



## JÓVENES CON INVESTIGADORES 2016-2017

(Proyecto PIISA Sevilla)

### *PROYECTO DE INICIACIÓN A LA INVESTIGACIÓN EN SECUNDARIA.*

**2. Institución: Universidad de Sevilla**

**3. Centro: Facultad de Geografía e Historia. Departamento de Historia Medieval y Ciencias y Técnicas Historiográficas.**

#### 4. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

Entre escritura e imagen: "Juegos de letras" en manuscritos de la Alta Edad Media hispana.

#### 5. INVESTIGADORES PARTICIPANTES

Carmen del Camino Martínez      cdcamino@us.es

#### 6. N° MÁXIMO ALUMNOS/AS QUE PUEDEN PARTICIPAR EN EL PROYECTO:

4

#### 7. NIVEL EDUCATIVO DEL ALUMNADO: 1º Bachillerato

#### 8. NECESIDAD DE CONOCIMIENTOS Y APTITUDES PREVIAS DEL ALUMNADO

Conocimientos de Historia. Sería útil tener conocimientos de latín pero no es imprescindible.

Curiosidad e interés por la investigación histórica. Capacidad de análisis y síntesis.

Correcta expresión oral y escrita. Aptitudes para el trabajo en equipo.

9. TRES SESIONES OBLIGATORIAS DE INVESTIGACIÓN EN HORARIO DE MAÑANA Una cuarta sesión para preparar el Congreso final.

10. HASTA TRES SESIONES DE INVESTIGACIÓN EXTRA EN HORARIO DE TARDE SI SE CONSIDERASE NECESARIO.

### 11. HIPÓTESIS CIENTÍFICAS QUE SE PLANTEAN EN LA INVESTIGACIÓN

Los juegos o pasatiempos basados en la disposición o representación artificiosa de letras y palabras (sopas de letras, crucigramas, acrósticos) que estamos acostumbrados a ver o intentar resolver en las correspondientes secciones de periódicos y revistas, en aplicaciones para dispositivos electrónicos o en internet, no son un invento reciente. Tampoco la poesía visual o poemas figurados. Sus antecedentes remotos pueden rastrearse desde el mundo clásico, con los autores griegos, hasta los poetas latinos de la Antigüedad tardía, pasando por el renacimiento carolingio. Artificios similares se encuentran en libros manuscritos producidos en monasterios u otros centros eclesiásticos de la Península Ibérica durante la Alta Edad Media que van a constituir el objeto de esta investigación.

### 12. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

El proyecto consiste en el acercamiento a códices hispanos altomedievales que presentan en sus páginas laberintos de letras que pueden ser leídas en diferentes direcciones componiendo frases cuyos mensajes debemos descifrar para descubrir y comprender su finalidad. Normalmente hacen referencia a los propietarios o destinatarios del libro o a sus autores materiales. En otros casos nos encontramos con acrósticos que desvelan la identidad de sus copistas. Se trata aparentemente de divertimentos, juegos intelectuales cuya objeto y diversidad trataremos de comprender. Nuestros principales objetivos consistirán en: localizar e identificar juegos de letras en manuscritos altomedievales hispanos a través de bibliografía especializada y de reproducciones digitales en páginas web de archivos y bibliotecas; clasificación de los mismos por su forma y por su contenido, así como por cronología y lugar de origen o procedencia de los códices, intentando establecer posibles relaciones mutuas e influencias.

### 13. METODOLOGÍA E INSTRUMENTACIÓN BÁSICA QUE SE UTILIZARÁ

Tres sesiones obligatorias de investigación.

Una primera en las que se instruirá a los alumnos en las herramientas básicas y en los métodos de investigación histórica: las características de las fuentes primarias, es decir, los documentos originales con los que el historiador reconstruye el pasado; en este caso introducción a los procesos de confección del libro manuscrito en la Edad Media y sus protagonistas; los problemas que presentan para el investigador su accesibilidad e interpretación; proceso de extracción de datos significativos y elaboración de los mismos; búsqueda y manejo de las fuentes secundarias, bibliografía y recursos de información.

Las fuentes útiles para la ejecución de este proyecto, por su naturaleza y lugares de conservación no podrán ser objeto de consulta directa, aunque en una segunda sesión se visitarán bibliotecas de Sevilla con fondos manuscritos de similares características.

No obstante, algunas de estas fuentes se hallan digitalizadas en páginas web de fácil acceso. En una tercera sesión se elaborará el corpus de ilustraciones y se procederá a su clasificación, descripción e interpretación. Dada la naturaleza del proyecto y el tiempo del que se dispone, las fuentes a manejar habrán sido previamente seleccionadas por la investigadora participante.

Tres sesiones voluntarias dedicadas a la puesta en común de los resultados obtenidos, discusión de las conclusiones y preparación de una adecuada exposición de las mismas.

### 14. LINKS DE INTERÉS Y POSIBLES REFERENCIAS INICIALES

DE CÓZAR SIEVERT, Rafael: *Poesía e imagen: formas difíciles de ingenio literario*. Sevilla, 1991. [http://boek861.com/archivos/lib\\_cozar/](http://boek861.com/archivos/lib_cozar/)

DÍAZ Y DÍAZ, Manuel Cecilio: *Libros y librerías en la Rioja altomedieval*. Logroño, 1979.

DÍAZ Y DÍAZ, Manuel Cecilio: *Códices visigóticos en la monarquía leonesa*. León, 1983.

[es.antiquitatem.com/cligrama-technopaignia-poema-figura](http://es.antiquitatem.com/cligrama-technopaignia-poema-figura)

[bibliotecadigitalhispanica.bne.es/](http://bibliotecadigitalhispanica.bne.es/)

[bibliotecadigital.rah.es/](http://bibliotecadigital.rah.es/)