

Johanna Vollmeyer, Linda Maeding, María José Calvo (Universidad Complutense de Madrid)

Página | 1

MEMORIA EN LA ERA POSTDIGITAL: DEFINICIÓN

El saber sobre el mundo se adquiere, casi siempre, mediado y la memoria asigna significado a estas experiencias. Al tratarse de artefactos culturales, los medios de uso cotidiano implican que la memoria cultural existe también a un nivel personal, ya que los discursos, los artefactos materiales y la tecnología forman parte de la cultura y la producen, al mismo tiempo que son producidos por ella misma. En este contexto, los nuevos medios permiten una creciente “self-experimentation” (van Dijck 2007: 19), a la vez que se entrelazan de manera más sólida los medios “privados” y “públicos”. Según la teoría de van Dijck, los objetos no sirven solamente como “trigger”, sino que se establece una relación entre el objeto y la mente que cambia constantemente. Por lo tanto, la memoria no puede entenderse como una producción de nuestra mente sino que tanto la mente humana como el objeto son agentes activos en este proceso, lo cual queda aún más patente en la era de lo postdigital.

MEMORIA EN LA ERA POSTDIGITAL: ESTADO DE LA CUESTIÓN

“El intercambio comunicativo, una conversación o la búsqueda de información se pueden entender como un proceso memorístico sustentado por medios de comunicación o como una referencia al pasado” (Sebald 2018: 12; traducción propia).

INFLUENCIA A NIVEL TECNOLÓGICO

Los usuarios de un software se mueven en la capa más superficial del mismo. Pero debajo hay un código con su historia. Un algoritmo o programa necesita ser pragmático y requiere una estricta formalización para poder solucionar un problema. Para ello necesita ser descontextualizado: esto significa que su propósito no es dar un sentido o significado. Este hecho corresponde a una forma de olvido (Sebald 2018: 18). No obstante, el algoritmo genera modelos que requieren ser ligados a la ‘realidad’ que nos rodea. Para generar los modelos se usan fragmentos de esta realidad – en este caso, datos que a su vez han sido generados por un procesamiento tecnológico que está libre de significado.

Este estudio ha sido elaborado en el marco del Proyecto de Investigación REC-LIT. Reciclajes culturales: transliteraturas en la era postdigital (Referencia RTI2018-094607-B-I00), financiado por el Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades.



Esta génesis del programa no es visible y a la hora de ejecutarlo, pasa desapercibida y no suele ser objeto de una reflexión crítica. No obstante, el programa repite siempre el mismo proceso, con lo cual es recursivo y fomenta la producción de una realidad determinada. Sebald (2018: 38) habla en este contexto de una memoria selectiva repetida.

INFLUENCIA A NIVEL “SOCIAL” – OMNIPRESENCIA DEL PASADO VS. DESCONEXIÓN DEL PASADO

Los medios digitales se encuentran omnipresentes en el día a día y cada vez más incorporados en los individuos (Hoskins 2009a). Destacan por su inmediatez y por ofrecer mucha información al alcance de muchas personas de manera instantánea y continua. Hoskins habla, por lo tanto, de un presente continuo del pasado. Lo llama memoria “on-the-fly” (Hoskins 2009a: 91), porque nuestra vida cotidiana no es separable del mundo digital y de su funcionamiento. La memoria está constantemente afectada e influida por los medios digitales, debido a una ininterrumpida negociación entre el individuo y la cultura que le rodea, de la cual forman parte las tecnologías emergentes que modelan el pasado y cómo lo percibimos (Hoskins 2009a: 95). Se interrelaciona el momento actual con el momento que justo acaba de pasar, aunque es más que una mera secuencia de momentos seguidos. También se mezcla de forma implícita la biografía personal con ciertos acontecimientos históricos. Los medios digitales representan una continua negociación entre el yo y la cultura y, además, crean un pasado constantemente nuevo.

Por otro lado, los medios digitales crean un presente amplio y desconectan del pasado (Hoskins 2009b: 34). Hay una simultaneidad de lugares, eventos y experiencias, producida por los medios que representan el mundo real en tiempo real (Wilson 2009: 190). A su vez, la conservación de grandes cantidades de materiales digitalizados no se traduce necesariamente en un pasado “utilizable” (Hoskins 2007: 419).

En ambos casos (en el del presente amplio y del pasado omnipresente), se redefine constantemente el pasado. Hayles (2006: 137) y Garde-Hansen, Hoskins y Reading (2009: 24) hablan en este contexto de un subconsciente tecnológico, por esta mezcla de los medios digitales con nuestra vida cotidiana y la forma cambiante, aunque no consciente, de percibir el pasado. En este proceso, los medios digitales son altamente autorreferenciales.

Esto afecta, también, al subconsciente individual porque produce nuevos marcos y esquemas mentales en los que pensamos (Hoskins 2009a: 103).

Todo ello lleva a la necesidad de replantearse la relación entre memoria individual y colectiva.

PARTICIPACIÓN VS. INSTITUCIONALIZACIÓN

El límite entre la memoria “oficial” institucionalizada y la memoria “popular” se diluye en la actualidad. Los medios digitales destacan por ser más participativos y podrían llevar a una mayor democratización, también, de los discursos de la memoria. Internet supone la promesa de una memoria pública más inclusiva que atravesaría todos los estratos sociales (Caron y Brown 2011). No obstante, está por determinar si el carácter participativo de los entornos digitales tiene ese impacto democratizador y si la diversidad de representaciones es tal como se anuncia. Además, al enfrentarnos al problema de cómo manejar la ‘marea’ de información, Meyer (2009: 181) plantea la pregunta de quién determina los resultados de nuestras búsquedas en Google y similares. Y, por ende, el contenido de búsquedas sobre el pasado.

La cantidad de información puede llevar también a una fragmentación del conocimiento en la sociedad porque ya no hay una narración “maestra” válida para toda una sociedad (Leggewie 2009: 22). Según Leggewie, se puede observar un cambio en el conocimiento. Es cada vez menos universal y conocido únicamente por grupos grandes, en cambio destaca por ser más individualizado, formando grupos más reducidos de conocimiento compartido.

Hoskins destaca, a su vez, un movimiento de creciente institucionalización en Internet por la intervención de instituciones y empresas privadas. Y plantea la cuestión de quién tiene la autoría de hablar y de si la información que encontramos es fiable (Hoskins 2009b: 32).

La impregnación del día a día con los medios digitales no significa, sin embargo, que nos apoderemos de ellos, sino que, por el contrario, ellos se apoderan de nosotros, de nuestros datos personales y los usan para fines económicos (Sebald 2018: 47). Gracias a estos datos se producen memorias ‘mercantilizadas’ – es decir, las empresas desarrollan narrativas sobre el pasado para poder vender mejor sus productos (Meyer 2009: 197ss.).

LA MANIPULACIÓN DE DATOS Y EL OLVIDO

Los datos se manipulan constantemente, gracias a las reediciones, las técnicas de *remixing*, la sobreescritura de datos antiguos y también por una manipulación consciente e intencionada de los propios datos (Wilson 2009, Leggewie 2009). Todo esto son mecanismos del olvido, igual que la intervención de determinados agentes que establecen lo que encontramos y de qué forma (máquinas de búsqueda, por ejemplo) y los avances tecnológicos (el software y hardware quedan obsoletos a la larga, al igual que también un virus puede destrozarse una información para siempre y la génesis misma de un programa, es decir, la forma cómo ha sido desarrollado y cómo se ejecuta, lleva implícita el olvido).

MANIPULACIÓN DE DATOS Y LA RELACIÓN ENTRE REALIDAD Y FICCIÓN

Página | 4

El mundo adquiere una nueva cualidad ficticia por la constante posibilidad de la manipulación de datos, por técnicas como el *remixing*, etc. No obstante, no se trata de un mundo ficticio que se crea como tal, sino de la creación de nuevas realidades. Podemos hablar de un mundo postfáctico. Esto afecta tanto a un nivel individual como colectivo. Tradicionalmente, un individuo precisa de un colectivo como referencia para establecer una narrativa. Según Kansteiner (2009), este colectivo puede ser cada vez más virtual en el futuro. Se basa en representaciones de juegos interactivos (MMOGs), donde el jugador puede crear su propia comunidad virtual.

BIBLIOGRAFÍA CITADA Y COMENTADA

Assmann, Aleida (2008): "Canon and Archive", en Erll, Astrid; Nünning, Ansgar, *A Companion to Cultural Memory Studies. An International and Interdisciplinary Handbook*. Berlín: de Gruyter, 97-108.

Assmann distingue entre una memoria activa y una pasiva. El canon sería una memoria que circula activamente y mantiene el pasado presente, mientras el archivo sería la memoria almacenada (y por tanto pasiva) que conserva el pasado en tanto que pasado. El archivo es la institución central de la memoria cultural pasiva, situada entre el canon y el olvido.

Bolter, Jay David (2019) *The Digital Plenitude. The Decline of Elite Culture and the Rise of Digital Media*. Cambridge: MIT Press.

El archivo digital ha cambiado nuestra cultura. Antes el archivo estaba dominado por élites culturales, lo que ha cambiado en la era digital por ser más participativo y más accesible.

Caron, Daniel J.; Brown, Richard (2011): "The Documentary Moment in the Digital Age: Establishing New Value Propositions for Public Memory", *Archivaria* 71, 1-20. <https://archivaria.ca/index.php/archivaria/article/view/13328>.

El artículo trata, entre otras cosas, de los criterios de profesionales de la información para confrontar la naturaleza efímera y frágil de la memoria e incluye observaciones sobre la construcción de una memoria pública en entornos digitales.

Flinn, Andrew (2010): "Independent Community Archives and Community-Generated Content. 'Writing, Saving and Sharing our Histories'", *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*. Vol. 16(1): 39-51.

Los nuevos archivos digitales son una ventaja para crear más y nuevo contenido en la academia. Puede llevar a más colaboración y cambia la idea de autoría.

Este estudio ha sido elaborado en el marco del Proyecto de Investigación REC-LIT. Reciclajes culturales: transliteraturas en la era postdigital (Referencia RTI2018-094607-B-I00), financiado por el Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades.



Garde-Hansen, Joanna; Hoskins, Andrew; Reading, Anna (2009): "Part I. Digital Memory Discourses", en: Garde-Hansen, J.; Hoskins A.; Reading, A. (eds.), *Save As... Digital Memories*. Basingstoke UK: Palgrave Macmillan, 23-26.

Se trata de la introducción a la primera parte de la publicación en la que se tratan diferentes discursos de memoria y cómo han cambiado estos por la digitalización.

Haskins, Ekaterina (2007): "Between Archive and Participation: Public Memory in a Digital Age", *Rhetoric Society Quarterly*, 37:401-422.

El artículo tematiza las funciones memorísticas del Internet y traza los efectos de los medios digitales sobre nuestra cultura de la memoria. Según Haskins, la "memoria digital" es una forma de mediación que colapsa la oposición entre la "archival memory" moderna (almacenamiento, orden) y la tradicional "lived memory", basada en la interactividad y la presencia (401).

Hayles, Katherine (2006): "Traumas of Code", *Critical Inquiry*, Vol 3 (1), 136-157.

Compara el código/algoritmo con el subconsciente porque es una parte no-visible, oculta que, no obstante, determina los resultados de nuestras búsquedas, cómo percibimos el mundo, qué conocimientos adquirimos, etc.

Hoskins, Andrew (2009a): "Digital Network Memory, en: Erll, A.; Rigney, A. *Mediation, Remediation and the Dynamics of Memory*. Berlín: de Gruyter, 91-106.

A raíz de la digitalización surge una nueva forma de memoria. Los medios son más autorreferenciales, hay más interconectividad, más participación, se borra el límite entre público y privado - por lo cual hay que repensar el concepto de memoria cultural forjado por Jan y Aleida Assmann.

Hoskins, Andrew (2009b): "The mediatization of memory", en: Garde-Hansen J.; Hoskins, A.; Reading, A. (eds.), *Save As... Digital Memories*. Basingstoke UK: Palgrave Macmillan, 27-43.

Distingue dos fases en la mediatización: una ligada más a la televisión como medio de masas y otra a partir de la digitalización. La segunda se caracteriza por haber trascendido y transformado la relación entre los medios y la negociación diaria de la memoria porque han cambiado las formas de acceso y la participación en la creación de la memoria.

Hoskins, Andrew (2014): "New Memory: Mediating History", *The Historical Journal of Film, Radio and Television* 21.4 (2001): 191-211.

La nueva memoria tiene una doble cara: es más efímera, artificial y a su vez más duradera, explícita y auténtica. Además, estamos más expuestos al pasado por el incremento de representaciones del pasado a través de medios electrónicos. Esto implica una saturación y creciente expansión de la memoria que requiere un nuevo tipo de historiador.

Kagan, Melissa (2019): "Archival adventuring", *Convergence*, 1-14.

Ella investiga la construcción de archivos en performances y videojuegos. Los juegos difuminan las fronteras entre lo real y lo ficcional, ya que integran objetos reales en el juego. El jugador los carga con un sentido narrativo explícito. El usuario tiene que decidir cuáles de los materiales ofrecidos son útiles y cuáles se descartan. Ejerce una labor muy similar a la del archivista.

Kansteiner, Wulf (2009): "Alternative Welten und erfundene Gemeinschaften: Geschichtsbewusstsein im Zeitalter interaktiver Medien", en: Meyer, Erik (ed.), *Erinnerungskultur 2.0. Kommemorativ Kommunikation in digitalen Medien*. Frankfurt/New York, Campus Verlag, 29-54.

Habla de una nueva cualidad de la memoria colectiva: el colectivo antes dependía de una comunidad para crear identidad y memoria. En el futuro podemos crear esta comunidad nosotros mismos, así como su contenido, de tal manera que no precisamos del colectivo 'real'.

King, Homy (2015): *Virtual Memory. Time-Based Art and the Dream of Digitality*, Duke University Press. Durham/London.

Lo virtual no quiere decir lo no-real. No obstante, estamos pensando al percibir una realidad también en otras posibilidades. Nuestra realidad es por lo tanto virtual. En varios ejemplos de artistas que usan medios digitales se demuestra esta característica de lo virtual y cómo influye en la forma de crear una memoria.

Leggewie, Claus (2009): "Zur Einleitung. Von der Visualisierung zur Virtualisierung des Erinnerens", en: Meyer, Erik (ed.): *Erinnerungskultur 2.0. Kommemorativ Kommunikation in digitalen Medien*. Frankfurt/New York, Campus Verlag, 9-28.

Lessard, Bruno (2009): "Between Creation and Preservation. The ANARCHIVE Project", *Convergence*, Vol 15(3), 315-331.

Se ocupa de la cuestión de archivar obras de arte digitales, ya que la forma de archivarlos se diferencia de la labor que se ejecuta en un archivo "tradicional".

Meyer, Erik (2009): "Erinnerungskultur 2.0? Zur Transformation kommensoriativer Kommunikation in digitalen, interaktiven Medien", en: Meyer, Erik (ed.): *Erinnerungskultur 2.0. Kommemorativ Kommunikation in digitalen Medien*. Frankfurt/New York, Campus Verlag, 175-206.

Meyer no ve en los medios simplemente la función de un archivo sino se fija más en cómo influyen en su contenido. Observa una creciente economía de la atención, que es la necesidad de captar atención, hábito muy entrenado por empresas comerciales. Además, se difumina el límite entre memoria cultural y comunicativa ya que el foco está más en los recuerdos privados que ahora con frecuencia son (semi) públicos.

Rasmussen, Terje (2010): "Devices of Memory and Forgetting: A Media-Centred Perspective on the 'Present Past'", en: Røssaak Eivind (ed.), *The Archive in Motion: New Concepts of the Archive in Contemporary Thought and New Media Practices*. Oslo: National Library of Norway.

En este artículo se analiza la interacción entre los medios digitales y la construcción de la memoria. Recoge, además, un tema subyacente en la discusión de la historia cultural y el patrimonio cultural: la necesidad de seleccionar el pasado, recurriendo tanto al trabajo tardío de Michel Foucault sobre las tecnologías del self como a la teoría de sistemas de Niklas Luhmanns. Desde la perspectiva del conocimiento y la información como distinción, Rasmussen argumenta que desde siempre se selecciona algo en las historias institucionales y nacionales, de modo que abordar los criterios de distinción es clave para comprender la reproducción social de la identidad institucional y nacional. También señala cómo las convenciones de la memoria cambian con el uso privado de teléfonos y cámaras móviles con respecto a la familia como institución social.

Santone, Jessica; Straw, Will (2009): "Editorial. Cultural Memory and Digital Preservation", *Convergence* Vol 15(3), 259-262.

Hay una necesidad de investigar prácticas de archivar y empezar una investigación en dos direcciones: hacia "abajo" (cuestiones sobre los límites del trabajo artístico) y hacia "arriba" (cuestiones más amplias sobre memoria colectiva y la forma como está "guardada" e inscrita).

Sebald, Gerd; Döbler, Marie-Kristin (2018): "Einleitung", en: Sebald, Gerd; Döbler, Marie-Kristin (ed), *(Digitale) Medien und soziale Gedächtnisse*, Wiesbaden: Springer.

Quieren enfocar tres aspectos fundamentales de los medios que son el acceso de bajo umbral, la producción de un mundo interrelacionado con nuestra situación social y la creciente visualización en el trato del pasado.

Sebald, Gerd (2018): "(Digitale) Medien und Gedächtnis – aus der Perspektive einer Gedächtnissoziologie", en: Sebald, Gerd; Döbler, Marie-Kristin (ed), *(Digitale) Medien und soziale Gedächtnisse*, Wiesbaden: Springer, 29-51.

Entiende a los medios como transmisor del conocimiento sobre el mundo al que la memoria atribuye un determinado sentido. Las redes sociales permiten ampliar el espacio temporal y espacial de contenidos individuales, pero tampoco lo hacen de manera no filtrada. No obstante, el algoritmo genera modelos de pensamiento no accesibles a un debate público.

Sommer, Vivien (2018): "Mediatisierte Erinnerung. Medienwissenschaftliche Perspektiven für eine Theoretisierung digitaler Erinnerungsprozesse." Sebald/Döbler (ed): *(Digitale) Medien und soziale Gedächtnisse*, Wiesbaden: Springer, 53-79.

Da un repaso por las teorías más conocidas de los estudios de memoria en relación con los medios digitales. Constata que no existe ya una clara separación entre procesamientos de

información, almacenamiento de información, transmisión y reproducción de información, ya que los antiguos y los nuevos medios se entrelazan cada vez más.

van Dijck, José (2007): *Mediated Memories in the Digital Age*. Palo Alto: Stanford University Press.

Página | 8

Para ella no existe una memoria individual sino solo personal que a su vez es cultural, ya que las prácticas culturales determinan cómo recordamos. El nivel colectivo e individual se producen mutuamente. Los medios son el punto de encuentro entre la mente y lo exterior. Los medios no solo son un "trigger". En los medios digitales queda más patente aún esta idea.

van House, Nancy; Churchill, Elizabeth F. (2008): "Technologies of Memory: Key Issues and Critical Perspectives". *Memory Studies* 1.3, 295-310.

La memoria cultural e individual se produce cada vez más a través de tecnologías de la memoria. Se alejan de un punto de vista tecnocéntrico y mencionan los problemas y cambios que surgen con la digitalización. Por ejemplo, se preguntan quién filtra las búsquedas, quién guarda información y cómo la indexa, en qué medida se fusiona lo público y lo privado. También hablan de una nueva colonización del mundo en regiones tecnológicamente desarrolladas y menos desarrolladas.

Wilson, Shaun (2009): "Remixing Media in Digital Media", en: Garde-Hansen, J.; Hoskins, A.; Reading, A. (eds.), *Save As... Digital Memories*. Basingstoke UK: Palgrave Macmillan, 184-197.

Gracias a programas digitales vivimos una era de la edición. Esto no solo significa cambiar algo, sino interferir en el proceso de crear memoria. Estamos rodeados de datos manipulados (retocados, superpuestos etc.) y la tecnología que se aplica tiene su propia metanarrativa. Apenas existen datos originales, sino que vivimos un segundo pasado que conduce a un artefacto nuevo).