

VENEGAS RAMOS, Alberto, *Pasado virtual: Historia e Imágenes en el Videojuego*, Sans Soleil, Vitoria-Gasteiz, 2022, 261 pp.

Un vistazo rápido al perfil profesional de Alberto Venegas nos permite observar que es Doctor en Historia por la Universidad de Murcia, y miembro del grupo y del proyecto de investigación «Humanidades Digitales 2.0: conocimiento, aprendizaje y proyección del pasado en la sociedad digital», del Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades de España. Ha basado sus investigaciones en consolidar el videojuego como objeto histórico. Su tesis doctoral trató sobre videojuegos y el impacto de su conformación narrativa en la comprensión de la historia desde 1978 a 2020. En una anterior obra, «Pasado Interactivo: memoria e historia en el videojuego», atiende la relevancia de considerar el impacto del videojuego como forma de conocimiento histórico y su vinculación con el pasado. La actual propuesta, centra su atención en las formas de vinculación generadas a partir de las imágenes y que, a su vez, componen una visión de historia útil al historiador por cuanto representa una forma de comunicación con el pasado.

El texto se constituye de cuatro capítulos que abordan diferentes aristas del objetivo principal, encontrado en la página 16, a partir de la forma en que «el videojuego ilustra y representa el pasado a través del estudio de sus dos facetas —la ludonarrativa y la audiovisual—, elaborar una clasificación de los mismos y ofrecer una metodología para su empleo como fuente histórica, (...) relacionados con la historia global del siglo XXI». En el primer capítulo se plantean las bases de qué se comprende por videojuego de historia y cómo categorizarlos. El segundo acápite se basa en una profundización de dicha clasificación en torno a tres tipos de videojuegos históricos: historia-testimonio, historia-problema e historia-mediática. En el tercero, se abordan las nociones de imagen e interacción al centrarse en la visualidad y su relación con el pasado, presente y futuro de las representaciones halladas en los videojuegos de historia. Finalmente, el cuarto capítulo vincula la posibilidad de utilizar este objeto como fuente histórica con los usos que los diferentes sujetos han hecho de la imagen videolúdica en el presente. En su generalidad, el libro es un gran aporte para comprender la importancia de la diversificación de fuentes así como la consideración de las narrativas y lo visual en la investigación histórica.

En ese sentido, ya desde el objetivo principal es discernible la intencionalidad de Venegas de desarrollar una densa clasificación de los diferentes videojuegos históricos, pero sobre todo, de la aprehensión de la vinculación de estos con las posibilidades de creación de narrativas históricas. Un ejemplo de ello es la problematización alrededor de las concepciones de memoria inherentes al vínculo entre la propia narración interna y su interacción con el usuario. Un claro caso es la comparación realizada entre algunos títulos como: «1979 Revolution: Black

Friday», «This War of Mine» y «Call of Duty: WWII». El primero es un ejemplo de historia-testimonio al basarse en memorias reales sobre el acontecimiento denominado «Revolución Iraní». Esta relación difiere en algunos aspectos con el segundo título al ser éste una inspiración, una narración creada a partir de un evento. Los conflictos en Ucrania en la década de los 2010 fueron la piedra angular para que los desarrolladores de «This War of Mine» comenzarán una investigación sobre las condiciones de vida y sobrevivencia de los sujetos en medio de un conflicto armado, de una ciudad en estado de sitio y de los problemas cotidianos de vivir en guerra; aspectos clave de la jugabilidad. Estas dos clasificaciones, aunque de raíz diferente puesto que una es vivencial y otra es ficcional, mantienen una reflexión y problematización histórica en su narración. Aunque pueden ser consideradas como un relato, apuntan a que los usuarios mediten en torno a sujetos, agencias y acontecimientos plausibles en la historia humana. Ese sentido compartido de introspección histórica se debilita en el tercer título, historia-mediática. La cavilación histórica y las producciones narrativas están centradas en la espectacularización, la generación de ingresos, el blanqueamiento y vaciado del acontecimiento histórico, y la modificación arbitraria del mismo por cuestiones estéticas y de jugabilidad.

Estas reflexiones sobre las memorias y narrativas son similares a las de la Historia Cultural. El diálogo que genera el autor con el objeto histórico tratado es fructífero por cuanto puede manifestar una visión holística al respecto. Esto implica no profundizar totalmente en cada una de las posibilidades de nexo entre temporalidad, narración y memoria, lo cual es lógico dada la especificidad del libro. Una reflexión decantada de la Historia Cultural podría integrar cómo las creaciones narrativas componen y descomponen las nociones de historia, o bien, de escritura histórica (en el sentido de Hayden White, Jacques Derrida o más recientemente como lo plantea Ethan Kleinberg). Esto es mencionado ligeramente en el desarrollo del texto y en parte de la conclusión. Ahora bien, es comprensible dada la inmensidad de fuentes primarias exploradas, así como la centralidad del texto alrededor de la relación imagen-videjuego-memorias/narración. Aún así, es destacable la vinculación implícita con el campo de la Historia Cultural. Aunque no declara abiertamente una filiación directa con el campo, cita variados referentes como: Manuel Castells, Michel De Certeau, Carlo Ginzburg, Dominick LaCapra, Jacques Le Goff, Gilles Lipovetsky, Jurgen Habermas, Robert Rosenstone, entre otros. Esta posible exploración hacia lo narrativo, temporal y memorial podría ser enriquecedora para el lector y para un futuro libro del autor. Sería interesante observar las problemáticas entre temporalidad y teoría de la historia que el videjuego aporta al oficio. Tanto para cuestionarnos nuestra labor, inspirarnos para nuevas fuentes, o bien, desde el objetivo del escrito, asentar y plantear metodologías para el estudio de lo videolúdico.

Por el contrario, su relación explícita con la Cultura Visual vuelve aún más interesante la narración propuesta por el autor al abordar las imágenes, obje-

tos aún no tan estudiados o desarrollados metodológicamente en la historiografía. El aporte, entonces, es doble. No sólo propone y consolida lo videolúdico como posibilidad de objeto historizable, sino también se arriesga a abordar las composiciones y las implicancias de un carácter ineludible del mismo: lo visual, la mirada, la imagen. No obstante, Venegas no aclara del todo las diferencias o implicancias que tiene privilegiar un estudio desde la Cultura Visual habiendo también otros campos como los Estudios Visuales. A pesar de ello, la interdisciplinariedad esbozada a lo largo del texto es desarrollada en su sentido práctico, es decir, con conceptos y cuestionamientos hacia la mirada, la conformación de la imagen en la narrativa y las formas de vinculación con el usuario. Para ello, Venegas nos entrega casos de arte fotográfico dentro del mundo virtual, paralelamente con el impacto de la jugabilidad en el patrimonio (esculturas, edificios, banderas, etc.) y la posibilidad interactiva de su destrucción o alteración; es decir, de iconoclasia.

Es posible resumir la propuesta del autor alrededor de su coherencia profesional, su capacidad de generar categorías nuevas y su esfuerzo de interdisciplinariedad. Son aspectos fundamentales que consagran la obra como un gran aporte a la historiografía y apuntan a su diversificación. En este caso, los videojuegos (desde la voz de Alberto Venegas) nos plantean nuevas perspectivas para comprender el rol cotidiano del historiador, incluso en una práctica a veces no problematizada (y tampoco cuestionada) de jugar videojuegos.

*Tomás Cifuentes Urzúa*