

LA EXPERIENCIA DEL ESPACIO HISTÓRICO
A PARTIR DE LA WORLD WIDE WEB:
LOS IDEALES INSTITUCIONALES FRENTE
A LA MEMORIA SOCIAL

Sandra L. López Varela

A partir de una amplia gama de disciplinas, diversos estudios, como los que se presentan en este volumen, se han dedicado a analizar la influencia de la *World Wide Web* en la construcción de la subjetividad humana. Aquí se asume que la construcción de la subjetividad humana es un hecho universal. En este capítulo se cuestiona la universalidad de este fenómeno, en el cual la *sociedad mundial* emergió con la era de la información digital. Ante las diferencias económicas que expresan los distintos países desarrollados y en vías de desarrollo se ha establecido una brecha, una división digital, que ha frenado el desarrollo de las TIC a nivel mundial. Por lo que al preguntarnos cómo influye la *World Wide Web* en la subjetividad humana, en nuestras formas de vida, inclusive en nuestro comportamiento, las páginas de este capítulo responderán a esta pregunta en términos económicos y resaltarán cómo su construcción está guiada por los ideales y valores de las instituciones mundiales y gubernamentales que impulsan las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y controlan los contenidos de la *World Wide Web*. Los conocimientos que se desprenden de la interacción del usuario con la *World Wide Web* están dirigidas por las instituciones. Las instituciones controlan nuestro consumo de conocimiento, cultura y tecnología. Este condicionamiento que guía la interacción «individual» con la *World Wide Web* analiza cómo las instituciones manejan el conocimiento en torno al pasado,

todo ello a partir de las TIC ya sea para legitimar historias nacionales o para preservar la memoria social.

Los propósitos de la economía digital

La era de la información digital dibuja en nuestra mente la idea que el Internet y la World Wide Web son elementos primordiales de la vida cotidiana. Nadie duda que han cambiado nuestras formas de interacción, la forma en la que pensamos y nos comportamos. Ante este hecho surgen varias preguntas, por ejemplo, cuál es la razón para interrelacionar por medio de Internet y la World Wide Web y quiénes mantienen esta relación. Al esbozar algunas respuestas encontramos que el impulsar las TIC ha tenido siempre un propósito económico, el de formar sociedades del conocimiento que contribuyan al crecimiento de sus países y a la paz mundial.

En 1949, Harry Truman, durante su segundo discurso inaugural como presidente de los Estados Unidos, estableció un plan económico que tenía como propósito promover la paz mundial, pero que podía obstaculizarse ante el hecho de que más de la mitad de la población mundial vivía en condiciones cercanas a la miseria, es decir, en el subdesarrollo.¹ A partir de ese momento, la pobreza se consideró como un obstáculo para establecer la paz mundial y como una amenaza para el crecimiento económico de las zonas más prósperas.² A pesar de que las instituciones mundiales como el Banco Mundial y la Organización de las Naciones Unidas (ONU) se encontraban ya trabajando por un mundo sin pobreza, el discurso de Truman se convirtió en una invitación a los gobiernos del mundo subdesarrollado para solicitar préstamos a estas instituciones y

con ellos industrializar sus economías para terminar con la pobreza.³

Desde el Banco Mundial hasta la Organización para la Cooperación y Desarrollo Económicos (OCDE) consideran que la educación y el acceso a las tecnologías de la información y la comunicación son factores indispensables para fomentar el crecimiento económico y el bienestar social en los países en desarrollo.⁴ Si los ciudadanos del mundo en desarrollo adquieren conocimientos y habilidades tecnológicas, sus gobiernos habrán construido sociedades del conocimiento y al mismo tiempo disminuido sus índices de pobreza.⁵ La creación de sociedades con conocimientos y habilidades tecnológicas va de la mano con las metas del crecimiento económico mundial.⁶

No debe sorprender el que los países en desarrollo hayan invertido de manera constante cuantiosos recursos para fomentar la educación y el acceso a las TIC, sin embargo, México no ha podido erradicar la pobreza y la desigualdad a partir de estos instrumentos.⁷ A pesar de los esfuerzos, más de la mitad de la población mexicana vive en estado de pobreza (Instituto Nacional de Estadística y Geografía).⁸ Esta mezcla de éxito y fracaso es característica de aquellos países en desarrollo que se han dedicado a fomentar el crecimiento de las variables macroeconómicas y han relegado a un segundo plano el desarrollo social. Este desbalance clásico de las economías en desarrollo da

3. Arturo Escobar, *Encountering Development: The Making and Unmaking of the Third World*, Princeton University Press, Princeton N.J., 1995.

4. Lolita Ranján, *Desarrollo tecnológico como política de bienestar: Un análisis antropológico de la política educativa del ITESM en Morelos*, UAEM, Morelos, 2011.

5. Jérôme Bindé, *Towards Knowledge Societies*, UNESCO, París, 2005.

6. *Idem*.

7. L. Ranján, *Desarrollo tecnológico como política de bienestar... op. cit.*

8. *Estadísticas a propósito del día mundial de la justicia social*, Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI), Aguascalientes <http://www.inegi.org.mx/inegi/contenidos/espanol/prensa/Contenidos/estadisticas/2013/justicia0.pdf>, consultado 5 el Febrero 2014.

1. Wolfgang Sachs, «Introduction», en *The Development Dictionary, a Guide to Knowledge as Power*, Zed Books, Londres, 2007, pp. 1-5.

2. Gustavo Esteva, «Development», en *ibid.*, pp. 6-25.

como resultado una concentración del ingreso y de la riqueza en los sectores privilegiados de la sociedad.⁹

Nadie duda que la educación sea un factor relevante para reducir la pobreza y promover el crecimiento económico como ha propuesto el Banco Mundial.¹⁰ Mientras exista este «desbalance» en los países en desarrollo, difícilmente se podrá erradicar la pobreza. México, se avizora, no podrá cumplir las «Metas del milenio» que incluyen eliminar la pobreza y el hambre en un 50%, así como dotar de educación primaria a toda su población para el 2015. De hecho, la Organización para las Naciones Unidas reconoció que a pesar de los esfuerzos que han hecho las 189 naciones que se comprometieron a cumplir las ocho metas del milenio, éstas son inalcanzables.¹¹ Simplemente en el 2012, 781 millones de adultos y 126 millones de jóvenes alrededor del mundo seguían careciendo de habilidades básicas de lectura y escritura, además 58 millones de niños seguían sin asistir a la escuela.¹² De acuerdo a las últimas cifras, cuatro billones de personas siguen sin tener acceso a Internet y, de éstas, 90% se encuentran en los países en desarrollo (ITU 2015). A pesar de que el número de usuarios de Internet ha alcanzado tres billones de personas, casi dos millones de usuarios se distribuyen en los países desarrollados (ITU 2015). Cuando se analiza el número de hogares que cuentan con Internet, las cifras ya no son tan alentadoras, solo 44% de los hogares en el mundo cuentan con acceso a Internet; 78% de los hogares se encuentran en los países desarrollados y el resto corresponde a los países en vías de desarrollo. En México, por ejemplo, únicamente 26% de los hogares

mexicanos tienen acceso a Internet.¹³ Ciertamente estas cifras ponen en perspectiva el impacto económico que han tenido las políticas mundiales para promover el desarrollo humano; pero, también, el limitado alcance que han tenido las tecnologías de la información y la comunicación para promover sociedades del conocimiento y combatir la pobreza en los países en desarrollo. Ante esta realidad es necesario reconocer que la sociedad mundial no tiene acceso a Internet. 40% de esta población tiene el privilegio de conectarse a Internet porque goza del potencial económico para hacerlo. El Internet y la World Wide Web, por lo tanto, únicamente tienen el potencial de influir en 40% de la población mundial.

Los aspectos físicos y sociales de la división digital

Internet surgió como una red de comunicación militar por computadora, creada por el gobierno de los Estados Unidos, y para la cual se han desarrollado distintas aplicaciones, entre ellas la World Wide Web. Esta tecnología permite a partir de un buscador como Safari o Internet Explorer navegar un gran espacio de información de manera muy sencilla y es esta característica la que ha motivado su aceptación.¹⁴ Desde el punto de vista mecánico Internet es un sistema global de redes de computadoras que almacenan información y que trabajan sobre un protocolo TCP/IP.¹⁵ Por lo que Internet es una red de redes, las cuales se componen de cables de fibra óptica, de redes inalámbricas y de herramientas de conectividad que van desde el módem hasta los satélites.¹⁶ El creci-

9. Perkins, Dwight Heald y Steven Radelet, *Economics of Development*, 6ª ed., W.W. Norton, Nueva York, 2006.

10. *Higher Education: The Lessons of Experience*. World Bank, Washington, D.C., 1994.

11. «United Nations Millennium Development Goals», UN News Center, <<http://www.un.org/millenniumgoals>> consultado el 1 de enero de 2014.

12. *Idem*.

13. Estadísticas a propósito del Día mundial de Internet... *op. cit.*, consultado el 4 febrero de 2014.

14. Christian Fuchs, *Internet and Society: Social Theory in the Information Age*, Routledge, Nueva York, 2008.

15. *Ibid.*, p. 121.

16. Jeremy Hunsinger, *The International Handbook of Internet Research*, Springer, Dordrecht, 2010.

miento económico a partir de la educación y las tecnologías de la información requiere de una fuerte inversión en infraestructura pública para poner en marcha este sistema de comunicación. La inversión de infraestructura va más allá de la compra de dispositivos, requiere, además, de llevar infraestructura y conectividad a las zonas urbanas y rurales. De ahí que compañías como Facebook estén desarrollando proyectos para construir cerca de once mil vehículos automatizados no tripulados, comúnmente llamados *drones* para llevar Internet a los dos tercios de la población mundial que carecen de conectividad, comenzando por África.¹⁷ A pesar de que las políticas sociales alrededor del mundo están tratando de transformar sus sistemas educativos para llevarlos a sus ciudadanos hacia la sociedad del conocimiento, no se ha tomado en cuenta que casi dos billones de personas en el mundo carecen de red eléctrica.¹⁸ Una inversión que además va a ser recurrente ante la rapidez con la que se suceden los cambios tecnológicos. Este gasto es constante porque esa iPad o computadora deja de estar actualizada desde el momento que se le otorga al estudiante de escasos recursos por parte del gobierno o desde que se compra individualmente.

Además, el aprovisionamiento tecnológico exige que el usuario tenga conocimientos informáticos mínimos para usar dicho dispositivo, ya que la enseñanza de su uso lleva tiempo, sobre todo en las zonas rurales.¹⁹ Dado que el contenido de las páginas web se encuentra mayoritariamente en inglés, el usuario debe tener un mínimo conocimiento de este idioma. Mas en el mundo en desarrollo, antes que saber inglés, el usuario debe saber leer y escribir. En estos países, en promedio, una de cada

dos mujeres no sabe leer.²⁰ Esta disparidad de género impacta, por supuesto, en el alcance de las TIC para apoyar el desarrollo económico. Los problemas de conectividad y de la economía digital, no son el único problema de la división digital. Las tecnologías de la información no se han diseñado equitativamente para poblaciones con discapacidades. Ante el rezago educativo, económico y de género que presentan las poblaciones en países del Tercer mundo, será muy difícil que puedan unirse a la era de la información, a menos que se resuelva su situación de desigualdad. Al no contar con estas capacidades, estas poblaciones están siendo «info-excluidas».²¹ En un país como México, el desarrollo social en zonas rurales y urbanas ha sido asimétrico. A pesar de que instituciones como el Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey (ITESM) han creado centros de aprendizaje tecnológicos en comunidades rurales, al menos en el Estado de Morelos, estos no han tenido el éxito esperado.²² En estas comunidades, como ha demostrado Ranján Patiño,²³ la utilidad de Internet es mínima, pues antes que aprender a usar una computadora, la población necesita satisfacer muchas otras necesidades que van desde el aprender a leer y a escribir, hasta tener condiciones apropiadas de vivienda.²⁴ Dado que la inversión del ITESM solo se otorga una vez, las comunidades en estado de pobreza no pueden estar actualizando sus equipos o programas de manera continua. Por lo mismo, algunos de estos centros han cerrado en el estado de Morelos y están muy lejos de dotar de capacidades informáticas a estas poblaciones para mejorar sus oportunidades de empleo.²⁵ A partir de

20. *Ibid.*, p. 30.

21. *Ibid.*, p. 29.

22. L. Ranján, *Desarrollo tecnológico como política de bienestar... op. cit.*, p. 1.

23. *Idem.*

24. James Curry y Martin Kenney, «Digital Divide or Digital Development?: The Internet in Mexico», en <<http://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/1318/1238>> consultado el 20 enero de 2015.

25. *Desarrollo tecnológico como política de bienestar... op. cit.*

17. Jordin Taylor, «Facebook Wants to Build 11,000 Drones to Bring Internet to Africa», *Observer* <<http://betabeat.com/2014/03/facebook-wants-to-build-11000-drones-to-bring-Internet-to-africa/>> consultado el 20 enero de 2015.

18. Véase J. Bindé, *Towards Knowledge Societies, op. cit.*

19. *Idem.*

un instrumento como Internet, las instituciones mundiales y gubernamentales han impulsado una cultura económica digital de limitado acceso mundial y cuya distribución geográfica concuerda con el mundo desarrollado y en desarrollo.²⁶ A pesar de la amplia literatura que existe en torno a la Web y sus usuarios, los estudios en torno al contexto institucional en el que se desarrollan sus contenidos son mucho más limitados. Dichas instituciones no pueden disociarse de la pregunta que guía la organización de este libro, porque en gran parte controlan la forma en la que se accede, circula y se presenta la información. El gobierno chino, por ejemplo, ha hecho un uso de Internet que le ha permitido ejercer un mejor control sobre su sociedad al controlar su acceso y regular su contenido.²⁷ Es decir, que Internet y la World Wide Web no operan solos para cambiar las estructuras sociales o la subjetividad humana bajo una lógica propia y determinista.²⁸ Los grandes consorcios controlan la estructura tecnológica que almacena la información y, por lo tanto, la forma en la que incita a los usuarios a producir nuevos contenidos, a consumir la información contenida en este sistema, la cual, al ser procesada por el cerebro humano se vuelve efectivamente subjetiva.²⁹

Para demostrar la influencia que ejercen las instituciones en la forma en la que interactuamos con la Web basta con analizar cómo difunden información en torno al pasado. Efectivamente, la expansión de las tecnologías digitales ha abierto la posibilidad de experimentar este patrimonio cultural en los espacios de la Web, por ejemplo, visitando un museo de forma virtual, a partir de textos y fotografías, inclusive a partir de

vídeos o reconstrucciones tridimensionales. La forma en la que las instituciones dedicadas a la preservación cultural estructuran sus páginas para difundir el pasado es uno de los múltiples temas que aborda la arqueología digital porque a partir de ellas se puede promover el conocimiento o preservar el pasado histórico.

La difusión del pasado a partir de la Web 1.0 y la Web 2.0

Ante el potencial de los medios digitales, la UNESCO ha alentado a las instituciones dedicadas a la preservación del patrimonio cultural a invertir parte de sus recursos en la digitalización de sus colecciones y con ello apoyar a la formación de sociedades del conocimiento. Estas instituciones pueden utilizar las TIC como instrumentos para dirigir el interés del público hacia sus colecciones, ofreciendo información no solo a partir de un texto, sino a partir de la visualización de los objetos en distintos formatos.³⁰ Las instituciones en los países en desarrollo han estado invirtiendo en la digitalización de sus colecciones para crear un banco de imágenes digitales en alta resolución, como un medio de difusión de la cultura y de la investigación.

Esta política ha generado una gran presión presupuestal porque ahora estas instituciones tienen que dirigir sus recursos al cuidado de sus colecciones en dos formatos, análogo y digital. Para cumplir con el requisito, diversas instituciones simplemente crearon una página web. Estas instituciones no han podido alejarse de la primera fase del desarrollo de la World Wide Web, la «Web 1.0», que está dominada por una estructura basada en hipervínculos (*hyperlink*) a partir de un texto en una página web. Bajo el concepto de la Web 1.0 se crea la

26. J. Bindé, *Towards Knowledge Societies*, op. cit., p. 31.

27. Jan Servaes, *The Many Faces of (soft) Power, Democracy and the Internet*, January 1, 2013. pp. 30, 322-330.

28. Darren Peacock, «Weaving the Web into Organizational Life: Organizational Change and the World Wide Web in Cultural Heritage Organizations», *The Journal of Arts Management, Law and Society*, 2014, p. 90.

29. Ch. Fuchs, *Internet and Society... op. cit.*, nota 15, p. 122.

30. *The Digicult Report: Technological Landscapes for Tomorrow's Cultural Economy: Unlocking the Value of Cultural Heritage: Full Report*, Office for Official Publications of the European Communities, Luxembourg, 2002.

oportunidad de difundir conocimiento³¹ por un corto tiempo, ya que el tiempo promedio de una página web es de 44 días.³² La página web del Museo Nacional de Antropología (MNA) en México se ha elaborado bajo la estructura de la Web 1.0, ya que el catálogo en línea está diseñado para que el usuario visualice las piezas con alta resolución y lea una breve descripción del objeto a partir de hipervínculos. La navegación de sus páginas provee al usuario con información muy limitada. Siendo la época clásica (200-900 d.C.) uno de los periodos arqueológicos más ricos en la historia de Mesoamérica durante el cual se desarrollaron los ahora sitios arqueológicos de Teotihuacán, Monte Albán, Palenque o Bonampak; sin embargo, la colección interactivas incluye solo dos figurillas, una asignada a Monte Albán y otra para la que simplemente se señala su temporalidad.

La información que se transmite a partir de las páginas web del MNA no trasciende más allá del nivel de *cognición*, que es en realidad el propósito de la Web 1.0. A pesar de que la página web permite tener acceso a Facebook, el uso de este medio social de comunicación no fomenta la interacción con esta comunidad digital ni entre sus seguidores. La información que se distribuye en Facebook se presenta de manera cognitiva por lo que prácticamente no existen comentarios a lo que se sube en su muro.

Ante los avances que han experimentado los medios tecnológicos, la Web 1.0 ha transitado hacia la Web 2.0. A partir de la Web 2.0, las instituciones han utilizando Internet, junto con lo que se ha llamado el *software social*, para crear comunicación y cooperación con los usuarios. El propósito del *software social* es fomentar el mayor número posible de usuarios para producir conocimiento digital sin estar físicamente presentes. Los usuarios utilizan textos o crean nuevos (nivel de cognición), discuten los textos para que sean cambiados, añadidos o enriquecidos (nivel de comunicación) y de manera conjunta producen nuevos contenidos (nivel de cooperación). Para ello, las

31. Ch. Fuchs, *Internet and Society... op. cit.*, p. 127.

32. J. Bindé, *Towards Knowledge Societies, op. cit.*, p. 53.

instituciones promueven discusiones, la formación de listas de correos electrónicos, wikis o blogs.

La Web 2.0 implica cambiar de una plataforma de publicación de información hacia herramientas que promuevan la comunicación como son, por ejemplo, blogs, servicios de red o comunicación móvil, inclusive incorporar sistemas de trabajo compartidos o comunidades del conocimiento, como por ejemplo Wikis o Wikipedia.³³ El que las instituciones dedicadas a la preservación transiten de la Web 1.0 hacia la Web 2.0, implica no solo el acceso a un mayor presupuesto para adquirir y fomentar una solidaridad virtual, obliga un cambio en la vida organizacional y en la misión institucional, lo que puede ser un fuerte impedimento para su transición, como en el caso de México.

Desde la creación del Instituto Nacional de Antropología e Historia en 1939, se creó un modelo nacional de preservación de los recursos arqueológicos e históricos, cuya responsabilidad recae exclusivamente en esta institución.³⁴ Al asignar la responsabilidad de excavar y proteger el patrimonio al INAH, se creó entre ésta y el Estado una relación, que ha influenciado la definición de patrimonio, su administración y preservación, al igual que el modelo de enseñanza de la arqueología y el sector de empleo del futuro profesionalista.³⁵ Bajo el modelo nacional de preservación, no es necesario retroalimentarse de la comunidad global o de generar una transición hacia la Web 2.0, porque el conocimiento sobre el pasado lo generan los expertos. Consecuentemente, la influencia que pudieran ejercer las páginas del MNA se encuentra guiada por los principios que valora la institución. Sin embargo, el gobierno federal ha invertido ya en dotar de pizarrones digitales y de iPads a los estudiantes de

33. Ch. Fuchs, *Internet and Society... op. cit.*, p. 129.

34. Sandra López Varela, *Academic Categorization of Population Identities: Implications for Appropriation of the Indigenous Condition. En Soi Et Le Cosmos: De Alexander Von Humboldt à Nos Jours*. Duncker & Humblot, Berlín, 2015, pp. 169-182.

35. *Idem.*

educación básica con el propósito de democratizar el acceso a la información en zonas rurales.

La Web 1.0 se dirigió a los consumidores de información y la Web 2.0 hacia la creación de una solidaridad virtual.³⁶ La Web 2.0 promueve la comunicación y la colaboración a partir de la información. Con la Web 2.0 se pueden construir infraestructuras sociotecnológicas para promover una interacción entre el usuario y el contexto del objeto, no solo con el objeto. Las tecnologías de la información y la comunicación garantizan un acceso a un vasto mundo de información, que por definición, se encuentra a la espera de ser descubierta por el usuario bajo la Web 1.0. A partir de la Web 2.0, se propone trascender esta etapa hacia la enseñanza. A partir de los proyectos en los que han participado Ott y Pozzise ha podido constatar el potencial que tiene el uso de TIC en la difusión y enseñanza del pasado.³⁷ A partir del uso de las tecnologías móviles, los estudiantes pueden desarrollar su aprendizaje en torno al pasado realizando actividades combinadas con las TIC en los lugares tradicionales de la enseñanza (salón de clases o laboratorios) hasta fuera de ellos, como, por ejemplo, museos o los sitios arqueológicos.³⁸ Los estudiantes pueden recopilar datos, hacer anotaciones y compartir su experiencia con otros visitantes o usuarios de la Web. Además, las tecnologías móviles permiten enriquecer la experiencia de visitar un museo o un sitio arqueológico a partir de aplicaciones que les permitan preparar su visita, pero, sobre todo, generar rutas de interés.³⁹ Si uno asiste con una aplicación que ha bajado a su dispositivo móvil la visita se enriquece más allá de ver el objeto y leer una breve descripción de éste. Las tecnologías móviles además permiten atender las necesi-

dades de aquellas personas que tengan discapacidades visuales o auditivas. Actualmente, en el Parque de Villa Serra en Italia, estas mismas se han implementado para guiar la visita de aquellas personas con discapacidades visuales.⁴⁰ La Web 2.0 tiene la capacidad de fomentar una política de democratización porque permite escuchar las voces del usuario conectado a Internet, donde sus opiniones son discutidas y tomadas en cuenta.⁴¹ Al mismo tiempo puede reforzar las voces de la sociedad civil y crear esferas públicas críticas de las estructuras sociales o gubernamentales, lo que puede constituir una amenaza para la supervivencia institucional.⁴² Sin embargo, en aquellos países en donde se sigue un modelo económico mixto para la preservación del patrimonio cultural, es decir en aquellos países en donde el gobierno federal es apoyado por el sector privado de la administración de recursos culturales para realizar estas tareas, la Web 2.0 no constituye una amenaza a la institución. Por el contrario, la Web 2.0 les ha permitido reforzar el contexto institucional y social del patrimonio cultural.

La Web 2.0 es una plataforma que permite generar experiencias *vivas* en torno al patrimonio cultural. En vez de ver imágenes aisladas en la Web y leer acerca de ellas, el usuario puede visitar virtualmente el contexto arqueológico en donde se encontraba el objeto y moverse a través de éste.⁴³ Actualmente, los proyectos arqueológicos, como «Rome Reborn» están destinando parte de sus recursos a utilizar técnicas de realidad virtual para enseñar al público la historia de Roma.⁴⁴ A partir de la creación de ambientes virtuales se está explorando la posibilidad de que los visitantes no solo interactúen con el

36. Ch. Fuchs, *Internet and Society... op. cit.*, p. 130

37. Michela Ott y Francesca Pozzi, «Towards a New Era for Cultural Heritage Education: Discussing the Role of ICT», *Computers in Human Behavior*, 2011, pp. 1365-371, en <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S074756321000227X> consultado el 20 enero de 2015.

38. *Ibid.*, p. 1367.

39. *Ibid.*, p. 1368.

40. *Idem.*

41. J. Servaes, *The Many Faces of (Soft) Power... op. cit.*, pp. 30, 322-330.

42. Ch. Fuchs, *Internet and Society... op. cit.*, p. 133.

43. Juan A. Barceló, Maurizio Forte y Donald H. Sanders. (eds.), *Virtual Reality in Archaeology*, Archaeopress, Oxford, 2000.

44. Véase M. Ott y F. Pozzi, «Towards a New Era for Cultural Heritage Education»... *op. cit.*

contexto que visitan, sino con otros visitantes.⁴⁵ Estas tecnologías tienen la capacidad de romper las barreras del tiempo y del espacio, pero también los altos costos que implica la visita a museos o a un sitio arqueológico cuando se tiene que viajar para visitarlos.

La creación de infraestructuras sociotecnológicas está promoviendo nuevas experiencias a todo aquel que pueda conectarse a Internet. El usuario no solo está experimentando físicamente el espacio de la Web. Cuando el usuario visita un sitio arqueológico en forma de avatar, es decir, a partir de una representación virtual corpórea de éste, ese espacio se transforma en un lugar donde aprende experimentado con esa realidad virtual. En este ambiente virtual, el usuario puede inclusive experimentar lo que la UNESCO ha llamado el patrimonio intangible. Si la institución es capaz de transmitir al usuario un sentido de lugar, a partir de lo *tangible* y lo *intangible*, entenderá la importancia de proteger los recursos patrimoniales.

El proyecto «Silence of the Lands» de la Universidad de Colorado que dirige Giaccardi ha registrado más de 1300 sonidos existentes en el patrimonio natural con el objetivo de enriquecer la experiencia virtual, pero también, para poder preservarlos.⁴⁶ Este proyecto fomenta la participación de la comunidad para que reconozca estos sonidos y a partir de su identificación se seleccionan los sonidos del paisaje en el que se encuentran sumergidos los sitios arqueológicos que se ofrecen virtualmente.

Al enriquecer la experiencia virtual, el usuario crea significados entorno al lugar o hacia el objeto que se le ofrece.⁴⁷ Producto de esta experiencia subjetiva, los usuarios crean lugares con los cuales se identifican y se genera un sentido de perte-

45. *Idem*.

46. Elisa Giaccardi y Leysia Palen, «The Social Production of Heritage Through Cross-Media Interaction: Making Place for Place-Making», *International Journal of Heritage Studies*, 2008, p. 286.

47. *Idem*.

nencia.⁴⁸ Todo esto obliga a las instituciones a poner especial atención a los contenidos que guían la experiencia virtual para crear un ambiente lo más cercano a la realidad.⁴⁹ Es por ello que el diseño de infraestructuras sociotecnológicas está promoviendo la colaboración de la sociedad para el diseño de estos ambientes. De ahí que los proyectos a los que refieren Giaccardi y Palen incluyan narrativas colectivas.⁵⁰ Si se combina la infraestructura socio tecnológica con la interacción social se puede generar una relación mucho más cercana a los significados que tiene el patrimonio cultural. El Museo Virtual de la Memoria Colectiva en Lombardía (MUVI) se creó justamente para preservar la memoria de esta región italiana.⁵¹ Este museo permite el acceso a un archivo fotográfico y a una descripción en audio de lo que evocan estas imágenes y que dejan de estar inertes a partir de esta combinación. En este caso, las TIC promueven y estimulan el que las personas narren su experiencia y que otros las escuchen.⁵²

El reciente lanzamiento por parte de Microsoft de su sistema holográfico, el cual puede experimentarse con los Windows HoloLens, seguramente va a enriquecer y a facilitar la creación de ambientes virtuales, ante la posibilidad de conjuntar los recursos *tangibles* con los *intangibles* y, a la vez, con el medio natural bajo una misma experiencia. Nadie duda de los efectos positivos que pueda tener el llevar a las zonas rurales en condiciones de pobreza, la experiencia de visitar un museo. En este escenario es necesario reflexionar la posibilidad de que

48. Véase Yi Tuan, *Space and Place: The Perspective of Experience*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 1977.

49. Xiaolei Chen y Yehuda Kalay, «Making a Liveable “Place”: Content Design in Virtual Environments», *International Journal of Heritage Studies*, 2008, pp. 229-246, en http://www.tandfonline.com/loi/tjhs20#.VcEOqpN_Okp

50. Véase E. Giaccardi y L. Palen, «The Social Production of Heritage Through Cross-Media Interaction»... *op. cit.*

51. *Idem*.

52. *Ibid.*, p. 14.

la reconstrucción virtual no trascienda hacia la formación de lugares, sino que se quede en una simple experiencia del espacio físico. Si esto sucede, la experiencia puede reproducir el aprendizaje de valores que sirvan para la reproducción institucional y no para la difusión del valor social del patrimonio cultural.

En torno a la creación de lugares de memoria en la World Wide Web

La preservación del pasado es una característica inherente a la cultura de los seres humanos. Desde el paleolítico hasta nuestros días, las sociedades humanas han dejado un testimonio material de su historia, ya sea a través de una escena descrita pictográficamente en una cueva, hasta en una página web. Aunque a estas escenas de caza les denominamos actualmente «arte rupestre», sabemos que la intención de las sociedades paleolíticas no fue la de plasmar esta escena como *arte*, mucho menos como *patrimonio mundial*. Al adoptar estos significados que nos ha dado la historia del arte o la UNESCO, nos hemos alejado de la memoria que querían evocar aquellos que la plasmaron. Cuando las escenas del paleolítico las entendemos como *arte* o *patrimonio*, nos encontramos ante los dominios de una historia escrita por las instituciones, alejados de la memoria que evocaba en aquellos que la plasmaron.

La forma en la que las sociedades recuerdan o lo que se ha denominado el proceso de construcción de la memoria social está íntimamente relacionada con la forma en la que se transmite el conocimiento.⁵³ Si las instituciones nos transmiten que las imágenes del paleolítico son *patrimonio* las aprenderemos como tal y es posible que así las olvidemos. Las sociedades han dotado de nuevos significados a los testimonios materiales del

pasado a partir del conocimiento al cual tenemos acceso. Si una página web nos transmite la noción de que estas escenas son *patrimonio*, así les aprenderemos. Sin embargo, los estudios de Maurice Halbwachs⁵⁴ hasta Pierre Nora⁵⁵ se han dedicado a indagar la naturaleza del pasado a partir de la forma en la que las sociedades recuerdan. A pesar de la distancia, ambos autores concuerdan que la *memoria* y la *historia* no son sinónimos. A lo largo de su crítica en siete volúmenes a la forma de escribir y pensar colectivamente la historia de Francia, Pierre Nora⁵⁶ discute que la historia se opone a la memoria, porque es una reconstrucción problemática e incompleta de lo que ya no está, se trata de una producción intelectual y secular que nunca se ha vivido desde la memoria. La historia necesita ilustrarse a partir de elementos materiales como museos o monumentos para justificarse.⁵⁷ Es por ello que la historia es simplemente una representación del pasado, una construcción social (colectiva) del pasado, que se dice pertenecer a todos y por lo mismo es posible reclamar su pertenencia universal.⁵⁸ Hasta cierto punto, hemos adoptado estas escenas del paleolítico a partir de la narrativa histórica de la UNESCO y por ello les entendemos como *patrimonio mundial*.

Cuando el pasado se encuentra envuelto en una perspectiva histórica es común presentar su narración bajo una continuidad temporal que no ha experimentado cambios. Sin embargo, cuando la cultura material del pasado llega hasta el presente, ésta ha existido en distintos universos sociales a través de los cuales ha adquirido distintos significados.⁵⁹ Al formarse

54. Maurice Halbwachs, *On Collective Memory*, Lewis A. Coser (ed.), University of Chicago Press, Chicago, 1992.

55. Pierre Nora, «Representations 26», en *Between Memory and History: Les Lieux De Mémoire*, University of California Press, California, 1989, pp. 7-24.

56. *Ibid.*, p. 8.

57. *Ibid.*, p. 9.

58. *Ibid.*, pp. 8-9.

59. S. L. López Varela, *Academic Categorization of Population Identities... op. cit.*, pp. 169-182.

53. Paul Connerton, *How Societies Remember*, Cambridge University Press, Cambridge Inglaterra, 1989.

estos nuevos contextos sociales, la cultura material se reproduce de manera transformada. A pesar de que la memoria está organizada y mediada socialmente, un evento común a una sociedad nunca le recordará de la misma manera. Las memorias de las personas que han experimentado un evento común no serán idénticas, porque crean diferentes asociaciones y sentimientos.⁶⁰ Es decir que, la memoria ha estado en permanente cambio.⁶¹ Además, habrá ocasiones en la que simplemente la memoria desaparezca, se olvide. Inclusive, puede llegar un momento en el que la memoria se vuelva historia, como parte de la necesidad de olvidar el sobrevivir a una brutal conquista o a un genocidio. Si la historia llega a conquistar a la memoria se suprimiría su identidad y, al mismo tiempo, se erradicaría al pasado.⁶² Mas no solo recordamos a través de la palabra escrita. La memoria del hábito o de la costumbre, nos permite reproducir el pasado a partir de reglas y códigos sedimentados en las posturas del cuerpo, en actividades, en técnicas o en gestos.⁶³ Esto que se conoce como memoria del hábito.⁶⁴ Se transmite a partir de lo que Paul Connerton describe como prácticas inscritas o incorporadas.⁶⁵ Aunque a través del tiempo, solo se le recuerde de manera fragmentada, esa acción que se recuerda inscribe el pasado en el presente aunque se desconozca su memoria. Nuestro propio cuerpo o una tecnología pueden ser evidencia de esa memoria.

Mas existen otras formas materiales de recordar la memoria del pasado. La cultura material, los lugares, las formas de vida o el lenguaje, son vehículos que permiten que las sociedades ancladas a ella que la recuerden, que la invoquen. De

60. Barbara A. Misztal, *Theories of Social Remembering*, Open University Press, Maidenhead Berkshire Inglaterra, 2003. p. 11.

61. Véase P. Nora, *Between Memory and History... op. cit.*

62. *Ibid.*, p. 8.

63. Véase B. A. Misztal, *Theories of Social Remembering*, *op. cit.*

64. *Idem.*

65. Véase P. Connerton, *How Societies Remember*, *op. cit.*

ahí que Nora⁶⁶ aluda a Maurice Halbwachs para recordarnos que la memoria está cegada a todos, menos a aquel grupo al que le une. Por supuesto, la memoria no está guardada en estos elementos, simplemente son elementos mnemónicos que hacen posible recordar.⁶⁷ La preservación de todos estos elementos son importantes a las sociedades porque su presencia ayuda a preservar la memoria de un grupo al traer el pasado al presente, porque convocan el pasado como pasado, es decir, simplemente lo recuerdan.⁶⁸

En la World Wide Web se pueden crear historias o memorias a partir de sus páginas. Cuando el conocimiento en torno al pasado se plasma en las páginas de la Web a partir de los valores de una institución como el INAH, la narrativa histórica crea una memoria colectiva autorizada, íntimamente ligada a las construcciones imaginarias del pasado de la nación.⁶⁹ La página del MNA, por ejemplo, utiliza hipervínculos que están anclados a la historia nacional. Este espacio físico con el que se interactúa y que se difunde en el espacio público constituye la explicación oficial del pasado. En cambio, cuando la infraestructura socio-tecnológica de la Web se entrelaza con el principio de crear una experiencia espacial en donde se cristalice y refugie la memoria colectiva se abre la posibilidad de enfrentarse a los retos que impone la creación de lugares de memoria (*lieux de mémoire*).

Estos lugares de memoria se producen en un momento en donde su preservación está en riesgo, en donde la historia puede poner fin a la memoria.⁷⁰ Los lugares de memoria pueden sobrevivir como un objeto reconstituido en la Web a partir de las tecnologías de la información y la comunicación que al unirse con software sociales, crean paisajes virtuales que son recons-

66. Véase P. Nora, *Between Memory and History... op. cit.*, p. 9.

67. S. L. López Varela, *Academic Categorization of Population Identities... op. cit.*

68. B. A. Misztal, *Theories of Social Remembering*, *op. cit.*

69. S. L. López Varela, *Academic Categorization of Population Identities... op. cit.*

70. P. Nora, *Between Memory and History... op. cit.*

truidos a partir de aquella comunidad a la que este paisaje le crea un sentido de pertenencia e identidad. Consecuentemente, un ambiente virtual puede generar un lugar de memoria, pero también una historia si se construye alejado de un sentido de pertenencia social. Es posible, como concluye Nora,⁷¹ que desde que el momento en el que archivamos digitalmente esta memoria, al democratizarla a partir de su circulación en la Web, la hayamos convertido ya en historia porque la memoria de nuestra sociedad moderna se archiva se registra y se reproduce por cualquier medio tecnológico de reproducción y conservación.

Ninguna otra sociedad ha producido el volumen de registros análogos o digitales sobre el pasado como la nuestra. Es como si nos sintiéramos obligados a recolectar cualquier testigo de la memoria social, tal vez, con un cierto sentido de culpabilidad por haberla condenado a la historia, inclusive a la historia nacional.

PARADOJAS DE LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN Y EL CONOCIMIENTO: TRES FALSAS PROMESAS DEL USO DE LA RED

Ismene Ithaí Bras Ruiz

Introducción

Derivado de la carrera tecnológica-digital y la oferta informática, apareció de manera probablemente muy temprana la noción de «sociedad de la información» para luego agregar «del conocimiento», con el fin de categorizar el inicio de una nueva era donde aquellas ilusiones se harían patentes mediante ciudadanos informados y con acceso a información válida para tomar decisiones racionales. Sin embargo, analizando el fenómeno del uso de la Red encontramos más bien que esas esperanzas se han frustrado al grado de convertirse en contradicciones del propio sistema al que nosotros mismos alimentamos día con día y que, en varios casos, han hecho aún más patente las divisiones sociales.

El siguiente texto busca revisar tres paradojas, entre las cientos que nuestras reflexiones pueden derivar, sobre las contradicciones del uso que, como sociedades posmodernas, hemos hecho de Internet y sus consecuencias. La primera, «El poder diluido de la red», busca reflexionar acerca de la idea generalizada de que nos hemos empoderado como ciudadanos frente al poder del Estado y específicamente, la vigilancia del gobierno. Pensamos que «exponiendo» las fallas y defectos de la clase política construimos mejores Estados dejando de lado las propuestas y la presión civil. La inmediatez del clic nos hace ciudadanos

71. *Ibid.*, p. 13.