

PEDRO MARTÍNEZ GARCÍA (COORD.), *EL PASADO EN LA PANTALLA: CINE Y HUMANIDADES DIGITALES*, MURCIA, EDITUM, 2022, 130 PÁGS. ISBN: 978-84-17865-95-5

ANTONIO HUERTAS MORALES
Universidad Rey Juan Carlos

La labor de cualquier ciencia o disciplina del siglo XXI resulta inconcebible sin las nuevas tecnologías, entendidas en un sentido amplio: como objeto de estudio, como herramienta procedimental, como canal de difusión. Sobre este último aspecto, la reciente pandemia provocada por la Covid-19 —a la que la obra que aquí reseñamos, contemporánea a la misma, no puede más que aludir— y la consiguiente apresurada digitalización de materiales, recursos o clases, hace innecesario ahondar. Sin embargo, lejos de su uso o aceptación acríticos, su incorporación debe ir precedida de una continua labor de estudio, validación y reflexión. En este contexto puede entenderse el presente volumen, que se enmarca dentro de la actividad del Grupo de investigación emergente en Identidad y Territorio en la Edad Media (ITEM) de la Universidad Rey Juan Carlos, pero en la que también se incluye la labor de distintos grupos y proyectos liderados o de los que forman parte historiadores de dicha Universidad.

Se trata de una compilación de ocho capítulos, precedidos por unas breves páginas de su coordinador, el medievalista Pedro Martínez García, quien en «El pasado en la pantalla: nuevas formas de acercarse a la Historia» no solo sintetiza las aportaciones de los distintos autores y ofrece algunas de las claves que contextualizan la relevancia del volumen (la pantalla como espacio de representación y divulgación del pasado, la continua transformación metodológica en clave tecnológica de la educación, la digitalización de urgencia de la pandemia), sino que adscribe los trabajos a las dos secciones que dan título a la obra, o «dos relaciones particulares entre el pasado y los nuevos medios: el cine y la televisión por un lado y las humanidades digitales por otro».

La división es pertinente, si bien precisamente en la complementación entre ambas se produce una lectura más sugerente. La primera de ellas está encabezada por «Historia y cine: manipulación o documento», de Fernando Suárez Bilbao (URJC). El capítulo, a pesar de su título, bien puede fungir como marco del resto de trabajos y de introducción al volumen, al replantear o problematizar las posibilidades de la representación del pasado en la pantalla, su acercamiento al público y la utilidad histórica de la imagen. El texto recorre los orígenes y ofrece un conjunto de reflexiones en torno al cine y a la imagen como documento, su diferencia con otros géneros narrativos y el cuestionamiento de

las líneas, a veces presentadas como lábiles, que separan la historiografía incluso de los géneros más objetivistas, como el documental, de evidente valor didáctico, pero donde también se corre el riesgo de distorsionar la verdad.

A continuación, «La edad media en EE.UU. La presencia de lo medieval en el cine de los años 80», de Eduardo Jiménez Rayado (URJC), está dedicado al estudio de lo medieval y de la fantasía histórica en la década de los 80, segunda edad de oro del cine estadounidense. Se inserta así el capítulo en una de las líneas más productivas del (neo) medievalismo, es decir, la Edad Media en los países sin Medievo. El estudio se divide en el análisis de «películas de temática medieval», es decir, aquellas en las que «lo medieval es totalmente reconocible, la acción se desarrolla en un escenario real, así como lo son sus protagonistas»; «La Edad Media en el género de fantasía, donde el Medievo y su imaginario sirven para la elaboración de mundos fantásticos» y un conjunto de motivos (a veces tópicos o estereotipos) o «elementos medievales en la pantalla». La diferenciación resulta operativa para los fines del autor, a la par que evidencia la complejidad —y por ello la pertinencia de esta línea de trabajo— en la génesis —y, por lo tanto, en el deslinde— de estos productos narrativos, donde conviven no solo historia, leyenda y creación ficcional, sino también literatura, sea esta propiamente medieval o medievalista. Se trata de una complejidad que va más allá del basamento documental y que alcanza también el modo o soporte y sus interrelaciones: algunos de los filmes analizados dieron lugar a sus respectivos videojuegos en la década, como es el caso de Indiana Jones. Quede su análisis para el futuro.

De la gran a la pequeña pantalla pasa Teresa Martialay Sacristán en «La Edad Media en las series de ficción españolas» de la última década, y más concretamente, por orden cronológico, *Ermessenda* (TV3, 2011), *Toledo, cruce de destinos* (Antena 3, 2012), *Isabel* (TVE, 2012-2014), los episodios vinculados al Medievo de *El Ministerio del Tiempo* (TVE, 2015-2017), *El final del camino* (TVE-TVG, 2017) y *La Catedral del Mar* (Antena 3, 2017). Se trata de un capítulo especialmente bienvenido porque las reflexiones acerca de las series televisivas españolas siguen brillando por su ausencia, a pesar de su continua producción. Y, cuando las hay, como sucede con la *rara avis* —de calidad, pero también de recepción crítica— de *Isabel*, no intentan ofrecer estudios de conjunto. Desde esa perspectiva, el análisis de la autora pretende dar cuenta de la cuestionable historicidad, con matices, de estas producciones en boga en las que predomina la ficción y que tienden a la épica y a la aventura. Para ello parte de la contraposición entre veracidad y verosimilitud y se centra en aspectos clave como la simplificación de acontecimientos, el insoslayable presentismo, los estereotipos, anacronismos y licencias en la representación de la realidad territorial.

El siguiente capítulo, «Nuevas tecnologías e Historia: la reconstrucción virtual del real sitio de Valsaín», de Félix Labrador Arroyo (URJC), Manuel Álvaro Mora (URJC) y Marta Isabel Sánchez Vasco (UNED), inicia el bloque destinado a las humanidades digitales y supone un excelso ejemplo de cómo las nuevas tecnologías pueden fungir para presentar, divulgar y educar. Exponen los autores el proceso —aún en curso, dada la ambición del mismo—, las bases teóricas y las fases de reconstrucción de los Sitios

Reales y, más concretamente, el de Valsaín, a través de la realidad virtual y la realidad aumentada. El proyecto, llevado a cabo en el seno del CINTER, Grupo de Investigación de Alto Rendimiento de la URJC, aspira a dar de cuenta del verdadero papel que cumplieron estos enclaves, aunando la investigación histórica más rigurosa con el uso de las nuevas tecnologías a través, en este caso, de la colaboración con la empresa Droup y de la quien es la autora material de la reconstrucción, la técnico Ana Isabel Sánchez Vasco. Se trata de una apuesta para poner en valor la riqueza patrimonial, pero sin ingenuidad: ni frente a las limitaciones respecto a la fidelidad en la reconstrucción ni frente a las críticas y numerosos riesgos que conlleva, como la mercantilización de la cultura, la incorrecta interpretación o subjetividad o el riesgo de la ligereza y prisa que tantas veces van parejas a las nuevas tecnologías.

Continúa el bloque —y la misma senda de trabajo— el capítulo «La aplicación de SIG para un análisis espacio-temporal de los bosques reales de Portugal», de Koldo Trapaga Monchet (URJC) y Minerva Centeno Peña (URJC), que también puede enmarcarse tanto en el campo de las humanidades digitales como en la educación para la transmisión y visualización de conocimientos. Consiste la contribución en un empleo de los Sistemas de Información Geográfica, y más concretamente ArcMap, para, partiendo de fuentes históricas —publicadas o no—, realizar una serie de ocho mapas que dan cuenta cabal de las áreas forestales cuya gestión fue desempeñada por los oficiales de la Monarquía portuguesa en la Edad Moderna. Resultan de especial interés tanto la metodología que detallan los autores, así como la exposición de las dificultades, fundamentalmente a la hora de alcanzar una georreferenciación precisa, que se convierten, en realidad, en líneas de trabajo futuro.

A continuación el capítulo «Lo escrito, escrito está, pero mejor en soporte digital: el proyecto *Scripta Manent II* y las Humanidades Digitales», a cargo de Gonzalo Viñuales Ferreiro (URJC), presenta los resultados del proyecto de investigación *Scripta manent II. Conservar para dominar: el archivo nobiliario de los Velasco*, centrado en el estudio de la casa de Velasco y su archivo y desarrollado en la Convocatoria de Proyectos de Investigación de I+D+i del Ministerio de Ciencia, Investigación y Universidades (2017-2020). Se trata de algunos de los más relevantes logros de la tríada de proyectos en los que el autor ha participado y sigue participando, *Scripta manent I. Texto, memoria y poder en linajes bajomedievales* (2012-2016) y *Scripta manent III. De registros privados a textos públicos. Un archivo medieval en la Red* (2021-2025), que ponen en valor el soporte digital, esencial ya a nivel mundial para la conservación de la cultura y el acceso a la misma.

El siguiente trabajo que presenta el volumen lleva por título «Aplicación de las TIC a la Humanidades en la Universidad Rey Juan Carlos: el grupo CINTER» y se debe a José Eloy Hortal Muñoz (URJC) y Soraya Oronoz Rodríguez (URJC). En él se da cuenta de algunas de las iniciativas del grupo de investigación e innovación docente que figura en el título, al que ambos pertenecen, y que, enmarcados dentro de los planes de Universidad Rey Juan Carlos, están desarrollando en los últimos años: una labor entre pasado y futuro que no solo resulta relevante por la apuesta necesaria de la Universidad

del siglo XXI en ámbitos como la docencia virtual, la difusión de la investigación a través de la tecnología, la internacionalización e interdisciplinariedad, sino también por la inclusión, la sostenibilidad, los valores y la universalidad; es decir, proyectos futuros que incluyen la utilización de rigor y tecnología para acercar el patrimonio y la historia al público infantil, a los mayores o a sectores de población que por diversos motivos no han podido seguir sus estudios formales.

Cierra el volumen el capítulo «La utilidad de los sistemas de información geográfica: los *StoryMaps* en la enseñanza de la historia y el patrimonio», de Minerva Centeno Peña (URJC). En él se vuelve a las posibilidades de las nuevas tecnologías en la didáctica de la Historia, concretamente a una propuesta de uso ArcGIS StoryMaps en la enseñanza y narración de la Historia y del Patrimonio Cultural. La autora lo ejemplifica en cuatro StoryMaps (a saber: Residencias actuales de la Reina de Inglaterra, Patrimonio Noble de Madrid en los Siglos XV-XX, Los Sitios Reales en España y, por último, Monumentos del parque del Oeste) realizados en el ámbito de la Historia Moderna y Contemporánea dentro del CINTER, al que ya se ha aludido, y de los proyectos *Royalsites Heritage* y *Masopa* de Grupos de Investigación de la Comunidad de Madrid con financiación del Fondo Social Europeo (convocatorias de 2015 y 2019). Para validar la usabilidad y la efectividad del entendimiento de este tipo de aplicaciones por todos los públicos, pero sobre todo en la docencia de la Historia y el Patrimonio, la autora elabora una encuesta en línea, anexa al trabajo, cuya muestra, aunque no relevante, ofrece valores altos en cuanto a la satisfacción de los usuarios, el fácil uso y el refuerzo de los conocimientos, por lo que puede ser un excelente punto de partida para nuevos trabajos.

En sus dos vertientes, el cine y la televisión, por un lado, y las humanidades digitales, por otro, el volumen se convierte en una necesaria reflexión sobre cómo se divulga el pasado o cómo presentarlo. El primer bloque pone en relieve la necesidad del análisis académico para enfrentar el imaginario, siempre cambiante, del pasado en la pantalla, y más concretamente de aquellas producciones culturales inspiradas en el medievo. Al historiador compete no solo dar cuenta de los límites entre realidad histórica y ficción, sino de cómo y por qué se recrea, falsea o mitifica un tiempo que, lejos de estar periclitado, sigue bien interesando a millones de espectadores.

En el segundo bloque el valor reside precisamente en que muestra la labor consolidada de distintos grupos y proyectos de investigación con las nuevas tecnologías; reflexiones y experiencias prácticas llevadas a cabo por historiadores solventes que apuntan lagunas, muestran limitaciones, pero que también ponen ante nuestros ojos —como lo han hecho ante otros públicos— el buen resultado de proyectos e iniciativas que tienen las humanidades digitales como centro.

Comenta un optimista Jiménez Rayado en su capítulo que la industria del entretenimiento puede ser impulsora de la cantera para medievalistas del futuro. No podemos estar más de acuerdo: la pantalla (del ordenador, del cine, de la tableta) puede motivar a estudiantes o profesionales de otros perfiles a que vuelvan sus ojos —también como copartícipes— hacia lo que no es un pasado cancelado, sino digital, multimedia, tecnológico. Y, por supuesto, futuro.