knight*, Ontario, Broadview Editions, 2012.

⁹¹ El lector advertirá que las actividades previstas están secuenciadas e implican operaciones intelectuales con distintos niveles de abstracción, organizadas jerárquicamente. Sobre el modo en que deben de organizarse los objetivos de aprendizaje en función de operaciones mentales ordenadas en grados de complejidad creciente, recurrimos a una obra clásica, pero que no deja de ser emblemática, la de Benjamin Bloom, disponible en AA. VV., *Taxonomy of Educational Objectives. The Classification of Educational Goals, Handbook I: The Cognitive Domain*, New York: David McKay Company.

económica por parte de la aristocracia medieval. Así, estas actividades funcionan como disparadoras: permiten que el docente tome nota de los saberes previos del alumnado, y que los estudiantes verbalicen, e incluso vean confirmados, sus propios supuestos interpretativos.

Con posterioridad, los estudiantes pasan al aula multimedial de la Facultad, donde el docente tiene preparados los *softwares* de entretenimiento. Al grupo-clase le son indicadas las nociones básicas para jugar *Stronghold*, junto con su secuela *Stronghold Kingdoms*, y *Mount & Blade: Warband*. Luego, se solicita que registren, para las dos versiones de *Stronghold*: características materiales que tiene la fortaleza medieval, tipo y cantidad de actividades económicas que promueve, posibilidades y limitaciones para incrementar las cargas sobre el campesinado, capacidad para organizar festines y requisitos que esto conlleva. En el caso de *Mount & Blade: Warband*, los alumnos tienen que reconocer las opciones para crear su avatar al principio del juego; una vez adentrados en la aventura, deben señalar de dónde reclutan parte de su hueste. La intención es que adviertan los distintos orígenes sociales de la aristocracia medieval (la posibilidad de elegir un cazador que proviene de una familia plebeya, o de reclutar tropas en las aldeas). A través de experiencias lúdicas, los estudiantes pueden hacer un contrapunto con lo que han observado en los filmes de imagen real.

Estas actividades se concretan en la primera clase teórico-práctica, la cual se extiende por dos horas reloj. El siguiente paso consiste en solicitar la realización de una tarea hogareña: los alumnos tienen que leer el capítulo introductorio de la obra de Joseph Morsel y uno de los acápites que integran el libro de Jérôme Baschet.⁹² Son pocas páginas, cuyo contenido no es complejo y permite una aproximación general a los asuntos que nos interesan. Además, se les facilitan guías de lectura para identificar ideas claves y concentrarse en cuestiones que, en este espacio curricular, se consideran relevantes.

En el siguiente encuentro se recuperan los saberes de la clase anterior, y de la actividad domiciliaria. Se efectúa una puesta en común y, a continuación, se acercan al grupo-clase una serie de fragmentos del *PMC* y de la *CPA*. Se trata de pasajes breves, leídos en clase y cuyo contexto de producción, intereses de los redactores y escalón de la elite castellano-leonesa a la que se alude en cada caso es explicada por el docente a cargo. Además, el abordaje es mediado por diferentes consignas, por ejemplo, ¿qué tipo de personas se arman como caballeros?, ¿a qué otros rubros parecen dedicarse los jinetes?, ¿por qué se lamentan de no contar con determinados tipos de bienes?, ¿de dónde provienen los integrantes de las huestes?

⁹² Véase la "Introducción" de MORSEL, op. cit. pp. 9-18, y el acápite "La feudalidad y la organización de la aristocracia" en BASCHET, op. cit. 114-115.

Origen social, nivel de vida y comportamiento económico de la aristocracia medieval en narrativas literarias y posliterarias

Llegados a este punto, al trabajar con diferentes tipos de narrativas, acompañadas de material bibliográfico específico, los estudiantes se encuentran en condiciones de elaborar un breve informe, que debe ser entregado la semana siguiente. Las consignas que orientan el desarrollo del texto solicitado, que no puede exceder las cuatro páginas de contenido (sin contabilizar carátula y bibliografía), son las siguientes:

1. Indicar cuáles son las diferencias que podemos encontrar entre las representaciones fílmicas analizadas (*The First Kinght* y *Der Name der Rose*) y el nivel de cultura material evidenciado en los juegos de la saga *Stronghold*.
2. a. ¿Cuál es el origen social del avatar que podemos seleccionar, y de las huestes que nos acompañan, en *Mount & Blade: Warband*? b. ¿Qué relación podés establecer entre este aspecto del juego y los elementos que caracterizarían a la aristocracia medieval según Joseph Morsel y Jérôme Baschet?
3. A partir de la lectura de los pasajes del *PMC* y de la *CPA* suministrados por la cátedra, indica: ¿cuál es el estilo y nivel de vida que tienen los protagonistas de cada obra?
4. En función de lo observado en las narraciones redactadas durante la Edad Media, y de las interpretaciones propuestas por Joseph Morsel y Jérôme Baschet, ¿cómo interpretarías las posibilidades y las limitaciones que tiene el aristócrata que personificamos en el videojuego *Stronghold*?, ¿qué tipo de dominación practica y cuáles son las estrategias y mecanismos que utiliza para enriquecerse?

A modo de cierre

A lo largo de este artículo hemos analizado representaciones narrativas literarias y posliterarias que, a su modo, refieren al origen social, nivel de ingreso y comportamiento económico de la aristocracia medieval. El tratamiento de una crónica, un cantar de gesta y dos videojuegos habilita formas de reflexionar sobre estas problemáticas historiográficas, no solo complejas, sino también atravesadas por ideas o saberes previos que pueden, con frecuencia, obstaculizar el entendimiento acabado de los temas en consideración. Una solución conveniente para el trabajo docente en Historia Medieval es ponerlos en duda, someterlos a un tratamiento crítico que incluya no solo la comprensión de bibliografía pertinente, sino también experiencias de lectura y lúdicas que habiliten otras formas de aprehensión cognitiva. De esta forma, se pueden confeccionar estrategias que favorezcan la estructuración de

conocimiento significativo en estudiantes de grado universitario, además de posicionarlos críticamente y prepararlos para su eventual ejercicio como profesionales de la educación.

Una propuesta como la que esbozamos no es sencilla: requiere un posicionamiento particular en el campo del conocimiento histórico, así como en el didáctico. Supone abandonar la comodidad que implica trabajar únicamente con fuentes tradicionales, recurrir a otras y profanarlas, para que sean utilizadas con finalidades distintas a las previstas. Habilita la apropiación de saberes y la integración de conocimientos, además que incentiva el espíritu reflexivo de los alumnos gracias al tipo de involucramiento epistémico y emotivo que estas actividades promueven en ellos.