

Posnarrativismo interactivo: de la historia digital a la historia hipermedia

Alberto Venegas Ramos

Universidad de Murcia
correodealbertovenegas@gmail.com

Resumen: A partir de la filosofía posnarrativista de la historiografía elaborada por el teórico de la historia Jounni-Mati Kuukaanen en su obra homónima, hemos desarrollado en este artículo una interpretación ligada al uso de los medios informáticos y los contenidos hipermedia. Mediante la conversación entre diferentes teóricos de la profesión histórica y el despliegue de numerosos ejemplos, hemos elaborado toda una serie de argumentos a favor del desarrollo del discurso histórico empleando imágenes interactivas y otros elementos presentes en los medios informáticos tales como internet, el videojuego, las bases de datos digitales o la reconstrucción virtual de espacios pretéritos, señalando, a su vez, los problemas y limitaciones que conlleva dicho discurso histórico visual, interactivo e hipermediático.

Palabras clave: teoría de la historia, posnarrativismo, nuevos medios, internet, cultura visual.

Abstract: We begin with the post-narrativist philosophy of historiography elaborated by the theorist of history Jounni-Mati Kuukaanen in his homonymous work and develop an interpretation through the use of computer media and hypermedia content. Through a conversation between different theorists of the historical profession and the deployment of numerous examples, we have elaborated a series of arguments in favor of the development of historical discourse using interactive images and other elements present in computer media such as the Internet, the video game, the digital databases or the virtual reconstruction of past spaces. At the same time, we highlight the problems and limitations that this visual, interactive and hypermedia historical discourse entails.

Keywords: historical theory, post-narrativism, new media, Internet, visual culture.

Introducción

Resulta ya un lugar común comenzar un artículo relacionado con la cultura visual digital resaltando la relevancia de la imagen para nuestra sociedad contemporánea. Sin embargo, y pese a ser un lugar común, esta importancia de lo visual digital en nuestra cotidianidad no se corresponde con su peso en la teoría¹. Esta acusación podría hacerse extensiva al campo de la teoría de la historia y la historiografía, para la cual la imagen digital sigue siendo una gran olvidada. Y es que no solo la omnipresencia de la cultura visual digital en nuestro día a día debe hacernos reflexionar sobre el estatus de esta en la teoría historiográfica; también debería hacerlo la relevancia de los medios que se valen de ella como medio de transmisión de información. Distintos teóricos nos han advertido de la preeminencia de lo visual y de los nuevos medios que lo han elevado a paradigma comunicacional, tanto en la pantalla en general², como en distintos espacios tales como internet³, la fotografía⁴ o el videojuego⁵, ya que 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»⁶.

¹ Horst BREDEKAMP: *Teoría del acto icónico*, Madrid, Akal, 2017, p. 9.

² Véanse, por ejemplo, Nicholas MIRZOEFF: *Cómo ver el mundo: una nueva introducción a la cultura visual*, Madrid, Ediciones Paidós, 2016, e Israel MÁRQUEZ: *Una genealogía de la pantalla: del cine al teléfono móvil*, Barcelona, Anagrama, 2015.

³ Juan MARTÍN PRADA: *El ver y las imágenes en el tiempo de Internet*, Madrid, Akal, 2018.

⁴ Joan FONTCUBERTA: *La furia de las imágenes: notas sobre la postfotografía*, Barcelona, Galaxia Gutenberg, 2016.

⁵ Daniel MURIEL y Garry CRAWFORD: *Video Games as Culture: Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society*, Londres, Routledge, 2018.

⁶ Lev MANOVICH: *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*, Madrid, Paidós, 2005, p. 64.

Esta revolución mediática advertida por Manovich a comienzos del siglo XXI no ha tenido aún un impacto en el ámbito de la historiografía. Toda esta serie de afirmaciones deberían obligarnos a pensar en la imagen, la pantalla y el software como elementos fundamentales de nuestra esfera cultural y social y, por lo tanto, deberían estar presentes en cualquier reflexión actual sobre el trabajo del historiador y su integración en dicha esfera.

El historiador es plenamente consciente del surgimiento de este nuevo medio; de hecho, su oficio ya no podría entenderse sin las herramientas informáticas. Sin embargo, el núcleo de su trabajo no ha variado y tampoco se ha detenido todo lo que hubiera sido deseable para criticar y documentar los cambios en la representación, el uso y el estudio de la historia que estos nuevos medios han provocado, especialmente en nuestra lengua, donde la literatura acerca de estos temas es aún sorprendentemente escasa.

Aunque desde comienzos del siglo XXI han surgido trabajos preocupados por la historia digital dentro del ámbito de las denominadas humanidades digitales, estos se han centrado en la forma en la que la historia se escribe con herramientas digitales y en espacios virtuales, dejando a un lado la forma en la que el medio deforma el contenido, las lógicas culturales de nuestro tiempo y su influencia sobre la representación del pasado, así como el impacto que esto pudiera tener en el conocimiento y el uso social de la historia. De acuerdo con Analet 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»⁷. Sin embargo, este campo aún no está del todo definido y delimitado como una parcela del saber autónoma.

Todos estos acercamientos, especialmente aquellos enfocados a la escritura digital de la historia, han obviado 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 irremediabilmente nuestra rela-

⁷ Analet PONS: *El desorden digital: guía para historiadores y humanistas*, Madrid, Siglo XXI, 2013, p. 38.

ción con el tiempo pretérito. Por lo tanto, la forma en la que vemos el pasado en los nuevos medios debe diferir inevitablemente de la forma en la que lo vemos en los medios preinformáticos, un hecho que de ser cierto nos llevaría a otra cuestión: la necesidad del historiador de aprovechar estos nuevos medios, si así lo desea, para llevar a cabo su trabajo acorde a sus medios contemporáneos. A esta cuestión es a la que vamos a dedicar nuestro principal esfuerzo en este artículo: a esbozar el paso entre la historia digital y la historia hipermediática⁸. Nuevas teorías filosóficas de la historiografía, como la desarrollada por Jounni-Matti Kuukkanen, nos permiten salvar la distancia entre un escalón y otro e integrar cada uno de estos elementos, la imagen, la pantalla y el software, en el discurso histórico gracias a las claves que aporta el teórico neerlandés para una nueva comprensión del discurso histórico, una interpretación que supera el *representacionismo* o el narrativismo como paradigma discursivo.

Posnarrativismo visual, interactivo e hipermediático

De acuerdo con Kuukkanen «es esencial abandonar la intuición representacionista preanalítica según la cual la escritura histórica consiste necesariamente en crear representaciones y la significación del discurso histórico exige que esas representaciones traten de unas entidades específicas (abstractas o concretas) que les corresponden y que son *re-presentadas*»⁹.

Este párrafo de Kuukkanen posee varias características que lo hacen valioso para abrazar nuevas formas historiográficas; una de ellas es su ruptura con el representacionismo y el narrativismo. Consideramos muy útil para nuestro propósito explorar las imágenes interactivas e hipermedias como forma historiográfica, dejar a un lado tanto el representacionismo como el narrativismo y abra-

⁸ El concepto de hipermedia es el resultado de la suma de hipertexto y multimedia, es decir, de una red de elementos hipertextuales que no incluye exclusivamente texto, sino también todo tipo de contenido mediático como fotografías, vídeos, mapas, recreaciones virtuales, animaciones, etc.

⁹ Jounni-Matti KUUKKANEN: *Filosofía postnarrativista de la historiografía*, Zaragoza, Institución Fernando el Católico, 2019, p. 110.

zar la definición de la escritura de la historia bajo los términos propuestos por Kuukkanen.

El historiador, si es conocedor de estas herramientas, de este lenguaje hipermediático, puede emplearlo a su favor integrándolas en el discurso histórico elaborado a través de la práctica de su profesión. El uso de un diseño interactivo por parte del diseñador-historiador le permite presentar un problema histórico al usuario y dotarlo de unas herramientas adecuadas para enfrentarse a él mediante una interpretación significativa del mismo. Cuanto más abierto sea este diseño arbóreo hipermediático más posibilidades diferentes podrá activar para enfrentarse a esa cuestión histórica; un buen ejemplo de este hecho es el formato del videojuego. Los videojuegos que problematizan el pasado, como *Trough the Darkest of Times* (2020), permiten reclutar, escribir, recaudar, movilizar, conectar y un buen número de verbos más. Cada una de estas acciones permiten al jugador entrar en contacto con cuestiones históricas diferentes y poder afrontarlas también de formas distintas; por lo tanto, multiplican la riqueza poliédrica de su comprensión del pasado. Este ejemplo podría ser utilizado para defender el videojuego como un medio potencialmente capaz de mostrar discursos históricos, siempre y cuando tengamos en mente la definición hecha por Kuukkanen de la obra de historia, la cual «presenta algo, o construye una tesis, pero no es necesario asumir que esas producciones tienen contrapartes de existencia independiente ni en el mundo real ni en uno imaginario»¹⁰; tan solo debemos tener en cuenta la gramática de cada medio y los condicionantes del metamedio informático para aprovechar sus potencialidades y salvar sus límites.

A través de la definición y el ejemplo anterior resulta sencillo comprender entonces cómo las imágenes interactivas e hipermediáticas contienen el potencial de construir un discurso histórico, no a través del intento de representación mimética de la realidad histórica empleando imágenes indiciales, sino a través de la elaboración de imágenes que cumplan los tres requisitos descritos por Kuukkanen que debe tener cualquier obra histórica. De acuerdo con el teórico holandés:

¹⁰ *Ibid.*, p. 112.

«La transición desde el narrativismo implica contemplar la historiografía como un tipo de práctica *racional* y no como una forma de relato narrativo. La historiografía pretende producir visiones *sintéticas* o *coligatorias* del pasado. Estas son las aportaciones más originales y expresivas de la disciplina. Los historiadores pretenden *persuadir* a los demás que acepten las posiciones que defienden en sus libros. La persuasión puede manifestarse de muchas maneras, desde el razonamiento explícito a partir de unas premisas en pos de una conclusión a la narrativa, la refutación de posiciones contrarias, la ejemplificación, etc. En última instancia, todas esas formas están subordinadas a la tesis o a las tesis defendidas y los historiadores están dotar sus tesis del mayor nivel posible de *autoridad epistémica*»¹¹.

En otros lugares anteriores hemos tratado el problema de la veracidad de los objetos digitales empleando casos de videojuegos y reconstrucciones virtuales que representan el pasado¹². Cada uno de ellos porta un objetivo diferente, aunque compartan métodos y herramientas, y es esta diferencia en su intención relacional con el pasado lo que los diferencia. Ahora debemos aportar otra diferencia relevante: la *autoridad epistémica*. Esta, para el caso de las imágenes virtuales, debe partir siempre de la siguiente premisa: en la elaboración de un objeto ambientado en el pasado su contenido debe estructurarse por la intención de demostrar una tesis histórica y la relación que prime entre los responsables de dicho objeto, y el tiempo pretérito debe ser la búsqueda de conocimiento.

Sin embargo, uno de los problemas de la imagen interactiva es la identificación de su autoría, ya que estas, al moverse en el espacio de internet, han podido modificarse, reelaborarse o dotarlas de un nuevo significado. Dicha autoría recae entonces en aquel sujeto que las haya dotado de un significado primero, o posterior. Por lo tanto, es de capital importancia establecer el primer significado dado a un conjunto de imágenes que desean representar el pasado y la relación que une a sus creadores con el tiempo pretérito, la cual debe ser epistémica, es decir, su motivación para representar el pasado debe ser *conocer*, dar a conocer y demostrar a través de ellas una tesis concreta en relación con otras. Este punto es de especial

¹¹ *Ibid.*, p. 277.

¹² Alberto VENEGAS RAMOS: «La imagen digital y virtual. Un reto para el historiador y el discurso historiográfico contemporáneo», *Historiografías: revista de historia y teoría*, 22 (2021), pp. 53-74.

importancia: dotar a lo creado de un lugar en el campo de la historiografía a través de la mención explícita de la intención del trabajo y su relación con otros estudios que aborden el mismo campo. Un ejemplo contrario a esta lógica es la reconstrucción virtual llevada a cabo por el Instituto de Arqueología de Berlín *Baalbek Reborn: Temples* del monumento del mismo nombre. En este objeto virtual sus responsables no se posicionan a favor o en contra de otras posturas acerca de dicha reconstrucción; no mencionan ningún contexto discursivo en el que se inserta; nada de esto aparece plasmado ni mencionado en las imágenes empleadas. De acuerdo de nuevo con Kuukkanen ello debe ser una característica ineludible del trabajo histórico:

«La plausibilidad de una tesis histórica depende de su impacto dentro del campo argumentativo. Por decirlo a la inversa, un argumento histórico bien formulado racionalmente no puede considerarse bien justificado si, por ejemplo, ignora en su totalidad alguna tesis historiográfica ampliamente aceptada sobre la materia [...]. El éxito depende de que una intervención argumentativa nueva logre identificar debilidades o carencias en las exposiciones existentes o pueda añadirles algo nuevo»¹³.

Esta cuestión se antoja complicada para la creación de una obra histórica a través del uso de imágenes interactivas. Integrar en ellas el campo discursivo en el que se construye la tesis ya fue objeto de debate desde los primeros trabajos de Rosenstone, quien afirmó, no sin razón, que no podía medirse con el mismo rasero del texto una obra audiovisual¹⁴, ya que, aunque la obra audiovisual debía tener normas verificables, estas debían estar en consonancia con las posibilidades del medio.

Sin embargo, el teórico del cine y la historia no llegó a describir cuáles debían ser esas normas verificables; tan solo rechazó para el caso del cine la nota al pie, la cita y la bibliografía, aparatos universalmente aceptados por los historiadores como normas de verificación para establecer criterios de verdad. El videojuego, por ejemplo, cuenta entre sus elementos tradicionales la inclusión

¹³ Jounni-Matti KUUKKANEN: *Filosofía postnarrativista...*, p. 238.

¹⁴ Robert A. ROSENSTONE: *El pasado en imágenes: el desafío del cine a nuestra idea de la historia*, Madrid, Ariel, 1997, p. 37.

de paratextos en forma de menús que pueden integrarse dentro de la obra visual y servir como apoyo para presentar los diferentes formatos de normas de verificación. No es inusual encontrar, bajo la forma de interfaz, diferentes métodos dentro de una obra videolúdica que, bajo los parámetros del hipertexto, sirvan como ampliación o profundización de determinadas escenas o momentos en el videojuego.

El historiador que decida crear una obra histórica a través del formato interactivo deberá tener en cuenta entonces el recorrido que el usuario probablemente realice a través del espacio virtual generado, estructurando el hipertexto y los contenidos hipermedia desplegados a través de la respuesta a sus propias decisiones. De esta forma podrá asegurarse que esas normas de verificación, elementos referenciales que atestigüen el relato fáctico, estén dispuestas en los distintos paratextos para que puedan llegar al lector y este pueda cotejarlas en el caso de que así lo desee.

Para el caso de otros formatos esas normas de verificación pueden funcionar a través de hipertextos, como es en el caso de las reconstrucciones virtuales. Por lo tanto, la inclusión de hipertextos e hipermedios que permitan al usuario llegar a las fuentes primarias o secundarias de información que respalden tal afirmación no se antoja en exceso complicado, dado el carácter interactivo del proyecto.

También debe ser de especial importancia para el historiador aprovechar las características inherentes a la imagen interactiva. En trabajos anteriores, a través de la obra de Manovich, establecimos que uno de los rasgos de la imagen interactiva era la fusión entre imágenes de carácter digital e imágenes que poseen un referente material¹⁵. Ambas, al tratarse mediante herramientas digitales, se acoplaban y pasaban a funcionar en el mismo horizonte. Videojuegos como *Attentat 1942* (Charles Games, 2017), desarrollado en colaboración con historiadores, emplean con destreza esta característica de la imagen: en dicha obra videolúdica acerca de la ocupación alemana de la República Checa, se mezclan momentos interactivos en los que el jugador debe llevar a cabo una serie de acciones, decisiones y momentos en los que testigos de aquel acontecimiento

¹⁵ Alberto VENEGAS RAMOS: *Pantallas de la memoria: cómo y por qué las imágenes digitales transforman nuestra idea de la historia*, Madrid, Clave Intelectual, 2023.

histórico narran a la cámara sus recuerdos. Esta combinación de imágenes creadas por ordenador y estructuradas bajo una forma videolúdica en la que se suceden testimonios en primera persona de lo sucedido brindan otra oportunidad para implementar diferentes normas de veridicción en la obra histórica. Aunque, por supuesto, en este caso, se deben tener en cuenta toda otra serie de factores relacionados con el testimonio oral, como expresó LaCapra en relación con grabaciones de supervivientes de los campos de exterminio nazi en las que las distorsiones, disimulos y otras operaciones relacionadas con la transformación imaginaria de lo ocurrido fue una constante¹⁶.

Esta serie de problemas convierten la estrategia llevada a cabo por *Attentat 1942* en un efecto de verdad. Al no contextualizar el testimonio ni comentarlo en relación con posibles involucraciones, distorsiones o disimulos realizados de manera voluntaria o involuntaria, la grabación de la testigo pasa a convertirse en una estrategia que refuerza la sensación histórica, pero que no aporta conocimiento acerca del pasado. Con todo, este tipo de contenidos deben ser tenidos en cuenta, aunque unidos a diferentes estrategias de contextualización como, por ejemplo, los citados paratextos, hipertextos y contenidos hipermedia que sí podrían ser útiles al historiador para insertar en el tiempo y en el espacio el evento escogido para su representación. La inclusión de los testimonios de testigos en una obra audiovisual rompe ese espejo de apariencias y simulacros que muchas veces constituye la representación. Sin embargo, como ya demostraron las críticas al documental *Shoah* (1985) de Claude Lanzmann, la selección y el montaje de dichos testimonios pueden dar lugar a interpretaciones parciales y olvidos que erosionan el trabajo histórico hecho con imágenes testimoniales¹⁷.

La grabación y la reproducción testimonial se antojan entonces insuficientes para construir con ellas una obra histórica a través del uso de imágenes interactivas. Es necesario que, junto con ellas, aparezcan diferentes normas de veridicción que interpelen al campo discursivo en el que se inserta la investigación. Normas que, para el caso del videojuego o la reconstrucción virtual, pue-

¹⁶ Dominick LACAPRA: *Escribir la historia, escribir el trauma*, Buenos Aires, Nueva Visión, 2005, p. 107.

¹⁷ Shlomo SAND: *El siglo XX en pantalla*, Madrid, Crítica, 2004, p. 344.

den llevarse a cabo mediante el empleo de paratextos o hipertextos que favorezcan la posibilidad de cotejar y profundizar en las imágenes que aparecen en nuestras pantallas. Todos ellos son recursos extraídos del lenguaje videolúdico y cibernético en el que se encuentran inmersos ambos formatos, ya que no debemos perder de vista que el objetivo del trabajo del historiador es manifestar «aserciones garantizadas». Como apunta Kuukkanen, la aserción garantizada en historiografía

«es un caso en el que el historiador ha conseguido construir un argumento persuasivo racionalmente a favor de una posición o una conclusión específica. Además, esa conclusión y sus nociones coligatorias proponen una forma perspicaz de encontrar sentido al pasado y de ejemplificar datos históricos, es decir, proporcionar una exposición exhaustiva de los datos disponibles que también sea coherente internamente y abarquen un rango amplio de fenómenos. Además, el argumento del texto también realizará una intervención argumentativa de éxito en relación con las concepciones predominantes, cuestionándolas y corrigiéndolas de algún modo, mientras defiende su propio enfoque por referencia a los recursos argumentativos presentados en el libro de historia»¹⁸.

Llegados a este punto cabría preguntarse entonces si no es la forma del documental la más apropiada para construir mediante imágenes una obra histórica. Esta ha sido, al menos hasta ahora, la forma predominante y la más utilizada, especialmente para tareas divulgadoras. Sin embargo, el documental también posee sus propias convenciones que problematizan su uso como medio único para elaborar trabajos de historia. De acuerdo con Zumalde y Zunzunegui el género documental se caracteriza por desear representar de forma «objetiva» y «fidedigna» un hecho procedente del «mundo histórico»¹⁹. Si traducimos estos conceptos a la teoría historiográfica moderna podemos deducir que la intención del género documental se define por su deseo de establecer una relación epistémica con la «realidad histórica» a través de la presentación de argumentos racionales puestos en imágenes que demuestren y persuadan al especta-

¹⁸ Jounni-Matti KUUKKANEN: *Filosofía postnarrativista...*, p. 240.

¹⁹ Imanol ZUMALDE y Santos ZUNZUNEGUI: *Ver para creer: avatares de la verdad cinematográfica*, Madrid, Cátedra, 2019, pp. 24-25.

dor para aceptar una tesis acerca de dicha «realidad histórica». Esta intención es la que separa al género documental en el audiovisual digital de la ficción. Con todo, esta distinción es quizás más endeble en el audiovisual ya que existen obras de ficción que desean expresar tesis acerca del pasado, aunque no recurran a «hechos históricos» ni «documentos», y otras que están basadas por completo en «testimonios primarios», pero cuyo estatus ontológico es cuestionable debido al uso de esos mismos hechos en la película.

A esta serie de cuestiones ligadas a aquello que entendemos como documental se le suman otras como, por ejemplo, su comprensión como documento cuya función es registrar la realidad física, en este caso histórica. Esto, si fuera posible, para el caso del pasado tan solo sirve para eventos muy recientes en los que se puedan conservar en imágenes la memoria de aquellos que vivieron los acontecimientos, encontrándonos de nuevo con el problema del testimonio oral. El pasado, por su propia condición de pasado, es imposible captarlo con la cámara. Aquello que la cámara puede llegar a captar es el presente, entendido y problematizado más tarde como pasado, que un historiador ha seleccionado para tratar de comprenderlo, investigarlo y explicarlo. En este callejón topamos entonces con las *imágenes en bruto*, aquellas registradas durante el momento del suceso, pero no entendidas aún como historia²⁰.

Para una historia creada con imágenes interactivas acerca de un momento documentado con la cámara, el documento en bruto es la fuente primaria con la que trabajar. Sin embargo, la dificultad surge en el mismo momento en el que debemos ensamblar esas imágenes en bruto para dotarlas de sentido, es decir, crear el *discurso documental*. Llegamos entonces al mismo problema que ha preocupado a la historiografía desde la década de 1970, el narrativismo.

El historiador debe emplear las *imágenes en bruto* no como piezas objetivas y fidedignas de aquello que sucedió y lograron captar las cámaras dispuestas en un orden narrativo para crear un discurso documental, sino como puntos de partida a los que será necesario cuestionar para conseguir respuestas que ilustren de la forma más racional posible la tesis seleccionada acerca del pasado. No debemos emplearlas como pruebas incuestionables, sino como testigos a

²⁰ *Ibid.*, p. 88.

los que será necesario interrogar para llegar al fondo del asunto, y para ello debemos seguir los mismos pasos que el historiador profesional con los documentos escritos. Este procedimiento ya lo llevó a cabo con acierto Peter Burke²¹. Sin embargo, el historiador cultural defendió este uso de la imagen como recurso para utilizarse en una obra escrita, no en una obra audiovisual.

Completar los huecos entre las distintas imágenes en bruto y envolverlas en una capa que ofrezca contexto, referenciación, matización y crítica hermenéutica no es tarea fácil; debe ser el creador de la obra quien imagine nuevas formas de llevarlo a cabo. El nuevo ecosistema digital en el que nos encontramos asentados ofrece un sinfín de posibilidades para hallar diferentes soluciones.

El espectador o lector de una obra de historia interactiva basada en hipertextos y contenidos hipermedia podrá hacer entonces de enlace entre las diferentes imágenes en bruto, así como entre las diferentes contextualizaciones, herramientas de veridicción, comentarios, etc., otorgándole a él un protagonismo que no tiene en las obras de historia tradicionales. Este es un recurso defendido por las historiadoras Tessa Morris-Suzuki y Ann Rigney. La primera de ellas, ya en 2005, propuso la idea del hipertexto para la elaboración de obras históricas, dado que «el hipertexto digital es un medio excelente para presentar una colección enlazada de declaraciones breves que expresen diversas perspectivas acerca del mismo hecho histórico»²². Morris-Suzuki hacía referencia aquí a una página web basada en un texto dedicada al barco *La Amistad*, goleta de velacho mercante española en la que estalló una rebelión de esclavos en 1839, cuando la nave viajaba frente a las costas de Cuba. Este suceso sirvió de inspiración para la película dirigida por Steven Spielberg *Amistad* (1997). Morris-Suzuki defiende el valor de la web alojada en el sitio *Mystic Seaport*; a diferencia del trabajo de Spielberg, que expresa una única interpretación ficcional y narrativa de lo sucedido, la web permite al usuario descubrir, dirigiendo él mismo sus pasos, toda una serie de datos e información acerca de los esclavos presentes en el barco y su posterior trayectoria en los

²¹ Peter BURKE: *Visto y no visto: el uso de la imagen como documento histórico*, Barcelona, Crítica, 2005.

²² Tessa MORRIS-SUZUKI: *The past within us: media, memory, history*, Nueva York, Verso, 2005, p. 215.

Estados Unidos. Sin embargo, advierte Morris-Suzuki, esta característica también contiene un problema: el hipertexto tiende a fragmentar más que a sintetizar la información y dificulta la elaboración de interpretaciones generales, ya que esta tendencia a la fragmentación favorece la individualización del pasado. Al escoger el usuario entre uno de muchos hipervínculos la trama resultante acaba por ser única. Es por ello por lo que, como ocurre en el videojuego, el diseñador debe tener especial cuidado de presentar la información suficiente en los diferentes estados para que los usuarios compartan unas concepciones generales acerca del hecho estudiado.

Para diseñar con destreza una obra histórica siguiendo el modelo del hipermedia el profesional del pasado deberá entonces contar con apoyos o trabajo propio para elaborar caminos, ramas, dentro del objeto que permitan una comprensión y una explicación racional de la tesis histórica escogida. Ya existen decenas de manuales dedicados precisamente a diseñar caminos en obras hipermedia, como son por ejemplo los videojuegos. Hemos citado el caso de *Attentat 1942*, pero existen otros muchos, como por ejemplo *Sbovda 1945* (Charles Games, 2022), e incluso instalaciones artísticas como *Postcapital Archive* de García Andújar, que siguen el mismo modelo: inclusión de imágenes testimoniales, hipertexto dirigido a contextualizar la información y momentos interactivos que permiten avanzar en la tesis histórica gracias a las decisiones de los usuarios.

Conclusión. La historia hipermediática como opción de futuro

La posibilidad de crear una obra de historia con imágenes interactivas es real. En estas páginas hemos explorado varias formas para llevarlo a cabo escapando, por un momento, de la hegemonía del cine y el documental. El lenguaje de los nuevos medios de comunicación —el videojuego, el sitio web o la reconstrucción virtual— pone a disposición del historiador toda una serie de mecanismos que logran sustituir las diferentes normas de veridicción y sistemas de referencia de los trabajos de historia tradicionales e, incluso, permiten incluir otros de tanto valor como reproducciones de testimonios orales de testigos, ofrecer diferentes perspectivas de un mismo suceso al lector a través de la inclusión de hipertextos y

poner a su servicio toda la información existente en la red acerca del momento y la tesis histórica escogida. El historiador Daniel J. Cohen, ya en 2008, estableció en un artículo seminal acerca de la historia digital que esta

«es una propuesta para el examen y la representación del pasado que trabaja con las nuevas tecnologías comunicativas del ordenador, de internet y de los sistemas de software. Por un lado, la historia digital es un espacio abierto de producción y comunicación académicas, que abarca el desarrollo de nuevos materiales didácticos y de recopilaciones de datos académicos. Por otro, se trata de un enfoque metodológico enmarcado por el poder hipertextual de estas tecnologías para hacer, definir, consultar y anotar asociaciones en el registro humano del pasado. Hacer historia digital, pues, es crear un marco, una ontología, a través de la tecnología para que la gente experimente, lea y siga un razonamiento sobre un problema histórico»²³.

Nosotros apostamos por entender la historia digital, en este caso la historia hipermediática, como un nuevo marco metodológico que emplee las tesis de la filosofía posnarrativista de la historiografía enmarcándola en las posibilidades de los nuevos medios y logre, gracias a ellas, que la población interesada experimente de forma interactiva un razonamiento sobre un problema histórico. Esta posibilidad no existe en medios tradicionales como el libro y puede lograr ofrecer una relación con el pasado que abra nuevas perspectivas e ilumine nuevos rincones, aunque para llevarla a cabo aún sigue siendo necesario tener en cuenta dos graves problemas: el de la conservación de las fuentes en el ecosistema digital y el de la supuesta necesidad, o no, de compatibilizar este modelo con el del artículo científico y el del libro, hegemónicos en el trabajo de historia actual.

²³ Daniel J. COHEN: «The Promise of the Digital History», *Journal of American History*, 95(2) (2008), pp. 442-491, esp. p. 442.