

Alberto Venegas Ramos, *Pantallas de la memoria. Cómo y por qué las imágenes digitales transforman nuestra idea de la historia*, Madrid: Clave Intelectual, 2023

Óscar Díaz Rodríguez

Dpto. de Filosofía y Sociedad, Universidad Complutense de Madrid (España)  

<https://dx.doi.org/10.5209/ashf.88821>

Enmarcado dentro del *giro pictorial*, que destaca cómo el fenómeno icónico se ha vuelto crucial en todos los campos de interés humano, mucho más allá de su restricción a la disciplina estética, Alberto Venegas Ramos ofrece en *Pantallas de la memoria* (Clave Intelectual, 2023) un modo de valorar la manera en que los nuevos medios y las imágenes que de ellos se producen han modificado profundamente nuestra relación e interpretación del pasado, así como la forma de nuestra relación y la práctica histórica en general. Producciones visuales como *Gladiator*, *Malditos bastardos* o *Juego de Tronos* dan la espalda al fenómeno histórico que representan. «Sus fuentes no son los archivos, los historiadores o los libros de historia, sino los contenidos visuales de obras anteriores» (p. 13). El marco histórico es sustituido por el marco mediático, lo que afecta a su vez a la temporalidad de estas obras, cuya profundidad disminuye.

Además, el pasado vehiculado en los nuevos medios permite al espectador involucrarse, participar de él, es decir, se convierte en interactivo; por eso, se centrará en lo que llama «imagen interactiva». En este tipo de imagen, que se coordina con la tercera era de la imagen anunciada por José Luis Brea, la *e-image* o imagen digital, se produce una hiperindividualización de los sujetos que se encuentran detrás de las pantallas, que seleccionan y generan un pasado histórico a su medida, en consonancia con sus gustos y valores, que desplazaría la labor del historiador o del teórico. Este proceder debe sus éxitos a los nuevos medios digitales que posibilitan al usuario el *collage* veloz, el *meme*, el copiar y pegar, la edición, etc. Aquí puede recordarse aquel famoso dictum de McLuhan: *el medio es el mensaje*, y es que todo esto ocurre gracias a la aparición y consolidación del *ordenador*, que, siguiendo a Alan Kay, entiende Venegas como el primer *metamedio* y a partir del cual el píxel surgió como materia prima onniabarcante.

Introduce dos conceptos sugerentes: remediación, como reciclaje de los medios precedentes, y

memoria estética, para la cual hay que entender la noción de *retrolugar*, ese entramado simbólico que, pese a carecer de correlato científico, se ha agarrado a nuestra mente hasta el punto de erigirse como representación hegemónica de un determinado período histórico, como los rudos vikingos rubios, guapos, musculosos, semidesnudos (no hablamos de berserkers), con excéntricos ropajes, cuernos en los cascos (y no solo) o adoradores del Valhalla (como si no existieran otros espacios sagrados en su cultura). Encontramos casos similares sobre Roma, Egipto, China, etc. Por tanto, la cultura visual es nuestra mediación habitual con el pasado y compone las imágenes con las que, en nuestra memoria estética, representamos esos períodos, que nos son devueltos en las diferentes producciones mediáticas donde podemos localizar aquello que ya conocemos. «El pasado se convierte así en una *pantalla de la memoria*» (p. 40). Esto da pie a una gran cantidad de usos viciados, analizados en el libro, que buscan activar esa memoria estética en pos de sentimientos nacionalistas o ideológicos, que incluso llegan a formar comunidades icónicas que comparten un conjunto de regímenes simbólicos.

También hace hincapié en la importancia de atender no solo a la capa cultural, a la que estamos prestando más atención, sino también a la capa informática, en especial a la interfaz, el *software*, donde ambas capas se ponen en relación; de esa manera, la interfaz condicionará el contenido y la forma, pues uno no opera igual en Twitter, con el formato hilo, que en Facebook, con el formato *post*, o en Instagram, con el formato imagen, o Tik Tok, con el formato vídeo. Esta situación afecta a la representación histórica que se da en los nuevos medios, pues del diseño y sus mecánicas depende el movimiento ulterior. Si nos fijamos, expone Venegas, en un videojuego con ambientación histórica, como *Assassin's Creed*, percibimos que «los edificios históricos representados también se encuentran deformados por las mecánicas» (p. 66), dado que se premia la interacción con ellos (escalarlos, saltar de uno a

otro, luchar en ellos) y, por consiguiente, su representación se halla afectada en estos procesos de remediación o de perversión cultural: se selecciona un abanico de referentes culturales con los que trabajar en vez de crearlos de la nada.

Y, sin embargo, ¿cómo consiguen este tipo de imágenes, autónomas de la realidad y que discurren a su espalda, introyectarse en nosotros y ser creíbles? Presentan, de manera tramposa, al espectador la imagen interactiva como algo mimético, fiel reflejo de lo real histórico; así, se llega a grados de realismo insospechados en lo tocante a vestuario, sonido, música... No obstante, el ejemplo que nos entrega Venegas es el de la película *Dunkerque* de Nolan, que, pese al gran esfuerzo mimético, ha sido criticada por el porcentaje de militares ingleses y británicos puestos en pantalla, por la ausencia u olvido de las tropas coloniales, etc. Es decir, faltaban elementos: «como la cultura visual contemporánea exige presentar el pasado de acuerdo con sus formas más reconocibles, es necesario sacrificar ciertos aspectos en favor de otros» (p. 81). Esto lo vemos también muchos videojuegos que, para ganar credibilidad, deciden «incrustar al usuario-espectador en el pasado mediático y convertirlo en testigo» (ibid).

Potencialmente, todos podemos devenir testigos gracias al gran número de aparatos que nos permiten grabar de manera casera, sobre todo los *smartphones*, lo que conlleva una proliferación de imágenes de baja calidad que se han convertido en las reinas de lo icónico. Hito Steyerl habla aquí de «imagen pobre», que conectaría con estas imágenes *amateur* que le dan al espectador una mayor sensación de *verdad* que las imágenes grabadas con el instrumental más caro: así ocurre en todos los ámbitos, desde el bélico (piénsese en la guerra de Ucrania, en la que parecen más de fiar estas imágenes *pobres*, pese a que en demasiadas ocasiones se han empleado buscando el engaño, que las imágenes de los grandes medios oficiales) hasta el pornográfico, donde los vídeos *pobres* (caseros, en jerga) se entienden como más realistas, más cercanos a la *verdad*, y se aprovechan de esa coyuntura. El propio Venegas menciona a Hito Steyerl a propósito de los «condenados de la pantalla», y sugiere que la imagen digital de buena calidad es la que predomina en los lugares céntricos mientras que la imagen pobre se inscribe en la periferia, lo que aumenta esa división centro-periferia. Concluye que si vamos a la zaga de la verosimilitud, entonces «no cabe duda de cuál de estas dos imágenes vamos a consumir primero y con más atención» (p. 185). No obstante, debe advertirse que Steyerl asume que cabe dar más credibilidad a la imagen pobre, por ejemplo, en contextos bélicos porque es más creíble que sea *verdadera* precisamente debido al contexto, y de ahí el recorrido que tienen muchas *fakenews*.

Alberto Venegas no es un apocalíptico, sino que sostiene la posibilidad de un uso historiográfico y crítico de la imagen interactiva en vistas de obtener auténticas experiencias culturales y no meras imágenes efectistas; así, por ejemplo, el esfuerzo de los medios no sería tanto estético, mostrando a la perfección los lugares del pasado, sino que la intención detrás de los mismos sería vivencial, poniéndote en la piel de quien vivió aquello (una ocupación militar,

pongamos por caso). Así, frente al uso espectacular (meramente lúdico y ocioso, ajeno a cualquier relación epistémica) y frente al uso didáctico, donde no hay agencia, sino que simplemente realiza un reconocimiento del terreno (recreaciones, imágenes con paratextos o arqueologías virtuales), este uso crítico sí viene aparejado de la acción del usuario, incluso podría haber objetivos (salvar a una persona, encontrar algo, etc.), y de una reflexión consciente, lo que conlleva un mayor acercamiento histórico:

para poder dar un uso historiográfico a la realidad virtual es necesario, en primer lugar, construir la presencia cultural del usuario en el escenario de realidad virtual, en segundo, ralentizar el flujo de imágenes para enfocar la mirada del usuario en la tesis histórica expuesta y, en tercero, huir de lugares comunes representados de la manera más atractiva posible. (p. 102)

Se comprende, entonces, la importancia de la noción de interactividad en el presente ensayo; en ella, ocurre un diálogo entre el usuario y el ordenador, donde el primero solicita una acción que es recogida y aplicada por el segundo, lo que será clave para profundizar en la idea de pasado mediático, que deviene interactivo. Así, la imagen interactiva, siguiendo a teóricos como Martínez Luna y, sobre todo, a José Luis Brea, se caracteriza por su fluidez, por su fantasmalidad y ligereza, por estar aquí y ahora allí, por su pertenencia a esa tercera era de la imagen; poseyendo como base su capacidad de interpelar o llamar la atención, que lleva a que sea intervenida y compartida por el usuario-espectador, como pasa con los *memes*, elementos clave de la viralidad contemporánea (aunque también contamos con películas interactivas y, en especial, con videojuegos). Venegas se aproxima a este fenómeno de la imagen interactiva de manera tripartita: elaboración, recepción y difusión, y transformación o intervención. Asimismo, distingue entre *interactividad abierta* y *cerrada* según si las líneas de acción de la imagen interactiva vienen señalizadas por el programador o se trata de un espacio abierto donde la edición y la plasmación de los valores e intereses propios resulta más exacerbada: «es la interactividad abierta la que favorece una mayor hiperindividualización del pasado, como ocurre en las redes sociales» (p. 144).

Con todo, intentará localizar aquellos problemas ínsitos al uso del pasado a partir de la imagen interactiva. El primero que encuentra es el problema de la referencialidad, dado que esta imagen interactiva, tal vez la imagen digital en general, ha perdido su conexión con el afuera, ya no hay un referente, un algo que buscar debido a una suerte de poder indicial. El segundo problema que incluye Venegas es el de la veracidad, que discurre al compás del problema de la autoría, que, por ejemplo, en los memes se complejiza: ¿quién podría ser el autor original? También comenta la materialidad de estas nuevas imágenes digitales, que muchas veces es pasada por alto, obviando por completo la infraestructura digital que las hace posibles, es decir, invisibilizando la existencia de macrogranjas de servidores que permiten su almacenamiento y distribución. Sin ellas, internet no sería la realidad que es hoy. Por tanto, en ausencia

de estos problemas, no podrán ponerse en cuestión los discursos contenidos en estos medios.

Su propuesta toma partido por una ruptura con el representacionalismo en historia, esto es, con esa idea de que el proceder histórico debe generar representaciones que se acerquen al pasado, que vuelven a presentar aquello que ocurrió, y para lo que se valen de técnicas literarias. Al contrario, se posiciona a favor de las ideas de Kuukkanen en torno al posnarrativismo visual, que no afirma ni solicita un compromiso con que las tesis del historiador hallen su correlato real en el pasado o en mundo imaginario; y desde ese posnarrativismo dotar a la imagen interactiva de un genuino rendimiento epistémico respecto del pasado. Cuando tratamos de abordarlo, hemos de tener presente que el camino

está cortado, no tenemos acceso al genuino pasado histórico tal y como ocurrió, sino que contamos con documentos, de los cuales es necesario extraer las intenciones, los usos perniciosos, etc. para producir un relato sustentado en fuentes donde nuestras tesis sean persuasivas y coherentes, y alcancen, como señala Kuukkanen, el mayor nivel posible de *autoridad epistémica*. Para tal fin, cabe acudir al uso crítico arriba mencionado, que es la forma en la que el historiador puede servirse de estas imágenes interactivas para construir una genuina relación epistémica (a la manera, nos dice, de la página secundaria que se elaboró en *Assassin's Creed: Origins*), empleándolas como plataforma (más o menos divulgativa) que presente las fuentes, información o contexto a quien se encuentra tras la pantalla.