



Historia Crítica

ISSN: 0121-1617

hcritica@uniandes.edu.co

Universidad de Los Andes

Colombia

Melo Flórez, Jairo Antonio

Historia digital: la memoria en el archivo infinito

Historia Crítica, núm. 43, enero-abril, 2011, pp. 82-103

Universidad de Los Andes

Bogotá, Colombia

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=81122475006>

- ▶ Cómo citar el artículo
- ▶ Número completo
- ▶ Más información del artículo
- ▶ Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica

Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal

Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

ARTÍCULO RECIBIDO: 9 DE  
SEPTIEMBRE DE 2010;  
APROBADO: 23 DE OCTUBRE  
DE 2010; MODIFICADO: 26  
DE OCTUBRE DE 2010.

## **Historia digital: la memoria en el archivo infinito**

### RESUMEN

El problema que aborda este artículo son los retos y posibilidades que brinda la Web 2.0 a los historiadores dentro de un contexto globalizado, con un archivo que crece de manera exponencial y caótica, pero que representa la memoria digital de la sociedad global posmoderna. Se analiza el concepto de memoria digital con relación a la cultura impresa y la memoria oral; la construcción colectiva del hipertexto y el papel de las redes sociales en la construcción de lo que se ha llamado el archivo infinito, así como la manera de abordarlo con criterios históricos.

### PALABRAS CLAVE

*Historia digital, método histórico, historia oral, memoria, tecnología de la información, minería de datos.*

## **Digital history: memory in the infinite archive**

### ABSTRACT

The basic problem that this article addresses are the challenges and possibilities that Web 2.0 offers historians in a globalized world: an archive that grows exponentially and chaotically, but that represents the digital memory of postmodern global society. It analyzes the concept of digital memory in relation to print culture and oral memory; the collective construction of hypertext; and the role that social networks have in the construction of what has been called the infinite archive. It also reflects on how to approach this infinite archive with historical criteria.

### KEY WORDS

*Digital history, historical method, oral history, memory, information technology, data mining.*



Jairo  
Antonio  
Melo Flórez

Historiador de la Universidad Industrial de Santander (Bucaramanga, Colombia), con estudios en eLearning 2.0 de la Universidad Camilo José Cela (Madrid, España). Estudiante de la Maestría en Historia de la Universidad Industrial de Santander. Coordinador del proyecto de Historia digital, Historia Abierta y del componente de educación virtual del programa Agroindustrial por Ciclos Propedéuticos, de la Universidad Industrial de Santander. Miembro del grupo de investigación “Políticas, Sociabilidades y Representaciones Histórico-Educativas” (categoría B en Colciencias). Sus intereses investigativos se han centrado en la historia del crimen y la administración de justicia y en la historia digital. Su más reciente publicación es el artículo, “Pasión y Honor. Elementos Culturales del Homicidio en la Provincia de Soto (Santander) de 1903 a 1930”. *Anuario de Historia Regional y de las Fronteras* 15 (2010): 119 - 140 jairomelo@historiaabierta.org

# Historia digital: la memoria en el archivo infinito<sup>1</sup>

La empresa que hemos acometido es tan vasta que abarca —ahora lo sé— el mundo entero.

Jorge Luis Borges, "El Congreso"<sup>1</sup>

## INTRODUCCIÓN<sup>2</sup>

Es imposible abordar la historia digital sin pensar en la historia global, y pensar en la historia global para aquellos que estamos “entrenados” desde nuestra formación al abordaje detallado de una pequeña parte del mundo es algo bastante complejo. El ejercicio, sin embargo, es sumamente satisfactorio, pues de hecho mentalmente conecta al historiador con la abrumadora red de relaciones que implica un asunto denominado la Web 2.0<sup>3</sup>, la multiplicidad de lenguajes en la cual está representada esta historia, así como la vertiginosidad del cambio, la debilidad de la permanencia y la digitalización de la realidad material a la cual nos enfrentamos dentro de la globalización e Internet.

Hugo Fazio Vengoa ha señalado que la historia global desplaza el laboratorio del historiador del archivo a la biblioteca<sup>4</sup>. Asimismo, la historia digital desplaza el archivo del historiador de la biblioteca a la

• El presente artículo hace parte de Historia Abierta, proyecto de Historia digital avalado por la Facultad de Ciencias Humanas de la Universidad Industrial de Santander, que viene trabajando desde agosto del 2009. En el momento el proyecto no recibe recursos de ninguna entidad y se sostiene de los aportes de los investigadores, entre los que se incluyen estudiantes de pregrado de últimos niveles y profesionales en Historia. La investigación de la cual hace parte este artículo busca evaluar las posibilidades de la

Web 2.0 para la historia, los historiadores y la enseñanza de la historia, para lo cual se combina un desarrollo teórico y la implementación empírica a través de proyectos englobados en el sitio <http://historiaabierta.org>.

1. Jorge Luis Borges, *El Libro de Arena* (Madrid: Alianza Editorial, 1998), 21.
2. Las citas en otros idiomas han sido traducidas al castellano con el fin de facilitar la lectura. Se ha tratado de ser lo más fiel posible para mantener la fluidez del texto sin afectar la fiabilidad de sus fuentes. Asimismo, algunos de los enlaces a las referencias de Internet han sido acortados mediante el servicio <http://cortas>, ofrecido por el diario *El País* de España, con el ánimo de permitir una consulta posterior más cómoda por parte de los lectores, que se hace algo compleja por algunos enlaces bastante intrincados. En la bibliografía, todos los enlaces se presentan desplegados en caso de que el enlace corto no funcione.
3. Web 2.0 es un término adjudicado a Tim O'Reilly, cuyo artículo fundacional “What is Web 2.0?”, es considerado como el fundamento del concepto Web 2.0, aunque realmente fue construido en conjunto con Dale Dougherty, miembro participante de la compañía O'Reilly Media, y que aunque se ha tomado más en su carácter sociológico en torno a la generación de una Web abierta y participativa, el término surge como una evaluación de las tendencias en la Web para el desarrollo de software y sus modelos de negocio. Tim O'Reilly. “What is Web 2.0? Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software”, en <http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html> (consultado el 25/10/2010).
4. Hugo Fazio Vengoa, “La historia global y su conveniencia para el estudio del pasado y del presente”, *Historia Crítica*, Edición Especial (2009): 313.

Web<sup>5</sup>, lo cual hace que el laboratorio del historiador sea aún más vasto, pero no necesariamente más rico. La historia digital es de hecho una historia global, porque depende necesariamente de un contexto globalizado, difícilmente se pueden hallar fronteras en una figuración donde incluso existe un idioma dominante, el inglés, y un formato único, la pantalla del ordenador, ya sea éste de escritorio, portátil o móvil. Sin embargo, es una acumulación de historias locales que se enfrentan a lo global; al contrario de lo esperado, son las historias subalternas, las memorias ocultas y ocultadas las que se han visto emerger en el marco de la historia digital, antes que el dominio de un discurso proveniente de los Estados o de las compañías supranacionales<sup>6</sup>.

El problema básico que aborda este artículo es: ¿cuáles son los retos y posibilidades que brinda la Web 2.0 a los historiadores? Y más aún, ¿hasta qué punto la Web 2.0 le permite a los historiadores asumir los problemas de investigación propios de su contexto de una manera global(izada)? Obviamente, un artículo no permite abordar estos problemas con la profundidad necesaria, pero por lo menos abre el espacio para un debate que rápidamente deja de ser ajeno a la realidad del historiador colombiano.

Se busca problematizar algunos aspectos de la historia digital, con el fin de encontrar la relación entre la Web 2.0 y la historia, especialmente en torno a seis aspectos: en primer lugar, la relación entre historia, memoria y materiales históricos digitales; en segundo lugar, el hipertexto, la construcción social del mismo en la Web 2.0 y el debate entre la desaparición del libro y su transformación al formato digital; en un tercer momento se analizará la relación redes sociales y construcción de conocimiento histórico y análisis historiográfico, así como la conservación de los materiales históricos que son producidos vertiginosamente en estas redes; finalmente, se tratará el problema del abordaje de lo que William J. Turkle ha denominado el Archivo infinito, y el papel de la minería de datos textuales como una manera de enfrentar el problema. A manera de conclusión, se hacen algunas apreciaciones relacionadas con el sentido mismo de la historia digital, y hasta qué punto ésta puede convertirse en una ciberhistoria.

#### 1. HISTORIA DIGITAL, MEMORIA DIGITAL

En términos archivísticos, la memoria digital se refiere básicamente a la conservación de los documentos digitales, producidos principalmente por organizaciones<sup>7</sup>. Esto ha implicado una relación bastante profunda entre la memoria y el archivo como

5. La Web, como es mejor conocida la World Wide Web, tiende a confundirse con Internet, usándose como sinónimos. Sin embargo, la Web es un servicio de Internet que se diferencia de otros servicios como el protocolo de envío de correo electrónico (smtp), la transmisión de archivos (ftp y P2P), el chat (irc), la mensajería instantánea, la telefonía ip (VoIP), televisión (iptv), los boletines electrónicos (nntp), el acceso a otros dispositivos (telnet) y hasta los juegos en línea. La historia digital ha tendido a relacionarse más con el servicio Web que con otros servicios de Internet, al igual que lo ha hecho la educación virtual, a diferencia de la tendencia que siguen los mercados de abarcar todos los servicios posibles para el acercamiento a los clientes.

6. Hugo Fazio Vengoa, "La historia global", 318.

7. Blanca Rodríguez Bravo, "Los repositorios de información, guardianes de la memoria digital", *Annales de documentación* 10 (2007): 362.

conservador de la memoria nacional. El predominio del archivo y de la fuente escrita para el ejercicio de la historia ha hecho que se considere ésta como una memoria limitada, relacionada en buena medida con las instituciones estatales, los personajes relevantes y las organizaciones religiosas. Frente a esto se han elevado manifestaciones que rechazan el predominio de las fuentes almacenadas en los archivos y rescatan nuevas fuentes y personajes, siendo el mayor exponente de esta tendencia la denominada historia oral.

Al igual que la historia oral, la historia digital parte de una fuente que no ha sido acumulada en los archivos históricos tradicionales –las fuentes digitales–, pero como lo dice su propia definición, “la historia digital es el proceso por el que los historiadores son capaces de utilizar las computadoras para hacer historia en formas que sería imposible hacerlo sin ellas”<sup>8</sup>. La historia digital no sólo se define por las fuentes que utiliza, sino además por la relación misma con la tecnología informática, con las bases de datos, la hipertextualización y las redes “para crear y compartir conocimiento histórico”<sup>9</sup>. De hecho, la relación entre historia oral e historia digital es tan estrecha que por lo general funcionan como tendencias afines, como en el caso del proyecto de historia oral de la Universidad de la Concordia, donde se aúnán la recolección de fuentes orales y la digitalización, acumulación y puesta en común de estas fuentes en video, audio y texto<sup>10</sup>.

Sin embargo, un aspecto sobre el que no ha profundizado la historia digital, a diferencia de la historia oral, es el papel del rescate de la memoria que no subyace en el archivo histórico tradicional, y teniendo en cuenta que una parte importante de los proyectos de historia digital tienen que ver con la recolección y conservación de documentos digitales, es claro que debe existir una relación entre el documento digital y la memoria colectiva. Con relación a la historia oral, Renán Vega resaltó la importancia de la oralidad en las culturas ágrafas y de ésta para la construcción de su memoria, y añade que en las culturas populares, donde estarían inscritos los indígenas, grupos negros, campesinos, ciertos sectores de la clase obrera, pobladores urbanos “marginales”, “la palabra sigue siendo la forma básica de comunicación”<sup>11</sup>. Roy Rosenzweig, por ejemplo, señaló cómo la memoria popular de Sandino se transmitió oralmente a través de canciones, lo cual contribuyó a las alianzas políticas en torno a la lucha revolucionaria del Ejército Sandinista y del Gobierno revo-

8. Orville Vernon Burton, “American Digital History”, *Social Science Computer Review* 23: 2 (Summer 2005), <http://cort.as/0IO1> (consultado el 25/10/2010).

9. Center for History and New Media, “What is Digital History?”, <http://chnm.gmu.edu/>, (consultado el 25/10/2010).

10. Centre for Oral History and Digital Storytelling, Departamento de Historia de la Universidad de la Concordia, <http://storytelling.concordia.ca/oralhistory/index.html> (consultado el 25/10/2010).

11. Renán Vega, “Las Fuentes orales y la enseñanza de la historia”, en *Déjenos hablar, profesores y estudiantes tejen historias orales en el espacio escolar*, eds. Renán Vega y Ricardo Castaño (Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional, 1999): 19.

lucionario de inicios de los ochentas en Nicaragua, pero también señala cómo para los conservadores norteamericanos, el recuerdo de la amenaza comunista le permitió al Gobierno estadounidense perdurar en la batalla contra el ejército comunista de Vietnam del Norte, y legitimó el envío de *contras* para liberar a Nicaragua<sup>12</sup>.

La historia oral ha estado relacionada ideológicamente con la memoria popular, en contraposición a la hegemónica, construida desde el archivo histórico tradicional, que sería el repositorio de los documentos producidos por las instituciones y los personajes que han jugado un papel dominante en la sociedad. Sin embargo, la historia digital no se ha declarado abiertamente partidaria de la recuperación de la memoria popular. El *Center for History and New Media* de la Universidad George Mason está dirigiendo un proyecto llamado Banco de Memoria Digital de Mozilla, un popular navegador web de código abierto y libre distribución, el cual tiene como objetivo “rescatar la historia de Firefox, Thunderbird, y de la comunidad entera de Mozilla”<sup>13</sup>. El problema radica en que aunque Firefox, Thunderbird y Mozilla son marcas registradas de la Fundación Mozilla, también representan una comunidad virtual que se identifica con los productos de dicha fundación y que asume una posición crítica frente a otras compañías, especialmente Microsoft y su navegador *Internet Explorer*. Esta comunidad se denomina a sí misma *mozillians* y *firefoxers*, e incluye a los desarrolladores y miembros ejecutivos de la Fundación Mozilla, a los contribuidores de mejoras y a los usuarios que se sienten identificados con el navegador.

Estamos frente a una comunidad no necesariamente subalterna, por lo general estudiantes, profesores universitarios, desarrolladores de *software* e incluso miembros de comunidades políticas que apoyan el *software libre* como una manera de confrontar el “monopolio Microsoft”. En este sentido, ésta es una comunidad que no es económica o intelectualmente marginal, pero tampoco es hegemónica. Los usuarios de Mozilla son partidarios del código abierto, pero también de la gratuitud del producto,

tienden a rechazar las rígidas leyes de derecho de copia y distribución afiliándose a licencias *Creative Commons*, con una débil capacidad de defensa legal, pero con un gran respaldo de la comunidad de usuarios.

Otro ejemplo es el Banco de Memoria Digital del Huracán Katrina y Rita<sup>14</sup>, el cual tiene como objetivo contribuir “a los esfuerzos en curso realizados por los historiadores y archivistas para conservar el registro de estas tormentas, mediante la recopilación de testimonios de primera mano, las imágenes en el lugar del siniestro, los mensajes en blogs y los podcasts”<sup>15</sup>. Según sus creadores, Sheilla A. Brennan

12. Susan Benson, Stephen Brier y Roy Rosenzweig eds., *Presenting the past, essays on history and the public* (Filadelfia: Marho, 1986): xv.

13. Mozilla Digital Memory Bank, “<http://mozillamemory.org/>” (consultado el 29/6/2010).

14. Hurricane Digital Memory Bank, “<http://hurricanearchive.org/>” (consultado el 29/6/2010).

15. Hurricane Digital Memory Bank, “<http://hurricanearchive.org/about>” (consultado el 29/6/2010).

y T. Mills Kelly, con este banco de memoria digital querían demostrar “cómo tú puedes crear un archivo digital y fomentar la participación del público sin perder la integridad de la evidencia recolectada o comprometer la privacidad de un colaborador”<sup>16</sup>. Asimismo, Brennan y Kelly muestran cómo una de las innovaciones de este tipo de repositorios es el llamado a la construcción colectiva, que es lo que los hace particulares:

“Cuando se construye un proyecto de recopilación digital, se entiende que éste existe en un lugar intermedio que hemos llamado Web 1.5. Podemos llamar al público a participar en la recolección y rescate del pasado, y solicitarle su colaboración para organizarlo mediante la creación de nubes de etiquetas que ellos mismos realicen, mientras, al mismo tiempo, podemos proteger todas sus contribuciones de la edición de terceros que puede ser contraria a una perspectiva que es diferente a la original. Y, por todas las potencialidades de la recolección en línea y la democratización del pasado, recordar que todo proyecto aún requiere de un gran esfuerzo de manos análogas en el oficio de la historia”<sup>17</sup>.

Volviendo a las comparaciones entre historia oral y digital, Andreas Doeswijk ha señalado una “enfermedad” de la primera, lo que ha denominado el *memorialismo*, “la simple conservación de lo anecdótico, pintoresco e aleatorio”<sup>18</sup>. Trasladando esta idea a la historia digital, los criterios de selección de la documentación o de los objetos digitales que se conservan en los repositorios de memoria digital son muchas veces tan ambiguos que es difícil saber si una imagen, video o cualquier otro objeto digital pueda ser realmente útil para la conservación de la memoria colectiva de la Web, o simplemente sea un objeto acumulado que permanezca de manera irrelevante en los repositorios y archivos digitales.

En un reciente artículo publicado en *Slate Magazine*, el periodista Christopher Beam analizó la decisión de la Biblioteca del Congreso de Estados Unidos de almacenar un archivo completo de los registros de la red social Twitter<sup>19</sup>. En el artículo, Beam resalta la particularidad de esta iniciativa, ya que hasta el momento los archivos han sido selectivos, aplicando uno de los principios de la archivística como la valoración y selección documental, de tal manera que no termine en el archivo histórico documentación que pueda considerarse irrelevante<sup>20</sup>. En la propuesta señalada por Beam, todos los *tweets*, como se denominan los mensajes de menos

16. Sheilla A. Brennan, y T. Mills Kelly, “Why Collecting History Online is Web 1.5”, en *Center for History and New Media*, Case Study, <http://corth.net/oION> (consultado el 29/6/2010).

17. Sheilla A. Brennan y T. Mills Kelly, “Why Collecting”. Sin número de página.

18. Andreas Leonardus Doeswijk, “Algunas reflexiones sobre la construcción y el uso de las fuentes orales en historia”, *Diálogos* 5: 1 (2001): 124.

19. Christopher Beam, “#Posterity, How future historians will use the Twitter archives”, *Slate Magazine*, (20 de abril de 2010), <http://www.slate.com/id/2251429/pagenum/all/> (consultado el 25/10/2010).

20. Jordi Serra Serra, “Valoración y selección de documentos electrónicos: principios y aplicaciones”, *Revista Tria* 12 (2005): 119-155.

de ciento cuarenta caracteres compartidos en *Twitter*, son almacenados, lo cual, aunque representa una oportunidad para el historiador, también representaría todo un reto metodológico para enfrentar la inmensa nube de información que puede ser almacenada (aproximadamente cincuenta millones de *tweets* diarios).

Los historiadores citados por Beam, entre ellos Daniel Cohen, Paul Freedman y Martha Anderson, asumen una posición positiva frente a la propuesta, pues en efecto es difícil saber cuáles serán los intereses de la historiografía en las próximas décadas. El ejemplo utilizado por Freedman es el del historiador interesado por la vida cotidiana, para quien un mensaje de ciento cuarenta caracteres alabando una cena de Kentucky Fried Chicken (o un navegador como Mozilla), acompañado de una fotografía del usuario antes de comerla “podría ser un documento histórico invaluable”. De esta manera, el historiador cambia de perspectiva, y antes de preocuparse por saber qué es posible conservar, se interesaría más en *cómo conservarlo*, de la misma manera que cualquiera consideraría insensato oponerse hoy día a la conservación de la sección de farándula, variedades o deportes de un periódico. Del mismo modo la historia digital considera que el papel del historiador es, como diría Martha Anderson, dar un orden discursivo al caos de la memoria, en este caso la memoria digital<sup>21</sup>.

Un artículo del *New York Times*, que anunció la donación de los mensajes públicos de *Twitter* a la Biblioteca del Congreso, decía que “como un registro escrito, los *tweets* están bastante cerca de los pensamientos originarios. ‘Muchas de nuestras fuentes están escritas posteriormente al hecho, mediadas por la memoria (algunas veces una falsa memoria)’ dice [Amy Murrell] Taylor, ‘y los periódicos están mediados por editores. Los *tweets* te llevan directamente al momento [del hecho] de una manera que ninguna otra fuente lo hace, es por eso que es tan emocionante’”<sup>22</sup>. Taylor

ha sido directora asociada del Centro para la Historia digital de Virginia<sup>23</sup>, el cual se ha dedicado desde 1998 a recopilar y volver accesibles fuentes históricas para los estudiantes de la educación primaria y secundaria, y que abarca desde el primer asentamiento de colonos ingleses en Virginia [*Jamestown settlement*] hasta el movimiento de derechos civiles. Sin embargo, parece que la desconfianza por la mediación de la memoria le hace olvidar a Taylor la mediación que representa la “publicidad” del pensamiento, “si estás mirando lo que alguien come al desayuno, estás mirando también lo que alguien quería que vieras que estaba comiendo al desayuno”<sup>24</sup>. Esto es algo que de

21. Christopher Beam, “#Posterity, How future”.

22. Randal Stross, “When History Is Compiled 140 Characters at a Time”, *New York Times* (30 de abril de 2010), <http://www.nytimes.com/2010/05/02/business/02digi.html> (consultado el 25/10/2010).

23. *Virginia Center for Digital History*, <http://www.vcdh.virginia.edu/index.php?page=About> (consultado el 25/10/2010).

24. Christopher Beam, “#Posterity, How future”.

por sí implica el trabajo de verificabilidad, la crítica de la fuente, algo que es aceptado desde los tiempos de Marc Bloch.

Cohen y Rosenzweig afirmaron en el 2006 que “todos nosotros tenemos la responsabilidad de garantizar que la nueva historia digital es una historia democrática, una que refleje muchas voces diferentes del pasado y del presente, que motive a cualquiera a participar escribiendo su propia historia, y que alcance a múltiples y diversas audiencias en el presente y el futuro”<sup>25</sup>. Así, la memoria digital no es tanto una memoria no mediada o subalterna. Es más bien una memoria democrática y globalizada, multicultural y multilingüística, más allá de los principios técnicos de la misma; es una historia construida por todo aquel que quiera participar y sepa cómo hacerlo.

## 2. LA COMUNIDAD CONSTRUCTORA DEL HIPERTEXTO

La Web es un vasto paisaje de discursos, producidos tanto por instituciones y organizaciones, como por individuos y comunidades. La historia digital considera que los objetos digitales son el producto de la sociedad interactuando en la Web, de hecho, son manifestaciones de interacciones en la red, de un tipo especial de relación de los individuos con sus comunidades cotidianas y con aquellas con quienes construye una cotidianidad virtual a través de canales específicos como las redes sociales.

La lectura y la escritura en una era audiovisual, donde los recursos electrónicos son dominantes, es una tema que desde hace décadas ha hecho parte del debate de historiadores de diversas latitudes. Dan Lacy, a principios de la década de los ochenta, se cuestionó con respecto al papel de la lectura y en general del libro en una era audiovisual y digital. En ese momento afirmó que “en nuestra década (1980) existe otra revolución, la de los computadores y de las tecnologías de los datos y la comunicación relacionadas con éstos [...]. Los entusiastas de la nueva tecnología de la información creen que pueden reemplazar o disminuir el rol de una serie de industrias e instituciones como el periódico, el diario, el libro y la biblioteca”<sup>26</sup>.

Sin embargo, Lacy añadió que “no cabe duda que los medios audiovisuales se han extendido y fortalecido, para una innumerable cantidad de personas existe una mayor conciencia con respecto a otras tierras, tiempos, ideas, ajenas a las propias”. Para Lacy, los medios audiovisuales eran una posibilidad de conectar experiencias que por su alejamiento espacial y temporal no podrían ser reconocidas en persona, y aunque pudiera considerarse en aquel momento que la cultura impresa sería reemplazada por la digital, Lacy señala que

25. Daniel J. Cohen y Roy Rosenzweig, *Digital History. A guide to gathering, preserving, and presenting the past on the web* (Fairfax: GMU, 2005) <http://chnm.gmu.edu/digitalhistory/finalthoughts/> (consultado el 25/10/2010).

26. Dan Lacy, “Reading in an Audiovisual and Electronic Era”, *Daedalus* 112: 1 (invierno de 1983): 120.

la revolución audiovisual y digital solamente complementaría la cultura impresa, “y la Lectura sobrevivirá vigorosamente como la forma de establecer un puente de significado, tanto humano como de pensamiento, entre nosotros y la totalidad más allá de nosotros mismos... entre nuestro presente, pasado y futuro”<sup>27</sup>.

En 1999 Robert Darnton señaló el incumplimiento de la “profecía” de McLuhan, quien en 1962 en su libro *La Galaxia Gutenberg* habría considerado que la era digital terminaría llevando al libro a la extinción<sup>28</sup>. Para Darnton, la visión apocalíptica del fin del libro es por lo menos inherente a la misma existencia del libro electrónico, e incluso sería tan antigua como la misma idea de *Memex* de Vannevar Bush<sup>29</sup>. La visión de Darnton es pesimista en torno a las posibilidades del texto electrónico, e incluso construye su propio *Memex* para representar la posibilidad de un texto electrónico, el cual exigiría además una lectura particular, solamente que no utiliza la imagen de un escritorio como Bush, sino una pirámide donde cada piso contiene un tipo específico de discurso en torno a un mismo problema, y tal vez peca en olvidar o excluir al hipertexto como la forma narrativa de la Web.

El libro electrónico es una digitalización del códice. Leer una versión electrónica de *El Quijote de la Mancha* no presenta otra diferencia mayor con la obra original que el soporte sobre el cual se presenta, y sin duda, es preferible el papel impreso que la versión digital. Como lo diría el presidente y consejero delegado de Microsoft, Even William Gates, “leer directamente de la pantalla es de lejos muy inferior que leer directamente del papel”<sup>30</sup>. Pero el hipertexto no es un libro digital, es algo diferente tanto como el *codex* lo es del diploma; implica una nueva relación con el texto, una nueva lectura multidireccional, y ahora en la era Web 2.0, una lectura creativa donde el lector puede incluso modificar el texto como en un palimpsesto.

Si el punto de referencia original del libro electrónico es el *Memex* de Bush, el hipertexto tiene su mito original en el proyecto *Xanadu*, fundado por Ted Nelson en 1960, el cual concebía la creación de un documento global con la totalidad de la información disponible en el mundo. Ésta estaría contenida en una gran cantidad de ordenadores conectados entre sí, y podría ser consultada gracias a una serie de enlaces o vínculos (*links*) entre los diferentes documentos<sup>31</sup>. El hipertexto fue definido por Nelson como “un cuerpo de materiales escritos o pictóricos interconectados de una

27. Dan Lacy, “Reading in”, 127.

28. Marshall McLuhan, *The Gutenberg galaxy: the making of typographic man* (Toronto: University of Toronto Press, 1962).

29. El Memex fue un dispositivo futurista diseñado en 1945 por Vannebar Bush, similar a un escritorio con una pantalla, donde una persona almacenaría todos sus libros, registros y comunicaciones, y estaría mecanizado de tal modo que esta persona pudiera consultar la información con rapidez y flexibilidad. Vannebar Bush, “As we may think” *Atlantic Magazine* (julio de 1945), <http://cort.as/oIPM> (consultado el 25/10/2010).

30. Robert Darnton, “The new age of the book”, *The New York Review of Books* 46: 5 (18 de marzo de 1999).

31. Theodor Nelson, *Literary Machines* (California: Mindful Press, 1981).

manera tan compleja que ellos no pueden ser presentados o representados de manera conveniente en el papel”<sup>32</sup>. Esta definición sigue siendo aceptada por la mayoría y ha dado paso a derivaciones como la hipermedia, que no es otra cosa que los objetos multimediales interconectados<sup>33</sup>.

Según Roger Chartier, es justamente este sentido del hipertexto el que cuestiona la noción misma de libro. Chartier además formula el término hiperlectura (*hyperlecture*) para asociar la forma particular de lectura que debe ser asumida al abordar el hipertexto.

“El hipertexto y la hiperlectura [dice Chartier], transforman las relaciones posibles entre las imágenes, los textos asociados de manera no lineal por las conexiones electrónicas, así como las uniones realizables entre los textos fluidos en sus contextos y en número virtualmente ilimitado. En este modo textual sin fronteras, la noción esencial es la de lazo –unión, relación–, pensado como la operación que relaciona las unidades textuales desocupadas por la lectura”<sup>34</sup>.

El enlazamiento de forma de escritura y el proceso de unión de éstos en la lectura implican además una escritura colaborativa, tal y como lo ha señalado George P. Landow:

“En un entorno hipertextual, todos los textos son escritos en colaboración, y ello de dos maneras. El primer elemento de la colaboración aparece al compararse los papeles de escritor y lector, ya que el lector activo colabora necesariamente con el autor para producir el texto a través de las opciones que escoge. El segundo aspecto de esta colaboración se manifiesta cuando se compara al escritor con otros escritores, es decir, el que está escribiendo ahora con la presencia virtual de todos los escritores ‘en el sistema’ que escribieron antes y cuyos escritos todavía permanecen”<sup>35</sup>.

Con la aparición de la Web 2.0, esta colaboración entre lector-escritor y escritor-escritor se vuelve aún más dinámica, ya que el sentido mismo del escritor cambia totalmente. En tanto la lógica del libro exige una relación directa entre el autor del libro y el libro en sí, la lógica del hipertexto de la Web 2.0 es que el texto es la plataforma, ya no solamente los enlaces o vínculos textuales, sino además una relación directa como coeditor y coautor relativamente anónimo del lector con el texto. El lector puede, bien inscribir su contribución directa editando el texto como permite el

32. Citado en Roy Rosenzweig, “The Road to Xanadu: Public and Private Pathways on the History Web”, *Journal of American History* 88: 2 (Septiembre de 2001), <http://cort.as/0IPh> (consultado el 25/10/2010).

33. George P. Landow, *Hipertexto 3.0. Teoría crítica y nuevos medios en la era de la globalización* (Barcelona: Paidós, 2009): 25.

34. Roger Chartier, “Lecteurs et lectures à l’âge de la textualité électronique”, en *Text-e. Le texte à l’heure de l’Internet*, eds. Noga Arikha y Gloria Origgi (París: Bpi-Centre Pompidou, 2003), <http://cort.as/0IQ0> (consultado el 31/03/2010).

35. George P. Landow, *Hipertexto 3.0*, 180.

modelo *Wiki*, o bien puede contribuir a cuestionar o validar un texto, como en el caso del *blog*. De hecho, el sentido del hipertexto de la Web 2.0 es la escritura colectiva, el *post*, el *tweet*, el mensaje, están diseñados para que aquellos usuarios registrados dentro del sistema puedan aportar al texto en forma de comentario, o incluso con formas más simples haciendo clic en un botón que dice “me gusta” o “compartir”.

Tim O'Reilly hizo un llamado al aprovechamiento de la inteligencia colectiva para generar nuevas estrategias de mercado, resaltando el efecto de red que estaban consiguiendo los sitios y productos más exitosos del momento, Wikipedia, Flickr, Cloudmark, pero además, mostrando cómo buena parte de la infraestructura de la Web ha sido creada por la participación colectiva de usuarios de todo el mundo que acceden al código abierto de ciertas tecnologías como *Linux*, *Apache*, *MySQL*, y a los lenguajes *Perl*, *PHP* y *Python* de varios servicios de Internet<sup>36</sup>. Esta forma de inteligencia colectiva es la que construye el hipertexto actual continuamente; de esta manera, ya no existe una dicotomía clara entre creadores y lectores, aquel que ahora está descargando un archivo de audio, mañana estará contribuyendo con un video en YouTube; miles de personas publican sus artículos y producciones en Scribd, sin otra medida de su efectividad más allá del conteo estadístico de visitantes y descargas o de comentarios de los usuarios.

Si la historia digital tiene como objetivo garantizar una historia democrática, hay que tener en cuenta lo que afirmaron Kenneth Dowlin y Eleanor Shapiro a finales de los noventa: “La clave del futuro de una sociedad democrática yace en la habilidad de sus ciudadanos de recrear el sentido de comunidad con propósitos socialmente comunes. Esto es cierto tanto para los vecindarios y las ciudades como para las comunidades que van más allá de las fronteras geográficas, como son aquellas formadas en Internet”<sup>37</sup>. Tenemos entonces comunidades suprateritoriales, que al igual que las vecinales, construyen identidades y memorias particulares expresadas de forma hipertextual y multimedial en la Web. Y es deber de la historia digital generar los mecanismos para que las comunidades globales puedan conservar, recrear y producir sus historia, su memoria y su identidad.

### 3. REDES SOCIALES E HISTORIA

*Facebook* se ha convertido en un fenómeno que ha llamado la atención de, sobre todo, los pedagogos, algunos de los cuales han entendido este servicio como un sistema operativo de aprendizaje que podría funcionar en términos pedagógicos, al construir entornos abiertos de aprendizaje<sup>38</sup>. En este sentido, existe un cierto

36. Tim O'Reilly, “What is Web 2.0?”.

37. Kenneth E. Dowlin y Eleanor Shapiro, “The Centrality of Communities to the Future of Major Public Libraries” *Daedalus* 125: 4 (Fall 1996): 176.

38. Entre las referencias más recientes está el libro de Alejandro Piscitelli, Iván Adaime e Inés Binder comp. *El proyecto Facebook y la posuniversidad* (Madrid: Ariel, 2010).

número de educadores que han encontrado aquí una opción para manejar discusiones en línea y mantener una comunicación más directa y cordial con sus estudiantes, de los cuales algunos son docentes de asignaturas de historia, sobre todo las relacionadas con materiales audiovisuales como la historia del arte o de la arquitectura<sup>39</sup>.

“Fotos de Bucaramanga (antiguas, modernas, actuales)”<sup>40</sup>, es un grupo que se creó, tal como afirma su administrador, con fines de entretenimiento. Sin embargo, ha logrado acumular un número cercano a las mil doscientas fotografías, buena parte de ellas que fácilmente pueden servir como fuente documental. Más allá de lo que este grupo en especial pueda significar, existe el hecho de que este tipo de redes permite el desarrollo de pequeños repositorios de documentos que pueden significar el rescate documental que permanece en los álbumes familiares, y que por el mismo sentido de la red social son compartidos por los usuarios. Incluso, este repositorio informal se retroalimenta de otros grupos, como por ejemplo “Clásicos de la Publicidad Colombiana”<sup>41</sup>, el cual contiene más de mil quinientas imágenes relacionadas con la publicidad de productos colombianos, sobre todo de las décadas del ochenta y el noventa.

Este tipo de grupos permiten garantizar en buena medida la desaparición de material documental, más aún cuando el álbum digital se viene convirtiendo en un elemento tanto común como efímero, y aunque la publicidad es un elemento fácilmente accesible a través de los periódicos, este tipo de repositorios informales permite una indexación y cierto nivel de sistematización<sup>42</sup>. Otro aspecto importante en términos de la historia es que estos materiales son públicos. Con sólo unirse al grupo se está al alcance de los objetos digitales que éste contiene, así como puede contribuir con el repositorio, ya que por lo general la acción del usuario va en un nivel multidimensional de interacción, donde puede consultar, descargar, etiquetar, contribuir, comentar, discutir, agregar enlaces, contactar usuarios, enviar mensajes colectivos, etc.

Esta publicidad de los repositorios informales es su mayor ventaja y su punto más débil a su vez. Por un lado, se enfrenta el factor veracidad y verificabilidad de la fuente. La fotografía puede ser manipulada al estar en medio digital y ser cada vez más fácil la manipulación digital a través de cientos de programas *freeware* y de pago que se distribuyen y descargan de la Internet. Cohen y Rosensweig afirman: “Cuando pones en línea tu historia, estás ingresando a un ambiente menos estructurado y controlado que

39. Cfr: Historia de la Arquitectura. Arq. Rodolfo de Liechtenstein., página de Facebook, <http://cort.as/0IQ1> (consultado el 18/05/2010); Historia de la Comunicación Publicitaria, página de Facebook, <http://cort.as/0IQ2> (consultado el 18/05/2010).

40. Grupo de Facebook, <http://cort.as/0IQ3> (consultado el 18/05/2010).

41. Grupo de Facebook, <http://cort.as/0IQ4> (consultado el 18/05/2010).

42. Sobre la fragilidad de los medios digitales y su conservación, Klaus-Dieter Lehmann, “Making the Transitory Permanent: The Intellectual Heritage in a Digitized World of Knowledge”, *Daedalus* 125: 4 (Fall 1996): 307-329.

la historia monográfica, la revista escolar, el museo de historia, o el salón de clases de historia. Esto puede acarrear implicaciones tanto positivas como negativas". En este contexto, donde cada visitante es a la vez un participante, las cuestiones relacionadas con la calidad, la autenticidad, la autoridad y, sobre todo, la confianza, pasan de nuevo a un primer plano, muy similar al paleontólogo que desconfía de cada posible muestra de una nueva especie revelada por un cazador de dinosaurios<sup>43</sup>.

Por otra parte, recuerda en buena medida lo dicho por Rosenzweig respecto al *Internet Archive*: "La existencia del *Internet Archive* depende en buena medida de los intereses y energía de un individuo en particular, y el material con derechos de autor recopilado se encuentra en un terreno legalmente frágil. Se ha puesto el futuro del pasado —tradicionalmente visto como un patrimonio público— en manos privadas"<sup>44</sup>. En este mismo sentido, los grupos de *Facebook* tienen una vida limitada a la permanencia del autor en la red, de su ánimo individual o de los miembros del grupo para alimentar el repositorio de imágenes u otros objetos digitales, pero además corre el riesgo de ahogarse en el mundo de grupos que un usuario de *Facebook* puede tener (y esto en el caso de manejar un solo perfil).

Un grupo de *Facebook* puede ser un remedio para la escasez, pero así mismo estar en medio de la abundancia, donde la búsqueda en un mar de objetos digitales se vuelve cada vez más compleja. En caso de desaparecer el autor, el esfuerzo colectivo simplemente desaparece con él y difícilmente podrá ser recuperado al ser sobre escrito en bases de datos con cada vez más necesidad de espacio; propuestas como el *Internet Archive* difícilmente podrían acumular dichos objetos, en primer lugar porque así como existe una gran cantidad de material que puede tener un valor histórico y cultural, existen muchos objetos sin mayor importancia que la dada por un pequeño grupo de amigos. Pretender acumular solamente los datos relevantes de manera automática es algo con lo cual no es posible enfrentarse en la actualidad. De esta manera, el investigador depende en buena medida de acciones sociales como el marcado y etiquetado de objetos textuales y multimedia, así como la permanencia en la red.

Al ser *Facebook* un servicio con un margen sumamente amplio que restringe solamente aquello que pueda considerarse ofensivo o ilegal, la búsqueda de grupos y páginas dentro del servicio que puedan ser útiles a través de palabras claves es una tarea dispendiosa. En un ejercicio se utilizó la palabra de búsqueda "historia", restringida a páginas, lo cual arrojó una cifra superior a quinientos resultados. De éstos, solamente sesenta y tres pueden considerarse

43. Daniel J. Cohen y Roy Rosenzweig, *Digital history*. <http://chnm.gmu.edu/digitalhistory/introduction/>

44. Roy Rosenzweig, "Scarcity or Abundance? Preserving the Past in a Digital Era", *American Historical Review* 108: 3 (June 2003): 735-762. Disponible online en: <http://cort.as/0IQ6> (consultado el 18/05/2010).

como relacionados con la historia y la historiografía. Las páginas que predominan son aquellas relacionadas con la historia de un sitio, generalmente un pueblo, del cual un usuario es habitante o nativo; le siguen las páginas de revistas especializadas, aunque por lo general tienen un carácter divulgativo como *La Aventura de la Historia*, del grupo Unidad Editorial, y *MUY Historia* del grupo editorial GyJ, ambos españoles. En este sentido, las editoriales de revistas divulgativas han encontrado en Facebook un espacio para el *marketing*, en tanto las revistas especializadas que tienen como base el idioma español, no han encontrado en este servicio un espacio útil para la divulgación, promoción o convocatoria a sus colaboradores.

Si se tiene en cuenta que la perspectiva es similar en el idioma inglés, el cual puede considerarse como el idioma que domina la Web y la Internet<sup>45</sup>, en lo que Roger Chartier ha denominado como el *imperialismo ortográfico* del idioma inglés en la Internet<sup>46</sup>, la perspectiva de la búsqueda de información relevante en Facebook después de haberse acumulado es bastante compleja. Al ser los criterios de indexación tan amplios, es posible que los objetos digitales que pueden ser sometidos a acumulación, catalogación o vincularse a una investigación historiográfica simplemente no puedan hallarse en un futuro, a menos que se construyan estrategias metodológicas para la búsqueda y análisis de la información que permanece en las redes sociales, primordialmente Facebook y Twitter.

#### 4. EL ARCHIVO INFINITO

En diciembre de 1995, William J. Turkle definió a la Web como “un archivo que está en constante cambio y tiene una eficacia infinita”<sup>47</sup>. Denominó a su proyecto *Digital History Hacks*, según él, inspirado por la concepción de Tim O'Reilly de *Hacking*, quien habría utilizado el término de una manera positiva para denominar a aquellos “innovadores que exploran y experimentan, descubren atajos, crean herramientas útiles, y llegan a cosas divertidas por sí mismos”<sup>48</sup>. Según Turkle, los historiadores han encontrado y contribuido al diseño de algunas herramientas bastante eficientes para la recopilar la historia presente en la Web, como es el ejemplo de *Omeka*, un Sistema de Manejo de Contenidos para el desarrollo de repositorios o bancos de memoria digital desarrollado por el Centro para la Historia y los Nuevos Medios (CHNM), pero no han desarrollado un sistema para hacer búsquedas

45. Internet World Stats, “Internet World Users by Language”, datos relacionados hasta el 31 de diciembre de 2009, disponible en: <http://www.internetsstats.com/stats7.htm> (consultado el 18/05/2010).

46. Roger Chartier, *El presente del pasado. Escritura de la historia, historia de los escritos* (México: Universidad Iberoamericana, 2005): 202.

47. William Turkle, “Digital History Hacks”, entrada en el blog *Digital History Hacks (2005 - 08) Methodology for the Infinite Archive* (consultado el 18/12/2005), <http://digitalhistory-hacks.blogspot.com/2005/12/digital-history-hacks.html> (consultado el 25/10/2010).

48. O'Reilly Media, “Hacks, a clever solution to an interesting problem”, <http://oreilly.com/hacks/> (consultado el 25/10/2010).

históricas, ya no solamente en los repositorios y bancos de memoria digital, sino en el archivo infinito que representa la Web.

El señalamiento de Turkle es bastante coherente, más aún teniendo en cuenta que el debate por la conservación ha dejado de lado el debate por la búsqueda metodológica de fuentes, parte fundamental del oficio del historiador. En un reciente debate organizado por la *American Historical Association*, Daniel Cohen, director del chnm, y Paul Duguid, profesor de la Universidad de California en Berkeley, se enfrentaron en torno al proyecto de digitalización de libros de Google. Cohen realiza una defensa del proyecto y arguye que es una posibilidad de acceder a una gran cantidad de libros directamente de un ordenador con conexión a Internet; Duguid resaltó en cambio que, aunque el proyecto *Google Books* es interesante, la incorrecta clasificación en fechas, lugares y temáticas de las obras hace que este proyecto sea cuestionable; además, dice, el argumento de no tener que ir a las bibliotecas para realizar las consultas es algo que debería avergonzar a un estudioso<sup>49</sup>. Cohen ha resaltado en varias ocasiones su apoyo al proyecto de digitalización de libros de Google<sup>50</sup>, e incluso ha dedicado un capítulo del libro realizado con Roy Rosenzweig, *Digital History*, a la forma como debería digitalizarse un libro<sup>51</sup>; en tanto, Duguid ha sido señalado permanentemente como un neo-ludita por sus cuestionamientos a la digitalización de la cultura impresa.

El debate sobre la digitalización de la cultura escrita y su puesta en común por manos privadas en espacios digitales es solamente una nueva forma del ya viejo debate sobre la desaparición del libro. Robert Darnton ha estado pronunciándose al respecto permanentemente solicitando el control por parte del Congreso de los

proyectos de digitalización tipo *Google Books*, con el fin de evitar que la cultura impresa, que es una propiedad de la nación, quede en manos de empresas supranacionales sin reglamentación, las cuales entran en constantes pleitos legales relacionados con derechos de autor, distribución y propiedad intelectual<sup>52</sup>. Sin embargo, aún no existe una mayor preocupación por la forma de abordar el archivo infinito, enfocándose en la desaparición de la biblioteca, del libro, de la cultura impresa.

Turkle, quien ha sido uno de los pocos historiadores que se ha enfocado en el problema de la búsqueda razonada de fuentes históricas en la Web, ha encontrado en el método de la minería de datos una posibilidad de enfrentar el caos y permanente cambio de la información de la Web, no sólo la acumulada en los

49. Scott Jaschik, "Is Google Good for History?", *Inside Higher Ed*, (consultado el 08/01/2010), <http://www.insidehighered.com/news/2010/01/08/google>

50. Daniel Cohen, "Is Google Good for History?", *Dan Cohen's Digital Humanities Blog*, <http://www.dancohen.org/2010/01/07/is-google-good-for-history/>

51. Daniel J. Cohen y Roy Rosenzweig, *Digital history*, <http://chnm.gmu.edu/digitalhistory/digitizing/2.php>

52. Robert Darnton, "Google and the New Digital Future" *The New York Review of Books* (17 de diciembre de 2009), <http://cort.as/0IQ7> (consultado el 25/10/2010).

repositorios digitales, sino además aquella que se produce y archiva autónomamente por la obra de servicios sociales o en alojamientos virtuales alquilados por usuarios particulares. La minería de datos no es un método que provenga de la historia y ni siquiera de las ciencias sociales: es un conjunto de técnicas que tienen como base la inteligencia artificial y el análisis estadístico, utilizada sobre todo por los estudios de mercado para las empresas<sup>53</sup>. Comprende dos extensiones importantes: la minería web y la minería de textos. Con respecto a la primera extensión, ésta tiene un dominio de extracción de conocimiento que interesaría a los historiadores, como sería la minería de contenido web, un proceso de extracción de conocimiento del contenido de documentos o sus descripciones<sup>54</sup>. La minería de textos se considera como una forma de la minería de datos que “permite la extracción de conocimiento de grandes repositorios de información, estructurada o no, en formato texto. El objetivo es [...] descubrir patrones de comportamiento no visibles y nuevo conocimiento dentro de una colección documental”<sup>55</sup>.

Antes que entrar a profundizar sobre esta técnica, lo que se quiere resaltar es la tendencia de los historiadores a acercarse cada vez más a la tecnología, a la informática específicamente y a la estadística, tal y como lo hicieron en tiempos pasados con la economía, la demografía y otras ciencias auxiliares en la cliometría. William Turkle es visto como “uno de los académicos más osados en este mundo de la historia digital<sup>56</sup>”, debido tal vez a que es uno de los que se acerca en mayor medida a la programación informática, tanto así que escribió junto con Adam Crymble y Alan MacEachern un hipertexto llamado *The programming historian*, algo así como “El historiador programador”. En este hipertexto de acceso abierto, Turkle, Crymble y MacEachern animan a los historiadores a iniciar la adquisición de competencias para programar en lenguaje Python, aunque se parte del presupuesto de que el historiador que se acerca al hipertexto no posee conocimientos previos respecto a la programación y tiene solamente un manejo funcional de los ordenadores e Internet. La idea del libro es que el historiador aprenda a programar y a manejar herramientas de acceso libre y código abierto como Zotero, Firefox y Smile mientras realiza su trabajo de investigación, pero que además contribuya al hipertexto para mejorarlo, de una manera muy similar a como se construye el software libre<sup>57</sup>.

53. Luis Paulo Vieira Braga, Luis Iván Ortiz Valencia y Santiago Segundo Ramírez Carvajal, *Introducción a la minería de datos* (Río de Janeiro: E-papers, 2009): 11-12.

54. Anthony Scime ed. *Web mining: applications and techniques* (Londres: Idea, 2005): VI.

55. Fermín Ezquer Matallana y José Manuel Castellano Delgado, B2S “Big to Small” (Oleiros: Netbiblo, 2010): 22.

56. Anacle Pons, “Los retos de la historia digital” entrada de blog *Clionauta: blog de historia. Noticias sobre la disciplina* (3 de diciembre de 2008), <http://clionauta.wordpress.com/2008/12/03/los-retos-de-la-historia-digital/> (consultado el 25/10/2010).

57. William Turkle, Adam Crymble y Alan MacEachern, *The programming historian* (NiCHE: Network in Canadian History & Environment, 2a edición, 2009), <http://niche-canada.org/programming-historian/1ed/about> (consultado el 25/10/2010).

Es difícil ver a un Darnton o a un Chartier tratando de programar en Python mientras realizan sus estudios de historia de la cultura, pero sería difícil abordar un trabajo sobre la historia de la cultura digital sin utilizar por lo menos algunas herramientas propias de la Web y de la informática. Hace poco menos de dos décadas, los historiadores pasaron de manera lenta y renuente a utilizar procesadores de texto y tablas de datos para su oficio. Poco a poco, el ordenador y el *software* se han convertido en herramienta herramientas fundamentales en el procesamiento de la información histórica. Asimismo, se ha desarrollado *software* que sirve de manera muy específica para el trabajo del humanista en general, como *Atlas.Ti* o *Nvivo*, pero tal vez en muy pocas ocasiones los historiadores están tan pendientes de generar desarrollos tecnológicos donde ellos mismos formen parte del diseño e implementación de proyectos de base tecnológica, como es el caso del *software* y los sistemas de manejo de contenidos en la Web. En definitiva, es clara una cosa: en el archivo infinito, donde estamos inmersos con un solo clic, difícilmente podemos investigar armados solamente de un lápiz y un papel.

#### 5. A MODO DE CONCLUSIÓN. LA HISTORIA DIGITAL ¿UNA CIBERHISTORIA?

Quisiera concluir este artículo mencionando un término que podría considerarse polémico, aunque aún no está planteado en el contexto de la disciplina historiográfica. En cierta medida, la historia digital puede acercarse al sueño *ciberpunk* de una sociedad inmersa en la tecnología y la virtualidad, en el momento en que la historia que pueda reconocerse sea aquella que se presente a través de la Web o su desarrollo futuro.

William Gibson, autor de la novela considerada el mito original del *ciberpunk*, el *Neuromante*, afirmó: “Todo aquel que trabaja con ordenadores parece desarrollar una fe intuitiva de que existe cierto espacio real tras la pantalla”<sup>58</sup>. ¿Hasta qué punto un historiador digital es una especie de ciberhistoriador que amplía el número de sus fuentes hasta un número casi infinito, pero está en un nuevo aislamiento, retornando a la crítica que hacía Bloch al historiador adorador de las fuentes como anticuario?<sup>59</sup> De cierto modo, una historia digital podría representar una vida virtual, una reconstrucción de *alter egos*, de avatares y *nicknames*, lo cual

es un futuro poco promisorio para una historia que solamente podría responder a problemas de una realidad virtual ciberspacial. En este sentido, la historia del hombre mitad máquina mitad ser humano podría convertirse en una realidad, pero asimismo, se convierte en un reto para el historiador digital. Este sino trágico de una historia deshumanizada se sintoniza con el futuro

58. William Gibson, citado en Sherry Turkle, *La vida en la pantalla: la construcción de la identidad en la era de Internet* (Barcelona: Paidós, 1997), 333.

59. Marc Bloch, *Apología por la historia o el oficio del historiador* (México: Fondo de Cultura Económica, 2001): 71.

de cierta manera oscuro propuesto por la subcultura *ciberpunk*, una elevación de la máquina sobre una decadencia de lo humano.

A pesar de toda la confianza respecto a la tecnología y la comunicación generada por Internet, aún se tiene un cierto valor por lo que lo digital representa de lo social. La dicotomía entre virtualidad y sociedad no se puede sustentar en términos de ficción y realidad, sino en una figuración específica de la sociedad misma. Acorde con la sociología de Norbert Elias<sup>60</sup>, la virtualidad no puede entenderse si se separa de ella al ser humano, si no se comprende al avatar como un ser humano que construye byte por byte un objeto ideal de sí mismo que interactúa de una manera deseada y con unas normas especiales —que tal vez no pueda cumplir en la realidad, como comprar en una cibertienda, volar de un mundo a otro e incluso estudiar en una universidad que físicamente se encuentra al otro lado del océano.

Un repositorio de memoria digital es aún algo que se entiende como proveniente de un aspecto de la vida cotidiana, como por ejemplo el archivo de mensajes, imágenes y registros del once de septiembre de 2001 o del Huracán Katrina<sup>61</sup>; o la recolección de fuente oral acumulada en el proyecto Bracero, que acopia los testimonios de los inmigrantes mexicanos que ingresaron a Estados Unidos por el Proyecto Bracero de 1942 a 1964<sup>62</sup>. Antes que construir una *alter memoria* o una ciberhistoria, la historia digital explora las maneras como la Web puede ser utilizada para construir colecciones significativas de materiales históricos en formato digital [*born digital*], tales como “recuerdos en primera persona, correo electrónico, imágenes digitales y videos de los acontecimientos de la historia reciente [recent memory]”<sup>63</sup>.

La conservación posible de materiales históricos producidos en espacios virtuales como *Second Life* (*SL*) podría considerarse como una posible recopilación de una cibermemoria. Sin embargo, aún no es claro de qué manera un espacio como *SL* podría generar memoria digital<sup>64</sup>, pues es básicamente un chat en tercera dimensión, y por más afán del historiador por acumular rastros de interacciones humanas, es claro que a pesar del tiempo nadie ha logrado acumular interacciones tales como las conversaciones telefónicas<sup>65</sup>. Por ello, aunque parezca que se está acumulando todo lo posible en el archivo infinito de la Web, existen muchas interacciones que no se almacenarán;

60. Norbert Elias, *Sociología fundamental* (Barcelona: Gedisa, 1982).

61. <http://911digitalarchive.org/>, <http://www.hurricanearchive.org/>

62. <http://braceroarchive.org/>, un resumen del Proyecto Bracero puede consultarse en Esperanza García y García, *El movimiento chicano en el paradigma del multiculturalismo de los Estados Unidos* (México: UNAM, Universidad Iberoamericana, 2007): 209-212.

63. Daniel J. Cohen y Roy Rosenzweig, *Digital History*, <http://chnm.gmu.edu/digitalhistory/introduction/>

64. Solamente se encontró una corta discusión en torno a esto en el blog *Hablemos de Historia*, Mario Roberto Molina, “Historia digital y Second Life, ¿será posible?” (consultado el 28/11/2007), <http://hablemos-dehistoria.com/archivos/historia-digital-y-second-life-sera-posible/> (consultado el 28/06/2010).

65. Existe un sitio bastante curioso que acumula las grabaciones de las diferentes compañías de teléfonos de Estados Unidos, tanto de servicios fijos como móviles, las cuales pueden ser escuchadas y descargadas en formato .wav y .mp3: *Phone Recording Archive*, <http://www.payphone-directory.org/sounds.html> (consultado el 28/06/2010).

memorias que seguirán siendo personales, galerías de fotos privadas, perfiles que no se puedan acceder de manera pública, datos protegidos, escritos descargables por pago, etc.

De ser posible un archivo de *Second Life*, ¿por qué este no habría de reconocerse de un modo particular, tal y como se leen las historias del Olimpo, las leyendas medievales o las historias de los orígenes de los nativos americanos? No porque *Second Life* sea una religión, sino porque así como aquellos relatos de la antigüedad, si hoy es una muestra de una representación de la realidad, con la diferencia de que no se utiliza el relato mítico, sino las interacciones y los *alter egos*. Son figuraciones digitales construidas con reglas muy similares a las de la sociedad tradicional, pero de una manera más abierta.

La historia digital confronta la ciencia histórica con las figuraciones digitales, con las relaciones e interacciones que se generan en la red, así como con los objetos que son construidos en la misma; formula estrategias para la minería de datos textuales, contribuye con la creación de un hipertexto histórico y, ante todo, permite que el relato histórico se empodere a través de su apertura y publicidad. En este sentido, la historia digital no sólo propone un método, sino además un cambio drástico en la ciencia histórica para adaptarse a la memoria digital. Es tiempo para los historiadores de enfrentar el futuro.

---

## Bibliografía

- Beam, Christopher. "#Posterity, How future historians will use the Twitter archives" en *Slate Magazine*, 20 de abril de 2010. <http://www.slate.com/id/2251429/pagenum/all/>
- Benson, Susan, Stephen Brier y Roy Rosenzweig eds. *Presenting the past, essays on history and the public*. Filadelfia: marho, 1986.
- Bloch, Marc. *Apología por la historia o el oficio del historiador*. México: Fondo de Cultura Económica, 2001.
- Borges, Jorge Luis. *El Libro de Arena*. Madrid: Alianza Editorial, 1998.
- Brennan, Sheilla A. y T. Mills Kelly. "Why Collecting History Online is Web 1.5". En *Center for History and New Media, Case Study*. <http://chnm.gmu.edu/essays-on-history-new-media/essays/?essayid=47>

- Burton, Orville Vernon. "American Digital History". *Social Science Computer Review* 23: 2 (Summer 2005). Disponible online en <http://chnm.gmu.edu/essays-on-history-new-media/essays/?essayid=30>
- Bush, Vannebar. "As we may think". *Atlantic Magazine* (julio de 1945). <http://www.theatlantic.com/magazine/archive/1945/07/as-we-may-think/3881/4/>
- Chartier, Roger. *El presente del pasado: escritura de la historia, historia de lo escrito*. México: Universidad Iberoamericana, 2005.
- Chartier, Roger. "Lecteurs et lectures à l'âge de la textualité électronique". En *Text-e. Le texte à l'heure de l'Internet*, eds. Noga Arikha y Gloria Origgi, Paris: Bpi-Centre Pompidou, 2003. [http://www.text-e.org/conf/index.cfm?fa=texte&ConfText\\_ID=5](http://www.text-e.org/conf/index.cfm?fa=texte&ConfText_ID=5)
- Cohen, Daniel J. y Roy Rosenzweig. *Digital history. A guide to gathering, preserving, and presenting the past on the web*. Fairfax: GMU, 2005. <http://chnm.gmu.edu/digitalhistory>
- Cohen, Daniel. "Is Google Good for History?". En *Dan Cohen's Digital Humanities Blog*, <http://www.dancohen.org/2010/01/07/is-google-good-for-history/>
- Darnton, Robert. "Google and the New Digital Future". *The New York Review of Books* (17 de diciembre de 2009), <http://www.nybooks.com/articles/archives/2009/dec/17/google-and-the-new-digital-future/?page=2>
- Darnton, Robert. "The new age of the book". *The New York Review of Books* 46: 5 (18 de marzo de 1999), <http://www.nybooks.com/articles/archives/1999/mar/18/the-new-age-of-the-book/>
- Doeswijk, Andreas Leonardus. "Algunas reflexiones sobre la construcción y el uso de las fuentes orales en historia". *Diálogos* 5: 1 (2001):123-139.
- Dowlin, Kenneth E., y Eleanor Shapiro. "The Centrality of Communities to the Future of Major Public Libraries." *Daedalus* 125: 4 (Fall 1996):173-190.
- Elias, Norbert. *Sociología fundamental*. Barcelona: Gedisa, 1982.
- Ezquer Matallana, Fermín y José Manuel Castellano Delgado. B2S "Big to Small". Oleiros: Netbible, 2010.
- Fazio Vengoa, Hugo. "La historia global y su conveniencia para el estudio del pasado y del presente". *Historia Crítica* (Edición Especial 2009): 300-319.
- García y García, Esperanza. *El movimiento chicano en el paradigma del multiculturalismo de los Estados Unidos*. México: unam - Universidad Iberoamericana, 2007.
- Jaschik, Scott. "Is Google Good for History?". *Inside Higher Ed* (8 de enero de 2010). <http://www.insidehighered.com/news/2010/01/08/google>
- Lacy, Dan. "Reading in an Audiovisual and Electronic Era". *Daedalus* 112: 1 (invierno de 1983): 117-127.
- Landow, George P. *Hipertexto 3.0. Teoría crítica y nuevos medios en la era de la globalización*. Barcelona: Paidós, 2009.
- Lehmann, Klaus-Dieter. "Making the Transitory Permanent: The Intellectual Heritage in a Digitized World of Knowledge". *Daedalus* 125: 4 (Fall 1996): 307-330.

- McLuhan, Marshall. *The Gutenberg galaxy: the making of typographic man*. Toronto: University of Toronto Press, 1962.
- Molina, Mario Roberto. "Historia digital y Second Life, ¿será posible?". *Hablemos de Historia* (28 de noviembre de 2007). <http://hablemosdehistoria.com/archivos/historia-digital-y-second-life-sera-posible/>
- Nelson, Theodor. *Literary Machines*. California: Mindful Press, 1981.
- O'Reilly, Tim. "What is Web 2.0? Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software". <http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-2.0.html>
- Piscitelli, Alejandro, Iván Adaime e Inés Binder comp. *El proyecto Facebook y la posuniversidad*. Madrid: Ariel, 2010.
- Pons, Anacle. "Los retos de la historia digital". *Clionauta: blog de historia*. (3 de diciembre de 2008). <http://clionauta.wordpress.com/2008/12/03/los-retos-de-la-historia-digital/>
- Rodríguez Bravo, Blanca. "Los repositorios de información, guardianes de la memoria digital". *Annales de documentación* 10 (2007): 361-374.
- Rosenzweig, Roy. "The Road to Xanadu: Public and Private Pathways on the History Web". *Journal of American History* 88: 2 (Septiembre de 2001). <http://chnm.gmu.edu/essays-on-history-new-media/essays/?essayid=9>
- Rosenzweig, Roy. "Scarcity or Abundance? Preserving the Past in a Digital Era". *American Historical Review* 108: 3 (June 2003): 735-762. <http://chnm.gmu.edu/essays-on-history-new-media/essays/?essayid=6>.
- Scime, Anthony ed. *Web mining: applications and technique*. Londres: Idea, 2005.
- Serra Serra, Jordi. "Valoración y selección de documentos electrónicos: principios y aplicaciones". *Revista Tria* 12 (2005): 119-155.
- Stross, Randal. "When History Is Compiled 140 Characters at a Time". *New York Times* (30 de abril de 2010). <http://www.nytimes.com/2010/05/02/business/02digi.html>
- Turkle, Sherry. *La vida en la pantalla: la construcción de la identidad en la era de Internet*. Barcelona: Paidós, 1997.
- Turkle, William. "Digital History Hacks". *Blog Digital History Hacks (2005 - 08) Methodology for the Infinite Archive* (18 de diciembre de 2005). <http://digitalhistoryhacks.blogspot.com/2005/12/digital-history-hacks.html>
- Turkle, William, Adam Crymble y Alan MacEachern. *The programming historian*. NiCHE: Network in Canadian History & Environment, 2a edición, 2009. <http://niche-canada.org/programming-historian/>
- Vega, Renán. "Las Fuentes orales y la enseñanza de la historia". En *Déjenos hablar, profesores y estudiantes tejen historias orales en el espacio escolar*, editado por Renán Vega y Ricardo Castaño. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional, 1999, 13-49.

Vieira Braga, Luis Paulo, Luis Iván Ortiz Valencia y Santiago Segundo Ramírez Carvajal. *Introducción a la minería de datos*. Rio de Janeiro: E-papers, 2009.

SITIOS WEB ESPECIALIZADOS:

Center for History and New Media. <http://chnm.gmu.edu/>  
Centre for Oral History and Digital Storytelling, Departamento de Historia de la Universidad de la Concordia. <http://storytelling.concordia.ca/oralhistory/index.html>  
Internet World Stats, “Internet World Users by Language”. <http://www.internetworkstats.com/stats7.htm>  
Phone Recording Archive. <http://www.payphone-direcotry.org>  
O'Reilly Media. “Hacks, a clever solution to an interesting problem”. <http://oreilly.com/hacks/>  
Virginia Center for Digital History. <http://www.vcdh.virginia.edu/>

REPOSITORIOS DE MEMORIA DIGITAL:

*Bracero History Archive*. <http://braceroarchive.org>  
*Hurricane Digital Memory Bank*. <http://hurricanearchive.org/>  
*Mozilla Digital Memory Bank*. <http://mozillamemory.org/>  
*The september 11 Digital Archive*. <http://911digitalarchive.org/>

GRUPOS DE FACEBOOK CITADOS:

Clásicos de la Publicidad Colombiana. <http://www.facebook.com/group.php?gid=11542913313>  
Fotos de Bucaramanga (antiguas, modernas, actuales). <http://www.facebook.com/home.php?gid=30040055183>  
Historia de la Arquitectura. Arq.- Rodolfo de Liechtenstein. <http://www.facebook.com/pages/HISTORIA-DE-LA-ARQUITECTURA-Arq-Rodolfo-de-Liechtenstein/373928739639?ref=search&ts=id=1086390690.1130139258.1>  
Historia de la Comunicación Publicitaria. <http://www.facebook.com/pages/HISTORIA-DE-LA-COMUNICACION-PUBLICITARIA/107000906007356?ref=ts>

