

Fronteras Atlánticas

DE LA EDAD MEDIA A LA CONTEMPORANEIDAD
EXPERIENCIAS, NARRACIONES Y
REPRESENTACIONES DESDE
EUROPA Y AMÉRICA

Gerardo Rodríguez y Víctor Muñoz Gómez (Dir.)
Laura Carbó (Ed.)



GRUPO DE INVESTIGACIÓN Y ESTUDIOS MEDIEVALES
GRUPO DE TRABAJO EUROPAMÉRICA
INSTITUTO DE ESTUDIOS CANARIOS

2020

Fronteras Atlánticas de la Edad Media a la contemporaneidad: experiencias, narraciones y representaciones desde Europa y América / Gerardo Fabián Rodríguez... [et al.] ; compilado por Laura Carbó; Víctor Muñoz Gómez; dirigido por Gerardo Fabián Rodríguez; Víctor Muñoz Gómez; editado por Laura Carbó.- 1a ed.- Mar del Plata: Universidad Nacional de Mar del Plata; San Cristóbal de la Laguna: Instituto de Estudios Canarios; Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Grupo de Trabajo EuropAmérica de la Academia Nacional de la Historia, 2020.

Libro digital, PDF, 292 páginas

Archivo Digital: descarga y online
ISBN 978-987-544-942-8

1. Historia Medieval. 2. Historia Moderna. I. Rodríguez, Gerardo Fabián, dir. II. Muñoz Gómez, dir.

CDD 940

Imagen de tapa

Autora: Marité Svast

Título: Playa de Joyuda. Puerto Rico

Técnica: acrílico

Medidas: 0.36 cm x 0.25 cm

Año: 1996

Imágenes de secciones

Autora: Marité Svast

Título: Costas de Miramar. Argentina

Técnica: acrílico

Medidas: 0.36 cm x 0.25 cm

Año: 1996

Un mundo a escala global. La conquista y colonización de América: de las reflexiones historiográficas a los videojuegos

A world on a global scale. The conquest and colonization of America:
from historiographical reflections to video games

GERARDO **RODRÍGUEZ**

CONICET - ANH - UNIVERSIDAD NACIONAL DE MAR DEL PLATA

JUAN FRANCISCO **JIMÉNEZ ALCÁZAR**

UNIVERSIDAD DE MURCIA

Un mundo a escala global: reflexiones historiográficas

La expedición española que dio la primera vuelta al mundo es la motivación para múltiples estudios y revisitas de tal importante acontecimiento. Todo se cuestiona desde nuevas perspectivas de análisis, a partir de la aplicación de renovadas tecnologías, exhumando y confrontando fuentes.

En este contexto, Bartolomé Yun Casalilla llega a preguntarse si estaban los españoles y los portugueses del siglo XV capacitados —política, institucional, social, cultural y económicamente— para las empresas que debieron enfrentar en esta globalización primitiva de la que fueron sus promotores a la vez que partícipes principales.¹

¹ Bartolomé YUN CASALILLA, *Los imperios ibéricos y la globalización de Europa (siglos XV a XVII)*, Barcelona, Galaxia Gutenberg, 2019.

En especial cobró fuerzas el denominado “giro global”, que en las Ciencias Humanas y Sociales implicó:

- la expansión del horizonte geográfico, que dio lugar a historias conectadas, historias comparadas;
- la ampliación de las áreas culturales, campo fértil para el comparativismo y las reflexiones teóricas cruzadas;
- la profunda renovación metodológica, relacionada con el cambio de escala de análisis;
- la puesta en circulación de nuevos archivos documentales, a escala planetaria.²

La proliferación de etiquetas historiográficas al respecto, tales como “historia global”, “historia mundo”, “historia conectada”, “historia transnacional”, “historia de los imperios”, “globalización”, nos muestra la necesidad de repensar estas cuestiones y, en especial, fijar temas de investigación que permitan conocer los casos para poder compararlos.³ Y, yendo un paso más allá, en una era digital, debería significar la explosión de videojuegos, pero esto es una mera suposición; por razones diversas, estas cuestiones quedan escasamente reflejadas en ellos, al ir los desarrolladores de los videojuegos a la zaga de las discusiones históricas actuales referidas a esta primera globalización.

² Romain BERTRAND, “Historia global, historias conectadas: ¿un giro historiográfico?”, *Prohistoria*, 24 (diciembre 2015), pp. 3-20.

³ Ulrich BECK, *What is Globalization?*, Cambridge, Polity Press, 1999; y Bartolomé YUN CASALILLA, *Historia global, historia transnacional e historia de los imperios. El Atlántico, América y Europa (siglos XVI-XVIII)*, Zaragoza, Institución Fernando el Católico, 2019 y Gerardo RODRÍGUEZ y Mariana ZAPATERO, “Sentir la expansión atlántica, siglos XV-XVII. Abordajes historiográficos”, *Seminario Nuevos problemas, tendencias y desafíos en la historiografía luso-brasileña. Comparaciones con la historiografía argentina*, Universidad Nacional de La Plata, Universidad Nacional de Mar del Plata y Academia Nacional de la Historia, Ciudad Autónoma de Buenos Aires, 4 de julio de 2019.

Estas nuevas miradas sobre la historia a las que hacíamos referencia se basan en una serie de autores y textos considerados pioneros: Chris Bayly,⁴ Kenneth Pomeranz,⁵ Timothy Brook,⁶ Sanjay Subrahmanyam,⁷ Serge Gruzinski,⁸ Patrick Boucheron,⁹ Carmen Bernand.¹⁰ Estos autores, entre otros, pusieron el acento en las nuevas realidades a escala global, que permitieron la conformación de la modernidad, pero que ahora se imponía analizar desde otras perspectivas: exigían estudiarla incorporando a vastos territorios extra-europeos y sus culturas, no solamente consideradas como telón de fondo sino como verdaderos actores principales.

Surgió entonces la noción de mundos entrelazados y sus múltiples intersecciones, tal como propusieron Gruzinsky¹¹ y Subrahmanyam.¹² Ambos se preocuparon por estudiar la génesis de los órdenes imperiales transoceánicos de los siglos XVI a XVIII; de las condiciones prácticas de producción de una hegemonía imperial y de las dinámicas de circulación de hombres, ideas, técnicas y recursos; la aparición de sistemas mundos que rompían con las miradas

⁴ Chris BAYLY, *The Birth of the Modern World: Global Connections and Comparisons, 1780-1914*, Oxford, Blackwell, 2004.

⁵ Kenneth POMERANZ, *The Great Divergence: China, Europe, and the Making of the Modern World Economy*, Princeton, Princeton University Press, 2000.

⁶ Timothy BROOK, *Vermeer's Hat: The seventeenth century and the dawn of the global world*, Londres, Bloomsbury, 2007.

⁷ Sanjay SUBRAHMANYAM, *The Career and Legend of Vasco da Gama*, Cambridge, Cambridge University Press, 1998.

⁸ Serge GRUZINSKI, *Les Quatre parties du monde. Histoire d'une mondialisation*, París, La Martinière, 2004.

⁹ Patrick BOUCHERON (dir.), *Le monde au XVe siècle*, París, Fayard, 2009.

¹⁰ Carmen BERNAND, "Impérialismes ibériques", en Marc FERRO (dir.), *Le livre noir du colonialisme. XVIe-XXIe siècle: de l'extermination à la repentance*, París, Robert Laffont, 2003, pp.137-179.

¹¹ Serge GRUZINSKI, *La Pensée métisse*, París, Fayard, 1999, pp. 56-57, plantea el mestizaje producido en América en el siglo XVI como resultado del encuentro de imaginarios y formas de vida de cuatro continentes: América, Europa, África y Asia.

¹² Sanjay SUBRAHMANYAM, *Explorations in Connected History. From the Tagus to the Ganges*, Oxford, Oxford University Press, 2005, plantea su preferencia por el término mestizaje y sus reparos para utilizar el término hibridación.

tradicionales de la expansión e incorporaban los fenómenos locales de mestizaje, por ejemplo. Esta nueva perspectiva de historia conectada rechazaba la categoría centro / periferias elaborada por Immanuel Wallerstein.¹³

Más particularmente, Serge Gruzinski desarrolló la idea de mundos entrelazados de la Monarquía Católica, que hasta 1640 incluye a España y Portugal y sus posesiones de ultramar, que incorporan reinos tan distantes y disímiles como Nápoles, Nueva España, Perú, los Países Bajos meridionales, las Américas, de California a Tierra del Fuego, las costas de África occidental, regiones de la India y Japón; ciudades desde Goa a Manila, Salvador de Bahía, Lima, Potosí, Amberes, Madrid y Milán. Un proyecto de hegemonía mundial que se gestó contra un adversario claro y único: el islam. Este autor abordó con claridad el problema de la circulación de textos e imágenes dentro del Imperio español y sus periferias. En *Las cuatro partes del mundo*, América aparece conectada a una historia mundial, debido al fenómeno de orden planetario generado por la Monarquía Católica en otros escenarios simultáneos y cuyas consecuencias constituyen el objeto de esta obra: los procesos de mestizaje, la occidentalización y la globalización. Nos descubre las modificaciones de las representaciones mentales, la revolución en los modos de expresión, los puentes que se construyeron con el trasiego de conocimientos salvando distancias y océanos, los límites impuestos por el poder imperial cuando de lengua y de filosofía se trata. El conjunto de estos fenómenos constituye lo que el autor define como el surgimiento de un pensamiento mestizo a escala planetaria.

¹³ Immanuel WALLERSTEIN, *The Modern World System: Capitalist Agriculture and the Origins of the European World-Economy in the 16th Century*, Nueva York, Academic Press, 1974; Immanuel WALLERSTEIN, *The Modern World System II: Mercantilism and the Consolidation of the European World-Economy, 1600-1750*, Nueva York, Academic Press, 1980.

De forma paralela, Subrahmandyan proponía la noción de mundos conectados, para referirse a los extensos territorios del sur de la India, el Imperio mogol y la Europa moderna temprana, territorios a los que denomina como la Eurasia moderna temprana. Este autor considera que es necesario tener en cuenta lo que pasa a nivel local, microhistórico, o bien en los espacios que no forman parte del territorio imperial, dado que muchas veces condicionan lo que sucede en el Imperio. Atendiendo, pues, a las propuestas tanto de Subrahmandyan como de Gruzinski, se ponía de manifiesto la necesidad de estudiar las intersecciones entre ambos mundos, es decir Europa y Asia¹⁴ y las formas en que se entrelazaron, ya fuera en Asia,¹⁵ ya fuera en América.¹⁶ Todo esto, al fin, en un marco de relaciones entre los Imperios y pueblos (británico, español, portugués) como la propuesta por Anthony Pagden¹⁷ o bien de Imperios entrelazados (imperio británico e imperio español) estudiados por John Elliott.¹⁸

En este contexto de expansión atlántica y conformación de los imperios, resulta estimulante, a su vez, la propuesta de análisis que conjunta lo global con lo local que realiza Amélia Polónia al momento de reconstruir la génesis del Imperio portugués y sus relaciones con su vasto *hinterland*. Ella destaca que hay que tener en cuenta lo que pasa a nivel micro para entender lo que sucede a escala global, en este complejo proceso de configuración de una expansión a

¹⁴ Sanjay SUBRAHMANYAM, *Explorations in Connected History*. Vol. I. *Mughals and Franks*. Vol II. *From the Tagus to the Ganges*, Oxford, Oxford University Press, 2005.

¹⁵ Mundos entrelazados que ponen en diálogo Asia Central, Irán y el sudeste asiático propuesta de Muzaffar ALAM y Sanjay SUBRAHMANYAM, *Indo-Persian Travels in the Age of Discovery: 1400-1800*, Cambridge, Cambridge University Press, 2007.

¹⁶ Comparación y relación de territorios de Estados Unidos y el Caribe: Carolina del Sur, Florida y el Caribe a fines del siglo XVII y principios del XVIII, que constituye un mundo entre españoles, franceses e ingleses estudiado por Eliga GOULD, *Among the powers of the earth. The American Revolution and the making of a New World Empire*, Cambridge, Harvard University Press, 2012.

¹⁷ Anthony PAGDEN, *European Encounters with the New World. From Renaissance to Romanticism*, New Haven y Londres, Yale University Press, 1993.

¹⁸ John ELLIOTT, *The Old World and the New, 1492-1650*, Cambridge, Cambridge University Press, 1970.

escala planetaria, de una verdadera historia de la globalización. En sus estudios se preocupa por la configuración de élites mestizas, el rol desempeñado por las mujeres, la conformación de redes locales, la importancia que tienen las zonas portuarias.¹⁹ Junto con Ana María Rivera Medina, han subrayado, en este contexto global, la importancia que tuvieron los puertos atlánticos para el desarrollo y consolidación de estas nuevas realidades: tanto a nivel económico como social y cultural.²⁰ En conjunción, la red internacional de estudio “La Gobernanza de los Puertos Atlánticos, siglos XIV-XXI”, de la que ambas académicas forman parte activamente e integrada por investigadores y centros de universidades de Europa, África y América, está propiciando nuevas formas de estudiar el Atlántico, incluyendo los estudios interdisciplinarios y comparativos, todo ello en el marco de larga duración.²¹

Esta perspectiva global de análisis es subrayada por los investigadores Eduardo Aznar Vallejo y Roberto González Zalacain, quienes profundizan en la integración de los estudios propios de la Historia Marítima en un ámbito más general, el de las fronteras marinas del reino de Castilla, considerando los aspectos políticos, sociales, económicos, culturales, etc. Tal perspectiva, rupturista con el enfoque tradicional que limitaba el campo de estudio a los hechos que se desarrollaban en el medio marino, se traslada al conjunto de espacios y agentes que interactúan entre sí con el mar como escenario, considerando que el nacimiento de la frontera atlántica está íntimamente ligado a la conquista de Andalucía en el siglo XIII, en particular la del reino de Sevilla. Este hecho supuso un notable cambio en el proceso colonizador caste-

¹⁹ Maria FUSARO y Amélia POLÓNIA (eds.), *Maritime History as Global History*, Liverpool, Liverpool University Press, 2010 y Cátia A. P. ANTUNES y Amélia POLÓNIA (eds.), *Beyond Empires: Global, Self-Organizing, Cross-Imperial Networks, 1500-1800*, Leiden, Brill, 2016.

²⁰ Amélia POLÓNIA y Ana María RIVERA MEDINA (coords.), *La Gobernanza de los puertos atlánticos, siglos XIV-XX: políticas y estructuras portuarias*, Madrid, Casa de Velázquez, 2016.

²¹ <https://gobernanzapuertosatlanticos.jimdosite.com/>, consultado el 17/02/2020.

llano, pues la incorporación de tierras se vio acompañada por la de “sus mares”. Estos fueron inicialmente los de las costas andaluzas pero con el tiempo se fueron extendiendo a zonas lejanas, lo que terminará constituyendo una de las marcas distintivas de la expansión ultramarina: la separación entre vanguardia y retaguardia de dicha colonización. Además, el alejamiento de la metrópoli supondrá la aparición de rasgos diferenciales, como el contacto con nuevos pueblos y la exploración de regiones ignotas.²²

En la República Argentina, tres centros se hicieron eco de estas discusiones teóricas e historiográficas, promoviendo investigaciones tanto relacionadas con la profundización del conocimiento histórico y de las fuentes de este período como con propuestas didácticas que conllevaron al desarrollo de un prototipo de videojuegos referido a la frontera entre los jesuitas y los aborígenes en territorio bonaerense.

Por una parte, en el Museo Etnográfico Juan Ambrosetti, perteneciente a la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Buenos Aires,²³ desarrollan sus trabajos de investigación Malena López Palmero, Carolina Martínez y María Juliana Gandini, centrados en las experiencias y relatos de viaje a América en la Modernidad Clásica (siglos XV a XVIII). Así, los relatos de los viajeros y colonizadores europeos en América, África y Oceanía forman sin duda una singularidad específica de la experiencia histórica de Europa: desde ninguna otra experiencia cultural se ha producido una transformación material, socio-

²² Eduardo AZNAR VALLEJO y Roberto GONZÁLEZ ZALACAIN (dirs.), *De mar a mar: los puertos castellanos en la Baja Edad Media*, Servicio de Publicaciones de la Universidad de La Laguna, San Cristóbal de La Laguna, 2015; Eduardo AZNAR VALLEJO, “Nuevas fronteras y viejas miradas: la apertura del Atlántico en los relatos de viajes”, *Vegueta: Anuario de la Facultad de Geografía e Historia*, 18 (2018), pp. 31-54; Eduardo AZNAR VALLEJO y Roberto GONZÁLEZ ZALACAIN, “Europa y el mar: las nuevas fronteras”, *Vegueta: Anuario de la Facultad de Geografía e Historia*, 18 (2018), pp. 9-30.

²³ <http://museo.filo.uba.ar/el%20museo>, consultado el 17/02/2020.

cultural e ideológica tan intensa y profunda como la que produjo, a nivel global, la expansión ultramarina europea entre los siglos XV a XIX.²⁴ Frente a los postulados que afirman la presunta “novedad” de los fenómenos de globalización contemporáneos,²⁵ se vuelve necesaria una revisión histórica de los orígenes de este proceso, que deben ubicarse en el contexto de expansión ultramarina europea de la modernidad temprana. En este sentido, resulta pertinente un abordaje interdisciplinario que permita reconstruir la multiplicidad de encuentros interculturales, los debates originados a raíz de los primeros encuentros entre europeos y americanos, y las diversas representaciones que generó este proceso de primera mundialización.

Por otra parte, en la Facultad de Humanidades y de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional de La Plata y bajo la dirección de Emir Reitano y Víctor Pereyra tiene lugar el Programa Interinstitucional “El Mundo Atlántico en la Modernidad Temprana”.²⁶ Este programa se articula

²⁴ María Juliana GANDINI, Malena LÓPEZ PALMERO, Carolina MARTÍNEZ y Rogelio PAREDES, *Dominio y reflexión. Viajes reales y viajes imaginarios en Europa moderna temprana (Siglos XV-XVIII)*, Buenos Aires, Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Buenos Aires, 2011; María Juliana GANDINI, Malena LÓPEZ PALMERO, Carolina MARTÍNEZ y Rogelio PAREDES, *Fragmentos imperiales. Textos e imágenes de los Imperios coloniales en América (Siglos XVI-XVIII)*, Buenos Aires, Biblos, 2013; María Juliana GANDINI, Malena LÓPEZ PALMERO y Carolina MARTÍNEZ (eds.), *Prismas de la experiencia moderna: Europa, el mundo ultramarino y sus representaciones entre los siglos XVI-XVIII. Homenaje a Rogelio C. Paredes*, Buenos Aires: Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Buenos Aires, 2016 y Carolina MARTÍNEZ, *Mundos perfectos y extraños en los confines del “Orbis Terrarum”. Utopía y expansión ultramarina en la Modernidad Temprana (siglos XVI-XVIII)*, Buenos Aires, Miño y Dávila, 2019.

²⁵ Hebert Marshall McLuhan, *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*, Londres, Routledge & Kegan Paul, 1962.

²⁶ <http://pimamt.fahce.unlp.edu.ar/programa-interinstitucional-el-mundo-atlantico-en-la-modernidad-temprana>, consultado el 17/02/2020. Participan en el Programa las siguientes Universidades: Universidad Pablo Olavide, Universidad de Cantabria, Universidad de Santiago de Compostela, Universidad de La Coruña, Universidad de La Laguna, Universidad Nacional de Educación a Distancia (España), Universidad de Évora (Portugal), Universidad Federal de Pelotas, Universidad Federal Fluminense, Universidad Federal de San Pablo, Universidad Federal de Minas Gerais, Pontificia Universidad Católica de Río de Janeiro (Brasil), Universidad de la República (Uruguay), Universidad Nacional de Mar del Plata, Universidad Nacional de Luján, Pontificia Universidad Católica Argentina

en torno a la Historia Atlántica y propone una escala mayor de análisis para el estudio de vínculos, movilidad de ideas y personas entre América, África, Europa y Oriente que es el navío y, dentro de él, su composición técnica y humana. El objeto de estudio es la Historia Moderna y la Historia Americana Colonial en la dinámica del Antiguo Régimen dentro del Espacio Atlántico, que puede generar perspectivas analíticas convergentes y divergentes, clarificando las cuestiones comunes que afectan a todo el espacio regional y otorgan claridad en el análisis histórico. Comprendiendo esta temática como un espacio común, consideran que se pueden superar los compartimientos estancos que existieron por mucho tiempo.²⁷

Por último, en la Academia Nacional de la Historia y dentro de La Gobernanza de los Puertos Atlánticos, participa el Grupo de Trabajo *Euro-América*.²⁸ Creado a fines de 2013 y bajo la dirección de Nilda Guglielmi y Gerardo Rodríguez, el Grupo plantea e investiga una serie de temáticas y

“Santa María de los Buenos Aires”, Universidad Nacional de Córdoba y Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires (Argentina).

²⁷ La Colección Historia del Mundo Ibérico (*HisMundi*) forma parte del esfuerzo editorial impulsado por la Red Inter-universitaria de Historia del Mundo Ibérico integrada por los equipos de investigación de las Universidades Nacionales argentinas de La Plata, Mar del Plata y Rosario, y las Universidades españolas de Cantabria y País Vasco. El objetivo del proyecto editorial se focaliza en ofrecer encuadres óptimos para desarrollar la publicación electrónica de libros digitales científicos coordinados por reconocidos especialistas del entorno de la Red Inter-universitaria mencionada. Esta tarea hace necesaria la colaboración de expertos americanos y europeos en cada una de las materias y áreas específicas de la obra y supone también un avance en la coordinación de trabajos de investigación realizados en los entornos universitarios. Se incorporan a la obra investigaciones de alto nivel académico destacando, en cada uno de estos trabajos, la construcción de un enfoque comparativo entre las experiencias históricas de los Mundos ibéricos a ambos lados del Atlántico. Dirección: Osvaldo Víctor Pereyra (Universidad Nacional de La Plata), Susana Truchuelo García (Universidad de Cantabria).

²⁸ <https://anh.org.ar/grupos-de-trabajo/> y <http://europamerica.com.ar/>, consultado el 17/02/2020. Participan en el Grupo investigadores pertenecientes a la Universidad Nacional de Mar del Plata, Pontificia Universidad Católica Argentina “Santa María de los Buenos Aires”, Universidad del Salvador (Argentina), Universidad de Murcia, Universidad Nacional de Educación a Distancia, Universidad de La Laguna (España), Universidad Nacional Autónoma de México (México) además del CONICET (Argentina) y de la propia Academia.

cuestiones que se encuentran en la encrucijada de recorridos teóricos y de miradas transdisciplinarias, que permiten conocer con mayor profundidad facetas o aspectos del complejo y múltiple proceso histórico de transferencias culturales entre Europa y América, desde los tiempos medievales a la actualidad.²⁹ Desde el año 2014 lleva adelante, integrado en la citada red internacional de estudio “La Gobernanza de los Puertos Atlánticos, siglos XIV-XXI”, el Proyecto de Investigación “Estudios de costas y puertos atlánticos de América del Sur, siglos XVI-XXI”. Uno de los ejes de estudio es una historia cultural según la perspectiva, la mirada, que ofrecían del Atlántico los cronistas y viajeros por América del Sur de los siglos XVI y XVII. Dentro de esta línea, a su vez, se han desarrollado o siguen en curso los proyectos de investigación internacionales “*Sentir América (I)*”. *Registros sensoriales europeos del Atlántico y de Sudamérica (siglos XV-XVI)*³⁰ y “*Sentir América (II)*”. *La conquista sensorial de América*.³¹

En dichas investigaciones del Grupo de Trabajo *EuropAmérica* estudiamos las primeras percepciones sensoriales del Océano Atlántico y del sur del continente americano, registradas en relatos de viaje originados en el lapso temporal comprendido entre los textos colombinos, de finales del siglo XV, hasta los consignados a fines del siglo XVI por José de Acosta y principios del siglo XVII por Diego de Ocaña, a partir de las nociones de marcas sensoriales y de comunidad sensorial. Estos relatos registran la conquista y colonización del continente americano que no solamente supuso el contacto de espacios

²⁹ Nilda GUGLIELMI y Gerardo RODRÍGUEZ (dirs.), *EuropAmérica: circulación y transferencias culturales*, Buenos Aires, Grupo EuropAmérica, Academia Nacional de la Historia, 2016. El libro es el resultado de las actividades, intercambios e investigaciones llevadas a cabo en el período 2013-2016.

³⁰ Gerardo RODRÍGUEZ, Mariana ZAPATERO y Marcela LUCCI (dirs.), *Sentir América: registros sensoriales europeos del Atlántico y de América del Sur (siglos XV y XVI)*, Mar del Plata y Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Universidad Nacional de Mar del Plata y Academia Nacional de la Historia, 2018. Este libro de carácter colectivo es fruto de este primer proyecto.

³¹ En ejecución, período 2019-2021. A este segundo proyecto se sumó a los investigadores de la Universidad de La Laguna (España).

geográficos y de culturas a escala planetaria sino también que implicó la transformación de esos lugares y ámbitos a escala individual, posibilitando una conquista sensorial de América hasta el momento escasamente estudiada.

Un mundo a escala global: videojuegos

Teniendo todo esto en cuenta, la primera expansión atlántica llevada adelante por naos portuguesas y españolas, así como la posterior conquista y colonización del territorio americano, merece un gran videojuego que las represente y las reinterprete para los *gamers* contemporáneos. Aunque, hasta la fecha, no se haya materializado esta opción, pueden mencionarse diferentes alternativas educativas y propuestas lúdicas que podrían considerarse de segundo orden y que se ocupan de algunas de las situaciones históricas, de los personajes reales y de los lugares geográficos.

Esto nos sorprende: si bien el videojuego histórico no es ciencia histórica, sí es el reflejo de su actividad. Es imprescindible la investigación primaria para ofrecer contenidos adecuados a los desarrolladores y guionistas, porque si no veremos cómo interviene el efecto “experto”. Si los profesionales de la disciplina histórica no atendemos a la demanda de quienes solicitan más información sobre lo que ven y juegan, lo buscarán en donde les sea más cómodo y posible; e internet es un pozo sin fondo de contenidos disponibles, con o sin criterio, con o sin acreditación de calidad. En el profesorado universitario de Historia estamos a un paso de convertirnos en uno de aquellos músicos del *Titánic* que continuaron tocando mientras el buque se hundía; o bien, elegir ampliar nuestra perspectiva para conducir y guiar a su alumnado hacia senderos de sobriedad científica y de la reflexión, imprescindible para construir un adecuado y correcto discurso histórico. Se trata de eliminar prejuicios y hacer honor a lo que explicamos en nuestras aulas, que no es otra cosa que la necesidad de contemplar lo diferente con curiosidad e interés para intentar comprender lo que no sabemos, lo lejano, lo diverso. A la fascinación por lo nuevo,

en este caso la tecnología digital, hemos de responder con ese mismo sentido curioso que nos marca como investigadores. La ortodoxia mal entendida puede dar con nuestros huesos en el fondo de la cueva de cazadores (investigadores) donde nadie ha tenido en cuenta ni se acuerda de quien pretende conseguir todo sin poner nada de su parte, por el mero hecho de una soberbia científica. Es un hecho. Y lo veremos en los próximos años.³²

Nuestras respuestas a estas cuestiones son variadas e implican el desarrollo y la aplicación de diversas estrategias:

- en el aula: incorporamos activamente las tecnologías de la información y de la comunicación y los videojuegos,³³ generando también un espacio virtual para la actualización de contenidos y noticias vinculadas con el videojuego histórico.³⁴

³² Juan Francisco JIMÉNEZ ALCÁZAR, “La interacción del videojuego en las aulas universitarias: educación e Historia”, *Reire. Revista d’Innovació i Recerca en Educació*, 13/1 (2020), pp. 1-17.

³³ Stella Maris MASSA, Gustavo BACINO y Gerardo RODRÍGUEZ (dirs.), *Acceso abierto a la información. De la teoría a la puesta en marcha*, Mar del Plata, Facultad de Humanidades y Facultad de Ingeniería, 2019; Juan Francisco JIMÉNEZ ALCÁZAR, Gerardo RODRÍGUEZ y Stella Maris MASSA (coords.), *El videojuego en el aula de ciencias y humanidades*, Murcia, Universidad de Murcia, Servicio de Publicaciones, 2018; Juan Francisco JIMÉNEZ ALCÁZAR y Gerardo RODRÍGUEZ (coords.), *Videojuegos e historia: entre el ocio y la cultura*, Murcia, Universidad de Murcia, Servicio de Publicaciones, 2018; Juan Francisco JIMÉNEZ ALCÁZAR, Iñigo MUGUETA MORENO y Gerardo RODRÍGUEZ (coords.), *Historia y videojuegos: el impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento histórico*, Murcia, Centro de Estudios Medievales de la Universidad de Murcia y Compobell ediciones, 2016; Juan Francisco JIMÉNEZ ALCÁZAR y Gerardo RODRÍGUEZ, “¿Pasado abierto? El conocimiento del pasado histórico a través de los videojuegos”, *Pasado Abierto*, 2 (2015), pp. 297-311.

³⁴ <https://www.historiayvideojuegos.com/>, consultado el 18/02/2020, ideada, creada y dirigida por Juan Francisco Jiménez Alcázar. El sitio obtuvo el primer premio categoría Mejor Web Personal: historiayvideojuegos.com, XI edición de los premios Web que concede el diario *La Verdad* de Murcia, 15/03/19.

- las actividades de investigación, extensión y transferencia: nos permiten vincular nuestras reflexiones con las necesidades del medio,³⁵ que nos permitieron crear la revista electrónica *e-tramas*.³⁶
- la vinculación con las empresas generadoras de videojuegos comerciales³⁷ y el desarrollo de un prototipo de videojuego serio: *FRONTERAS. Ecos del pasado marplatense*.³⁸

Con este panorama general, señalamos, primeramente, tres propuestas educativas vinculadas con la expansión y colonización de los territorios americanos:

³⁵ Gerardo RODRÍGUEZ, Stella Maris MASSA y Juan Francisco JIMÉNEZ ALCÁZAR, “Los videojuegos como excusa para la articulación entre docencia, investigación y extensión”, *e-tramas*, 4 (2019), pp. 35-45.

³⁶ <http://e-tramas.fi.mdp.edu.ar/index.php/e-tramas>, consultado el 18/02/2020, es una publicación cuatrimestral (ISSN 2618-4338) editada por el Grupo de investigación en Tecnologías Interactivas (GTI) de la Facultad de Ingeniería, el Grupo de Investigación y Transferencia “Tecnologías – Educación - Gamificación 2.0” (TEG 2.0) de la Facultad de Humanidades de la Universidad Nacional de Mar del Plata y el Proyecto I+D+I. Historia y videojuegos (II): conocimiento, aprendizaje y proyección del pasado en la sociedad digital (HAR2016-78147-P), del Ministerio de Economía y Competitividad del Gobierno de España.

³⁷ La vinculación con las empresas se dio en el marco de dos proyectos radicados en la Facultad de Letras de la Universidad de Murcia y financiados por el Ministerio de Economía y Competitividad de España, bajo la dirección de Juan Francisco Jiménez Alcázar: Proyecto de Investigación I+D+i “Historia y videojuegos (II): conocimiento, aprendizaje y proyección del pasado en la sociedad digital”, HAR2016-78147-P del 01/01/17 al 31/12/2019 y Proyecto de Investigación I+D+i “Historia y videojuegos: el impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento del pasado medieval”, HAR2011-25548, del 01/01/13 al 31/12/2016.

³⁸ El desarrollo de *FRONTERAS. Ecos del pasado marplatense* se dio en el marco de dos proyectos de extensión radicados en la Facultad de Humanidades de la Universidad Nacional de Mar del Plata (Argentina), bajo la dirección de Gerardo Rodríguez: “*Play & Level Up* (II): la enseñanza y el aprendizaje del conocimiento histórico en el aula a través de los videojuegos” (OCS N°1996/16, período de ejecución 01/10/2016 al 30/09/2017) y “*Play & Level Up*: la enseñanza y el aprendizaje del conocimiento histórico en el aula a través de los videojuegos” (OCS N°640/14, período de ejecución 16/04/2014 al 15/04/2015). La idea original y el desarrollo de videojuego pertenece a Gabriel Detchans y Gerardo Rodríguez.

1) *Cristóbal Colón y el descubrimiento de América.*

Manuel González, César Díaz-Faes, Patricia Ginés, Escarlata Fernández, Alejandro Romero y Mingo Delgado, integrantes de *SirdonkeyGame*, presentaron en el *hackathon* de 2017, *Hack for Good*. Su propuesta alternativa para cambiar la pesada tarea de estudiar páginas interminables de historia, resultó en crear un videojuego en el que cada jugador pueda aparecer en un periodo histórico e interactuar con los personajes más importantes de ese momento y lo llamaron *StoryGame*. Ellos querían crear una propuesta de educación invertida, en la que los alumnos tuvieran como deberes jugar para aprender y después compartir los conocimientos con el profesor y sus compañeros. En el prototipo que desarrollaron durante dicho encuentro de programadores, su avatar aparecía en 1492 y ayudaba a Cristóbal Colón a convencer a Isabel la Católica, reina de Castilla, de dotarlo de barcos con los que pudiera llegar a la India, además se embarcaba con él y se lanzaba al océano llegando hasta las desconocidas Américas.

2) *Fernando de Magallanes, Sebastián Elcano y la vuelta al mundo*

La temática principal del videojuego *Expedición Magallanes*, recuerda el hallazgo del Estrecho de Magallanes y la expedición que logró la primera circunnavegación del mundo. El diseño en su totalidad se debe a la empresa regional Baqo, que quiere con esta iniciativa hacerse presente en la conmemoración de los quinientos años del hito histórico, que tendrá lugar en 2020. Ellos mismos afirman que querían realizar un aporte digital y un aporte para los niños y para ello crearon un juego basado en la idea de aprender jugando. Una pequeña historia del barco que viaja superando obstáculos y mientras avanza van apareciendo preguntas relacionadas con la expedición.

3) *FRONTERAS: ecos del pasado marplatense*

Programación de una versión *alpha* del prototipo *FRONTERAS: ecos del pasado marplatense*. El *software* cuenta con contenidos pedagógicos y disciplinares, que se exponen de forma narratológica y ludológica, ofreciendo información sobre la historia de la ciudad de Mar del Plata y su entorno de La Laguna y de Sierra de los Padres, que incluye tanto cuestiones sociales (aborígenes de la zona, llegada de los jesuitas, de allí el nombre “Padres”) como naturales (muestras de la flora y fauna). Los datos son ofrecidos en forma audiovisual, combinando texto plano con mapas y fotografías, sonido y música de la época, siendo especialmente destacable la recreación fiel, sobre una réplica actualmente existente en la Laguna de los Padres, de la antigua reducción que los jesuitas fundaron allí en 1746.

El juego contiene, por el momento, dos escenarios (Playa de los ingleses, Reducción jesuita de la Laguna) y tres personajes históricos conocidos (cacique Cangapol, padre Faulkner, John Byron). Incorpora elementos realistas (jaurías de perros salvajes y árboles de eucaliptos propios de la zona; indígenas de la tribu de los pampa, naufragos ingleses y conquistadores españoles) que representan la región y el período así como elementos fantásticos típicos de los videojuegos (fantasmas y monstruos) para mejorar su atractivo y dotarlo de toques de suspenso y acción que hagan interesante a la historia-juego de los personajes. Se diseñaron escenarios y personajes, se escribieron guiones, se escogieron locaciones adicionales donde se desarrollan partes del juego (casa del protagonista, salón de clases, bosque circundante a la laguna, etc.) y de personajes secundarios (docentes, compañeros de clase, padres, etc.) que permiten integrar contenidos vinculados con el quehacer pedagógico, dado que el usuario debe responder preguntas y desarrollar ciertas competencias para poder avanzar. El juego posee varios finales diferentes a los que se accede dependiendo de las opciones morales elegidas por el jugador a lo largo de la aventura. El videojuego de contenido histórico permitió potenciar el uso de una herramienta digital en las aulas —utilizando para ello

la plataforma generada por el Programa “Conectar Igualdad” de Presidencia de la Nación lo que favoreció de esta forma, la implementación de las nuevas tecnologías digitales, de acuerdo con las políticas de inclusión digital de alcance federal promovidas por el Ministerio de Educación.

Hemos señalado algunas propuestas de juegos serios como forma de acceder al conocimiento y la comprensión de la proyección de experiencias del espacio mediterráneo sobre el espacio atlántico y el proceso complejo de reconocimiento, conquista, colonización e incorporación de las tierras americanas por parte de la monarquía hispánica. Abordaremos ahora las propuestas contenidas en los juegos comerciales.

Ya en segundo lugar, como propuestas lúdicas hacemos referencia tanto a los juegos que tienen como eje la conquista y colonización de América como a los que presentan algunas situaciones que hacen referencia a situaciones o personajes de aquella época.

Señalaremos cinco opciones de juegos que permiten jugar a la conquista y colonización del continente americano:

1. *Civilization IV: Colonization*³⁹

Este videojuego recorre trescientos siglos de historia, dado que comienza en 1492 y se extiende hasta 1792 y adapta el modelo de dominio del mundo por turnos a batallas coloniales. Los jugadores pueden negociar con los nativos de los diferentes territorios americanos, con el rey o con la metrópolis, cuestiones relativas al dominio de los territorios, el intercambio comercial, la explotación económica. Diplomacia y comercio son más importantes que en anteriores entregas de la

³⁹ Es una entrega especial de la serie de videojuegos de estrategia por turnos *Civilization*, desarrollada por Firaxis Games y distribuida por 2K Games y Valve. El juego salió para Windows el 26 de septiembre de 2008 en Europa. 2. La versión para Mac OS X se publicó el 12 de enero de 2011 en la App Store de Apple.

saga, cuyo objetivo final es declarar la independencia antes de superar trescientos turnos.

2. *American Conquest*⁴⁰

Este videojuego comienza, también, en el icónico año de 1492 y llega hasta 1813. Se basa, fundamentalmente, en llevar a cabo expediciones y campañas que permitan conquistar y ocupar nuevos territorios en el extenso continente americano.

3. *Expeditions: Conquistador*⁴¹

Se centra en la edad de oro del imperio español, metiéndose por completo en la piel de los conquistadores a comienzos del siglo XVI. Podemos jugar a ocupar extensos y ricos territorios desconocidos, prácticamente despoblados.

4. *Commander: Conquest of the Americas*⁴²

El siglo XVI marca el inicio de este videojuego, en el cual se toma el mando de una potencia europea que deberá viajar a América para fundar colonias y hacer prosperar al imperio. En esta oportunidad, las batallas navales, el comercio y la estrategia son claves para poder avanzar en el juego.

⁴⁰ Videojuego de estrategia en tiempo real producido y diseñado por CDV y GSC Game World, desarrolladores también de la serie *Cossacks*. En España e Italia fue publicado por FX Interactive. Fechas de lanzamiento 5 de febrero de 2003.

⁴¹ Videojuego perteneciente al género de rol táctico basado en un escuadrón, desarrollado por la empresa Logic Artists y lanzado por BitComposer para Windows, Linux y Macintosh el 30 de mayo de 2013.

⁴² Fecha de estreno inicial: 30 de julio de 2010. Desarrollador: Nitro Games. Plataformas: Microsoft, Windows, Mac OS. Distribuidores: Paradox Interactive, SoftKlab, Snowball Studios, Virtual Programming, Nitro Games.

5. *Conquistadores del Nuevo Mundo*⁴³

Juego histórico de rol y estrategia por turnos, cuya finalidad consiste en explorar y conquistar pueblos y colonias. El juego ha desatado la polémica en América, dado que algunos consideran que la conquista de América recrea y defiende estereotipos racistas y xenófobos. Esta aventura está ambientada en 1518, momento en el que se estaba llevando a cabo la conquista del Nuevo Mundo. En el juego los conquistadores van a tener la misión de hacerse con los territorios de los indígenas. Para ellos tendrán que luchar, aliarse y enemistarse con los habitantes aborígenes.

Por último, en lo referido a los juegos que no se refieren exclusivamente a la conquista pero que incluyen situaciones y personajes que sí lo hacen indicamos dos a modo de ejemplo:

1. *Assassin's Creed II: Discovery*⁴⁴

Isabel I de Castilla, reina de España en 1492, aparece como una de las artífices del descubrimiento americano, financiando el viaje colombino, aliada de César Borgia y de los Templarios, representados en la figura de Tomás de Torquemada, primer Inquisidor General de España.

1. *Soul Edge y Soul Calibur*⁴⁵

En estos antiguos juegos de *arcade*, aparece la figura de Cervantes de León, un pirata aristócrata, poderoso, ambicioso y obsesionado con la inmortalidad, un gran corsario valenciano del siglo XVI, que recuerda y homenajea a Miguel de Cervantes.

⁴³ El juego pertenece a Logic Artist y fue lanzado al mercado para PC el 30 de mayo de 2013.

⁴⁴ Videojuego desarrollado por Griptonite Games y distribuido por Ubisoft para Nintendo DS, iPhone y el iPod Touch. Se trata de una expansión del videojuego *Assassin's Creed II*, salió a la venta en España el 19 de noviembre de 2009.

⁴⁵ Desarrollado por el equipo Project Soul y distribuido por Namco. Fecha de lanzamiento Arcade 5: diciembre de 1995.

Consideraciones finales

Como comentamos al comienzo del trabajo, resta aún generar juegos vinculados con estas historias globales que la historiografía viene considerando en el centro de su explicación y que están proyectándose en la trasposición al conocimiento histórico general manejado en nuestras sociedades del conocimiento científico académico.

Esta trasposición es cuestión de tiempo: el auge de los videojuegos y la tecnología marcará el camino de la enseñanza durante la próxima década, dado que “no estamos en una época de cambios, sino en el cambio de una época”⁴⁶, lo que implica, para algunos estudiosos, el surgimiento de un verdadero *homo digitalis*.⁴⁷

Este cambio de época implica nuevas formas de docencia, de investigación y de extensión, a partir del impacto de los medios de ocio digital en la formación cultural de las sociedades actuales. La aplicación de pedagogías sustentadas en el aprendizaje basado en juegos y en el desarrollo de los juegos serios.

Estas pedagogías recurren al uso y la creación de videojuegos para el logro de fines educativos específicos, utilizándolos como herramientas significativas en los procesos de enseñanza y de aprendizaje. Sin embargo, la expansión atlántica y la colonización de América siguen esperando aún un juego que las represente.

⁴⁶ Juan Francisco JIMÉNEZ ALCÁZAR, “Cambio de época versus época de cambios. Los medievalistas y las nuevas tecnologías”, en Andrea NEYRA y Gerardo RODRÍGUEZ (dirs.), *¿Qué implica ser medievalista? Prácticas y reflexiones en torno al oficio del historiador. Vol. 1: El medioevo europeo*, Mar del Plata, Buenos Aires, Universidad Nacional de Mar del Plata, Grupo de Investigación y Estudios Medievales / Sociedad Argentina de Estudios Medievales, 2012, pp. 39-52.

⁴⁷ Francesc Josep SÁNCHEZ i PERIS (coord.), “Monográfico. Videojuegos: una herramienta en el proceso educativo del ‘Homo Digitalis’”, *Revista Electrónica. Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 9, 3 (2008), disponible en: <https://docplayer.es/16245608-Revista-electronica-teoria-de-la-educacion-educacion-y-cultura-en-la-sociedad-de-la-informacion-vol-9-no3-noviembre-2008.html> .

¿Por qué ideas tan sugerentes como las cuatro partes del mundo o la conectividad global no han encontrado su merecido videojuego? Quizá la escasa presencia de la colonización de Occidente en los videojuegos se deba más a las disputas históricas y políticas que este fenómeno genera, que lo convierten en un tema políticamente incorrecto. Sin embargo, para nosotros, la monarquía hispana entendida como una monarquía “compuesta y policéntrica”, presenta todos los elementos y condimentos para hacer atractivos y jugables para los *gamers* estos momentos históricos.