

## **La imagen digital y virtual: un reto para el historiador y el discurso historiográfico contemporáneo**

### **The Digital and Virtual Image: A Challenge for the Historian and Historiographic Discourse**

Alberto Venegas Ramos  
Universidad de Murcia (España)  
correodealbertovenegas@gmail.com

#### **Resumen**

El siguiente artículo trata sobre la naturaleza de la imagen digital y virtual y su lugar en el discurso histórico contemporáneo como parte esencial de este y como potencial fuente primaria para el conocimiento del pasado reciente. Parte de tres premisas previa: la aceptación del giro pictorial, la naturaleza original de la imagen electrónica y su capacidad de ser agente, además de fuente, de la historia. Trata con ello de reflejar, a través de las últimas aportaciones de la cultura visual, dicha naturaleza mediante la reflexión en torno a dos problemas: su referencialidad y su veracidad.

#### **Palabras clave**

Teoría de la historia, discurso historiográfico, imagen, imagen digital, imagen virtual, cultura visual

#### **Abstract**

This article discusses the nature of the digital and virtual image, and its place in contemporary historical discourse, both regarded as an essential part of this and as a potential primary source for the knowledge of recent past. It starts with three previous premises: the acceptance of the pictorial turn; the original nature of electronic image; and its capacity to be an agent, as well as a source, of history. Attempts with it to mirror such nature through the latest contributions of visual culture and to reflect on two problems: its referentiality and its veracity.

#### **Keywords**

Historical theory, historiographical discourse, imagen, digital imagen, virtual image, visual culture

## Introducción

El objetivo de este artículo es definir a la imagen digital y virtual como parte necesaria en el discurso histórico e historiográfico<sup>1</sup> contemporáneo y aportar al ámbito historiográfico y teórico de la historia castellanoparlante nuevas perspectiva de debate sobre esta cuestión. Para alcanzar este objetivo partiremos de la caracterización de esta imagen como aspecto clave y fundamental tanto de nuestro presente como de nuestro pasado reciente y de las consideraciones acerca de ella a la luz de los aportes del campo de la cultura visual ofreciendo ejemplos actuales que ilustren nuestras consideraciones acerca del aspecto escogido.

Para alcanzar un resultado satisfactorio deseamos establecer de forma clara tres premisas sobre las que poder comenzar a perfilar esa definición de la imagen como parte necesaria del discurso histórico sobre el presente y el pasado reciente. La primera de ellas es la aceptación del giro pictorial propuesto por el historiador del arte W.J.T. Mitchell. Dicho giro, de acuerdo con Mitchell, supone que la imagen ha superado a la palabra escrita como medio informativo en nuestra sociedad.<sup>2</sup> Este cambio en el medio, de la gráfica al icono, ha tenido de acuerdo con el historiador del arte otras consecuencias vitales para nuestra sociedad:

La diferencia entre una cultura de lectura y otra de espectadores no es sólo una cuestión formal; incide en las formas de sociabilidad y subjetividad, en los tipos de individuos e instituciones formados por la cultura.<sup>3</sup>

Esta nueva situación ha generado la necesidad, en cualquier estudioso de cualquier campo, de prestarle atención a la cuestión visual,<sup>4</sup> y a la vez también ha generado una serie de consecuencias para nuestro presente<sup>5</sup> entre las que destaca la omnipresencia de la pantalla<sup>6</sup> la cual ha mediatizado por completo tanto nuestra forma de relacionarnos con

---

<sup>1</sup> Comprendemos el discurso histórico o historiográfico bajo el concepto acuñado por Hayden White de “pasado histórico”, quien estableció que: “el pasado es conformado de eventos y entidades que una vez existieron pero ya no, que los historiadores propiamente creen que se puede acceder a este pasado a través del estudio de los rastros del pasado que existen en el presente, y que, por último, el pasado histórico consiste de los referentes de aquellos aspectos del pasados estudiados y luego representados (o presentados) en los géneros de los escritos que, por convención, son llamados ‘historias’ y son reconocidas como tales por los académicos profesionales habilitados para decidir lo que es ‘propiamente’ histórico y lo que no”, Hayden White, *El pasado práctico* (Buenos Aires: Prometeo Editorial, 2018), 25. Aunque no compartamos las tesis últimas de White en cuanto al discurso histórico valoramos su crítica y consideramos como cierta buena parte de sus consideraciones al respecto del denominado por él mismo como “pasado histórico”.

<sup>2</sup> W.J.T. Mitchell, *Teoría de la imagen* (Barcelona: Akal, 2009), 9.

<sup>3</sup> *Ibid.*, 11.

<sup>4</sup> Tal y como Mitchell afirma: “Lo más importante es el descubrimiento de que, aunque el problema de la representación pictórica siempre ha estado con nosotros, ahora su presión, de una fuerza sin precedentes, resulta ineludible en todos los niveles de la cultura, desde las más refinadas especulaciones filosóficas a las más vulgares producciones de los medios de masas. Las estrategias tradicionales de contención ya no parecen servir y la necesidad de una crítica global de la cultura visual parece ineludible”, *Ibid.*, 23.

<sup>5</sup> Gilles Lipovetsky y Jean Seroy, *La pantalla global: cultura mediática y cine en la era hipermoderna* (Barcelona: Anagrama, 2009), 11.

<sup>6</sup> De acuerdo con Lipovetsky: “La red de las pantallas ha transformado nuestra forma de vivir, nuestra relación con la información, con el espacio-tiempo, con los viajes y el consumo: se ha convertido en un instrumento de comunicación y de información, en un intermediario casi inevitable en nuestras relaciones

nuestros semejantes,<sup>7</sup> de acuerdo con Martín Prada: “nuestra vida ya no es representada, sino que, diríamos, se representa, cristalizada en multitud de secuencias, de instantes registrados como imagen”, como nuestra forma de acceder al conocimiento<sup>8</sup> y e incluso con nosotros mismos.<sup>9</sup> Prestar atención a la imagen e incluir a ella y a la pantalla como elemento clave dentro del discurso histórico es ya tanto una necesidad como una obviedad dado que la hegemonía de ambas en la esfera pública nos ha transformado como sociedad.

La segunda premisa que deseamos fijar para continuar nuestro trabajo es dejar de manifiesto que no deseamos referirnos a la representación artística del pasado mediante imágenes como discurso histórico elaborada por Robert Rosenstone,<sup>10</sup> y otros teóricos de la relación entre el cine y la historia. No consideramos que, de acuerdo con los cánones elaborados por Rosenstone el cineasta deba ser visto como historiador<sup>11</sup> ya que éste defendía para él la invención ficcional como modo de elaboración del discurso historiográfico visual,<sup>12</sup> no desde lo planteado por Collingwood,<sup>13</sup> la imaginación constructiva, sino recurriendo a la ficción como forma de cambiar nuestra relación con el pasado y su representación. Además, tampoco ofrecía una solución a otros elementos relevantes dentro de la ficción audiovisual histórica en relación con el discurso historiográfico como los descritos por el propio White: la selección<sup>14</sup> y el entramado<sup>15</sup> o el mencionado por LaCapra: la referenciación.<sup>16</sup> Rosenstone pasaba por encima de estos problemas metodológicos aludiendo a "otras formas de relacionarnos con el pasado":

Tomarnos seriamente el cine histórico implica aceptar que la base empírica es sólo una manera de acercarnos al significado del pasado. Aceptar los cambios que los films

---

con el mundo y con los demás. Vivir es, de manera creciente, estar pegado a la pantalla y conectado a la red”, *Ibíd.*, 271.

<sup>7</sup> Manuel Castells, *Comunicación y poder* (Barcelona: Alianza, 2009), 270.

<sup>8</sup> Juan Martín Prada, *El ver y las imágenes en el tiempo de internet* (Barcelona: Akal, 2018), 17.

<sup>9</sup> Israel Márquez, *Móviles 24/7. El teléfono móvil en la era de la hiperconectividad* (Barcelona: Editorial UOC, 2018).

<sup>10</sup> Robert Rosenstone, *El pasado en imágenes: el desafío del cine a nuestra idea de historia* (Barcelona: Ariel, 1997).

<sup>11</sup> Una perspectiva sobre el cine de historia que ha sido adoptada también para el caso del videojuego de historia, Adam Chapman, *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice* (London: Routledge, 2016), 18.

<sup>12</sup> *Ibíd.*, 63.

<sup>13</sup> De acuerdo con Hayden White: “Lo que el historiador ‘encontraba’ en el registro histórico debía ser aumentado mediante su proyección en el registro histórico de aquellas nociones de posibles estructuras del ser humano y el comportamiento que existían en la conciencia del historiador incluso antes de que comenzara la investigación del registro”, Hayden White, *Trópicos del discurso: ensayos sobre crítica cultural* (Buenos Aires: Prometeo Ediciones, 2019), 111-112.

<sup>14</sup> De acuerdo con Hayden White: “En resumen, los hechos históricos, originalmente constituidos como datos por el historiador, deben ser reconstituidos por segunda vez como elementos de una estructura verbal que se escribe siempre con un propósito (manifiesto o latente) específico”, *Ibíd.*, 104.

<sup>15</sup> De acuerdo de nuevo con Hayden White: “así como no puede haber explicación en la historia sin un relato, tampoco puede haber relato [story] sin una trama que la transforme en un relato de un tipo particular. Esto es cierto incluso en la consideración histórica más autoconscientemente impresionista”, *Ibíd.*, 115.

<sup>16</sup> De acuerdo con Dominick LaCapra: “Hay, sin embargo, elementos en este paradigma de investigación que —una vez desprendidos del marco autosuficiente o autónomo— tanto yo como la abrumadora mayoría de los historiadores creen indispensables, entre ellos la importancia de la contextualización, la claridad, la objetividad, el sistema de notas y la idea de que la historiografía implica necesariamente reivindicaciones de verdad que se fundamentan en pruebas —lo que podríamos llamar una ‘referencialidad’ irreductible—, no sólo en las afirmaciones que conciernen directamente a los sucesos sino en niveles más estructurales Y más integrales, como la narración, la interpretación y el análisis”, Dominick LaCapra, *Escribir la historia, escribir el trauma* (Buenos Aires, Nueva Visión, 2008), 31.

tradicionales proponen no significa romper con la verdad histórica, sino aceptar otras maneras de relacionarnos con el pasado, otra forma de enfocar la reflexión sobre de dónde venimos, adonde vamos y quiénes somos.<sup>17</sup>

Sin embargo consideramos que esta forma de relación con el pasado debe asociarse al campo de la memoria<sup>18</sup> en cualquiera de sus formas,<sup>19</sup> al “pasado práctico” defendido por White.<sup>20</sup> Aceptamos y defendemos la existencia de diferentes formas de relación con el pasado y por esta misma razón entendemos que la concepción de las imágenes del pasado bajo su forma de representación artística defendida por Rosenstone no hace justicia a la cultura visual contemporánea,<sup>21</sup> la cual se acerca más a lo defendido por Monterde, el cine de historia como reflejo y agente de la historia,<sup>22</sup> y a su lugar en el discurso historiográfico contemporáneo.

La tercera de las premisas es manifestar nuestra concepción de la imagen en el discurso historiográfico más allá de su concepción como fuente histórica tanto en su vertiente artística<sup>23</sup> como documental<sup>24</sup> que se ha venido haciendo hasta ahora. Aunque antes de continuar debemos dejar de manifiesto nuestra interpretación del concepto de fuente histórica. Para ello, partimos de la premisa establecida por la primera escuela de Annales por la que cualquier elemento humano puede convertirse en documento útil para

---

<sup>17</sup> Robert Rosenstone, *El pasado*, 63.

<sup>18</sup> Alberto Venegas Ramos, “El videojuego como forma de memoria”, *Revista de Historiografía*, [vol.] 34 (2020), 347-368.

<sup>19</sup> Entendemos memoria de acuerdo con la concepción general elaborada por Traverso: “representaciones colectivas del pasado tal como se forjan en el presente”, Enzo Traverso, *El Pasado, instrucciones de uso: historia, memoria, política* (Buenos Aires: Prometeo Libros, 2011), 16. No abordaremos la cuestión de los debates y cuestiones referentes al campo de los “memory studies” ya que esta cuestión sería de una entidad suficiente para un artículo independiente, asunto que dejaremos abierto para futuros trabajos dada la limitación impuesta a la extensión de este trabajo, sí partiremos de la definición realizada por Traverso, ya citada, y la elaborada por la historiadora Marita Surken. La académica desarrolló el concepto “memoria cultural” en su estudio sobre el recuerdo de la guerra de Vietnam en Estados Unidos: *Tangled Memories: The Vietnam War, the AIDS Epidemic, and the Politics of Remembering*. En este ensayo fundamental Surken definía la memoria cultural como aquellos recuerdos que se comparten fuera de las vías del discurso formal, enredados en y con los productos culturales que representan dicha época e imbuidos de significado cultural, una definición que encaja y complementa el trabajo de Rosenstone sobre el cine.

<sup>20</sup> “El pasado práctico, no obstante, es manejable literariamente, lo que significa, disponible para un tratamiento artístico poético distinto a ‘ficcional’ en el sentido de ser puramente imaginario o fantástico. Un tratamiento literario del pasado –como desplegado en varios ejemplos de la novela modern(ista) (pero también en el discurso poético y dramático)- tiene al pasado real como su referente último (aquello que, en teoría del discurso, es denominado ‘la sustancia de su contenido’), pero que se focaliza sobre aquellos aspectos del pasado real con los que el pasado histórico no puede tratar”, Hayden White, *El pasado práctico*, 26.

<sup>21</sup> También debemos tener en cuenta que el trabajo de Rosenstone, al igual que los de Ángel Luis Hueso y José María Caparrós Lera en España tratan la representación artística del pasado en la imagen cinematográfica del siglo XX y no mencionan en sus trabajos los problemas asociados a dicha representación en relación con la imagen digital y virtual, asunto que deseamos trabajar en futuros trabajos y que ha sido explorado someramente en España por la obra Esteve Rimbau. *Hollywood en la era digital* (Barcelona: Cátedra, 2011).

<sup>22</sup> José Enrique Monterde, Marta Selva Masoliver y Anna Solá Arguimbau, *La representación cinematográfica de la historia* (Madrid: Akal, 2001), 41.

<sup>23</sup> Una faceta explorada con acierto por Marc Ferro en sus pioneros trabajos sobre cine e historia y desarrollada en Pierre Sorlin, *Sociología del cine, la apertura para la historia de mañana* (México: Fondo de Cultura Económica, 1985).

<sup>24</sup> Peter Burke, *Visto y no visto: el uso de la imagen como documento histórico* (México: Universidad Nacional Autónoma de México, Centro de Investigaciones sobre América del Norte, 2010).

el avance del conocimiento histórico. Bajo esta idea, explicitada por Marc Bloch durante los años 1941 y 1942,<sup>25</sup> consideramos a la imagen virtual como uno de esos elementos humanos que forman parte del “pasaje del recuerdo a través de las sucesivas generaciones”<sup>26</sup> y que, por lo tanto, ofrecen información sobre el ayer bajo distintas formas y cuestiones. El estudio de estas formas y cuestiones permitirán extraer de la imagen virtual una información preciosa justificando su uso como fuente histórica entendiendo que ésta, de acuerdo con Jacques Le Goff:

...no es una mercancía estancada del pasado; es un producto de la sociedad que lo ha fabricado según los vínculos de las fuerzas que en ellas retenían el poder. Sólo el análisis del documento en cuanto documento permite a la memoria colectiva recuperarlo y al historiador usarlo científicamente, es decir, con pleno conocimiento de causa.<sup>27</sup>

Se hace evidente entonces que el papel del historiador es la clave para el uso histórico de las imágenes a través de una lectura adecuada que logre incorporar este elemento para el uso del oficio. Sin embargo, para conseguir dicha lectura es necesario que el historiador conozca la forma y el fondo de la imagen virtual, sus limitaciones y problemas. Consideramos que este hecho es fundamental dada la ubicuidad de las pantallas y la eclosión exponencial tanto de la imagen digital -aquella que existe gracias a procesos informáticos- como de la imagen virtual -aquella que existe sin referente material- plantea un nuevo desafío al historiador<sup>28</sup> debido al cambio de estatus de la imagen, la cual ya no debe contemplarse exclusivamente como un reflejo de la historia sino como el hogar de la propia historia, el lugar donde suceden los eventos y donde el historiador debe buscar para establecer los hechos. De acuerdo con Sergio Martínez Luna:

La movilidad acelerada de imágenes interconectadas en las redes sociales y las plataformas digitales impacta en la consistencia icónica de las imágenes. La imagen reclama ser participada, comentada, revinculada en tiempo presente. No sólo es que la realidad deje su huella en la imagen. Las imágenes también son capaces de señalar el aquí y el ahora de su presencia en el mundo. La transformación más profunda que sufre la imagen con su digitalización no es la desmaterialización, sino la debilitación de su función representativa en favor de la potenciación de la performativa.<sup>29</sup>

Esta nueva imagen performativa, como citamos, nos obliga a estudiarla y emplearla ya no como reflejo sino como entidad con valor por sí misma.<sup>30</sup> Esta es la clave de bóveda

---

<sup>25</sup> Marc Bloch citado en Le Goff, Jacques, *El orden de la memoria* (Madrid, Paidós, 1994). 235.

<sup>26</sup> *Ibíd.*

<sup>27</sup> *Ibíd.*, 236.

<sup>28</sup> Las características de la imagen virtual y digital y la omnipresencia de las pantallas en nuestro día a día suponen un cambio copernicano en cuanto a nuestra relación con el pasado, por esta razón no trataremos en este artículo las concepciones sobre la imagen material o la imagen film, ya tratadas con acierto por otros historiadores e historiadores del arte como Georges Didi-Huberman, *Remontajes del tiempo padecido: el ojo de la Historia 2* (Buenos Aires: Biblos, 2015); o Gilles Deleuze, *Cine II. Los signos del movimiento y el tiempo* (Buenos Aires: Cactus, 2015). Aceptando la división llevada a cabo por José Luis Brea será nuestra tarea ocuparnos de la considera por él como “e-image”: José Luis Brea, *Las tres eras de la imagen: imagen-materia, film, e-image* (Barcelona: Akal, 2010).

<sup>29</sup> Sergio Martínez Luna, *Cultura visual: la pregunta por la imagen* (Vitoria-Gasteiz: Sans Soleil, 2019), 15.

<sup>30</sup> De acuerdo con Martínez Luna: “La digitalidad electrónica puede tomarse en efecto como la etapa final de un proceso de desaparición de lo real y de eliminación de la referencia, la verdad y la objetividad. Las imágenes ya no serían garantes de una verdad visual porque no funcionan como significantes o valores fijos. Cuando los procesos de digitalización empezaron a tener un impacto cada vez más claro en la cultura, el conocimiento y la comunicación, esta nueva experiencia de la imagen fue abordada en los términos de

que debemos afrontar y que debe atravesar cualquier reflexión histórica sobre la imagen en la contemporaneidad: ¿cómo ha cambiado esta forma digital y virtual del “ver” nuestra relación con el pasado, con el presente y con la práctica histórica? Para ofrecer una respuesta satisfactoria a esta pregunta es fundamental reflexionar sobre la referencialidad y la veracidad de dichas imágenes, asuntos sobre los que trabajaremos en este artículo. En ellas el referente pasa de ser material a ser virtual, la fuente para su reconstrucción pasa de ser el archivo o el registro, tanto arqueológico como histórico, al campo mediático. Para conocerlas, para comprenderlas y poder emplearlas en el discurso historiográfico debemos llevar a cabo una excavación arqueológica no ya fuera de ellas<sup>31</sup> sino dentro de ellas atendiendo, a la vez, a sus centros de producción, distribución y recepción sin perder nunca de vista la forma en la que éstas finalmente se nos presentan. También debemos tener en cuenta los diferentes medios en los que estas imágenes se presentan: videojuegos, memes, reconstrucciones virtuales, etc., sin embargo, estas diferencias quedan subsumidas si comprendemos, como ya lo hicieron los referentes en el medio informático como Alan Kay, al medio informático y los contenidos que se elaboran a través de él como un “metamedio” que imprime unas características básicas comunes a todas las producciones elaboradas a partir de él, tal y como expresó el teórico:

[Un ordenador] es un medio que puede simular de forma dinámica los particulares de cualquier otro medio, incluidos los medios que no pueden existir físicamente. No es una herramienta, aunque puede actuar como muchas. Es el primer *metamedio* y, como tal, ofrece grados de libertad para la representación y expresión jamás conocidos y, de momento, apenas estudiados.<sup>32</sup>

Un estudio que sí llevó a cabo con acierto Lev Manovich en su obra *El lenguaje de los nuevos medios*, un trabajo en el que estudió los rasgos comunes de todos los objetos digitales elaborados mediante el uso del ordenador, escenario al que vamos a sumarnos en este artículo en el que nos distinguiremos las características particulares de cada medio, sino que nos atreveremos a explorar los rasgos comunes.

Las imágenes fabrican su propia subjetividad<sup>33</sup> y deben estudiarse desde dentro, acudiendo a sus referentes previos para trazar una genealogía de esta que nos permita captar su significado, de la misma manera que se realiza con los documentos escritos, ya que “la imagen es capaz de independizarse de la realidad que representa. Una vez que se materializa pierde la conexión con el referente y pasa a formar parte del flujo global de imágenes y de las ecologías visuales que contribuyen a conformar”.<sup>34</sup> Por ello, para emplear la imagen en el discurso historiográfico ya no sirve exclusivamente su uso como fuente histórica en tanto cuanto reflejo del pasado que representa y en el que ha sido producida, sino que la propia imagen se erige como sentido y significante y para conocerla será necesario tanto remontar ese flujo en el que se inserta como conocer la ecología visual que ha contribuido a conformar.

---

una mutación profunda de los modos icónicos y los usos cotidianos de la imagen, en especial de la imagen fotográfica”, *Ibíd.*, 20-21.

<sup>31</sup> Kevin Huerta Martínez, “Excavar en la imagen/estrato. Una introducción a la arqueología de la imagen”, *En-claves del pensamiento: revista de filosofía, arte, literatura e historia*, [vol.] 28 (2020), 184-210.

<sup>32</sup> Alan Kai citado en Lev Manovich, *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital* (Madrid: Paidós, 2001), 52.

<sup>33</sup> *Ibíd.*, 14-15.

<sup>34</sup> *Ibíd.*, 54.

Estas tres premisas: la aceptación del giro pictorial, la superación de las consideraciones acerca de la imagen-film y la originalidad que supone la imagen performativa digital y visual, serán las que enmarquen nuestro esfuerzo por proporcionar una respuesta satisfactoria al objetivo marcado: definir a la imagen como parte necesaria en el discurso histórico e historiográfico contemporáneo.

No podemos perder de vista que estos temas ya han sido trabajados por otros teóricos antes que nosotros. En el ámbito anglosajón se ha incidido con mayor preocupación en estas cuestiones ligándolas de forma habitual al ámbito de la memoria, y fruto de estas reflexiones han nacido obras ya clásicas como la publicada por Alison Landsberg en 2004 *Prosthetic Memory: The transformation of American remembrance in the age of mass culture*, en el cual la teórica defendía que la modernidad había hecho posible y necesaria una nueva de memoria cultural pública. Una nueva forma de memoria, la cual llamó “memoria prostética”, que emerge de la interfaz y de la relación que se crea entre una persona y una narrativa histórica acerca del pasado, y que esta podría surgir tanto en un sitio arqueológico como en un cine o en un museo. La interpretación de Landsberg tuvo un fuerte impacto en el campo y despertó un intenso interés en el estudio de la relación de los medios, nuevos y viejos, con el campo de la memoria, especialmente con aquello que Hirsch denominó “posmemoria” en su obra publicada durante 1997 dedicada a la fotografía familiar y que amplió en 2013 gracias a la publicación del trabajo *La generación de la posmemoria: Escritura y cultura visual después del Holocausto*. Ya algunos autores habían seguido este empeño, Marita Surken, en su obra *Tangled Memories The Vietnam War, the AIDS Epidemic, and the Politics of Remembering* (1997), acuñó el concepto de memoria cultural ligada a los medios y entendida como el recuerdo que se comparte fuera de las vías del discurso formal, enredada en los productos culturales e imbuida de significado cultural. La preocupación de Surken se centró en los discursos acerca del pasado presentes en los medios de masas y en como estos podían llegar incluso a sustituir los ofrecidos por los historiadores. Otras, como la teórica José van Dijck también han explorado este campo. Su libro *Mediated Memories in the Digital Age* (2007) se aleja de los postulados de Surken y Landsberg para estudiar con detalle otra faceta: la individual. Si las estudiosas anteriores observaron como la memoria colectiva afectaba al individuo, José van Dijck apunta al lado contrario y trata de responder a la pregunta ¿cómo afectan los medios digitales al recuerdo de nuestra propia vida y, en consecuencia, al recuerdo del pasado? Desde entonces se han sucedido los estudios dedicados a la memoria cultural y la cultura visual, entre los que destacan trabajos como los firmados por Astrid Eril o Tessa Morris-Suzuki.

Este viraje hacia el estudio de los medios desde las disciplinas humanísticas y la disciplina histórica forma parte del conocido como giro visual o pictorial ya citado al comienzo del artículo y aspecto de especial relevancia en nuestra argumentación. A este respecto, numerosos compañeros ya han trabajado sobre la representación visual del pasado, sirva de referencia la obra colectiva dirigida por Matilde Eiroa San Francisco y editada en España en 2018, *Historia y memoria en Red: un nuevo reto para la historiografía*, la cual incluye un capítulo titulado *Imágenes del pasado en las plataformas digitales: historia, memoria y ficción*. En este capítulo la autora explora el uso del pasado en entornos virtuales y cita otros trabajos que han estudiado a las imágenes como fuente para el conocimiento, como son los estudios de José Carlos Rueda, Laia Quílez, Josep Caparrís, Magí Crussells o Juan Carlos Ibáñez, a los que habría que añadir los llevados a cabo por Román Gubern o Vicente Sánchez Biosca.

Sin embargo, todos estos acercamientos no diferencian entre nuevos y viejos medios, entre medios informáticos y preinformáticos, y centran su atención en el discurso. No estudian, o al menos no se interesan en profundidad por la forma en la que el software y el hardware condicionan dicho discurso y lo modifican para adaptarlo a una serie de formas concretas ya establecidas. Tampoco acuden a estudios de teóricos de los nuevos medios para explorar estos cambios. Los cuales consideramos vitales para poder aportar una visión sobre los aspectos novedosos que los sistemas informáticos han aportado a nuestra relación con el pasado. Debemos tener presente que la imagen característica de estos es la imagen interactiva o digital, la cual comporta toda una serie de novedades que la separan de los modos de ver anteriores a ella.

A este respecto, desde comienzos del siglo XXI comenzaron a surgir trabajos preocupados por la “historia digital”, es decir, la forma en la que la historia se escribía con herramientas digitales y en espacios virtuales. De acuerdo con Anacleto Pons fue en los años noventa cuando apareció el campo de las humanidades digitales definidas por el catedrático de la Universidad de Valencia como “un conjunto de prácticas variadas de investigación y de comunicación que utilizan medios informáticos, en los que uno de los elementos centrales es la colaboración entre las dos culturas”.<sup>35</sup> Sin embargo, este campo aún no está del todo definido y delimitado como una parcela del saber autónoma.

Todos estos acercamientos obvian un aspecto que consideramos de especial relevancia, la consolidación del ordenador como metamedio y su papel de intermediario principal entre nosotros y el pasado, lo cual cambia irremediamente nuestra relación con el tiempo pretérito. Las características de la imagen virtual no son tenidas en cuenta por la historia digital, y tampoco por la mayoría de los críticos e incluso historiadores que trabajan con ellas. De acuerdo con Manovich:

Más bien cabe pensar que igual que la imprenta en el siglo XV y la fotografía en el XIX tuvieron un impacto revolucionario sobre el desarrollo de la sociedad y la cultura modernas, hoy nos encontramos en medio de una nueva revolución mediática, que supone el desplazamiento de toda la cultura hacia formas de producción, distribución y comunicación mediatizadas por el ordenador.<sup>36</sup>

En este artículo y en las próximas páginas vamos a trabajar sobre este escenario y aunque no lo desarrollemos en toda su extensión trataremos de reflexionar sobre los dos problemas que hemos considerado de mayor relevancia para el desarrollo de la labor histórica empleando imágenes virtuales.

## **El problema de la referencialidad**

Esta cuestión contiene dos planos. El primer plano se refiere a aspectos prácticos ¿cómo referenciar una imagen digital y virtual en un trabajo historiográfico? ¿Cómo situarla en el espacio y en el tiempo? El segundo plano, aunque relacionado con el primero, se refiere a aspectos epistemológicos, pues para extraer todo el significado posible de la imagen debemos estudiar y conocer sus referentes: ¿cómo, dónde, cuándo, por qué y a través de qué se ha construido esa imagen?

---

<sup>35</sup> Anacleto Pons, *El desorden digital: guía para historiadores y humanistas* (Madrid: Siglo XXI, 2013), 38.

<sup>36</sup> Lev Manovich, *El lenguaje*, 64.

Este primer plano, el de la “referencialidad irreductible” es un aspecto fundamental del discurso histórico, tal y como establecía LaCapra<sup>37</sup> y como lo definía White para el caso del pasado histórico<sup>38</sup>. De hecho, fue esta cuestión una de las más señaladas acerca de la defensa de la representación artística del pasado en imágenes como discurso histórico. De acuerdo con Rosenstone:

La aproximación implícita ve las películas como libros traducidos a imágenes, y por tanto sujetas a las mismas normas de verificabilidad, documentación, estructura y lógica que rigen en la obra escrita. Este punto de vista conlleva dos ideas cuando menos problemáticas: la primera es suponer que la única manera de relacionarnos con el pasado es la que mantenemos a través de los textos; la segunda es que dichos textos son un espejo de la realidad. Si la primera de estas suposiciones es discutible, la segunda no. En estos momentos todos sabemos que la historia no es un espejo sino una elaboración, una amalgama de datos unidos o “conducidos” por una visión o una teoría que quizá no esté articulada del todo, pero que imbuye cualquier forma de exponer la historia.<sup>39</sup>

Rosenstone acertaba al considerar que las películas no eran “libros traducidos a imágenes”. Sin embargo, al rechazar cualquier norma de verificación, documentación, estructura y lógica, apartaba al cine de la senda del discurso historiográfico y lo acercaba al camino de la memoria, del pasado práctico. Sin embargo, esta referencia hace mención a la imagen-film<sup>40</sup> y el debate generado acerca de su concepción como discurso histórico.<sup>41</sup> Rosenstone, como buena parte de los historiadores dedicados al campo de estudio de la relación entre la visualidad y el pasado aún no han considerado la imagen virtual,<sup>42</sup> la cual es por completo diferente, de acuerdo con José Luis Brea:

Como las imágenes mentales –las imágenes de nuestro pensamiento–, las electrónicas sólo están en el mundo *yéndose*, desapareciendo. Por momento están, pero siempre dejando de hacerlo. Como lo espectral, su ser es el de las *apariciones* –y, como ellas, se apresuran rápido a abandonar la escena en que comparecen–. Son, al mismo tiempo, *(des)apariciones*.<sup>43</sup>

Esta característica es la que la aleja de la imagen material y la imagen film, lo efímero de su presencia las convierte en apariciones que deben fijarse y detenerse para poder ser examinadas y criticadas, sin embargo, al ser detenidas se las extirpa del flujo de imágenes al que pertenece y se la arranca del ecosistema mediático al que pertenecen. Por ello debe conservarse y referenciarse todo ese ecosistema, todo lo que aparece en la pantalla junta a la imagen virtual seleccionada,<sup>44</sup> el contexto mediático en el que surge y

---

<sup>37</sup> Dominici LaCapra, *Escribir la historia*, 31.

<sup>38</sup> Hayden White, *Pasado práctico*, 25.

<sup>39</sup> Robert Rosenstone, *El pasado*, 46.

<sup>40</sup> José Luis Brea, *Las tres eras*, 40.

<sup>41</sup> Mia. E. M. Tracey, *Reframing the Past: History, Film and television* (Nueva York: Routledge, 2016), 123.

<sup>42</sup> De acuerdo con la síntesis elaborada sobre este campo por Mia. E. M. Tracey: *Reframing the past: history, film and television* las dos primeras décadas del siglo XXI, momento de la eclosión de la imagen digital y virtual, siguen dominadas por las escuelas acuñadas por Rosenstone y Toplin, ambas dedicadas al cine, *Ibid.*, 140.

<sup>43</sup> José Luis Brea, *Las tres eras*, 67.

<sup>44</sup> De acuerdo con Martínez Luna: “En la pantalla vienen a asentarse las representaciones dominantes que una cultura genera en un momento determinado, ordenando tanto las identidades normativas como marcando los límites visuales de la alteridad. A través de las pantallas el sujeto construye su identidad como imagen y a la vez ve y reconoce a los otros por mediación del tamiz cultural que aquélla establece y naturaliza”, Sergio Martínez Luna, *Cultura visual*, 91.

aparece, el cual le da significado al insertarla en un marco ideológico que determina “lo que es la realidad mediante la construcción de una ficción dominante para una cierta sociedad”.<sup>45</sup> Si aceptamos esta premisa, el de la necesidad de trazar una genealogía de la imagen a través del remonte de su flujo mediático conservando, a su vez, el ecosistema digital y virtual en el que ha aparecido dicha imagen, encontramos un problema para la práctica histórica: traducir un acontecimiento visual en otro textual, una cuestión problemática ya que estaríamos limando el sentido visual para encajarlo en otro textual.<sup>46</sup> Más adelante elaboraremos una propuesta en torno a este problema en este mismo trabajo donde, precisamente, quedarán de manifiesto los problemas en torno a esta cuestión.

El problema, entonces, se sitúa en otro escenario: el metodológico. Para introducir tanto la imagen como su flujo y su ecosistema en un trabajo historiográfico el historiador deberá trabajar con esos mismos medios digitales y virtuales. Como han argumentado numerosos sociólogos, filósofos e historiadores del arte ya citados la pantalla nos ha cambiado y, sin embargo, este cambio no ha alterado esencialmente el trabajo del historiador, el cual aún se basa en el trabajo escrito, si bien éste se aloja principalmente en medios digitales y virtuales, sin adoptar para su producción y elaboración ninguno de estos avances. El libro digital y las revistas de investigación alojadas en la red sin correspondencia física es ya un hecho habitual en la producción historiográfica actual, pero la inclusión de vídeo, hipervínculos y otros formatos digitales y virtuales en ellos es aún hoy una rareza excepcional. Las últimas normas de citación APA (octubre de 2019), utilizadas de forma extensa en la producción historiográfica, han introducido desde hace años normas para citar (convertir lo visual en texto) materiales audiovisuales incluyendo: películas con autoría reconocida, series de televisión, vídeos de la plataforma YouTube con autoría reconocida, obras de arte integradas dentro de museos y fotografías con autor reconocido. Estas normas, una de las más empleadas para elaborar trabajos de investigación, deja fuera el contenido generado en las redes sociales: mensajes, imágenes en formato GIF o memes. Una grave carencia dada la relevancia de estos medios en nuestra contemporaneidad<sup>47</sup> y que debería ser una tarea urgente para el historiador, dado que...

...para entender las formas de presencia de la imagen digital y, en ello, hacerlas parte de una política de las imágenes y de lo visible, es necesario ubicar la imagen no sólo dentro de los ámbitos de la interpretación y el significado, sino como parte de una relación con las cosas

---

<sup>45</sup> *Ibíd.*

<sup>46</sup> De acuerdo con Martínez Luna: “Una imagen es una unidad de sentido en sí misma, capaz de configurar y afirmar su carácter propio frente al lenguaje. Como el objeto que aparece en la imagen, el objeto que es animado por ella, no es separable del lugar, el contexto y las condiciones de su aparición, el ser de la imagen y su aparecer sensible son indisolubles en ella. Y así se conforma la ontología de la imagen como acontecimiento icónico, tramado con las palabras, pero nunca completamente verbalizable, algo que sólo desde una perspectiva logocéntrica puede tomarse como una deficiencia lingüística de la imagen que deba relegarla a un lugar siempre subalterno y dependiente del texto, del discurso o del lenguaje”, Sergio Martínez Luna, *Cultura visual*, 32.

<sup>47</sup> Existe una amplia literatura dedicada al impacto de las redes sociales en nuestras sociedades, tan solo mencionaremos dos, la reciente obra S. Zuboff, *La era del capitalismo de la vigilancia* (Barcelona: Paidós Ibérica, 2020); que examina con detalle el impacto de estas plataformas en nuestra vida concluyendo que ha sido tan fuerte su impacto que nos ha llevado a inaugurar un nuevo tiempo socioeconómico: el capitalismo de vigilancia; y la obra de la antropóloga A. Nagle, *Muerte a los normies* (Barcelona: Orciny Press, 2019); la cual, a través de una investigación en distintos foros y redes sociales consiguió demostrar como la denominada *alt-right* estadounidense se había construido en los Estados Unidos de América y el papel que tanto las redes sociales como los memes y otras formas de comunicación visual virtual habían tenido en la elección de Donald Trump como presidente de los Estados Unidos.

del mundo que bascula entre las culturas de la presencia y las culturas del significado como dos polos de tensión.<sup>48</sup>

El segundo plano al que hacíamos referencia en relación al problema de la referencialidad se refería a aspectos epistemológicos, a la necesidad de extraer todo el significado posible de la imagen, para lo cual debemos estudiar y conocer sus referentes: ¿cómo, dónde, cuándo, por qué y a través de qué se ha construido esa imagen? Aunque la imagen sea virtual y pueda carecer de referentes materiales ésta depende de una infraestructura que la hace posible y de unos medios que permiten tanto su aparición como su circulación. Conocer ambos será para el historiador de especial relevancia ya que obviar estas aseveraciones cuando empleemos imágenes virtuales sería un error por nuestra parte, asumiendo con Martínez Luna:

Cuando el reconocimiento del poder de las imágenes queda desanclado de las determinaciones del poder y dependencias sociales, culturales e históricas que lo modelan, la crítica política, como crítica de la representación, puede acabar identificada simplemente con una forma de iconoclasia.<sup>49</sup>

Otra de las cuestiones clave, además de estudiar esa materialidad que permite la elaboración de la imagen virtual, es estudiar y conocer los lugares por donde circula. De acuerdo de nuevo con José Luis Brea es su carácter relacional lo que da valor a la imagen virtual<sup>50</sup>, una relación que se establece en tiempo presente:

Las fotografías que compartimos en las redes sociales, igualmente sometidas, en gran medida, a una función publicitaria (la de nuestra autopromoción), se sitúan también en clave de presente; marcan una temporalidad que no está tanto en la del ‘esto fue así’ sino en la del ‘es’, o acaso en un cercano ‘acaba de ser así’. Aunque sean acontecimientos pasados, lo son siempre en clave de actualidad; en el compartir fotografías en las redes sociales se asume un tácito compromiso con el ahora, con nuestra situación de presente.<sup>51</sup>

Este valor relacional basado en el valor presente de la imagen nos permite, además, jerarquizarlas en relación a un valor primordial ¿cuánta atención han recibido?<sup>52</sup> Es atención lo que desean las imágenes sumidas en los flujos mediáticos de las redes sociales<sup>53</sup> y esta atención, gracias a la llamada también como economía de la atención, está cuantificada gracias a las interfaces de las redes sociales y otros medios virtuales de transmisión de información, además de los propios metadatos insertos en cada una de estas imágenes. De esta manera podemos conocer aquellas que han cosechado mayores cotas de atención y preguntarnos el porqué. Ese por qué suele guardar relación con las

---

<sup>48</sup> Sergio Martínez Luna, *Cultura visual*, 111.

<sup>49</sup> *Ibíd.*, 30.

<sup>50</sup> “Es justamente el valor relacional, multitudinario, comunitarista, el pertenecer o poder cuando menos pertenecer a los múltiples, lo que les otorga –a las imágenes, en este régimen– todo coeficiente de valor, también el económico: diseñada como tal economía de abundancia –de un bien que, lejos de presumirse escaso, se reconoce y proclama inagotablemente expansivo–, la de las imágenes pasará a depender necesariamente de su capacidad de producir e invocar atención –toda la economía de la cultura no propietaria se ha de estructurar necesariamente como economía de la atención– y, como tal, de generar e irradiar colectivización de los imaginarios –o lo que es lo mismo: potencia de los imaginarios para constituir colectividad, colectivización–. Tanto más dichos imaginarios se constituyen en compartidos, tanto más valor y riqueza –al mismo tiempo social, simbólica y económica– son capaces de producir”, en José Luis Brea, *Las tres eras*, 104.

<sup>51</sup> Juan Martín Prada, *El ver*, 37.

<sup>52</sup> José Luis Brea, *Las tres eras*, 104.

<sup>53</sup> Juan Martín Prada, *El ver*, 97.

referencias y la capacidad de dicha de imagen de canalizar un estado de opinión a través de la reducción de fenómenos complejos.<sup>54</sup> A este respecto es de especial relevancia el fenómeno del “meme” como medio de conocimiento y uso social de la historia en un plano por completo virtual.

Los memes son, de acuerdo con el académico Ryan M. Milner, “textos lingüísticos, de imagen, audio y video creados, enviados y transformados por innumerables participantes culturales a través de vastas redes y colectivos”.<sup>55</sup> Una definición que Milner desarrolla haciendo hincapié en los ecosistemas en los que éstos nacen y se desarrollan, todos ellos virtuales y mediatizados por una pantalla.<sup>56</sup> Su relevancia no ha parado de aumentar en los últimos años, ya en 2015 el propio Milner afirmaba que: “es difícil imaginar un momento político o cultural pop importante que no inspire su propia constelación de remezclas, reproducciones y comentarios mediados”.<sup>57</sup> Una situación que no ha hecho más que seguir creciendo hasta el día de hoy, en el que la intentona de asalto al Capitolio de los Estados Unidos durante el día 6 de enero de 2021, ha guardado una estrecha relación con este fenómeno. Durante ese día los manifestantes portaron símbolos nacidos en el plano virtual, memes cuyo origen fueron los foros de internet los cuales pasaron a materializarse durante la protesta. No son pocos los medios que han situado en las redes sociales, en la pantalla, las bases y núcleos de las organizaciones que protagonizaron dicha intentona.<sup>58</sup> Se produjo, entonces, una simbiosis entre el plano material y el virtual en el que un suceso comenzó a forjarse en el segundo plano para acabar desembocando en el primero. Es a esta situación a la que nos referíamos al comienzo del trabajo, cuando mencionamos que el plano virtual, la pantalla y la imagen

---

<sup>54</sup> De acuerdo con Martín Prada: “La antigua profundidad de los signos ha ido viendo sustituida su fuerza por la intensidad de las formas de su presencia. Las cosas se comparecen ahora en sus elementos más obvios, facilitando su inmediata aprehensión. Se acorta el tiempo para la argumentación, todo debe convencernos al instante. El sentido deja de ser fruto de la elaboración para ser un ya está ahí, presente ante nuestros ojos, traducido en seductoras configuraciones visuales. No por otro motivo cada vez es menos probable que las imágenes porten algo de misterio, suscitadoras a lo más de un nervioso suspense, de una emocionante expectación”, en Juan Martín Prada, *El ver*, 25.

<sup>55</sup> Ryan Milner, *The World Made Meme: Public Conversations and Participatory Media* (Cambridge: The MIT Press, 2016), 1.

<sup>56</sup> “Los memes de Internet toman la forma de imágenes subtitudadas en [la red social] Reddit, juegos de palabras con ‘hashtag’ en Twitter y videos mezclados en YouTube. Pueden ser eslóganes ampliamente compartidos, canciones sintonizadas automáticamente, fotografías de archivo manipuladas o grabaciones de actuaciones físicas. Suelen dedicarse a hacer bromas, discutir puntos y conectar amigos. El concepto ha ganado prominencia en los últimos veinte años, surgiendo de foros esotéricos y tableros de mensajes [virtuales] donde los participantes vincularon por primera vez las teorías de réplica cultural de Richard Dawkins (1976, 1982) con bromas internas compartidas, frases clave y textos firmados”, *Ibíd.*, 1.

<sup>57</sup> *Ibíd.*

<sup>58</sup> A lo largo de los días posteriores se publicaron los siguientes artículos dedicados a resaltar la relevancia de la pantalla, de las redes sociales, del plano virtual, en la organización material de la intentona de asalto al Capitolio. Kaitlyn Tiffany comenzaba su artículo “Trump’s Tweets Were Never Just Tweets” en el medio *The Atlantic* con una rotunda frase: “*Internet es la vida real*” para proseguir mostrando pruebas de las conexiones entre la esfera virtual y la esfera material, en Kaitlyn Tiffany, “Trump’s Tweets Were Never Just Tweets”, *The Atlantic*, (enero, 2021) <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2021/01/trump-coup-qanon-twitter/617582/> [consulta 17 enero, 2021]; No fue la única, el medio *The New York Times* publicó otra pieza durante ese mismo día: Sheera Frenkel, “The storming of Capitol Hill was organized on social media”, *The New York Times* (enero 2021) <https://www.nytimes.com/2021/01/06/us/politics/protesters-storm-capitol-hill-building.html> [17 enero, 2021], en la que también hacían referencia a esa relación, una que ya trazó con acierto Angela Nagle en su libro ya citado en el que hacía especial hincapié en el formato meme como medio de expresión y reproducción de información así como de captación y movilización.

ya no pueden considerarse tan solo reflejo, sino que debe ser entendida, también, como agente.<sup>59</sup> No debemos perder ambos planos ni exagerar la importancia de uno de los dos, como ha sucedido habitualmente en el acercamiento a este tipo de fenómenos por determinados académicos.<sup>60</sup> Tampoco minusvalorar su importancia como reflejo de lo sucedido para emplearlo como fuente.

A través de una arqueología visual el historiador debe llegar a conocer los iconos de los que se componen dichas imágenes. Esta eliminación de estratos logrará ofrecerle más información sobre la genealogía de dicha imagen. Los historiadores Oskar Aguado Cantabrana y Jonatan Pérez Mostazo en su artículo *Los bárbaros asaltan el Capitolio mientras Napoleón incendia Washington*<sup>61</sup> llevan a cabo esto mismo a través de un estudio minucioso de todo tipo de imágenes y vídeos de carácter virtual que representaron la intentona frustrada de tomar el Capitolio de los Estados Unidos el día 6 de enero de 2021, además de toda una serie de referencias en torno a la identificación del presidente Donald Trump y distintos personajes de la antigüedad con el objetivo de demostrar el peso de la iconografía clásica en la identidad política estadounidense contemporánea. Para alcanzar su objetivo los autores aportan toda una serie de recursos digitales y virtuales como memes, tuits, ilustraciones, datos de actividad en buscadores en línea, etc., que no solo apoyan o sirven de fuente, sino que complementan y dan sentido al discurso histórico elaborado. Todo ello sin perder de vista las características de la imagen y la cultura virtual.<sup>62</sup>

En resumen, consideramos que la imagen virtual y su ecosistema mediático, la pantalla, debe ser entendida no como reflejo de la historia sino como agente de esta, sin perder de vista ambos escenarios, y que para emplearla en la elaboración del discurso histórico debemos entender la ruptura que supone con los tipos de imágenes anteriores. Por tanto, siempre conviene tratar de comprenderla en el seno del flujo de imágenes al que pertenece y al contexto en el que surge y preguntándonos a la vez por las infraestructuras y los medios que han hecho posible su aparición ante los ojos del espectador, valorando en todo momento su relevancia en la historia a tenor de la atención social que ha recibido entre los receptores de esta y los acontecimientos que ha podido provocar.

## **El problema de la veracidad**

El segundo problema que deseamos destacar en nuestro trabajo acerca de la naturaleza de la imagen virtual y digital y su relación con el pasado reciente, el presente

---

<sup>59</sup> Los investigadores Hamilton y Sheperd publicaron un monográfico en la editorial Routledge titulado *Understanding Popular Culture and World Politics in the Digital Age* en el que trataban de demostrar que, efectivamente, la pantalla y las imágenes virtuales de las que se compone están estrechamente relacionados con determinados acontecimientos políticos alrededor del mundo: Laura. J. Shepherd y Caitlin Hamilton (eds.), *Understanding popular culture and world politics in the digital age* (Nueva York: Routledge, 2016).

<sup>60</sup> Limor Shifman, *Memes in digital culture* (Cambridge: The MIT Press, 2014), 6.

<sup>61</sup> Óskar Aguado Cantabrana y Jonatan Pérez Mostazo, “Los bárbaros asaltan el Capitolio mientras Nerón incendia Washington”, *Proyecto ANIHO. Antigüedad, nacionalismos e identidades complejas en la historiografía occidental: Aproximaciones desde Europa y América Latina (1789-1989)* (enero, 2021) <https://aniho.hypotheses.org/2075> [consulta 16 enero, 2021].

<sup>62</sup> Para esta tarea es muy recomendable la lectura de la obra Vicent Miller, *Understanding digital culture* (London: SAGE Publications Limited, 2020); la cual dará una perspectiva amplia al historiador sobre las características más relevantes de la cultura digital.

y el oficio del historiador es el de la veracidad atendiendo a dos cuestiones: la autoría de dichas imágenes y su valor tanto informativo como reflexivo (reflectante).

En las normas APA que citamos páginas atrás pudimos observar como la autoría era un campo obligatorio para referenciar cualquier material audiovisual, sin embargo uno de los rasgos más característicos de la imagen virtual es la ausencia de una autoría clara, sustituida ésta por una serie de procesos colectivos que transforman dichas imágenes progresivamente. De acuerdo con Milner, la “participación memética es más grande que cualquier imagen, video o tweet individual. Los medios meméticos son textos agregados, creados, distribuidos y transformados colectivamente por innumerables participantes culturales”.<sup>63</sup> Esta situación, por lo tanto, entorpece la labor de verificación dada la imposibilidad de acceder al creador original de dicha imagen. Sin embargo, Joan Fontcuberta en su ensayo dedicado a la fotografía digital, que él denomina “postfotografía”, ofrece una clave de especial relevancia para determinar la autoría de la imagen virtual:

¿Dónde pasa a residir, entonces, el mérito de la creación? La respuesta parece simple: en la capacidad de dotar a la imagen de intención y de sentido, en hacer que la imagen sea significativa. En definitiva, el mérito estará en que seamos capaces de expresar un concepto, en que tengamos algo interesante que decir y sepamos vehicularlo a través de la fotografía.<sup>64</sup>

Uno de los fenómenos más interesantes en torno a la imagen virtual y digital del presente y que ejemplifica a la perfección el problema de la autoría en la imagen virtual, aparte de los ya mencionados memes, es la fotografía realizada en espacios virtuales como los ofrecidos por determinados videojuegos, muchos de ellos representaciones del pasado.

La virtualidad de todos los componentes que integran esta nueva forma de fotografía ha dado lugar a debates sobre su condición y su autoría. Wasim Ahmad, en un artículo titulado *It May Be Art, But In-Game Images Aren't Photography*, argumentaba que no podían ser consideradas fotografías debido a que dichas capturas no pertenecían al fotógrafo sino al creador del videojuego y que, por tanto, violarían los derechos de reproducción y podríamos ser acusados por los desarrolladores de la obra de plagio y, en definitiva, podrían no ser consideradas un trabajo original.<sup>65</sup> Sin embargo artistas como Duncan Harris<sup>66</sup> no solo capturan imágenes dentro del juego, sino que también modifican el propio código del juego para mejorar la calidad de sus fotografías virtuales. Otros artistas como James Pollock<sup>67</sup> logran transformar los resultados obtenidos dentro del juego para otorgarles un nuevo sentido y significado, elementos que, como hemos mencionado, Fontcuberta determinaba como claves para asignar la autoría y originalidad de una imagen. Esta reapropiación de las imágenes y la capacidad de dotarlas de un nuevo sentido es lo que hacen teóricos y ensayistas como Casey T. Brooks en series como *You*

---

<sup>63</sup> Ryan. M. Milner, *The World Made*, 2.

<sup>64</sup> Joan Fontcuberta, *La furia de las imágenes* (Barcelona: Galaxia Gutenberg, 2016), 53.

<sup>65</sup> Wasim Ahmad, “It May Be Art, But In-Game Images Aren't ‘Photography’”, *FSTOPPERS*. (marzo, 2017) <https://fstoppers.com/originals/it-may-be-art-game-images-arent-photography-170382> [consulta 16 enero, 2021].

<sup>66</sup> Austin Walker, “Video game photography: interview with pioneer, Duncan Harris”, *ABC Technology and Games (Australian Broadcasting Corporation)* (agosto, 2014). <https://www.abc.net.au/technology/articles/2014/02/06/3939389.htm> [consulta 18 enero, 2021].

<sup>67</sup> El proyecto fotoperiodístico de Pollock puede consultarse en la siguiente dirección: <https://virtualgeographic.tumblr.com/>

*Only Live Forever*<sup>68</sup> en la que explora las vidas cotidianas de los personajes virtuales que habitan el espacio del videojuego *Grand Theft Auto V* (2013). Brooks dota a la imagen de un nuevo sentido que nada tiene que ver con el mostrado por el videojuego, como los creadores de memes u otras imágenes virtuales emplean todo tipo material visual para dotarlo de nuevos significados. La ensayista despliega en su obra toda una serie de imágenes “anti-espectaculares” que parecen seguir la máxima expuesta por Guy Debord de *détournement* e interpretada por Fontcuberta como “el secuestro de imágenes dominantes para la confección de contra-mensajes no subordinados al *establishment* visual”.<sup>69</sup>

Por lo tanto, la autoría para el caso de las imágenes virtuales debemos buscarla en aquellos que les dan a estas imágenes nuevos significados,<sup>70</sup> rastrear su trayectoria y hallar el origen de ese nuevo significado. Una tarea compleja que debe apoyarse en registros virtuales donde aparezcan repositorios de este tipo de imágenes<sup>71</sup> y en búsquedas cruzadas en distintas plataformas y redes sociales virtuales. Un ejercicio ineludible, aunque de difícil ejecución dada la saturación y sobreabundancia visual de los ecosistemas virtuales y la minimización tanto del impacto de dichas imágenes como de su duración, cada vez más efímera, en la pantalla.<sup>72</sup>

La segunda cuestión que nos preguntábamos en torno al problema de la veracidad de la imagen digital y virtual es su capacidad informativa y reflexiva. De acuerdo con Martínez Luna:

Una imagen es una unidad de sentido en sí misma, capaz de configurar y afirmar su carácter propio frente al lenguaje. Como el objeto que aparece en la imagen, el objeto que es animado por ella, no es separable del lugar, el contexto y las condiciones de su aparición, el ser de la imagen y su aparecer sensible son indisolubles en ella. Y así se conforma la ontología de la imagen como acontecimiento icónico, tramado con las palabras, pero nunca completamente verbalizable, algo que sólo desde una perspectiva logocéntrica puede tomarse como una

---

<sup>68</sup> Casey T. Brooks, “*You Only Live Forever-Casey T Brooks*”. <http://www.caseytbrooks.com/you-only-live-forever/> [consulta 16 enero, 2021].

<sup>69</sup> Joan Fontcuberta, *La furia*, 57.

<sup>70</sup> Ya existen, de hecho, ensayos etnográficos empelando exclusivamente imágenes virtuales extraídas y resignificadas del videojuego, como el realizado por el artista hongkonés Yok-Yiu sobre la vida diaria en el barrio de Kowloon. Consultado el 18 de enero de 2021, desde <https://vimeo.com/127484336>. De acuerdo con el artista: “OTRO DÍA DE DEPRESIÓN EN KOWLOON (九龍百哀圖) es un estudio virtual y un retrato digital de Hong Kong visto a través del lente de la cultura popular contemporánea encarnada en los videojuegos y otros medios virtuales”.

<sup>71</sup> Existen páginas en internet como *Know your meme* cuyo cometido es, precisamente, trazar las genealogías visuales de determinadas imágenes para tratar de ofrecer el contexto suficiente y lograr explicar la configuración visual representada y la combinación de elementos integrados en la imagen final.

<sup>72</sup> De acuerdo con Martínez Luna esta sobreabundancia está erosionado la capacidad de la propia imagen de generar una respuesta. Esta existencia débil complicará la búsqueda de su genealogía debido a la posible inexistencia de rastros dejados en su efímera existencia virtual, de acuerdo con el teórico de la imagen: “La saturación visual acabó por provocar la implosión de la imagen, su invisibilización y el debilitamiento de su capacidad de transmitir significados. Las imágenes se encuentran insertadas en los flujos mediáticos y globales, despiertan como muchos sentimientos fugaces de solidaridad y consternación difusa que acaban siendo diluidos en los ritmos estandarizados, falsamente diversos, de recepción hipermediada. Nicholas Mirzoeff señaló que en la segunda guerra del Golfo se produjo un número enorme de imágenes que tuvieron, sin embargo, un mínimo efecto. A pesar de la producción masiva y la circulación global de imágenes de guerra lo más característico de aquel conflicto fue la falta de imágenes memorables”, Sergio Martínez Luna, *Cultura visual*, 48.

deficiencia lingüística de la imagen que deba relegarla a un lugar siempre subalterno y dependiente del texto, del discurso o del lenguaje.<sup>73</sup>

Tal y como apunta Martínez Luna sería un error, en el caso de valorar una imagen virtual o digital, separarla de su momento y lugar de aparición, así como intentar "traducirla" en palabras. Ésta deberá ser tomada en cuenta por aquello que es y, por lo tanto, incluida en su totalidad dentro de nuestro discurso historiográfico. Sin embargo, sería igualmente un error no considerar el proceso que ha sufrido dicha imagen hasta acabar apareciendo en nuestra pantalla.

De acuerdo con W. J. T. Mitchell vivimos en la era de la reproducción biocibernética,<sup>74</sup> caracterizada por la creación de imágenes digitales las cuales, de acuerdo al historiador del arte, se reproducen sin caer en la erosión o la semejanza con la vida pudiendo, incluso, mejorar al material original del que parten.<sup>75</sup> Una premisa ejemplificada en dos casos actuales: la realidad virtual y la reconstrucción arqueológica, dos métodos de mejora del material original con objetivos distintos aunque con métodos similares. Para ejemplificar el primer caso acudiremos, de nuevo, a determinados videojuegos que representan el pasado.

Actualmente nadie puede recorrer la Biblioteca de Alejandría, tan solo podemos fotografiar las ruinas excavadas del Serapeum, sin embargo, el videojuego *Assassin's Creed: Origins* (2017) permite al jugador recorrer la biblioteca y fotografiar su interior de forma virtual. ¿Refleja ésta el pasado? ¿Qué información nos ofrece sobre el referente original? La imagen, tomada de un referente material, ha sido mejorada y reconstruida en un ambiente por completo virtual y a través de un proceso digital en el que han colaborado arqueólogos profesionales.<sup>76</sup> Se ha convertido en un clon supuestamente mejorado con respecto al original.<sup>77</sup>

Esta nueva imagen virtual tan solo puede disfrutarse dentro de un videojuego de historia. Ahora el jugador no puede ver exclusivamente las ruinas, sino que puede ver cómo pudieron ser hace mil años e interactuar con ellas. Una intención didáctica y arqueológica que dependerá de la intención y el esfuerzo del equipo de diseñadores.<sup>78</sup> Un hecho que las acerca a las citadas imágenes biocibernéticas de W.J.T. Mitchell. Y así lo hacen los videojuegos, especialmente los títulos de historia que han perdido el referente original y tratan de reconstruirlo con mayor o menor a través de imágenes virtuales convertidas también en interactivas. Una imagen interactiva que "es ese tipo de imagen", de acuerdo con Martín Prada

...que no remite a sí misma más que por otra cosa, tan sólo en función o respecto a algo ajeno a ella, acción o situación, en una cierta lógica oposicional entre acción-reacción, situación-

---

<sup>73</sup> *Ibid.*, 32.

<sup>74</sup> W. J. T. Mitchell, *¿Qué quieren las imágenes? Una crítica de la cultura visual* (Vitoria-Gasteiz, Sans Soleil Ediciones, 2017), 395.

<sup>75</sup> *Ibid.*, 397.

<sup>76</sup> Jonathan Ore, "How historians helped recreate ancient Egypt in Assassin's Creed: Origins", *CBC* (noviembre, 2017), <https://www.cbc.ca/news/entertainment/assassins-creed-origins-historian-1.4382255> [consulta: 18 enero, 2021].

<sup>77</sup> *Ibid.*, 36.

<sup>78</sup> Kirk McKeand, "How well does Assassin's Creed Origins capture history? We asked an Egyptologist", *PCGames* (febrero 2018), <https://www.pcgamesn.com/assassins-creed-origins/assassins-creed-origins-history-egyptologist> [consulta: 18 enero, 2021].

comportamiento. Imagen que, probablemente, podríamos calificar, apropiándonos de un término de Peirce, como de “segundidad”. La imagen interactiva sería siempre una imagen-respuesta, una imagen reactiva, que permite ejecutar, por parte del usuario-espectador, algunas de sus posibilidades previstas, de sus potencias.<sup>79</sup>

La información que nos ofrece entonces esta imagen dependerá del sentido que sus creadores le hayan dado y el uso que se haga de ésta. Por lo tanto, en este caso, nos ofrecerá claves sobre la infraestructura tecnológica y técnica capaz de llevarla a cabo, sobre los referentes escogidos para crear esa imagen-respuesta de la que hablaba Prada, sobre el conocimiento social de determinada época en el momento de su creación y la recepción de dicho momento en el momento de su producción. No ofrecerá información sobre la época representada pero sí sobre su momento de creación y uso, sirviendo, por tanto, de fuente de especial relevancia para conocer la cultura tecnológica e histórica de una época.

Sin embargo, las imágenes virtuales creadas por expertos para reconstruir arqueológicamente determinados espacios poseen otras funciones diferentes a las imágenes interactivas presentes en los videojuegos, aunque empleen la misma tecnología y compartan buena parte de sus características formales.<sup>80</sup> Su objetivo es ilustrar o explorar, a través del registro arqueológico conservado, excavado y estudiado, un yacimiento. Un método que ha cosechado un gran éxito en la disciplina,<sup>81</sup> que dispone, hoy en día, de un gran número de metodologías y aproximaciones diferentes<sup>82</sup> y que se ha convertido en una herramienta indispensable para la arqueología.

Debemos acudir, de nuevo, al significado dado a dicha imagen, a los procesos de los que ha sido objeto para calibrar el valor de su reflejo y a los responsables que la han puesto, en primer lugar, en circulación, sin perder nunca de vista que todas las imágenes representadas en la pantalla han sufrido cambios por el proceso,<sup>83</sup> cambios que deberemos tener en cuenta para evaluar la veracidad, o no, de la imagen y su uso como fuente. Veracidad que, como hemos comprobado, dependerá del significado que le demos a dicha imagen, como ocurría con su autoría, el cual vendrá dado en relación con el contexto en el que aparezca dicha imagen, ya que, de acuerdo con Martín Prada, en la actualidad:

No hay imagen *original* en el ámbito digital. Tampoco podemos ya hablar de la existencia de infinitas copias, como cuando la fotografía empezó a ser reproducida en los medios de comunicación impresos, sino que habría más bien que hablar de infinitas *apariciones* o

---

<sup>79</sup> Juan Martín Prada, *El ver*, 149.

<sup>80</sup> El uso de la informática para visualizar yacimientos arqueológicos en distintos momentos de su uso ha sido una preocupación que ha corrido paralela al desarrollo del campo informático, Gary R. Lock, *Using computers in archaeology: towards virtual pasts* (Nueva York: Routledge, 2003), 1. Un interés que ha utilizado motores de desarrollo de videojuegos para elaborar dichas reconstrucciones, E. Ch'ng, “Using games engines for archaeological visualisation: Recreating lost Worlds”, en *11th International Conference on Computer Games: AI, Animation, Mobile, Educational & Serious Games*, CGames, [vol.] 7 (2007) 26-30.

<sup>81</sup> Thomas E. Levy e Ian. W. N. Jones, *Cyber-Archaeology and Grand Narratives* (Nueva York: Springer International Publishing, 2018), 1.

<sup>82</sup> Laia Pujol-Tost, “Did We Just Travel to the Past? Building and Evaluating with Cultural Presence Different Modes of VR-Mediated Experiences in Virtual Archaeology”, *Journal on Computing and Cultural Heritage (JOCCH)*, [vol.] 12, 1 (2019), 1-20.

<sup>83</sup> Juan Martín Prada, *El ver*, 106.

interpretaciones visibles de los datos que la conforman. Todo consiste no tanto en *ver* sino en *visualizar*, en hacer visible una imagen en una pantalla.<sup>84</sup>

Por lo tanto, de igual importancia que la imagen será la pantalla en la que aparezca. En los dos ejemplos de imágenes virtuales que hemos observado en este apartado, la imagen interactiva del videojuego y la imagen virtual de la arqueología, ambas comparten el mismo objetivo: reconstruir un espacio físico perdido, mejorar el referente original y permitir al espectador, aquel que ve dichas imágenes, recorrer o examinar de una forma completa ese momento y espacio pretérito; y ambas han sido elaboradas con herramientas similares, sin embargo difieren en las pantallas en las que aparecen, mientras una se visualiza en el pantalla dedicada al juego la otra se visualiza en la pantalla dedicada al estudio. Es este darse a ver en pantallas diferentes es el que nos indica, de forma fehaciente, que reflejo quiere ofrecer sobre el referente reconstruido y representado.

En definitiva, el problema de la veracidad en cuanto al autor, así como a su reflejo, responden, de acuerdo con los teóricos empleados, al significado dado a la imagen en cuestión y la pantalla en la que aparecen. Una información que debe completarse a través de la reconstrucción de la genealogía de dicha imagen y el estudio de los procesos de los que ha sido objeto hasta dar por resultado final su visualización, solo así podremos verificar y valorar satisfactoriamente dicha imagen.

## Conclusión

La imagen digital y virtual se articula, de esta manera, como un medio válido para integrarlo en el discurso histórico, sea como fuente sea como parte del mismo discurso. Una imagen que, por sus propias características, va unida a una pantalla la cual ya no debe entenderse exclusivamente como reflejo de la referencia que representa sino como la referencia en sí misma dada la evidencia de su capacidad como agente. Esta forma digital y virtual unida a la pantalla la aleja de la forma documental tratada con acierto por especialistas años atrás y también de la forma artística para erigirse como un medio que debe ser entendido con sus propias reglas y estructuras. Para la discusión y los trabajos posteriores quedará la posibilidad de construir con ellas y a través de ellas un discurso visual histórico, un método capaz de inferir información mediante la eliminación de estratos referenciales, las potencialidades de la imagen virtual para la recreación de espacios virtuales pretéritos y el impacto que todas estas cuestiones pueden llegar a tener en el conocimiento y uso social de la historia.

## Bibliografía

Aguado Cantabrana, Óskar y Pérez Mostazo, Jonatan, “Los bárbaros asaltan el Capitolio mientras Nerón incendia Washington”, *Proyecto ANIHO. Antigüedad, nacionalismos e identidades complejas en la historiografía occidental: Aproximaciones desde Europa y América Latina (1789-1989)* (enero, 2021) <https://aniho.hypotheses.org/2075>.

Ahmad, Wasim, “It May Be Art, But In-Game Images Aren't ‘Photography’”, *FSTOPPERS*. (marzo, 2017) <https://fstoppers.com/originals/it-may-be-art-game-images-arent-photography-170382>.

---

<sup>84</sup> *Ibíd.*, 97.

Brea, José Luis, *Las tres eras de la imagen: imagen-materia, film, e-image*. Barcelona: Akal, 2010.

Burke, Peter, *Visto y no visto: el uso de la imagen como documento histórico*. México: Universidad Nacional Autónoma de México, Centro de Investigaciones sobre América del Norte, 2010.

Castells, Manuel, *Comunicación y poder*. Barcelona: Alianza, 2009.

Ch'ng, E., "Using games engines for archaeological visualisation: Recreating lost Worlds", en *11th International Conference on Computer Games: AI, Animation, Mobile, Educational & Serious Games*, CGames, [vol.] 7 (2007) 26-30.

Chapman, Adam, *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*. Londres: Routledge, 2016.

Deleuze, Gilles, *Cine II. Los signos del movimiento y el tiempo*. Buenos Aires: Cactus, 2015.

Didi-Huberman, Georges, *Remontajes del tiempo padecido: el ojo de la Historia 2*, Buenos Aires: Biblos, 2015.

Dijck, José, *Mediated Memories in the Digital Age*, Stanford: Stanford University Press, 2007.

Enrique Monterde, José, Selva Masoliver, Marta, y Solá Arguimbau, Anna, *La representación cinematográfica de la historia*. Madrid: Akal, 2001.

Fontcuberta, Joan, *La furia de las imágenes*. Barcelona: Galaxia Gutenberg, 2016.

Hirsch, Marianne, *La generación de la posmemoria: Escritura y cultura visual después del Holocausto*, Barcelona: Carpe Noctem, 2015.

Huerta Martínez, Kevin, "Excavar en la imagen/estrato. Una introducción a la arqueología de la imagen", *En-claves del pensamiento: revista de filosofía, arte, literatura e historia*, [vol.] 28 (2020), 184-210.

Jacques, Le Goff, *El orden de la memoria*. Madrid: Paidós, 1994.

LaCapra, Dominick, *Escribir la historia, escribir el trauma*. Buenos Aires, Nueva Visión, 2008.

Landsberg, Alison, *Prosthetic Memory: The transformation of American remembrance in the age of mass culture*, Nueva York: Columbia University Press, 2004.

Levy, Thomas y Jones, Ian, *Cyber-Archaeology and Grand Narratives*. Nueva York: Springer International Publishing, 2018).

Lipovetsky, Gilles y Seroy, Jean, *La pantalla global: cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona: Anagrama, 2009.

Lock, Gary, *Using computers in archaeology: towards virtual pasts*, Nueva York: Routledge, 2003.

Manovich, Lev, *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*. Madrid: Paidós, 2001.

Márquez, Israel, *Móviles 24/7. El teléfono móvil en la era de la hiperconectividad*. Barcelona: Editorial UOC, 2018.

Martín Prada, Juan, *El ver y las imágenes en el tiempo de internet*. Barcelona: Akal, 2018.

Martínez Luna, Sergio, *Cultura visual: la pregunta por la imagen*. Vitoria-Gasteiz: Sans Soleil, 2019.

Miller, Vicent, *Understanding digital culture*. London: SAGE Publications Limited, 2020.

Milner, Ryan, *The World Made Meme: Public Conversations and Participatory Media*. Cambridge: The MIT Press, 2016.

Mitchell, W. J. T., *¿Qué quieren las imágenes? Una crítica de la cultura visual*. Vitoria-Gasteiz: Sans Soleil Ediciones, 2017.

Mitchell, W. J. T., *Teoría de la imagen*. Barcelona: Akal, 2009.

Nagle, Angela, *Muerte a los normies*. Barcelona: Orciny Press, 2019.

Pons, Analet, *El desorden digital: guía para historiadores y humanistas*. Madrid: Siglo XXI, 2013.

Pujol-Tost, Laia, “Did We Just Travel to the Past? Building and Evaluating with Cultural Presence Different Modes of VR-Mediated Experiences in Virtual Archaeology”, *Journal on Computing and Cultural Heritage (JOCCH)*, [vol.] 12, 1 (2019), 1-20.

Rimbau, Esteve, *Hollywood en la era digital*. Barcelona: Cátedra, 2011.

Rosenstone, Robert, *El pasado en imágenes: el desafío del cine a nuestra idea de historia*. Barcelona: Ariel, 1997.

San Francisco, Eiroa (Coord.), *Historia y memoria en Red: un nuevo reto para la historiografía*. Madrid: Gedisa, 2018.

Shifman, Limor, *Memes in digital culture*. Cambridge: The MIT Press, 2014.

Sorlin, Pierre, *Sociología del cine, la apertura para la historia de mañana*. México: Fondo de Cultura Económica, 1985.

Surken, Marita, *Tangled Memories: The Vietnam War, the AIDS Epidemic, and the Politics of Remembering*. Los Ángeles: University of California Press, 1997.

Traverso, Enzo, *El Pasado, instrucciones de uso: historia, memoria, política*. Buenos Aires: Prometeo Libros, 2011.

Treacey, Mia, *Reframing the Past: History, Film and television*. Nueva York: Routledge, 2016.

Venegas Ramos, Alberto, “El videojuego como forma de memoria”, *Revista de Historiografía*, [vol.] 34 (2020), 347-368.

Walker, Austin, “Video game photography: interview with pioneer, Duncan Harris”, *ABC Technology and Games (Australian Broadcasting Corporation)* (agosto, 2014). <https://www.abc.net.au/technology/articles/2014/02/06/3939389.htm>.

White, Hayden, *Trópicos del discurso: ensayos sobre crítica cultural*. Buenos Aires: Prometeo Ediciones, 2019.

Zuboff, Shosana, *La era del capitalismo de la vigilancia*. Barcelona: Paidós Ibérica, 2020.

### **Perfil Académico**

Alberto Venegas Ramos (Badajoz, 1988), licenciado en Historia por la Universidad de Extremadura (2006-2011), Máster en Educación Secundaria Obligatoria por la Universidad de Extremadura (2011-2012), Máster universitario en métodos y técnicas de investigación histórica por la UNED (2012-2013), profesor de Educación Secundaria Obligatoria (desde 2014), doctorando por la Universidad de Murcia con la tesis doctoral: *Historia y Videojuegos: La Segunda Guerra Mundial en la cultura y la sociedad digital contemporánea* (2017-2019) y autor del libro *Pasado interactivo: memoria e historia en el videojuego* (Sans Soleil, 2020). Miembro del grupo de investigación Humanidades Digitales: Historia y Videojuegos y del Grupo de Transferencia del Conocimiento Historia y Videojuegos de la Universidad de Murcia. Director de la revista sobre cultura del videojuego *Presura* y miembro de la Red Española de Excelencia sobre I+D+i y Ciencia para videojuegos (RIDIVI), proyecto financiado por el Ministerio español de Economía, Industria y Competitividad (MINECO) y por la Cátedra de Videojuegos, Gamificación y Juegos Serios de la Universidad de Málaga.

### **Academic Profile**

Alberto Venegas Ramos (Badajoz, 1988), BA in History from the University of Extremadura (2006-2011), Master's Degree in Compulsory Secondary Education from the University of Extremadura (2011-2012), University Master's Degree in Historical Research Methods and Techniques from the UNED (2012-2013), professor of Compulsory Secondary Education (since 2014), PhD student at the University of Murcia with the doctoral thesis: *History and Videogames: The Second World War in culture and*

contemporary digital society (2017-2020), and author of the book *Interactive Past: Memory and History in the Video Game* (Sans Soleil, 2020). Member of the research group Digital Humanities: History and Videogames and History and Videogames Knowledge Transfer Group of the University of Murcia. Director of the magazine on video game culture *Presura*, and member of the Spanish Network of Excellence on R & D & I and Science for video games (RIDIVI), a project funded by the Spanish Ministry of Economy, Industry and Competitiveness (MINECO) and by the Chair of Videogames, Gamification and Serious Games of the University of Malaga.

Fecha de recepción: 10 de junio de 2021.

Fecha de aceptación: 14 de abril de 2021.

Publicación: 31 de diciembre de 2021.

Para citar este artículo: Alberto Venegas Ramos, “La imagen digital y virtual: un reto para el historiador y el discurso historiográfico contemporáneo”, *Historiografías*, 22 (julio-diciembre, 2021), pp.53-74.