

Confluências Culturais

Revista Interdisciplinar

v. 14, n. 2: La Historia como profesión en el siglo XXI

Vehículos de experiencia y laboratorios epistemológicos: propuesta de trabajo para la disciplina histórica desde la Historia 5D

Veículos de experiência e laboratórios epistemológicos: uma proposta de trabalho para a disciplina histórica na perspectiva da História 5D

Vehicles of experience and epistemological laboratories: a work proposal for the discipline from the perspective of 5D History

José Manuel Ventura Rojas¹

Recibido: 12 de mayo de 2025
Aprobado: 21 de septiembre de 2025

Resumen: Este artículo pretende explicar los conceptos *vehículos de experiencia* y *laboratorios epistemológicos*, en el marco de la Historia en cinco dimensiones (5D), una visión paradigmática que integra tiempo y experiencia, con las dimensiones espaciales, desde un esquema propio de componentes de oficio del historiador,

¹ Doctor en Historia por la Universidad de Córdoba (España). Profesor asociado del Departamento de Historia da la Universidad de Concepción (Chile). E-mail: jventura@udec.cl. <https://orcid.org/0000-0001-6677-5755>

que también relacionamos con las habilidades de pensamiento histórico o *historical thinking concepts (big six)*, de Peter Seixas y Tom Morton. Esa perspectiva se aplica al trabajo con películas y otros materiales audiovisuales, cómics, literatura, piezas musicales, etcétera, útiles para la disciplina de la Historia y las ciencias sociales en general.

Palabras clave: Historia 5D; experiencia; vehículos de experiencia; laboratorios epistemológicos; componentes del oficio de historiador; *historical thinking concepts*.

Resumo: Este artigo visa explicar os conceitos de veículos de experiência e laboratórios epistemológicos, no âmbito da História em cinco dimensões (5D), uma visão paradigmática que integra tempo e experiência, juntamente com as dimensões espaciais, por meio de um quadro de componentes da profissão do historiador, que também relacionamos com as habilidades de pensamento histórico ou *historical thinking concepts (big six)*, de Peter Seixas e Tom Morton. Tal perspectiva aplica-se ao trabalho com filmes e outros materiais audiovisuais, histórias em quadrinho, literatura, peças musicais etc., mostrando-se apropriada para a disciplina de História e ciências sociais em geral.

Palavras-chave: História 5D; veículos de experiência; laboratórios epistemológicos; ofício de historiador; *historical thinking concepts*.

Abstract: This article aims to explain the concepts of *vehicles of experience* and *epistemological laboratories* in the framework of 5D History (in five dimensions), a paradigmatic vision that integrates time and experience alongside spatial dimensions, from a framework specific to the components of the historian's occupation, which we also relate to the historical thinking skills or historical thinking concepts (*big six*), by Peter Seixas and Tom Morton. All of this applies to working with films and other audiovisual materials, comics, literature, musical pieces etc., being useful for the discipline of History and the social sciences in general.

Keywords: History 5D; vehicles of experience; epistemological laboratories; historian's craft; historical thinking concepts.

INTRODUCCIÓN

Desde hace décadas, la disciplina histórica ha venido sumando materiales literarios (cómics, novelas) y audiovisuales (imágenes, juegos, música, películas, series), para usos tanto pedagógicos como de investigación². En el primer caso, para la enseñanza, se han empleado esos materiales sobre todo como recursos o materiales didácticos, especialmente para la evocación —o *historical perspectives*, cómo entender mejor a las personas del pasado (Seixas; Morton, 2013)—, a la hora de tratar de situar a la audiencia en una época que se desea abordar. Por eso, en ese caso, se recurre fundamentalmente, con los posibles testimonios de la misma época que se estudia (documentales, novelas escritas o situadas en dicha época, etc.), también a productos “de ambientación histórica” o “narrativa histórica”, más o menos rigurosa, según sea el caso, con respecto al apego a los hechos, anacronismos, etc.

También, tanto en la enseñanza como en la investigación, se han incorporado los citados materiales de ficción usados como fuentes; y, en ese caso, extendiéndose a obras

² Por motivos de espacio, no recogeremos aquí la abundante bibliografía existente respecto a lo que podemos sintetizar como historia, cine, literatura, diversos formatos narrativos y sus usos en la comprensión histórica.

en el terreno de los más variados tipos de ficción de fantasía, ya que, recordemos, la utilidad de una fuente se relaciona con lo que la conecta y puede extraerse de ella en relación con el contexto histórico en que la obra se realizó, no en el que se ambienta³. Así, la película *Braveheart* (1995) se usa como fuente, no sobre la época medieval de su argumento, sino desde el contexto de la última década del siglo XX y cómo, entonces, un producto de entretenimiento plantea una visión del siglo XIV: con pretensiones de cierto rigor histórico como para contribuir al juego de la suspensión de la incredulidad del espectáculo cinematográfico, pero también con licencias, conscientes o inconscientes, respecto a dicho rigor histórico, de acuerdo con las libertades que puede permitirse, en ese sentido, la creación audiovisual de una obra de ficción para la gran pantalla.

Esa concepción de la fuente histórica y de su uso nos sitúa en un tipo de enfoque de la *Historia-problema*, o sea, quien es profesional de la disciplina no adopta una visión positivista ingenua: no espera que “la ciencia se derive de los hechos”, en ese caso de las fuentes, sino que se considera fundamental la adopción de una teoría previa al trabajo sobre las evidencias del pasado, como también la formulación de un problema de investigación, con una hipótesis falsable, en el marco acotado (ámbitos geográfico, cronológico y temático)⁴.

Pero la forma de trabajar los materiales audiovisuales y narrativos que aquí proponemos pretende dar un paso más y, aunque parte de sus aspectos ya ha sido expuesta en trabajos previos (Ventura Rojas, 2018; 2023b), se ofrece en este artículo, de forma original, una visión de conjunto. Se suma a ello tratar de conectar en mayor medida las investigaciones más recientes con el público en general, en un desfase y falta de actualización que también afectan al interior de la propia disciplina. Además, este artículo se concibe en lo que podría definirse como un nuevo paradigma del conocimiento histórico, cuyos fundamentos están en formación (Ventura Rojas, 2023a), pero que aún no se han consolidado como tal, de forma que se pretende contribuir a ello con esse aporte⁵.

³ La concepción de fuentes como “huellas” en Bloch (2001, p. 23 y 79), definición que no se limita a su naturaleza, sino que se plantea dependiendo de su posible uso. Por ejemplo, el libro citado, clasificado generalmente como “bibliografía”, puede ser “fuente” si lo empleamos en un estudio en torno al pensamiento de Bloch (2001).

⁴ La visión “positivista” en Alía Miranda (2005, p. 27 y 34) y también en Iggers (2012, p. 49-68), sometida a crítica, en ciencia por Chalmers (2005, p. 1-17) y en particular para Historia en Le Goff (1991, p. 227-239).

⁵ El trabajo citado plantea que han existido: primero, un paradigma precientífico desde Heródoto hasta Ranke y, a partir de este último, con la escuela histórica alemana y la metódica francesa (mal llamadas “positivismos”), el paradigma científico del “modelo dominante” entre el siglo XIX y la segunda mitad del XX. A éste le siguió el de la “Historia-problema”, surgido a comienzos del siglo XX, que plantearon corrientes como *Annales*, el marxismo crítico y la cliometría, desde la Segunda Guerra Mundial. Y después, hacia la década de 1970, la hegemonía de la parte serial, cuantitativista y de “Historia total” de la Historia-problema fue cuestionada por las corrientes postmodernistas. Tendríamos aquí el desarrollo de un cuarto paradigma (Appleby *et al.*, 1998; Iggers, 2012), cuyas innovaciones se originan en los llamados “giro lingüístico” o “narrativismo” y “giro antropológico”, además de otras tendencias más o menos ligadas al postmodernismo. No obstante, se puede discutir mucho sobre en qué medida ese cuarto paradigma se ha podido consolidar como tal en el ambiente académico internacional, ante la persistencia de los anteriores.

LAS CONCEPCIONES DE TIEMPO, EXPERIENCIA Y LA HISTORIA 5D

Esa nueva visión paradigmática aborda uno de los problemas que suele pasar inadvertido, pero afecta notablemente a la disciplina histórica acerca de su respetabilidad epistemológica como tal, más aún cuando aspira a calificarse directamente como ciencia⁶. Una definición como la de Marc Bloch (2001, p. 58) de Historia, “ciencia de los hombres en el tiempo”, implica que, quienes son profesionales deberían poder definir clara y sintéticamente qué es “tiempo”; y, desde luego, el “pasado”, que con mayor frecuencia es el aspecto y concepto central para referirse a lo histórico. “Tiempo” y “pasado” sitúan la coordenada axial y fundamental del quehacer disciplinar de la Historia, la nota distintiva respecto a las otras ciencias sociales (“la historicidad de lo estudiado”).

Si bien las explicaciones sobre el tiempo no han estado ausentes en la docencia ni en la investigación, es necesario elaborar una nueva concepción “radical”, en el sentido de partir por la raíz del asunto y definir (antes que describir o explicar, que es lo que suele hacerse a lo sumo) qué son el tiempo y el pasado⁷. Para el primero, recurrimos a Norbert Elias (2013, p. 67) a la hora de definirlo como “símbolo de una relación que un grupo humano (esto es, un grupo de seres vivos con la facultad biológica de acordarse y sintetizar) establece entre dos o más procesos, de entre los cuales toman uno como cuadro de referencia o medida de los demás”. Por tanto, el tiempo depende de los seres humanos; y, antes que estos últimos, lo que llamamos “tiempo físico”, como dimensión física, debe considerarse como “entropía”, de acuerdo con el segundo principio de la termodinámica. De manera sintética, no es lo mismo “tiempo” que “entropía”, ya que esta última es la tendencia del universo, a la hora de desarrollarse, en una dinámica de complejidad o caos, mientras que “tiempo” es un intento de “poner orden en ese caos”, a la hora de establecer coordenadas de análisis para entender lo que sucede en una existencia sujeta a cambios constantes, aunque con muy diferentes velocidades.

Aunque los ámbitos antropológico y sociológico preceden al individuo, que nace en el seno de ellos, esa dimensión colectiva no sería posible sin la suma de lo individual. Más aún, el conocimiento histórico no parte desde el pasado, sino desde la mirada del presente hacia el pasado; y, de la misma forma, el conocimiento de cada ser humano parte de su perspectiva individual, desde su mirada, como plantea John Lukacs (2013, p. 18): el conocimiento comienza por ser “personal” siempre (“no individual”) y “participante”, antes que objetivo o subjetivo, así como “la inseparabilidad —inevitable— de quien sabe respecto a eso que sabe” (Lukacs, 2011, p. 82 *apud* Ankersmit, 2011,

⁶ Conviene hacer notar que, a lo largo del texto, usamos de manera predominante disciplina en vez de ciencia, más que nada con un afán de ser lo más abarcador posible, considerando y conciliando las discrepancias respecto a la cientificidad o no del quehacer de la Historia, aunque, en ambos casos, implicaría rigor académico. Asimismo, evito muchas veces el uso de *Historia* para no incurrir en ambigüedades —de acuerdo con Le Goff (1991, p. 21-22), su significado es variable, depende de a qué nos refiramos, si al fenómeno u objeto de estudio (el pasado), a la ciencia o disciplina que lo estudia, o al significado más general (y normalmente en minúsculas) de “narración”, “relato”, mediador entre los dos anteriores, ya que la disciplina estudia el pasado y se vale para ello de narraciones para comunicar sus resultados. En lo que más adelante se verá respecto a la distinción entre tiempo y experiencia, siendo importante no confundir, como a veces se hace inconscientemente, lo estudiado con la disciplina que lo estudia y la visión que esta última ofrece de la primera. Aunque relacionamos Historia con “pasado”, en realidad su uso plantea con frecuencia algo más complejo y podríamos decir que, en las mentalidades occidentales —o el “espacio de experiencia” y “horizonte de expectativa” del *Sattelzeit* (Koselleck, 1993, p. 333-357)—, desde hace dos siglos, “Historia” viene a significar lo que, en siglos anteriores, se concebía como la “Providencia”. Ver Hartog (2014).

⁷ Sobre la preocupación por las periodizaciones en Jacques Le Goff, que inspira nuestro trabajo, ver Ventura Rojas (2017b).

p. 15-48). Eso supone, desde estas líneas, situarse en una perspectiva fenomenológica del conocimiento histórico (Carr, 2015; 2017), algo que muchas veces no consideran la mayoría de los profesionales, con respecto a no ser conscientes o no interesarles la visión filosófica de la que parte su mirada, concentrada actualmente, más bien, en las herramientas epistemológicas, porque, desde hace décadas, cayeron en cierto descrédito académico las “filosofías de la Historia”.

Nuestra visión fenomenológica y constructivista moderada considera una Historia “en cinco dimensiones”: junto a las tres espaciales, han de sumarse el tiempo y la experiencia. La existencia de ellas depende, en cierta medida, de las concepciones sociales de los seres humanos que viven en ellas, las perciben y las usan. Si bien podemos ver en la arista de un prisma como confluyen las tres dimensiones espaciales, eso no se percibe de la misma forma a nivel atómico o subatómico; y, en cierta medida, el término *dimensiones espaciales* ha sido creado para referirse a algo que existe previamente, pero cuya complejidad necesita de una reducción o simplificación a una escala de comprensión humana. Podríamos decir que se trata más bien de *dimensiones antropológicas*, considerando que los entresijos de las explicaciones sobre la *existencia real*, en el plano físico, de dichas dimensiones, excede nuestros conocimientos y, casi siempre, no son imprescindibles a la hora de abordar los fenómenos históricos a una escala humana.

Así, con mayor razón se hace más complicado que en el ejemplo ya visto, del prisma y las dimensiones espaciales, percibir las posibles convergencias entre las dimensiones temporales, “tiempo” y “experiencia”. Ello se debe a que “experiencia” puede concebirse como una dimensión que parte de lo personal, de lo individual y que conecta con lo colectivo, fundamentalmente bajo el alero de la dimensión temporal.

La dificultad de concebir y concretar los puntos de unión entre tiempo y experiencia conduce a recurrir (como han hecho muchos autores, desde Carl Sagan a Neil DeGrasse Tyson o John Higgs) a la novela satírica de ficción imaginativa *Planilandia: Una novela de muchas dimensiones* (1884), de Edwin Abbott (*apud* Kripal, 2012). En ella, se plantea cómo sería el encuentro con un objeto o ente de tres dimensiones que se hiciera presente en un mundo de solo dos, de manera que los seres de dicho entorno bidimensional se espantarían y considerarían incomprensible la manifestación (parcial, no completa) de esas tres dimensiones en sus propias coordenadas. Esa premisa es también de gran utilidad a la hora de explicar un tema en cierta medida tabú para la investigación académica de al menos el último siglo: las manifestaciones de lo inexplicable, lo sobrenatural, lo paranormal o lo sagrado en el curso de la Historia (Kripal, 2012, p. 48-51 y *passim*). Por su parte, desde la ciencia ficción cinematográfica, merece la pena destacar *Interstellar* (2014), de Christopher Nolan, y su concepción visual del *teseracto tetradimensional*, clave de la premisa del filme, que a su vez, demuestra cómo algunas de esas obras son verdaderos *teseractos para historiadores* (o “laboratorios epistemológicos”, como veremos más adelante), respecto a las posibilidades de mostrar, de una manera sintética y audiovisual, la representación de un concepto científico de gran complejidad que atañe no solamente a especialistas en astronomía o física, sino también a quienes son profesionales en la Historia, a la hora de imaginar las posibilidades del tiempo y la entropía.

Asimismo, esos ejemplos sirven para visualizar la tendencia (y necesidad, dadas nuestras limitaciones, como en el caso de los seres bidimensionales) a espacializar las explicaciones sobre las concepciones temporales, como muestra Mark Salber Phillips (2013, p. 2) a la hora de tratar con el problema de la “distancia histórica” entre el presente y el pasado —recordándonos además que diversos historiadores trataron de responder a ese desafío con una serie de planteamientos conceptuales: “resurrección” (Michelet), “*Verstehen*” (Dilthey), “*re-enactment*” (Collingwood) o “tradición” (Gadamer). Detrás de

cada uno de esos términos, residen supuestos más o menos similares sobre la comprensión histórica en el sentido de que un genuino encuentro con el pasado, evitando los aspectos negativos del “presentismo”, debe trazar un camino desde el reconocimiento inicial de la alteridad, hasta alguna forma de entendimiento y comprensión. Phillips (2013, p. 9) apela además una dimensión dialógica de la disciplina histórica, como una práctica mediadora que requeriría una “fusión de horizontes” al estilo de Gadamer, orientando su foco en una serie de formas de conectar asuntos bajo un conjunto de preocupaciones comunes.

Por nuestra parte (Ventura Rojas, 2021; 2024), hemos abordado cómo el trabajo en documentales y *living history* supone formas de “espacialización de la concepción del tiempo y la experiencia” (aunque también la reconfiguración del tiempo a través del montaje cinematográfico y sus múltiples visionados), en la cual se plantean también, igual que en la narración textual, los elementos de representación histórica señalados por Phillips (2013, p. 6): “*making, feeling, acting and unseststanding*”; o, formulados de otra manera, cuestiones de estructura formal y vocabulario, impacto afectivo, interpelación moral o ideológica e inteligibilidad subyacente. El problema de la mediación con el pasado histórico se relaciona con esas cuatro dimensiones de la distancia (y de la experiencia del pasado en nuestro caso), que modelan nuestras experiencias del tiempo histórico.

Frank Ankersmit (2008) ha sido uno de los visionarios con respecto a reclamar y centrar nuestra atención en la dimensión “experiencia” en el quehacer historiográfico (Cuadro 1).

Cuadro 1. Sistema de la filosofía de la historia de Ankersmit: aproximación en tres niveles

Pasado en sí	Descripción del pasado	Representación del pasado
ONTOLOGÍA	EPISTEMOLOGÍA	ESTÉTICA
Experiencia histórica (vivencia, comprensión, interpretación)	Investigación histórica (análisis e interpretación)	Representación histórica o narración

Fuente: adaptado de Tamm y Zeleňák (2018, p. 325).

Durante los siglos XIX y XX, las labores que pretendieron dotar de cientificidad al estudio de la Historia se concentraron en el nivel de la epistemología, mientras que, en torno a la década de 1970, comenzó a desarrollarse con especial importancia el énfasis en la estética, con el llamado “giro lingüístico” o, de forma más precisa, “narrativismo”⁸. Por su parte, la ontología es uno de los grandes desafíos del siglo XXI, respecto a que el desarrollo de dos tendencias, en cierta medida opuestas, obligan a su redefinición y profundización: por un lado, el desarrollo de las posibilidades de internet que han situado en primer plano la llamada “realidad virtual”, convirtiendo lo intangible en “más real que lo tradicionalmente real”; y, por otro, de forma paralela y como reacción a lo indicado, los impulsos de retomar la materialidad⁹.

En el nivel ontológico se han trabajado, desde hace décadas y de manera destacada, las “experiencias traumáticas” que se asocian con la memoria y los enfoques de historia

⁸ Una de las mejores y más recientes visiones de conjunto es de Muñoz Delaunoy (2021, p. 11-37) y también de Tozzi (2009).

⁹ En plano epistemológico, destaca el paradigma de la “presencia”, primero ante la “interpretación hermenéutica”, en Gumbrecht (2003, p. 1-21; 2010, p. 135-148); la presencia material del pasado y “*return to things*” en Domanska (2006, p. 337-348), así como el panorama en Ghosh y Kleinberg (2013); y Runia (2014). Ver Rebello Cardoso Jr. (2024). Terreno adyacente es el de la *hauntology*, fantología o espectrología, desplegada, sobre todo, desde Derrida (1998).

del tiempo presente (Soto Gamboa, 2006). Por su turno, y todavía en menor medida, Ankersmit (2008) propuso el estudio de lo opuesto, la “experiencia histórica sublime”, en lo relativo a cómo los historiadores y el público en general experimentan contactos con el pasado en cierta dimensión de epifanía, no pocas veces como un “mito”, que escapa a la racionalidad; así como aborda igualmente los olvidos que permiten la innovación y la renovación en las visiones respecto al pasado.

Entre ambos extremos de la experiencia (lo traumático y lo sublime), queda un enorme campo donde aún hay mucho por investigar, aunque ya ha sido trabajado, desde diversas perspectivas, pero que muchas veces no se conectan entre sí. Destacan, para lo que aquí nos interesa, tanto las reflexiones sobre el oficio de los profesionales de la historiografía¹⁰ como, relativo a las realidades estudiadas, el trabajo de diversas tendencias en arqueología experimental (Shanks, 1992; Coles, 2015), disciplina muchas veces disociada o con la que apenas dialoga la mayoría de historiadores en general (las confluencias de ambos campos se dan sobre todo en la “Historia de la vida cotidiana”); y ya no digamos con la recreación histórica, cuya presencia y conexiones con el ámbito académico todavía tienen pendiente un mayor desarrollo¹¹.

Si *tiempo* es una dimensión de lo existente, *pasado* es una coordenada de la cuarta y quinta dimensiones, asociado tanto al tiempo como a la experiencia. *Pasado* es una unidad de análisis que se refiere a una doble dimensión, temporal y experiencial, de la realidad que, una vez que ha sucedido, al ser humano no le es posible volver a experimentar directamente: recuérdese que “el presente de hoy es el futuro de ayer y el pasado de mañana”. Surge así la paradoja de cómo podemos conocer un pasado que no hemos experimentado directamente y, más aún, cómo puede influir (muy intensamente) en nosotros sin haberlo vivido de primera mano. En la comprensión del asunto y resolución de la paradoja (Ventura Rojas, 2024), reviste de gran importancia la propuesta de la “Historia espectral” (“*haunted History*”) de Ethan Kleinberg (2021), que plantea la existencia del pasado como un “fantasma”: algo que no existe corpóreamente en el presente como una entidad, pero cuya presencia se manifiesta y “es” (representado con esa tachadura). Se opone así al llamado “realismo ontológico”, definido como “compromiso con la historia en cuanto que se ocupa de acontecimientos asignados a una locación específica en el tiempo y en el espacio en el que en principio son visibles y, en consecuencia, se consideran fijos e inmutables” (Kleinberg, 2021, p. 218-219). Ya en el manifiesto de Wild on Collective (Kleinberg et al., 2018), afirmó el citado, junto a Joan Wallach Scott y Gary Wilder, que la Historia académica nunca habría trascendido los límites de sus orígenes de siglo XVIII como “empresa empiricista”, promoviendo actualmente un “esencialismo disciplinar fundado en un fetichismo metodológico”, de reunir hechos para producir interpretaciones remitiéndolos a contextos supuestamente dados (pasados temporales como fijos e inmutables en algún lugar); y organizándolos en narrativas cronológicas. No obstante, puede reivindicarse todavía para ambas posturas cierta “dimensión empiricista”, pero que no descansa en los vestigios materiales o “huellas” desde un positivismo ingenuo; algo similar a que la presencia de notas a pie de página no basta, por sí mismas, para certificar la cientificidad de un trabajo (Grafton,

¹⁰ Respecto a autobiografías de historiadores y sus reflexiones sobre sus experiencias personales de oficio (por ejemplo, los “ensayos de *ego-historia*” ligados a *Annales*), destacan los estudios recientes de Aurell (2019; 2024).

¹¹ El artículo sobre el tema de Javier Alejandro García Moena, en este dossier de la revista, muestra una minoría sustantiva de recreadores procedente del ámbito de humanidades y ciencias sociales, así como que el interés y vinculación se han dado en mayor medida con educación general, mucho menos con la investigación institucionalizada.

1998). Como dice Jablonka (2016, p. 299), “la objetividad de las ciencias sociales reside, colectivamente, en el debate crítico e, individualmente, en el análisis de la situación propia”; o, de manera similar, el rigor de los trabajos en humanidades y las citadas disciplinas, así como la validez (siempre provisional) de su criterio de referencialidad, reside en ambas dimensiones citadas por Jablonka (2016), que son parte eficiente del aparato crítico, juntamente con las notas a pie, al final del texto, fuentes y bibliografía¹².

Volviendo al pasado, desde el “realismo ontológico” suele verse ante todo el “pasado temporal” como “fijo, inmutable”, pieza clave para el criterio de referencialidad y comprobabilidad (que descansa ante todo en las fuentes como vestigios que han llegado hasta nosotros); mientras el “pasado experiencial” queda oculto bajo su sombra, bien ignorado o visto con sospecha, minusvalorado y relegado o rechazado por sus connotaciones relacionadas con la subjetividad, que enturbiarían el acceso indirecto a los “hechos” que proporcionan las fuentes. Por su parte, tratamos de ofrecer a quienes se inspiran en el postmodernismo, como Wild on Collective, enlazar sus planteamientos al caracterizar ese “pasado experiencial” como “quinta dimensión”, conectada a su vez con la cuarta, quedando todavía mucho trabajo por hacer con respecto a sistematización de un marco de referencia (como el que trata de ofrecer la Historia 5D) y abordaje del problema del “criterio de referencialidad”, si no a un nivel científico, al menos de rigor disciplinar. Un objetivo en estas páginas es proporcionar un marco común de referencia, diálogo y discusión entre “realismo ontológico” e “Historia espectral”. Y, para tanto, insistimos en distinguir entre pasado experiencial y pasado temporal, considerando que el acceso directo a este último normalmente nos está vedado y presenta los mismos problemas de comprensión que los de la entropía (Cuadro 2).

Cuadro 2. Tiempo y experiencia, Historia 5D

	ENTROPÍA	
	cálculos de flujo de entropía: TIEMPO	
horizonte expectativa espacio de experiencia	horizonte expectativa espacio de experiencia	horizonte expectativa espacio de experiencia
realidades pretéritas	fuentes, huellas, aprehensiones	realidades futuras
PASADO (del presente)	PRESENTE presencia del PASADO: ES	FUTURO (del presente)
Plano ONTOLÓGICO:	EXPERIENCIA	
Mediación epistemológica	en la experiencia: sentir, actuar, CRAEFT*	hacer, comprender
Plano EPISTEMOLÓGICO:	Formas de COMPRENSIÓN como mediadoras entre tiempo y experiencia	<i>verstehen, reenactment, etc.</i>
Plano ESTÉTICO:	EXPRESIÓN: representaciones, narraciones, <i>performances</i> , etc.	

*Para *craeft*, ver Langlands (2018) y Ventura (2025b).
Fuente: Elaboración propia.

¹² Puede decirse que el criterio de científicidad o, al menos, de rigor de una disciplina reside en que trabaja de manera abierta, como aquel mago enmascarado del programa de televisión que revelaba cómo hacía sus trucos.

VEHÍCULOS DE EXPERIENCIA Y LABORATORIOS EPISTEMOLÓGICOS

Todo lo visto debería servir de base para entender la concepción y aplicación del término *vehículos de experiencia*, para comprender qué hacemos cuando leemos cómics o novelas, vemos películas, escuchamos música, jugamos juegos de video, rol o en otros formatos —actividades de entretenimiento y enriquecimiento del bagaje cultural de cada persona. La base de esas actividades es similar (lo que cambia es la orientación, de lo lúdico a lo académico) a la de un lector o espectador no especializado cuando consume productos de investigación o divulgación histórica, así como, desde el bagaje disciplinar, los quehaceres de quien es profesional de la disciplina: “lo que hace el historiador”, su trabajo con fuentes históricas, la lectura de la bibliografía.

Para ese fin, es fundamental precisar los sentidos que pueden encontrarse en el concepto *experiencia*. Con base en el estudio de Carr (2017, p. 49-50) sobre su uso en diversas corrientes filosóficas, distinguimos dos: experiencia como “percepción” (inmediata, de toma de contacto, con los sentidos, más bien pasiva según algunos) y como “comprensión” (decantación del conocimiento acumulado y madurado en el tiempo, activamente)¹³. Ambos niveles de experiencia nos interesan a la hora de entender cómo procesamos los productos culturales que aquí nos interesan (cómics, juegos, música, novelas, películas) que, en nuestra propuesta, concebimos como “artefactos culturales”: objetos fabricados con cierta técnica para desempeñar alguna función específica (en ese caso, lúdica, sobre todo); como artificios, dispositivos o mecanismos que, en ese caso, producen o “re-producen” (en la mente de los espectadores) una narración o una visión y creación poética (del griego *poiesis*, en el sentido de “creación” de algo, ante la mimesis o imitación de lo existente). Acuñamos así la expresión *vehículo de experiencia* en el sentido de entender que ese artefacto cultural está construido para suscitar en nosotros impresiones emocionales e intelectuales (variables según la obra y la actitud y los bagajes del espectador); su consumo suscita experiencias que tienen una dimensión “personal y participante”, así como son compartidas con otros espectadores en la lectura, escucha, juego o visionado simultáneas, en compañía o cuando, después de que cada persona experimente individualmente, a su vez lo comparta a través de diversas formas de comunicación (orales, por escrito o audiovisuales). Para reproducir sus contenidos y aspectos formales y estéticos, esos vehículos necesitan de una persona para “ser conducidos” y de ahí que la pericia del individuo (sus conocimientos teóricos y su experiencia práctica) sea fundamental a la hora de sacarle el máximo partido a la experiencia, no quedarse en algo superficial, “ser arrastrado” o “estrellarse”.

A la hora de trabajar con los vehículos de experiencia, yendo más allá de los usos de evocación o como fuente que señalamos al comienzo del artículo, desarrollamos el planteamiento de “laboratorios epistemológicos” (concebido por nuestra parte previamente a “vehículos de experiencia”), tomando el concepto, en primer lugar, de Natalie Zemon Davis (2013). Al comentar su participación como asesora en el rodaje de la película *El regreso de Martin Guerre* (1982), se refirió a ella como una oportunidad de reflexión, mientras contemplaba los ensayos en el set: “Tenía la sensación de poseer un laboratorio histórico personal del que no obtenía pruebas, sino posibilidades históricas” (Davis, 2013, p. 9-10). Eso fue advertido, a su vez, por Carlo Ginzburg (2010, p. 435 y 462-463) en un comentario al libro de Davis (2013); pero también desarrollado, por otra

¹³ Nuestra revisión abordó, también, “experiencia” desde perspectivas antropológicas, sociológicas y psicológicas como las de Haydu (1979) y Brunner y Turner (2001), así como en Arqueología experimental (Shanks, 1992; Coles, 2015) o los llamados “estudios de performance”.

parte, en: “De todos los regalos que le traigo al Kaisàre... interpretar la película, escribir la historia” (Ginzburg, 2014, p. 137-149), que se ocupó de la importancia, para el ejercicio de la profesión histórica, de “ver muchas películas”, además de leer novelas (sobre esto último, ver Serna, 2008). Declarándose no especialista de la historia del cine y escribiendo como un aficionado espectador, establece primero una serie de sencillas reflexiones sobre los filmes *El triunfo de la voluntad* de Leni Riefenstahl, *Iván el Terrible* de Sergéi M. Eisenstein y *Metrópolis* de Fritz Lang, respecto a su posible uso como fuentes (también en el caso de la ciencia ficción en la última) para analizar tanto la dimensión ideológica como lo que va más allá de las intenciones de las obras (“aquello que las fuentes nos dicen sin quererlo decir”, Ginzburg, 2014, p. 141). Después de distinguir también un doble discurso presente en *Metrópolis*, aborda *Dies Irae* (1946) de Carl Theodor Dreyer, que se anticipó a los estudios serios, por parte de los historiadores, a partir de finales de la década de 1960, respecto al fenómeno de la brujería, abordándolo más allá de usuales maniqueísmos:

El hecho de haber representado esta situación extremadamente cruel no como un choque entre el bien y el mal, sino como un encuentro entre perseguidores y verdugos, ambos llenos de buena fe y por tanto sin anacronismos, este hecho es el que contiene una gran intuición historiográfica (Ginzburg, 2014, p. 143-144).

Con procedimientos cinematográficos similares a los empleados por los realizadores de *El regreso de Martin Guerre*, el director danés quiso plantear en una escena el juicio de una posible bruja, de forma que la utilidad de esa suerte de “laboratorio histórico” reside en que, más allá del recurso de evocación de una época o de lo que pueden decirnos el filme como fuente, se puede analizar el funcionamiento interno de ese microcosmos de ficción, donde unos jueces, como personas normales de su época, tratan de juzgar a una mujer mayor y determinar si es culpable o no, haciéndole reconocer sus pecados. Todo ello se plantea en un ejercicio de lo que llamamos “evocación” y “empatía”, componentes que forman parte de nuestro esquema de oficio del historiador (ver más adelante Figura 1, conforme Ventura Rojas, 2018). Ginzburg (2014) indica que, seguramente, *Dies Irae* fue una de sus influencias (“intuición y curiosidad”, Figura 1) en la elección de la brujería como tema de investigación y continúa sus reflexiones aludiendo, en *Satyricon* (1969) de Fellini, al recurso de incorporar expresiones dialectales en los diálogos de la película, por ejemplo, cuando

uno de los personajes dice, en un italiano pronunciado con acento alemán: “de todos los regalos que le traigo al Kaisàre...” Es decir que un personaje alemán que habla italiano con acento alemán, dice “Kaisàre” en vez de “Cesare”. Es una cosa muy curiosa, y debo decir que me ha causado una gran impresión. Porque hay aquí una tentativa de crear, a través de lo inesperado, la distancia; y no solo a través del lenguaje hablado, sino también a través de los gestos. Fellini, que no ha inventado demasiado en este plano de los gestos, ha hecho sin embargo una escena extraordinaria, que tiene lugar hacia el comienzo de la película: en un cierto momento comparece un personaje que comienza a hacer gestos que no significan nada con respecto a nuestro código de gestos, ciertos gestos que quieren expresar emociones que nosotros no comprendemos. E inmediatamente después viene un corte. ¿Cuál es la idea? La idea, me parece, es la de que aquí se relata una historia [...] que conocemos sólo de manera fragmentaria, y no sólo porque *Satyricon* de Petronio es un fragmento, sino también porque la antigüedad es un fragmento, y al final, como recordarán, se ve a los personajes que se transforman en estatuas de yeso de

colores, mutiladas. Porque la antigüedad es un fragmento, y toda historia es un fragmento que conocemos sólo a través de fragmentos; es decir que la conocemos de manera inadecuada, como cualquier cosa que es *diversa*. En contra de una percepción que nivela, Fellini quiere mostrarnos, por el contrario, que esta realidad es diversa: diversa en el tiempo y en el espacio [...] Y aquí hay una idea extremadamente atractiva para un historiador: es decir, que relatar significa reconstruir una historia en su diversidad, en su profundísima diversidad. ¿Por qué son tan aburridos los libros de historia en general? Porque los historiadores nos representan la historia del pasado, a la gente del pasado, como si fuesen nuestros contemporáneos, emparejándolo todo, proyectando su presente y creando una serie de anacronismos continuos. La parte laboriosa del trabajo del historiador consiste en reconstruir, en recuperar sin anacronismos esta diversidad, y tal recuperación es muy difícil (Ginzburg, 2014, p. 145-146).

No obstante, a juzgar por lo que ofrece el mercado editorial y cinematográfico desde hace mucho tiempo, el público mayoritario sí encuentra entretenidos “los libros de historia en general” (aunque suelen ser novelas y cine histórico), precisamente por mostrar a la gente del pasado como nuestros contemporáneos, a pesar de que estemos en desacuerdo con esto y más próximos a la opinión de Ginzburg (2014) respecto como debe entenderse el pasado. Asimismo, muchísimos profesores dirán que una de las mayores dificultades en la enseñanza de Historia es lograr despertar el interés, especialmente en los más jóvenes, de manera que su objetivo es tratar de conectarlo con el presente, mostrar que el pasado no es “algo muerto, obsoleto, inservible o poco práctico”, sino totalmente contingente. Empero, precisamente por lo anterior, una constante en la carrera de quien escribe estas líneas ha sido tratar de evitar los riesgos del “presentismo” en el sentido negativo, como una visión que se limita a captar el pasado desde nuestras formas de pensar y, por tanto, distorsiona y malinterpreta esa “alteridad u otredad” (Figura 1) que es el pasado, “país extraño”, según comienza la novela *The Go-Between* de L. P. Hartley y punto de arranque de la obra del historiador David Lowenthal (2010, p. 6-8).

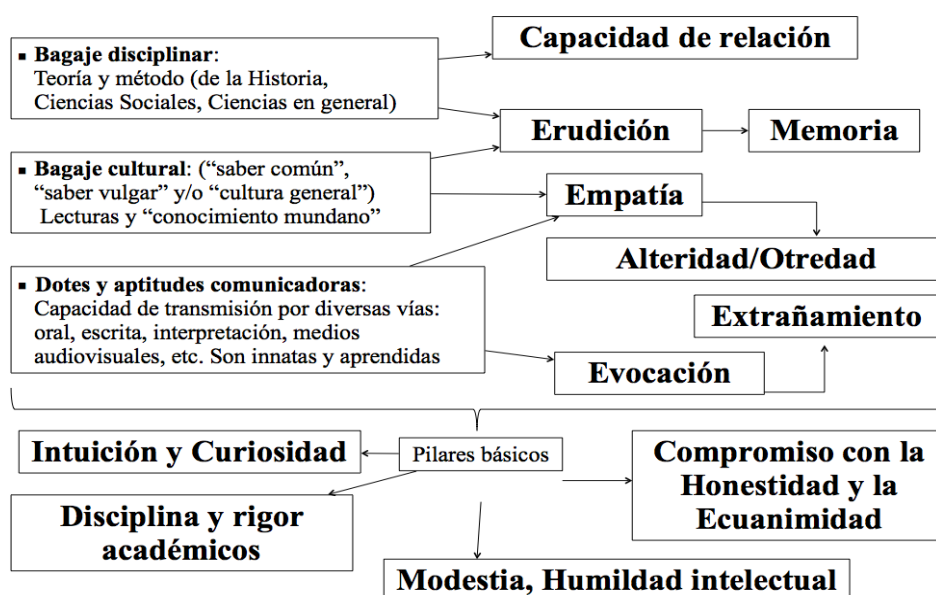
Volviendo a la idea de los efectos estéticos de extrañamiento, como algo que debe interesar en la disciplina histórica, ellos son retomados por Ginzburg (2000, p. 15-39) en otro trabajo que alude, entre otros, a la propuesta de Viktor Shklovsky, que concebía la comunicación cotidiana como “automatismo”, ante al cual la “desautomatización” (“*ostranenie*” o “extrañamiento” cognitivo) supone una acción y un proceso a través del cual el individuo que lo emplea irrumpe con su espíritu creador en el lenguaje, alterando la relación estatuida y convencionalizada que hay en la comunicación usual; y, con ello, se rebela contra su carácter colectivo y socializado. De esa forma, el arte

es entendido por Shklovski como un medio para obstaculizar, desestabilizar, destruir el automatismo perceptivo, logrando así una captación particular, diferente del objeto, a la que el crítico denomina “visión”, para distinguirla así del mero reconocimiento, asociado con la comunicación práctica (Fine, 2000, p. 12).

La “desfamiliarización” es el efecto de la aplicación de la “desautomatización” o “extrañamiento cognitivo” y, según Ruth Fine (2000, p. 43), es un componente esencial y omnipresente en la comunicación estética, interdependiente respecto de la función poética, predominante en el discurso literario y rasgo inherente al poético, “en cuanto a que el receptor del discurso siempre se ve confrontado a una tensión entre lo inteligible y lo problemático”. Por tanto, más allá de un fin, la desfamiliarización debería ser, para Shklovsky, Fine (2000) y Ginzburg (2000), un medio para hacer al lector más crítico y

consciente de sí mismo. Sus efectos literarios crean en el público un sentimiento de extrañeza, alienación o, en muchos casos, se propicia el descubrimiento de la alienación propia y ajena (una propuesta similar en cierta medida a la del *verfremdungseffekt*, “efecto de extrañamiento o de distanciamiento”, del teatro de Bertolt Brecht). Fomentan una percepción que ayuda a ser más conscientes de los artificios que suponen las representaciones ante a sus referentes en el plano material de la existencia; algo fundamental para el historiador, según la recomendación de Ginzburg (2000), que, como se vio más arriba al comentar *Satyricon*, enfatiza en el carácter fragmentario de los testimonios del pasado, o en el magnífico estudio de Pihlainen (2019), entre otros asuntos, sobre la utilidad para la disciplina histórica de las formas narrativas del modernismo literario.

Figura 1. Componentes intelectuales esenciales en la labor del historiador



Fuente: Ventura Rojas (2018).

La Figura 1 de componentes puede conectarse con los *historical thinking concepts* (*big six*) o habilidades de pensamiento histórico de Seixas y Morton (2013), que plantean intereses similares:

- cómo decidimos lo que es importante (*historical significance*) conecta con “intuición” y “capacidad de relación” a través de la “erudición”;
- cómo sabemos sobre el pasado (*evidence*) con “erudición”;
- cómo dar sentido al complejo fluir de la historia (*continuity and change*) con “desautomatización” y “extrañamiento”;
- por qué tienen lugar los acontecimientos y cuáles son sus consecuencias (*cause and consequence*), con “capacidad de relación”;
- cómo entender mejor a las personas del pasado (*historical perspectives*) con “evocación y empatía”;
- cómo puede la historia ayudarnos a vivir el presente (*ethical dimension*) con “compromiso con la honestidad y ecuanimidad” o “*craeft*” (Langlands, 2018; Ventura Rojas, 2025b).

Ante la de Seixas y Morton (2013), nuestra propuesta se justifica al estar más centrada en el análisis de las obras de ficción como vehículos de experiencia y laboratorios epistemológicos¹⁴.

Podemos definir los *laboratorios epistemológicos*, para la Historia y las ciencias sociales, como una forma de enfocar el estudio de obras artísticas, cinematográficas, literarias, lúdicas o musicales, analizadas, en sus contenidos y formas estéticas, como una suerte de “microcosmos”, en los cuales podemos observar y abordar fenómenos que estudiamos en las ciencias sociales. En esas obras, dichos fenómenos ocurren con unas características similares a como se manifiestan y funcionan en nuestra realidad material, pero no siempre iguales en sus aspectos, causas, complejidad o detalles, puesto que los criterios de verdad en esas obras no están obligados a apegarse a los hechos, sino a expresar verdades desde una dimensión poética (Vargas Llosa, 2007, p. 15-32); similar a la verdad del mito, que, como diría Tolkien (*apud* Pearce, 2003, p. 70-71), por su naturaleza de tratar de aprehender lo inefable, transmite su verdad de manera artística o literaria. Por ello, es importante conocer los mecanismos de la ficción, que construyen y hacen funcionar esos microcosmos en las obras estudiadas, aspectos que tienen que ver con los géneros narrativos o poéticos, la trama, modos de narrar y de implicación ideológica, así como los propósitos del autor, entre los más relevantes que hemos empleado en nuestros estudios.

Sobre los fenómenos históricos y comportamientos humanos, colectivos e individuales que se manifiestan en los laboratorios epistemológicos de la ficción, conviene advertir lo siguiente. Sus representaciones en novelas o películas no suelen darse con precisión etiológica o coherencia técnica en su funcionamiento y manifestaciones, aunque hay excepciones. Por ejemplo, los trastornos mentales (Vera Poseck, 2006) suelen ser más bien representados como “locura”, esto es, una idea filosófica o una metáfora que sirve a la premisa narrativa y su desarrollo. Los efectos emocionales y estéticos priman sobre la descripción acertada de la sintomatología o expresiones de trastornos psicológicos (o de la neurodivergencia), de manera que el trabajo de laboratorio debe centrarse en los análisis estéticos y de contenidos artísticos en cuanto a que suelen ser aquéllos, guiados por las intenciones, conscientes e inconscientes de sus autores, los que articulan los fenómenos históricos y antropológicos estudiados en las obras. No olvidemos que, a pesar del gran talento artístico que pueden tener los artistas y creadores, así como lo bien documentados o asesorados que puedan estar, sus miradas e interpretaciones sobre especialidades científicas o académicas suelen ser las de una persona promedio de su tiempo en ámbito general, no de especialista; porque este mismo es el tipo de espectador al que se dirigen las obras que nos sirven como laboratorios.

Aunque en el caso de la ciencia ficción, sobre todo en su vertiente clásica o “hard”, los escritores suelen tener una mayor formación y conocimientos especializados, puede decirse lo mismo de muchas innovaciones científicas y tecnológicas, desde los “cerebros positrónicos” de los relatos de Asimov al “hiperespacio a la velocidad de la luz” tantas veces visto en el cine: términos cuyo significado es más bien poético, siendo lo académico solo secundario ante al efecto estético y emocional que se quiere provocar. Para una mayor precisión, lo que conviene es buscar obras en las que esas representaciones son más bien algo indirecto, basado o inspirado en casos reales (por ejemplo, obras sobre

¹⁴ Durante años, quien escribe estas líneas ha fomentado que cada profesional pueda formular su propio esquema de componentes de oficio de historiador, puesto que: “en un almacén no solamente hay que tener las cosas ordenadas. Hay que ordenarlas”. Consejo que sirve para la concepción del profesional de la Historia como un oficio y el funcionamiento de su taller, transmitido por el historiador Sigfrido Vázquez Cienfuegos, tristemente fallecido años atrás.

gánsteres) y, siguiendo con el ejemplo, los personajes que aparecen son más bien una suerte de fieles testigos de una realidad que las ficciones incorporan muchas veces de manera indirecta: véanse los excelentes perfiles de psicópata protagonista de las dos versiones de *Scarface*: la de 1932 dirigida por Howard Hawks y, sobre todo, la de 1980 por Brian de Palma.

En nuestro estudio sobre la novela *Matadero Cinco* (Ventura Rojas, 2015), nos fundamentamos en otros trabajos a la hora de caracterizar a su protagonista, Billy Pilgrim, como alguien cuyos síntomas serían próximos a los de síndrome de estrés postraumático, probablemente fruto de las experiencias personales de su autor, Kurt Vonnegut, quien, durante 20 años, trató de escribir un libro que retratara el bombardeo aliado de Dresde en 1945, al cual sobrevivió; para concluir que, tal como lo concibió en un inicio, desde una dimensión de reportaje, era irrealizable (al menos para él). Finalmente, publicó una novela corta de ciencia ficción satírica, en la que el comportamiento espástico temporal del personaje (cuya conciencia salta continuamente y a cada momento, sin control, hacia su pasado y su futuro), es un recurso literario que simboliza el trauma psicológico del personaje y el impacto de los fenómenos históricos en la ruptura de la concepción lineal y progresista de la Historia (y de la narración literaria) en Occidente tras la Segunda Guerra Mundial.

INVESTIGACIONES SOBRE LOS LABORATORIOS EPISTEMOLÓGICOS

Por motivos de espacio, dejaremos para otra ocasión profundizar en la utilidad para la docencia de los vehículos de experiencia y laboratorios epistemológicos. En nuestro caso, han sido utilizados desde hace años, sobre todo en asignaturas de Historia moderna universal. En ellas, hay una parte introductoria que asienta una buena parte del marco aquí trazado, aunque simplificado en algunos aspectos y más bien orientado al problema de las periodizaciones en Historia (Ventura Rojas, 2017b). Se establece, sobre todo, el esquema de los tres niveles de temporalidad de Braudel (corta, media y larga duración), con sus respectivas unidades de análisis (acontecimientos, procesos y estructuras), así como la distinción de dichos niveles al estudiar las “etiquetas históricas” (nombres dados a períodos históricos) y los “fenómenos históricos complejos”: Reforma y Revolución Francesa en la asignatura. El uso de películas como vehículos de experiencia centra el aprendizaje del estudiante en personajes, contextos y acciones que, desde el interés por lo biográfico como unidad de análisis, aterriza, a una escala humana, la comprensión de procesos y estructuras que, muchas veces, en un afán de síntesis, se deforman desde una mirada presentista. Los fenómenos de larga duración como el nomadismo, la trashumancia, el pastoreo, las dificultades de la penetración de la civilización en la montaña o la *vendetta*, abordados por Braudel en su famosa obra sobre el Mediterráneo, quedan retratados en el filme *Cuerno de Cabra* (1972) de Metodi Andonov, que, como en otros casos, se acompaña de una ficha de estudio para orientar el visionado. Diversos aspectos sobre familia y sociedad en *El regreso de Martín Guerre* (1982, junto con partes del libro de Davis, 2013) o en *La joven de la perla* (filme de 2003), así como el absolutismo y la corte en *La toma del poder por Luis XIV* (1966) de Roberto Rossellini (unido a una selección de *La sociedad cortesana* de Norbert Elias), son algunos ejemplos de trabajo en docencia.

Ya en Ventura Rojas (2023b) se expuso el mismo plan de trabajo en investigaciones, allí con obras literarias y audiovisuales pertenecientes a la ciencia ficción, que aquí sintetizaremos en algunos aspectos y ampliaremos en otros. Se muestran en aquel capítulo las posibilidades que ofrece a la disciplina histórica un tipo de género narrativo

y poético de ficción fantástica que, como ya hemos dicho, no es el que suelen escoger las investigaciones de nuestro campo. Y es que la ciencia ficción se presta, de manera especial, a ese tipo de análisis como “laboratorio epistemológico de las Ciencias Sociales”, puesto que son estas últimas, no solamente las matemáticas, físicas y naturales, las que usualmente centran las premisas argumentales del género. Igualmente, la ciencia ficción, especialmente la literaria, es, según escribe Miquel Barceló (2015, p. 16), una “literatura de ideas”, “esencialmente un placer intelectual y atañe en primer lugar a la racionalidad del lector y, solo en segunda instancia, puede, a veces, llegar a ser un placer de tipo estético”. No obstante, existen también ejemplos sobresalientes de películas que desarrollan problemas trascendentales con una profundidad análoga a la de las mejores páginas escritas. En ese sentido, la mayor aportación del cine a la ciencia ficción ha sido el desarrollo de una poética audiovisual que viene, por otros medios, a llenar la escasez de ese ejercicio en el género literario (Roberts, 2016, p. 383-384).

Un primer paso para trabajar vehículos de experiencia y laboratorios epistemológicos, como en otras investigaciones en Historia, parte por el proceso de selección de fuentes atinentes al problema que deseamos formular. De manera muy frecuente, la inspiración de un problema epistemológico interesante, por parte de alguna de esas obras, se produce de manera inesperada, no buscada. En ese sentido, es importante incorporar, para la inspiración previa y como alimento durante el análisis desarrollado en la investigación, lo que Gumbrecht (2010, p. 165-177) dice respecto a la “lectura en busca de la *Stimmung*”: “el tono, atmósfera o aroma de un texto [...] implica un potencial digno de ser desarrollado por una *ontología* de la literatura. [...] nos permitirá percibir las modalidades en que los textos, como realidades físicas significativas y materiales, envuelven literalmente a sus lectores tanto física como emocionalmente”.

Por lo demás, el tema elegido para la investigación siempre será, en sí mismo, contingente respecto al interés de este y la justificación del esfuerzo de investigación; no por su naturaleza en sí, sino con la condición de formularlo mostrando esa importancia y pertinencia. Contestamos así a no pocos profesionales que critican la investigación “por amor al arte o a la ciencia” ante a su postura de que debería primar “el compromiso social o con su época”. A lo segundo contestó Bloch (2001, p. 64) con aquello de que quienes son profesionales de Clío son “más hijos de su tiempo que de sus padres”. Sobre lo primero, no pocos errores se han cometido en nombre de un compromiso social que, al degenerar en militancia partidista, sacrifica a su causa el entendimiento riguroso de los hechos (más allá de las interpretaciones que hagamos); todo ello amparado en la premisa del “bien superior”, bajo cuya sombra se han cometido (más que por egoísmo) los mayores crímenes de la Historia de la humanidad (Koestler, 1994). Ante a ello (Ventura Rojas, 2018, p. 308-310), el compromiso fundamental que, a nuestro juicio, deben sellar y mantener quienes ejercen oficios relacionados con la Historia, es el de ser buenos profesionales, académica y éticamente responsables de sus actos¹⁵. Lo demás atañe a su dimensión personal (existen “buenos profesionales” y, a la vez “malas personas”, aunque no nos guste y no es lo deseable).

Volviendo a las fuentes o, en ese caso, los vehículos de experiencia que se analizarán como laboratorios epistemológicos, si bien las obras de mayor complejidad y mérito artístico e intelectual serán de una gran utilidad, también sirven, a su modo, las de calidad más ínfima o desdeñable, de acuerdo con la ley de Sturgeon de que “el noventa por ciento de cualquier cosa es basura” (Barceló, 2015, p. 19-20). Quienes se dedican a indagar

¹⁵ En ese sentido, uno de los mejores laboratorios epistemológicos para profesionales y público en general es la película *Denial* (2016) de Mick Jackson, basada en el juicio entablado por David Irving contra la historiadora Deborah Lipstadt.

en el pasado, especialmente en arqueología, deben conformarse muy comúnmente con analizar “materiales de desecho” o “ya desechados”, aunque tuvieran anteriormente mayor valía. De nuevo, es la creatividad y rigor del problema de investigación y no la calidad de la fuente lo que importan a la hora de llevar a cabo un buen trabajo. Eso sí, en los laboratorios epistemológicos se tiende a ser más selectivo-cualitativo que serial-cuantitativo, porque suele desarrollarse en estudios de cierta profundidad de materiales enjundiosos (independientemente de su calidad, puede ser “rico en errores o mentiras”); y porque, como en la nueva historia cultural (corriente en la que sobre todo podemos situar la epistemología que nos incumbe), buena parte de sus problemas abordan la anomalía, lo singular, lo sorprendente y que nos conduce a la desautomatización y extrañamiento, de índole formal y de contenidos.

Una vez seleccionados los materiales de estudio, es fundamental establecer la clasificación de géneros narrativos o poéticos, a veces en plural, porque muchas obras no se reducen a uno solo de ellos; y, más allá de etiquetar productos, esa acción sirve para delinear aspectos clave del diseño formal y de contenido, que van a condicionar en parte la forma en que se desarrolla un problema epistemológico en la obra. En el caso de la ciencia ficción, sus argumentos se concretan por medio de otros géneros narrativos como la épica (*space opera*), el terror u horror, el relato de detectives, policial o *noir* y *hard-boiled*, sátira, etcétera; más allá de la premisa de base ya mencionada del género como “narrativa de ideas” y lo contrafactual o “¿qué pasaría si...?” (“*what if*”), que ponen en movimiento todos relatos del género y constituyen una de sus definiciones (Del Rey, 1979, p. 11); así como el “*novum*”, novedad o innovación validada mediante la lógica cognoscitiva, que constituye la premisa y punto de partida de cada obra (Suvin, 1984, p. 94-95); y la dimensión del mercado cultural, la especialización en el mismo y el papel de los editores, en la polémica y mal comprendida definición de Norman Spinrad: “Ciencia ficción es todo lo que los editores publican bajo la etiqueta ‘ciencia ficción’” (*apud* Barceló, 2015, p. 39).

La formulación del marco teórico de la investigación partirá muchas veces del terreno de lo cultural, pero que puede y suele ser concomitante, según sea el caso con la política, sociedad, economía, religión o guerra, de manera que no es ocioso ni redundante reflexionar detenidamente sobre sus límites. En cuanto a los enfoques, pueden plantearse desde corrientes variadas: alguno de los tipos de Historia cultural, de las ideas o intelectual, de las mentalidades o las posibilidades de la nueva historia cultural (imaginarios, representaciones, discursos y/o prácticas). En ese sentido, nuestra experiencia y la de investigadores cuyos trabajos hemos dirigido proporcionan ejemplos que a continuación enumeraremos. En todos ellos, como en cualquier otro marco teórico, después de definir y explicar el marco referencial o enfoque, se desarrolla el marco conceptual, a partir de una enumeración y, después, explicación, uno por uno, de los tres conceptos clave que establecen y acotan un problema de investigación. El número no es caprichoso y, más allá de la posible vigencia de una tradición del pensamiento indoeuropeo, dos conceptos son casi siempre insuficientes a la hora de formular una propuesta bien delimitada; y, con más de tres, se corre el riesgo de que la investigación desborde los cauces de lo abordable en un proyecto de investigación, tesis o similares. Por su parte, cada uno de esos tres conceptos puede contener más de una palabra y, a su vez, para explicarlos puede recurrirse a su vez a otros; pero hay que tener claro que solamente una triada centra el problema y los demás son accesorios. Por lo demás, la explicación de esos tres conceptos clave en el marco teórico no puede limitarse a ser un glosario, sino que deben conectarse de manera que, al llegar al último, estaremos retomando el contacto con el primero. Y, si bien que el orden de los factores no altera el producto, lo fundamental es que cada investigador decida el que más le convenga

en su explicación en el marco teórico, que puede mantenerse o cambiar en otras partes del proyecto o tesis; porque una sólida formulación del problema de investigación pasa por verificar algo tan sencillo como que los tres conceptos clave se encuentren presentes en el título del trabajo y su objetivo general, articulando la explicación del resumen y, sobre todo, en la hipótesis, así como su reparto en los objetivos específicos. Si falta un concepto o hay otro en su lugar en alguna de las partes, no tendremos un problema bien delimitado. Igualmente, cada concepto será abordado con cierta predominancia o focalidad en cada uno de los tres capítulos que debería tener una tesis o trabajo de carrera, máster o doctorado, de cara a ser algo abordable de acuerdo con las condiciones actualmente predominantes¹⁶.

Al abordar “tiempo circular y sus implicaciones filosóficas en la narrativa de ciencia-ficción: *Matadero Cinco* y *Watchmen*”, Ventura Rojas (2015) definió el problema de investigación tanto el concepto inicial del título como las “clasificaciones genéricas” de la novela y el cómic (ambos con adaptaciones cinematográficas), así como, en tercer lugar, las “voces narrativas” que hay en cada una. En “¿Futuro pasado? Verdad e imaginación en el filme *O-bi, O-ba: el fin de la civilización*, de Piotr Szulkin”, Ventura Rojas (2017a) planteó analizar la película como microcosmos en el que tanto especialistas como el público en general pueden reflexionar en torno a los conceptos de “anomia y alienación”, así como el papel del “mito y las prácticas o rituales” a la hora de configurar la dinámica de una sociedad de supervivientes a una hipotética guerra nuclear, residentes en un refugio, en el cual se desarrolla la trama de esa “obra ucrónica y distópica” (tercer concepto).

En el trabajo sobre las series televisivas *El ministerio del tiempo* y *Dark* (Ventura Rojas, 2020), la problemática se planteó en torno a “representaciones de las identidades culturales española y alemana”, desde una cierta dimensión constructivista, así como “ciencia ficción, ficción fantástica y de ambientación histórica”, mientras que el tercer concepto, laboratorio epistemológico, no se formuló explícitamente y, por tanto, a pesar de los valiosos resultados obtenidos, nos queda la sensación de trabajo incompleto en algún aspecto o, cuanto menos, susceptible de ser ampliado.

El término *laboratorio de Historia*, aplicado, en cierta medida al relato de ficción abordado, pero, de forma más central, al contexto histórico-literario en que se concibió y publicó, sí apareció explícitamente en Ventura Rojas (2021): “‘La carrera de la Reina Roja’: Asimov enseña historia de la ciencia a través de la ciencia ficción”. Se contempla también, para situar el problema de investigación, el concepto *paradigmas de Historia de la ciencia (y del conocimiento)*, así como acabó cristalizando “influencias literarias” (abarcando tanto las lecturas como el entorno literario del “Buen Doctor”). También se incluyen algunas orientaciones sobre las posibilidades didácticas del empleo del relato de Asimov en la docencia de contenidos históricos, pero el centro de su problema y enfoque es la Historia intelectual, con algunos aspectos de mentalidades e imaginarios.

Se aborda como telón de fondo del trabajo que, durante la primera mitad del siglo XX, se constituyó como disciplina académica la Historia de la ciencia. Al mismo tiempo, la concepción histórica anteriormente existente de su desarrollo, a partir de “saltos” provocados por grandes hitos, figuras, inventos y descubrimientos (digamos “historia centrada en acontecimientos”), fue siendo cuestionada y desplazada académicamente por concepciones en torno al cambio social que, bajo diferentes ópticas de análisis, acompaña a los fenómenos de innovación. Con esas innovaciones en el plano académico (desde Tannery y Sarton a Kuhn o de Solla Price, pasando por Merton, Bachelard, Koyré, Sorokin, Needham o Koestler), se dieron también otras, al mismo tiempo y de forma

¹⁶ Diferentes de las que vivió quien escribe estas líneas cuando realizó su tesis doctoral según los parámetros de las antiguas tesis de Estado francesas.

paralela, en la ciencia ficción, y el caso de Asimov y su relato, extrapolable a otros escritores, centran el interés del capítulo. Así, la consolidación de la ciencia ficción como género narrativo y de la Historia de la ciencia en la academia habría sido posible gracias a espacios de intercambio de ideas y debate. En la primera, la formación científica y pretensiones de rigor de los escritores habían experimentado un fuerte crecimiento, ayudado por las redes de comunicación (revistas y clubes), y, dentro de ellas, el papel de los editores o, más concretamente, de John W. Campbell Jr. Por su turno, tuvimos la ocasión de desarrollar el tema del papel decisivo de las revistas en la conformación de la ciencia ficción como género al dirigir la tesis de Javier Alejandro García Moena (2023)¹⁷.

Siguiendo, González González (2016) abordó la importancia de los contenidos del universo multimedia de *Assassins' Creed*, a la hora de recoger y plantear el pensamiento de Maquiavelo de manera muy precisa y certera, aunque al servicio de una premisa de ficción, con los condicionantes que el diseño de esta última plantea en el desarrollo de ese "microcosmos de ficción histórica" en videojuegos y novelas principalmente. Su enfoque de historia cultural se centró en la ideología, mentalidades y representaciones presentes en la selección multimedia (videojuegos, novelas y otros recursos), con los conceptos clave "verdad", "libertad" y "conocimiento", que se aplican a la filosofía de Maquiavelo en sus textos y suya representación en ese universo multimedia.

Saltando al mundo del cómic, en *Todos somos mutantes: discriminación político-racial contemporánea a partir de X-Men*, Contreras Arguto y Sepúlveda Salas (2017) plantearon un enfoque sobre discursos, representaciones e imaginarios, con un marco conceptual en torno a "normalidad", "discriminación" y "mutante", aplicado al análisis de una selección de arcos de la serie de cómics X-Men de Marvel. Una propuesta similar fue *Representaciones de la convivencia, xenofobia y marginalidad: un análisis de seis filmes de ciencia ficción del siglo XXI*, de Cárdenas Millalonco y Navarrete Morales (2019), cuyos conceptos clave figuran en el título. Por su parte, *La mujer japonesa en Gekkan shōjo Nozaki-kun: la sociedad y los conflictos actuales reflejados en el mundo de dos dimensiones* (Carrasco Barrera, 2019) combina en su enfoque mentalidades, ideología y representaciones, conectados con conductas y roles sociales, así como los conceptos clave "género", "mentalidades e imaginarios" y "anime".

Educación, emocionalidad y cine: estrategias didácticas para el aprendizaje significativo a través de "Los juegos del hambre y sus elementos totalitarios" (Castro González; Henríquez Melipil, 2020) planteó varias planificaciones de análisis, en contextos de educación formal, de la mencionada película para entender los sistemas totalitarios, siendo conceptos clave "aprendizaje significativo y emocionalidad", "ficción distópica juvenil" y "sistemas totalitarios". Por su vez, *Mujeres de hielo, mujeres de fuego: poder femenino en la obra de George R. R. Martin* (Cortes Pichinao, 2020) centró su problema en los conceptos "mujer", "roles de género" y "poder", para el análisis de la serie de novelas *Canción de Hielo y Fuego*.

Todos esos trabajos de grado se desarrollaron desde la propuesta de los componentes del oficio de historiador y los primeros pasos de la concepción *laboratorios epistemológicos*, antes de la consolidación del esquema Historia 5D, con lo cual merece indicarse la oportunidad de aprender tanto de los aciertos como de los errores y dificultades a la hora de desarrollar o guiar dichas investigaciones.

¹⁷ Las tesis mencionadas a continuación pueden buscarse en: <https://repositorio.udec.cl/>. Acceso en: 14 oct. 2025.

CODA

Volviendo a los trabajos de cosecha propia, la concepción de laboratorios epistemológicos ha sido aplicada al análisis de documentales de la BBC de facturas muy innovadoras y que, por desgracia, aún no han cosechado el respeto y reconocimiento que merecen en el ámbito académico, pero sí han gozado de gran popularidad entre el público en general: “Recreación histórica, desautomatización y extrañamiento para entender las relaciones pasado, presente y futuro en los documentales de Lucy Worsley”; y “La experiencia del pasado histórico: paradoja soluble a través de la recreación histórica y medios audiovisuales (*BBC Historic Farm Series*)” (Ventura Rojas, 2021; 2024; 2025a). La madurez epistemológica de ambos trabajos comienza a demostrarse ya en el enunciado de los tres conceptos clave y el enfoque explícito de laboratorios epistemológicos, que además planteó la necesidad de resolver la paradoja del segundo trabajo a través del concepto *experiencia* y, así, sentar las bases de Historia 5D. Todo ello se ha consolidado y ampliado en los trabajos “en prensa” citados al final de las “Referencias” del presente artículo, así como en los de Betanzo Norambuena (2025), García Moena (2023) y en coautoría con Sepúlveda que integran este dossier. El primero y el tercero, además, abren camino al estudio que, más allá de los contenidos y las formas de productos artísticos y culturales, se adentra en las posibilidades de abordar la interacción multimedia como fuerza constructora de identidades, a la vez modelada por las estructuras narrativas y poéticas de los artefactos culturales en torno a los cuales se desenvuelven: ver la tesis de Betanzo Norambuena (2025) sobre la saga de videojuegos S.T.A.L.K.E.R. y el *modding* y *fan art* vinculado a ella, constatándose en ellos una identidad ruso-ucraniana común.

Esperamos que la explicación haya sido lo más completa y sinóptica posible, al exponer nuestro marco epistemológico que, reconocemos, sigue siendo una empresa en construcción, en la que queda mucho por hacer. Ojalá el presente trabajo pueda constituir un punto de encuentro entre intereses mutuos de diferentes grupos de investigación, así como fuente de inspiración y marco para profesionales y curiosos, especialmente los más jóvenes, que serán quienes construyan (o no) un nuevo paradigma historiográfico en el siglo XXI.

REFERENCIAS

ALÍA MIRANDA, Francisco. **Técnicas de investigación para historiadores: las fuentes de la Historia**. Madrid: Síntesis, 2005.

ANKERSMIT, Frank. **Experiencia histórica sublime**. Santiago de Chile: Palinodia, 2008.

ANKERSMIT, Frank. **Giro lingüístico, teoría literaria y teoría histórica**. Buenos Aires: Prometeo, 2011.

APPLEBY, Joyce; HUNT, Lynn; JACOB, Margaret. **La verdad sobre la historia**. Santiago de Chile: Andrés Bello, 1998.

AURELL, Jaume. **Theoretical perspectives on historians’ autobiographies: from documentation to intervention**. Nueva York y Londres: Routledge, 2019.

AURELL, Jaume. **Historians' autobiographies as historiographical inquiry: a global perspective**. Cambridge: Cambridge University Press, 2024.

BARCELÓ, Miquel. **Ciencia ficción: nueva guía de lectura**. Barcelona: B, 2015.

BETANZO NORAMBUENA, Lucas. **La interacción multimedia de S.T.A.L.K.E.R.: imaginarios y representaciones de identidades ruso-ucranianas en videojuegos, música y entretenimiento del bidecenio del siglo XXI**. Tesis (Magister en Historia) – Universidad de Concepción, Concepción, 2025.

BLOCH, Marc. **Apología para la historia o el oficio de historiador**. México: Fondo de Cultura Económica, 2001.

BRAVEHEART. Dirección: Mel Gibson. 1995. Película.

BRUNNER, Edward M.; TURNER, Victor W. (org.). **The anthropology of experience**. Urbana y Chicago: University of Illinois Press, 2001.

CÁRDENAS MILLALONCO, Sebastián; NAVARRETE MORALES, Francisco. **Representaciones de la convivencia, xenofobia y marginalidad: un análisis de seis filmes de ciencia ficción del siglo XXI**. Tesis (Grado en Pedagogía en Historia y Geografía) – Universidad de Concepción, Concepción, 2019.

CARR, David. **Tiempo, narrativa e historia**. Buenos Aires: Prometeo, 2015.

CARR, David. **Experiencia e historia: perspectivas fenomenológicas sobre el mundo histórico**. Buenos Aires: Prometeo, 2017.

CARRASCO BARRERA, Francisco Javier. **La mujer japonesa en *Gekkan shōjo Nozaki-kun*: la sociedad y los conflictos actuales reflejados en el mundo de dos dimensiones**. Tesis (Grado en Pedagogía en Historia y Geografía) – Universidad de Concepción, Concepción, 2019.

CASTRO GONZÁLEZ, Claudio; HENRÍQUEZ MELIPIL, Jessenia. **Educación, emocionalidad y cine: estrategias didácticas para el aprendizaje significativo a través de "Los juegos del hambre y sus elementos totalitarios"**. Tesis (Grado en Pedagogía en Historia y Geografía) – Universidad de Concepción, Concepción, 2020.

CHALMERS, Alan. **¿Qué es esa cosa llamada ciencia?** Madrid: Siglo XXI, 2005.

COLES, John. **Archaeology by experiment**. Abingdon y Nueva York: Routledge, 2015.

CONTRERAS ARGUTO, Claudia; SEPÚLVEDA SALAS, Pablo. **Todos somos mutantes: discriminación político-racial contemporánea a partir de X-Men**, sus autores. Tesis (Grado en Pedagogía en Historia y Geografía) – Universidad de Concepción, Concepción, 2017.

CORNES PICHINAO, Constanza. **Mujeres de hielo, mujeres de fuego: poder femenino en la obra de George R. R. Martin**. Tesis (Grado en Pedagogía en Historia y Geografía) – Universidad de Concepción, Concepción, 2020.

DAVIS, Natalie Zemon. **El regreso de Martin Guerre**. Madrid: Akal, 2013.

DEL REY, Lester. **The world of science fiction: 1926–1976. The History of a Subculture**. Nueva York: Ballantine, 1979.

DENIAL. Dirección: Mick Jackson. 2016. Película.

DERRIDA, Jacques. **Espectros de Marx**. Madrid: Trotta, 1998.

DOMANSKA, Ewa. The material presence of the past. **History and Theory**, v. 45, n. 3, p. 337-348, 2006.

ELIAS, Norbert. **Sobre el tiempo**. México: Fondo de Cultura Económica, 2013.

FINE, Ruth. **La desautomatización en literatura**. Gaithersburg: Hispamérica, 2000.

GARCÍA MOENA, Javier Alejandro. **Futuros del ayer, pasado del hoy: recepción, implicación ideológica y desarrollo de la distopía estadounidense en la ciencia ficción chilena (1980–2010)**. Tesis (Magister en Historia) – Universidad de Concepción, Concepción, 2023.

GHOSH, Ranjan; KLEINBERG, Ethan. **Presence: philosophy, history, and cultural theory for the twenty-first century**. Ítaca y Londres: Cornell University Press, 2013.

GINZBURG, Carlo. **Ojazos de madera: nueve reflexiones sobre la distancia**. Barcelona: Península, 2000.

GINZBURG, Carlo. **El hilo y las huellas: lo verdadero, lo falso, lo ficticio**. México: Fondo de Cultura Económica, 2010.

GINZBURG, Carlo. **Tentativas**. Bogotá: Desde Abajo, 2014.

GONZÁLEZ GONZÁLEZ, Carlos Francisco Eliecer. **Nada es verdad ¿Todo está permitido?** Una mirada a las bases de la ideología de la saga Assassin's Creed a través de los ojos de Maquiavelo, Ezio y Altaïr. Tesis (Grado Pedagogía en Historia y Geografía) – Universidad de Concepción, Concepción, 2016.

GRAFTON, Anthony. **Los orígenes trágicos de la erudición**. México: Fondo de Cultura Económica, 1998.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Production of presence: what meaning cannot convey**. California: Stanford University Press, 2003.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Lento presente: sintomatología del nuevo tiempo histórico**. Madrid: Escolar y Mayo, 2010.

HARTOG, François. **Creer en la historia**. Providencia: Universidad Finis Terrae, 2014.

HAYDU, George G. (org.). **Experience forms: their cultural and individual place and function**. The Hague, Paris y Nueva York: Mouton, 1979.

IGGERS, Georg. **La historiografía del siglo XX: desde la objetividad científica al desarrollo posmoderno**. México: Fondo de Cultura Económica, 2012.

INTERSTELLAR. Dirección: Christopher Nolan. 2014. Película.

JABLONKA, Ivan. **La historia es una literatura contemporánea: manifiesto por las ciencias sociales**. México: Fondo de Cultura Económica, 2016.

KLEINBERG, Ethan. **Historia espectral: por un enfoque deconstructivo del pasado**. Santiago de Chile: Palinodia, 2021.

KLEINBERG, Ethan; SCOTT, Joan Wallach; WILDER, Gary. **Theses on theory of history. Wild on Collective**, 2018. Disponible en: <https://historyandtheory.org/theoryrevolt>. Acceso en: 30 abr. 2025.

KOESTLER, Arthur. *Ad maiorem gloriam*. **Fulkro**, n. 1, 1994. Disponible en: <https://omegalfa.es/downloadfile.php?file=libros/ad-mayorem-gloriam.pdf>. Acceso en: 30 abr. 2025.

KOSELLECK, Reinhardt. **Futuro pasado: para una semántica de los tiempos históricos**. Barcelona: Paidós, 1993.

KRIPAL, Jeffrey. **Autores de lo imposible: lo paranormal y lo sagrado**. Barcelona: Kairós, 2012.

LANGLANDS, Alex. **Cræft: an inquiry into the origins and true meaning of traditional crafts**. Nueva York y Londres: W. W. Norton & Co., 2018.

LE GOFF, Jacques. **Pensar la historia**. Barcelona: Paidós, 1991.

LOWENTHAL, David. **El pasado es un país extraño**. Madrid: Akal, 2010.

LUKACS, John. **El futuro de la Historia**. Madrid: Turner, 2011.

LUKACS, John. **Últimas voluntades**: memorias de un historiador. Madrid: Turner, 2013.

MUÑOZ DELAUNOY, Ignacio. **Hayden White y los historiadores**: la historia como literatura. Santiago de Chile: Fondo de Cultura Económica, 2021.

PEARCE, Joseph. **Tolkien**: hombre y mito. Barcelona: Minotauro, 2003.

PHILLIPS, Mark Salber. **On historical distance**. Nueva Haven y Londres: Yale University Press, 2013.

PIHLAINEN, Kalle. **La obra de historia**. Santiago de Chile: Palinodia, 2019.

REBELLO CARDOSO JR., Hélio. Presencia: la paradoja del tiempo histórico en el debate sobre experiencia y la representación del pasado en Eelco Runia y Frank Ankersmit. In: CORTI, Paola; MORENO, Rodrigo; VALDIVIA, José Antonio (org.). **Las paradojas de la historia**. Gijón: Trea, 2024. p. 87-97.

ROBERTS, Adam. **The history of science fiction**. Londres: Palgrave MacMillan, 2016.

RUNIA, Eelco. **Moved by the past**: discontinuity and historical mutation. Nueva York: Columbia University Press, 2014.

SCARFACE. Dirección: Howard Hawks. 1932. Película.

SCARFACE. Dirección: Brian de Palma. 1980. Película.

SEIXAS, Peter; MORTON, Tom. **The big six**: historical thinking concepts. Toronto: Nelson Education, 2013.

SERNA, Justo. **Héroes alfabéticos**: por qué hay que leer novelas. Valencia: Publicacions de la Universitat de València, 2008.

SHANKS, Michael. **Experiencing the past**: on the character of archaeology. Londres y Nueva York: Routledge, 1992.

SOTO GAMBOA, Ángel. **El presente es historia**. Santiago de Chile: Centro de Estudios Bicentenario-CIMAS, 2006.

SUVIN, Darko. **Metamorfosis de la ciencia ficción**. México: Fondo de Cultura Económica, 1984.

TAMM, Marek; ZELENÁK, Eugen. In a parallel world: an introduction to Frank Ankersmit's philosophy of history. **Journal of the Philosophy of History**, v. 12, n. 3, p. 325-344, 2018. <https://doi.org/10.1163/18722636-12341401>

TOZZI, Verónica. **La historia según la nueva filosofía de la historia**. Buenos Aires: Prometeo, 2009.

VARGAS LLOSA, Mario. **La verdad de las mentiras**. Madrid: Punto de Lectura, 2007.

VENTURA ROJAS, José Manuel. Tiempo circular y sus implicaciones filosóficas en la narrativa de ciencia-ficción: Matadero Cinco y Watchmen. In: ALBURQUERQUE-GARCÍA, Luis; GARCÍA BARRIENTOS, José-Luis; ÁLVAREZ ESCUDERO, Roberto (org.). **Escritura y teoría en la actualidad**. Madrid: CSIC, 2015. p. 563-575.

VENTURA ROJAS, José Manuel. ¿Futuro pasado? Verdad e imaginación en el filme *O-bi, O-ba: el fin de la civilización*, de Piotr Szulkin. In: CORTI, Paola; MORENO, Rodrigo; WIDOW, José Luis (org.). **La verdad en la Historia: inventio, creatio, imaginatio**. Santiago de Chile: RIL, 2017a. p. 239-261.

VENTURA ROJAS, José Manuel. Historia y periodizaciones en Jacques Le Goff: balance y prospectiva historiográfica. **Theuth**, n. 4, p. 85-109, 2017b.

VENTURA ROJAS, José Manuel. Historia e identidad: percepción del pasado, evocación, empatía, extrañamiento y alteridad. In: CORTI, Paola; MORENO, Rodrigo; WIDOW, José Luis (org.). **La utilidad de la historia**. Gijón: Trea, 2018. p. 287-313.

VENTURA ROJAS, José Manuel. Desafíos de las identidades europeas desde las ficciones de la pequeña pantalla: los casos de *El Ministerio del Tiempo* y *Dark*. In: BRAVO VILLALOBOS, Paula; ASTROZA SUÁREZ, Paulina (org.). **Temas actuales de Europa: una mirada multidisciplinaria**. Valencia: Tirant lo Blanch, 2020. p. 151-164.

VENTURA ROJAS, José Manuel. Recreación histórica, desautomatización y extrañamiento para entender las relaciones pasado, presente y futuro en los documentales de Lucy Worsley. In: CORTI, Paola; MORENO, Rodrigo; WIDOW, José Luis (org.). **Las categorías de la historia: pasado, presente, futuro**. Gijón: Trea, 2021. p. 163-182.

VENTURA ROJAS, José Manuel. El paradigma "Historia 5D", la dimensión "experiencia" y laboratorios epistemológicos en la enseñanza e investigación de la disciplina. In: BERMÚDEZ VÁZQUEZ, Manuel; MACHO REYES, Rafael Diego (org.). **Uso de razón: argumentos y ley a lo largo de la historia de la filosofía**. Madrid: Dykinson, 2023a. p. 209-231.

VENTURA ROJAS, José Manuel. La ciencia ficción como laboratorio epistemológico para la historia y ciencias sociales. In: CALLE RECABARREN, Marcos; DE TORO, José Miguel (org.). **Los laberintos de Clío: experiencias teórico-metodológicas en investigación histórica**. Concepción: Ediciones UCSC, 2023b. p. 45-74.

VENTURA ROJAS, José Manuel. La experiencia del pasado histórico: paradoja soluble a través de la recreación histórica y medios audiovisuales (*BBC Historic Farm Series*). In: CORTI, Paola; MORENO, Rodrigo; VALDIVIA, José Antonio (org.). **Las paradojas de la historia**. Gijón: Trea, 2024. p. 383-408.

VENTURA ROJAS, José Manuel. El lenguaje de Dudo Errante (*Riddley Walker*): “vehículo de experiencia” y “laboratorio epistemológico” para la Historia y las Ciencias Sociales. In: ALEXANDRE, Marcela; CISTERNAS, Cristian; MARTÍNEZ, Pablo (org.). **Ciencia ficción: espacio abierto**. Escrituras del porvenir. Concepción: Escaparate, 2025a. (en prensa).

VENTURA ROJAS, José Manuel. Erudición, experiencia y oficio (*craeft*) para analizar y proyectar el canon en la disciplina histórica. In: CORTI, Paola; MORENO, Rodrigo; VALDIVIA, José Antonio (org.). **El canon en la historia**. Gijón: Trea, 2025b. p. 169-191.

VERA POSECK, Beatriz. **Imágenes de la locura: la psicopatología en el cine**. Madrid: Calamar, 2006.