

Inmaterialidades. Problemas de conservación del arte de los nuevos medios

Inmaterialities. Problems of conservation of new media art

Luis D. RIVERO MORENO

Universidad de Granada

Recibido: 30-III-2017

Aceptado: 25-V-2017

RESUMEN: La tendencia a la desmaterialización del arte durante el siglo XX verá su culminación definitiva en el desarrollo de los nuevos medios digitales actuales. Con ellos las creaciones artísticas acentuarán la carga de la información contenida sobre cualquier otro elemento físico. Los medios quedarán reducidos a materializadores circunstanciales de las obras. En este contexto, dominado por la rápida obsolescencia de las nuevas tecnologías, la cuestión será la de las posibles estrategias de conservación de las obras de cara al futuro. El patrimonio cultural digital producido en nuestros días corre un peligro constante de pérdida. Ante ello debe redefinirse el papel de la institución, un medio ya no almacenador de creaciones moribundas, sino punto neurálgico que debe mantener abierto el proceso de comunicación con el público-usuario.

Palabras clave: Arte de los nuevos medios, Conservación, Patrimonio inmaterial, Arte contemporáneo, Arte digital.

ABSTRACT: The arrival of new digital media has meant the end of the trend toward dematerialization started at the beginning of the 20th century. Because of this fact, artistic creations make the information burden a priority compared to any other physical element. Media have been reduced to mere materializers of the works. Early obsolescence of new technologies focus the question on the possible strategies of the conservation of works for the future. Digital heritage produced today is in an unceasing danger of loss. Therefore, the role of the institution must be redefined. The museum is not going to be a storehouse for dying works of art anymore, on the contrary it will become a main core that must keep the process of communication open to the public-user.

Key Words: New media art, Conservation, Inmaterial heritage, Contemporary art, Digital art.

INTRODUCCIÓN

Desde el advenimiento de las primeras vanguardias y, sobre todo, de la segunda ola vanguardista pasada la II Guerra Mundial, el arte contemporáneo ha tendido irrevocablemente a la búsqueda de vías que acaben con la concepción de la obra como objeto físico autónomo e independiente de la realidad circundante. La pregunta sobre las fron-

teras del hecho artístico llevó a lo largo de siglo XX a lo que muchos teóricos llamaron la desmaterialización del arte. Este hecho ha sido convenientemente estudiado por diversos autores entre los que destacan Lucy Lippard¹ y Robert C. Morgan² a nivel inter-

¹ L. R. LIPPARD, *Six years: the dematerialization of the art object from 1966 to 1972*, Berkeley (CA), 1973.

² R. C. MORGAN, *Del arte a la idea*, Madrid, 2003.

nacional, o Simón Marchán Fiz³ en el caso español. La culminación de esta tendencia, derivada del impacto de la reproductibilidad técnica y señalada de forma pionera por el movimiento dadaísta, llegaría con el desarrollo del llamado arte conceptual ya en la segunda mitad de siglo. La eterna lucha entre materia y forma; continente y contenido, verá entonces inclinar la balanza hacia el último. La idea, independientemente de su soporte físico, estructura e imagen final (si es que los hubiera), se alzaba así como el elemento esencial del hecho artístico.

El desarrollo de los medios, la incidencia social y cultural de la radio, televisión, vídeo... no hizo más que añadir capas de complejidad al asunto. La velocidad del transporte de ciudadanos, mensajes e imágenes provocó una tendencia a la deslocalización, un acercamiento a la "estética de la desaparición" en palabras de Virilio⁴. Ésta se verá corregida y aumentada en un último paso, el de la llegada del nuevo mundo de lo digital. La hipertecnologización del arte en estos años no hará sino ahondar en los problemas ya señalados por esa tendencia hacia lo inmaterial.

El objetivo de este estudio se centra en examinar los problemas de conservación derivados de las características propias del arte digital y de los nuevos medios. Se contraponen el carácter intangible y a-objetual de las creaciones artísticas de los nuevos medios frente a la necesidad de su conservación como patrimonio, legado para el futuro. Una tarea esta de obligatorio cumplimiento por parte de las instituciones que velan por el conocimiento y la difusión de la cultura. Para ello, en un primer momento, va a definirse el ámbito de la investigación en el marco de aquellas creaciones que utilicen un lenguaje digital en un sentido amplio. La complejidad de la cuestión y la enorme gama de medios técnicos y tecnológicos utilizados ha llevado

al uso por parte de los teóricos de un sinnúmero de denominaciones en los últimos tiempos, desde el *computer art* o *net.art*, a los videojuegos o *software art*, pasando por muchos otros métodos de identificación que se suelen basar en los soportes "mediales" utilizados para la producción de las obras.

El nuevo arte, en su radicalidad, su interés por investigar sobre su raíz, sus orígenes, continuará con las preguntas meta-artísticas y autorreflexivas iniciadas por las primeras vanguardias, llevándolas a su extremo. Su inercia antiartística, de revuelta contra la tradición académica e institucional de la cultura, se verá en este caso apoyada por las propias características de los nuevos medios. Estas podrían concretarse en la inestabilidad, variabilidad, interactividad, necesidad de actualización e irremediable obsolescencia de las creaciones digitales. En el lenguaje de los nuevos medios, estudiado por autores como Lev Manovich⁵, los conceptos claves de la obra de arte en su sentido clásico: unicidad, completud, originalidad y autenticidad, quedarán por completo en entredicho. De este modo se despoja de forma definitiva de la idea del aura⁶; para terminar por equiparar la producción artística a la rutina diaria del uso y consumo masivo de/en los medios⁷.

La pregunta clave será pues la de la posible conciliación entre ambas perspectivas: la consecución de la voluntad de preservar este nuevo tipo de obras para que puedan ser disfrutadas y entendidas en el futuro, sin cometer en el proceso una distorsión que impida entender la experiencia artística propuesta originalmente por los artistas.

⁵ L. MANOVICH, *The language of new media*, Cambridge (Mass.), 2001.

⁶ ÍDEM, "The anti-sublime ideal in data art", 2002, consultado el 14 de marzo de 2017. URL: http://www.manovich.net/DOCS/data_art.doc.

⁷ ÍDEM, "The practice of everyday (media) life: From mass consumption to mass cultural production", *Critical Inquiry*, 35(2), 2009, pp. 319-331.

³ S. MARCHÁN FIZ, *Del arte objetual al arte de concepto*, Madrid, 1986.

⁴ P. VIRILIO, *Estética de la desaparición*, Barcelona, 1988.

La obra necesariamente se tendrá que entender entonces en sentido semiótico, como obra abierta⁸: un acto de comunicación que tiene lugar a través del empleo de unos canales y códigos y que sólo se completa con la llegada del mensaje-información al receptor. Incluso el público como tal desaparecerá para convertirse en usuario interactivo. Sin jerarquizaciones ni normas claramente establecidas se teje una red rizomática y compleja donde la información fluye en caminos y direcciones múltiples y simultáneos⁹. Así, la obra adquirirá una nueva dimensión que nada tiene que ver con la negación o superación del tiempo de la obra tradicional. Si ésta emergía por encima de toda contingencia debido a su universalidad y autonomía, la nueva obra artística aceptará su condición temporal, lo que en el contexto anglosajón no han dudado en llamar *time-based art*¹⁰. Se destaca así su carácter o bien efímero, si el hecho comunicativo tiene una finalización establecida o se ve truncado; o bien potencialmente eterno, si el proceso consigue permanecer en el tiempo y llega a un público venidero.

Esta investigación establece como base la utilización más genérica del término anglosajón *new media arts*, que podría traducirse como arte de los nuevos medios. Este término engloba prácticamente el conjunto de las otras etiquetas, permitiendo aunar los asuntos que conciernen a todas ellas. Después de todo, y a pesar de los muy diversos métodos concretos utilizados por los artistas, los problemas de producción, difusión y preservación de las obras van a ser muy similares en el entorno digital y electrónico.

El reto de la permanencia en el tiempo de las obras que utilizan los nuevos medios, basados en última instancia en la utilización de códigos numéricos de ceros y unos y de

diferentes tipos de algoritmos, lenguajes y códigos informáticos, se deriva de la dificultad del encapsulamiento y fijación de la información, por definición en continuo flujo, así como su necesidad de rematerialización en diferentes soportes para poder hacerse visible y utilizable. Se debe analizar por ello la inevitable obsolescencia a que se ven sometidos los medios. También habrá que tener en cuenta el exponencial crecimiento de la producción de obra y las posibilidades reales (físicas y económicas) de selección y almacenamiento de las mismas en un entorno cambiante como el de las redes de información.

Hasta hace relativamente poco tiempo nadie se había preocupado por la conservación futura de estas obras. Por ello, y por la complejidad y variabilidad de cada técnica, método, soporte e intención de los artistas, no hay aún criterios establecidos para la preservación de las obras de *new media arts*. No hay protocolo práctico a seguir. La ingente cantidad de material existente, su constante variabilidad y el peligro constante de error y pérdida de información, hacen que la labor de los conservadores al respecto sea confusa y arriesgada. El tratamiento de cada caso de manera individualizada y exclusiva hace de tan vasta labor algo por completo ineficaz. Por ello este estudio pretende analizar las posibilidades y límites de las estrategias establecidas por los expertos en la materia, establecerse como marco de reflexión del nuevo papel de las instituciones al frente de la conservación y restauración del arte digital. Ello conlleva asumir la dificultad de alcanzar unas conclusiones claras, atendiendo a la complejidad, inherentes contradicciones y carácter metamórfico del asunto.

Se corre el peligro real y, en este caso sí, tangible, de pérdida de gran parte del legado artístico de nuestra época. El error en el mundo digital es repentino¹¹, no avisa ni sucede después de un proceso de decadencia material paulatino y documentable como

⁸ U. ECO, *Obra abierta: forma e indeterminación en el arte contemporáneo*, Barcelona, 1962.

⁹ G. DELEUZE, y F. GUATTARI, *Mil pesetas: capitalismo y esquizofrenia*, Valencia, 1994.

¹⁰ B. GROYS, "Time-based art", *RES: Anthropology and Aesthetics*, 59 (1), 2011, pp. 337-341.

¹¹ B. STERLING, "Digital decay", en *The variable media approach: permanence through change*, New York, 2003, p. 21.

hacía con los materiales tradicionales. A día de hoy es imposible prever qué se preservará de la cultura actual de cara a las nuevas generaciones. Existe un riesgo potencial de lo que algunos llaman una “era oscura”¹². Por ello las voces de alarma se han encendido en los últimos tiempos y la propia UNESCO, en el año 2003, se decidió a llamar la atención sobre la necesidad de protección del patrimonio inmaterial y del patrimonio digital en sendas cartas¹³. No parece casualidad que ambas se redactaran en el mismo año, pues los problemas de preservación de la cultura inmaterial y la cultura digital están estrechamente ligados, y en algunos casos son prácticamente indistinguibles.

LA OBSOLESCENCIA

El arte realizado en la era digital tiene una serie de características marcadas por las propias de los medios de los que se sirve. Y si bien éstos son muy variados y cambiantes, el contexto general en que se producen es similar. Podemos concretar, siguiendo el posicionamiento de Paul, que “el arte de los nuevos medios es procesual, temporal, dinámico, y en tiempo real; participativo, basado en la colaboración y performativo; modular, variable, generativo y adaptable”¹⁴.

Los medios utilizados imponen su ley no sólo en la producción de obra, sino también en el almacenaje, distribución y difusión de la misma, interviniendo de modo fundamental en todo el proceso, desde la concepción a la recepción del hecho artístico.

Las características anteriormente señaladas suponen un giro radical respecto a las de la obra de arte tradicional. De ahí que pueda entenderse el enorme reto planteado a la hora de proceder al análisis y conser-

vación de las obras digitales. La tendencia a remarcar el dinamismo y el carácter temporal abierto y en tiempo real de las obras; así como su variabilidad y performatividad dificultan enormemente la definición de los propios límites de las obras, su inicio y fin, incluso sus posibles fronteras que separen a las obras del resto de comunicaciones, en este caso no artísticas, que se producen en el día a día de los ciudadanos. Incluso existe la posibilidad de plantearse si es conveniente la conservación, pues ésta podría atentar contra las características esenciales de las obras. La primera y fundamental pregunta previa sería, tal y como cuestiona Richard Rinehart: “Do we want to preserve this art or keep it alive?”¹⁵.

El problema, derivado de la enorme cantidad de datos producidos y el crecimiento exponencial de los mismos, va a referirse, por un lado, al procesamiento, a la potencia en tiempo real de una memoria activa que Brea denominará “cultura RAM”¹⁶; y por el otro a la posibilidad de almacenaje de estos. La sostenibilidad tanto económica como funcional de ambos procesos es cuestionable. Los dispositivos de almacenamiento han experimentado un enorme crecimiento paralelo a los de producción, aún así éstos adolecen de los mismos riesgos anteriormente mencionados: y entre ellos el principal, la obsolescencia. En no más de 5 o 10 años los soportes se ven superados y obsoletos por nuevas tecnologías, véase en el pasado reciente la rápida creación y desaparición del mercado de disquetes o CD’s.

La obra digital no puede escapar de la rápida anacronía tanto en sus mecanismos de producción, reproducción y visualización, como de distribución y almacenaje. Pero aún más, la información contenida en las obras puede verse sujeta a una lógica similar, puesto que la incidencia en el tiempo presente del mundo digital, la priorización

¹² S. BRAND, “Escaping the Digital Dark Age”, *Library Journal*, 124(2), 1999, pp. 46-48.

¹³ AUSTRALIAN NATIONAL LIBRARY, *Rules for the preservation of Digital Heritage*, París, 2003; y UNESCO, *Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage*, París, 2003.

¹⁴ C. PAUL, *Digital art*, London, 2003, p. 46.

¹⁵ A. DEPOCAS, J. IPPOLITO, y C. JONES (eds.), *The variable media approach: permanence through change*, New York, 2003, p. 25

¹⁶ J. L. BREA, *Cultura RAM*, Barcelona, 2007, p. 5.

del flujo de información en tiempo real, aumenta la rapidez de la obsolescencia de la misma. Los datos caducan con extrema rapidez, son inservibles pasado poco tiempo. El acontecimiento sólo interesa mientras sucede. La representación debe estar cercana al tiempo real, a la narración en directo. Sólo se admite un mínimo retraso producido por el propio proceso mediático.

Los elementos tecnológicos son actualizados e implementados en un corto período, pasando a formar parte precozmente del pasado, a convertirse en recuerdos de un pasado breve y glorioso. No hay posibilidad de reparación de piezas de los dispositivos, pues la propia industria impone el reemplazamiento completo, más rápido y barato¹⁷. Los artistas de la era digital, en su apuesta por los nuevos medios surgidos a cada instante, han sido y son conscientes de la rapidez con que su obra se convertirá en anacrónica. Los tiempos han cambiado y las innovaciones técnicas son extremadamente poco duraderas. La permanencia en la vanguardia es cada vez más corta.

Frente a lo efímero y procesual, la única salida posible es la de, al menos, conservar recuerdos de lo realizado, atesorar documentos de aquello que, circunstancialmente, ocurrió. De este modo las instituciones dedicadas a la conservación del patrimonio tendrán que hacer el esfuerzo de rescatar, recuperar y almacenar un enorme número de información que permita obtener datos de momentos puntuales de cada hecho y proceso artístico, así como de informaciones complementarias a los mismos. En el caso del arte, y dadas las características de las creaciones de los nuevos medios, el museo, la institución prioritariamente dedicada a su preservación, colección y difusión, tendrá, obligatoriamente, que replantearse sus métodos. En muchos casos tendrá que acercarse más a las labores del archivo y la base de datos que a las clásicas del museo¹⁸. El mu-

seo debe repensar su papel ayudado por las reflexiones en torno a la necesidad de una nueva museología surgidas desde los años 70 del siglo XX¹⁹. Esta corriente, defensora de la redefinición del papel social del museo con el fin de convertirlo en un ente activo, social, actualizable y abierto a la interacción ciudadana y capaz de preservar valores culturales más allá de los objetuales, está en directa correlación con las características de las redes digitales actuales.

CONSERVACIÓN DIGITAL (HARDWARES Y SOFTWARES)

En todo caso la documentación, por amplia y exhaustiva que sea, no garantiza la continuidad en el tiempo de las obras de arte, al menos no de un modo íntegro y completo. La paradoja está asegurada pues el museo y el archivo tienen la necesidad de conservar elementos fijos y estables, algo imposible en el arte digital y de los nuevos medios. Sólo el encapsulamiento²⁰ o la congelación servirían. Preservar la actividad de una obra viva y activa es todo un desafío, en algunos casos de imposible consecución.

Debemos señalar en todo momento el carácter dual de la obra digital: su tendencia inmaterial no puede escapar de su necesidad de rematerialización. La obra digital, en esencia adscrita al código y el algoritmo, debe materializarse para hacerse visible, y para ello debe ayudarse de elementos tecnológicos que son perfectamente tangibles y físicos. Aún más podría decirse que el proceso es inverso, cada visibilización es la que provoca una materialización, una reactualización del algoritmo. Podría decirse que la obra permanece latente, no existe matéricamente antes ni después de cada proceso de uso de la misma, de cada apa-

archivo", *Artnodes: revista de arte, ciencia y tecnología*, nº 10, 2010, pp. 18-21.

¹⁹ P. VERGO (ed.), *New Museology*, London, 1997.

²⁰ M. RODRÍGUEZ IBÁÑEZ, *Cómo la red ha cambiado el arte*, Gijón, 2012, p. 155.

¹⁷ B. STERLING, *Op.cit.*, p. 19.

¹⁸ J. C. CARRILLO CASTILLO, "El museo como

rición en la pantalla²¹. El arte de los nuevos medios requiere de la ayuda de softwares y hardwares, de información por un lado; y de chips y discos duros que la almacenen y procesen. También de pantallas y demás interfaces que hagan salir a esta a la luz. Por ello debe documentarse del mismo modo tanto la utilización de los lenguajes sobre los que se escribe la información digital como sus procesos de descodificación en los diferentes soportes utilizados para ello.

A pesar de que autores como Manovich den prioridad al software como mecanismo fundamental en la era digital²², la preservación de los códigos en sí misma no sería válida si no existen mecanismos de reproducción, del mismo modo que conservar pigmentos al óleo separados de los lienzos no nos garantiza que conservemos pinturas. Por un lado podría hablarse de la conservación del código, de la información que se transmite en última instancia, y por otro de las condiciones de descodificación, representación de la misma, a través de diferentes soportes. Ciertamente es que sin la utilización de éstos, sin la “materialización” de la información en la pantalla, su reproducción en los dispositivos que hayan sido pensado para ello, el proceso informacional nunca podrá culminarse y carecerá de todo sentido. Las incompatibilidades entre codificadores y lectores de información, hardwares y softwares, son otro de los peligros prácticos. Ambos deben estar sincronizados para garantizar la operatividad de la misma.

A este respecto Rinehart defenderá la utilización de un sistema de notación de las obras²³, que funcione a modo de partitura, una información base que permita producir versiones futuras de la obra, atendiendo al carácter único e irreplicable de cada una

²¹ D. LEVIS, *Arte y computadoras: del pigmento al bit*, Buenos Aires, 2001, p. 17.

²² L. MANOVICH, *Software takes command*, London, 2013.

²³ R. RINEHART, “The media art notation system: documenting and preserving digital/media art”, *Leonardo*, 40(2), 2007, pp. 181-187.

de ellas, del mismo modo que sucede en el campo de la interpretación musical. En todo caso, la documentación se alza como primer y necesario método de conservación. Cuanto más y mejor conozcamos las diferentes fases de creación, difusión y recepción de las obras, a nivel teórico y técnico, más fácil será preservar la integridad futura de las mismas, aunque sea a través de su estudio documental. La documentación debe verse como un integrante básico de la obra hasta el punto de que, como avisan Alsina y Hofman: “¿Hasta qué punto obra y documentación se confunden, o incluso más, la documentación se transforma y erige en obra ella misma?”²⁴.

Los otros mecanismos necesarios para tratar de conservar en el futuro las obras de los nuevos medios serán la migración; emulación; reinterpretación y recreación. Todos ellos incluyen riesgos y problemas inherentes a las propias obras que tratan de preservar. La copia a nuevos dispositivos de la información (migración) implica pérdidas de la misma en el proceso, por pocas que estas sean. La emulación de todo un entorno obsoleto en un nuevo soporte trata de asemejar la experiencia del usuario-espectador a la original, aunque desvirtúa su contexto medial primario. La reinterpretación basa su eficacia en el carácter de producción colectiva de las nuevas redes de creación, así como en la prolongación de la obra original a través del recuerdo de su intención primera recordada en otros soportes y técnicas. La recreación se acepta como válida en obras donde las condiciones de la obra pueden recondicionarse a nuevos tiempos, medios y espacios sin que estas produzcan pérdidas significativas en la idea y experiencia original. Sobre todos estos mecanismos se alza la sombra de la duda de la originalidad y autenticidad, dos conceptos tradicionales que quedan expuestos a unas precarias condiciones de subsistencia en el entorno digital.

²⁴ P. ALSINA, y V. HOFMAN, “Agencia y Materialidad en la Documentación del Arte de los Medios”, *Icono*, 14 (12), 2014, p. 60.

No obstante, todos estos posicionamientos pueden ser válidos, e, incluso, complementarios en algunos casos. Lino García Morales será defensor de la recreación como el método que mejor se adapta a las propias características del arte de los nuevos medios. Según este autor la mejor manera de atajar la obsolescencia, adelantándose a ella, sería la conservación evolutiva²⁵, la continua recreación de las obras. Un método de reproducción de las mismas que de algún modo supone la utilización de todas las estrategias en una. Podría decirse que así se asume y celebra definitivamente la resiliencia de la obra digital²⁶. Para ello siempre tendremos que basarnos en un amplio conocimiento de la obra, su contexto y su técnica, así como de las intenciones de los artistas. De ahí la obra podría trasladarse a un lugar otro, siguiendo el concepto de heterotopía de Foucault²⁷, y a un tiempo otro (heterocronía), para huir de su propia tendencia a lo anacrónico.

Por ello la documentación es tan básica como la posibilidad de un trato directo con el creador. La posibilidad de establecer mecanismos con los que conocer de modo detallado qué considera el artista respecto a los métodos de conservación (o no) de su obra es fundamental. En su opinión se basan gran parte de las posibilidades de autenticación de la obra. Proyectos como *Variable Media*²⁸ o *Rhizome* proponen de este modo un cuestionario modelo que pueda servir de referencia. Los problemas se multiplican cuando la intención primera incide en el carácter efímero

²⁵ L. GARCÍA MORALES y P. MONTERO VILAR, "Ergonomía de la obsolescencia", en *Conservación de arte contemporáneo: 14 jornada*, Madrid, 2013, p. 12.

²⁶ L. GARCÍA MORALES y V. GUTIÉRREZ COLINO, "Resiliencia tecnológica", *Arte y políticas de identidad*, Vol. 10: *Arte y sostenibilidad*, Murcia, 2014, pp.135-154.

²⁷ L. GARCÍA MORALES, "Heterotopía Digital", en J.L. CRESPO FAJARDO (coord.), *Discursos sobre arte digital*, Málaga, 2012, pp. 98-114.

²⁸ J. IPPOLITO, "Accommodating the unpredictable: The variable media questionnaire", en *Permanence through change: The variable media approach*, New York, 2003, pp. 47-50.

de la obra, o el propio artista es indiferente a la suerte que pueda correr su creación. En esos casos el deber de la institución puede llegar a chocar con los conceptos defendidos por artistas y obras. Qué hacer en estos casos puede suponer un dilema. Sobre todo cuando los artistas no hayan especificado su posicionamiento anteriormente y ya hayan fallecido. Los conflictos se pueden hacer aún mayores si hay un más o menos explícito interés económico en la reproducción-recreación-exposición de la obra.

En todo caso y más allá de los problemas prácticos y contingentes derivados de cada caso concreto, la preservación del arte digital debe basarse en nuevas perspectivas que poco o nada tienen que ver con los conceptos tradicionales de conservación y restauración de obras de arte. Para ello podría separarse una doble vertiente: la de la preservación de la información por un lado; y la de la arqueología de los medios por otro, una vertiente de la que se han vertido ríos de tinta desde diversos puntos de vista²⁹, siguiendo los pasos de Foucault y su arqueología de las ciencias humanas³⁰. La arqueología de los medios señala el papel de las creaciones y los artistas como defensores de una reflexión sobre el "aparato", sobre los dispositivos y condiciones de producción y recepción de las creaciones. Se consigue así una simultánea mirada al futuro y al pasado desde un presente siempre cambiante. Si en última instancia ambas pueden verse beneficiadas de una colaboración mutua deberá estudiarse en cada caso, pero la conservación intangible de la información en forma de datos, y de los soportes físicos de cada época tecnológica puede y debe hacerse de modo autónomo.

La primera acerca la conservación de la obra digital más al papel del archivo, la

²⁹ E. HUHTAMO y J. PARIKKA (eds.), *Media archaeology: Approaches, applications, and implications*, Berkeley (CA), 2011; S. ZIELINSKI, *Arqueología de los medios*, Bogotá, 2012.

³⁰ M. FOUCAULT, *Las palabras y las cosas: una arqueología de las ciencias humanas*, Buenos Aires, 1968.

biblioteca y la base de datos. Quizás se necesite una renovación de estas instituciones para que puedan albergar obra artística. Los museos, afectados por los cambios producidos en los últimos decenios han tratado de adaptarse al nuevo entorno, dando cabida a lo virtual y mejorando su actividad en internet en forma de base de datos activa y consultable por el público. El propio concepto de base de datos va a ser utilizado por las obras como *modus operandi*, convertido de algún modo en método simbólico³¹ que fagocita la representación y narración unidireccional tradicional.

El origen de lo digital estará en los códigos y algoritmos de que parte, su única autenticidad más allá de sus diferentes posibilidades de configuración, de "realización" efímera y esporádica en diversos soportes. De este modo el concepto clave en la conservación artística y cultural debe entenderse que es la "continuidad", el único antídoto válido frente a la continua amenaza de la pérdida. En palabras de Delgado Gómez: "En estas circunstancias, no parece que la conservación, tal y como ha sido entendida por la teoría y la práctica archivísticas, siga resultando viable en todos los casos. Frente al concepto de conservación, quisiéramos sugerir el de continuidad; es decir, lejos de intentar conservar el contenido, el contexto y la estructura del documento, deberíamos intentar conservar el contenido en una forma que el creador reconozca como suya y que sea utilizable y comprensible para un usuario final, un contexto suficiente para explicar las circunstancias de creación, uso y continuidad del documento; y una estructura, original o no, que permita que el contenido y el contexto sigan siendo reproducibles y utilizables. En el actual estado de las nuevas tecnologías, las estructuras originales no tienen ninguna posibilidad de sobrevivir a largo plazo [...] pero si, por utilizar las mejores tecnologías disponibles, conservamos la capacidad de reproducir el contenido del

³¹ L. MANOVICH, "Database as symbolic form", *Convergence*, 5(2), 1999, pp. 80-99.

documento y de mantenerlo enlazado a su contexto, habremos dado continuidad a la obra"³².

De este modo la idea de preservación en su sentido pleno, el de necesidad de conservación para la eternidad, se cumple a la perfección en la capacidad imperecedera de una idea, de un concepto, o de una información que no está sujeta a la corrupción de la materia, pues es reproducible hasta el infinito en diversos soportes. La obra digital, potencialmente, puede modificarse y re-crearse indefinidamente³³. La conservación haría así posible la funcionalidad y utilidad futura, evitando un "embalsamamiento" de la información que la haga inoperativa, ineficaz. La información puede y debe seguir fluyendo mientras (nuevos) medios tecnológicos lo permitan. Debe asegurarse su "transmisión", tal y como se señala al respecto de la cultura inmaterial en la carta de la UNESCO: "La mayor amenaza para la continuidad digital es la desaparición de los medios de acceso. No puede decirse que se han conservado los objetos digitales si, al ya no existir los medios de acceso, resulta imposible utilizarlos. El objetivo de la preservación de los objetos digitales es mantener su accesibilidad, es decir, la capacidad de tener acceso a su mensaje o propósito esencial y auténtico"³⁴.

Por ello a la continuidad debe seguir la accesibilidad, sin que el proceso se complete con la llegada al público-usuario no podrá darse como satisfactorio.

SOBRE LA REALIDAD DE LO INVISIBLE

"Por supuesto, todo tiene un carácter físico; de lo contrario, no sería un problema"³⁵.

³² A. DELGADO GÓMEZ, "El arte digital como estudio de caso de los problemas asociados a la conservación de documentos de archivo en el actual entorno tecnológico", *Scire: representación y organización del conocimiento*, 14(2), 2008, p. 80.

³³ D. LEVIS, *Op.cit.*, p. 19.

³⁴ UNESCO, *Op.cit.*, p. 37.

³⁵ A. DELGADO GÓMEZ, *Op.cit.*, p. 80.

El *new media art* parece no tener lugar, parece no poder albergarse en espacios físicos, al menos en un sentido clásico. Si son reales lo son a partir de su actividad, una actividad difícil de adscribir a un territorio tangible, pues tienden a lo etéreo, a conseguir la magia de la ubicuidad, de acontecer en distintos lugares al mismo tiempo. Las obras de los nuevos medios habitan un lugar metafísico, conceptual, llamado red. La tendencia a la transparencia del entramado que forma el mundo de internet no debe hacernos olvidar su necesidad de elementos físicos para funcionar: miles de terminales, cables, satélites...³⁶. No obstante, es imposible abarcarlos para obtener una visión global y completa del mismo. La red se hace imposible de concebir en su conjunto, pues es, por definición, cambiante, reproducible, potencialmente infinita.

El arte de los nuevos medios es pues hijo de su tiempo: el tiempo de la globalización y el de los no-lugares³⁷. Se adapta a todas las latitudes y culturas, las mezcla y unifica sin complejos, haciendo válido ese neologismo de lo "glocal"³⁸. Se convierte en esperanza de defensa y difusión de lo amenazado; al mismo tiempo que en modo de imposición de la descontextualización absoluta, de la pérdida de la referencia y de la diferencia. La anulación del espacio y el tiempo hacen de la red el territorio de ficción donde todo es posible y todo de algún modo se iguala y homogeneiza. La originalidad se hace imposible. El arte digital no atiende a referentes, no busca ningún origen, apuntala y se deriva de la estética del simulacro anunciada

³⁶ G. GRUESO OTALO, "Arte de Internet y las instituciones artísticas: Problemáticas de adquisición, documentación, exposición, conservación y restauración del arte de internet", en *Conservación de arte contemporáneo...*, pp. 43-54.

³⁷ M. AUGÉ, *Los no lugares: espacios del anonimato*, Barcelona, 1993.

³⁸ R. ROBERTSON, "Glocalization: Time-space and homogeneity-heterogeneity", *Global modernities*, 25, 1995, p. 44.

por Baudrillard³⁹. La red hace realidad, crea realidad, hasta alzar su hegemonía: sólo ella auténtica, por lo que en última instancia sólo podemos atenernos a su existencia.

Aun así, y más allá de lo conceptual, deben remarcarse los anclajes físicos de los nuevos medios, aquellos puntos donde lo intangible roza, actúa, interacciona con otros elementos hasta hacerse perceptible, incluso de un modo físico. Lo inmaterial necesita de soportes materiales para "hacerse ver", necesita de interfaces que le hagan salir a flote, y dejar de ser concepto para hacerse experiencia física y emocional. La obra simplemente permanece invisible hasta que un usuario decide lo contrario⁴⁰.

El código binario (en corrientes de ceros y unos) que forma los cimientos de la era digital se acercan al concepto de "información pura" teorizado por McLuhan y metaforizado en la luz eléctrica: un transmisor que se impone al mensaje⁴¹. Los bits en constante movimiento, sus protones y electrones, serían ahora esa energía válida más allá de su consecución de una meta concreta. A pesar de esa tendencia metafísica de la información en el medio digital, muchos autores se han apresurado a señalar que los bits se componen de elementos físicos, no por ser invisibles menos reales. Los bits no se contraponen a la realidad atómica, están formados por átomos⁴², y deben preservarse físicamente también. Como nos avisa Bruce Sterling es imposible conservar "inmaterialidad": "*so things just don't "immaterialize." Forget about it. Software is very protean, so you can call it a lot of things: you can call it art, science, free expression, mathematics, a medium, data, information, code, artificial intelligence, cyberspace; frozen thought; you can call it the noosphere and the Holy Ghost. But if you don't preserve*

³⁹ J. BAUDRILLARD, *Cultura y simulacro*, Barcelona, 1993.

⁴⁰ M. RODRÍGUEZ IBÁÑEZ, *Op.cit.*, p. 297.

⁴¹ M. McLUHAN, *Contraexplosión*, Buenos Aires, 1971, p. 15.

⁴² B. STERLING, *Op.cit.*, p. 19.

it in some material form, you are not preserving immateriality: you are preserving Nothing"⁴³.

La realidad en todo caso sólo puede conocerse a través de artefactos, de intermediaciones materiales que son vividas o vistas por el ser humano, como usuario y/o espectador. No es aprehensible en sí misma. Por ello el arte contemporáneo se va a preguntar así, con un carácter crítico y meta-artístico, sobre sus propios procesos de producción dentro de todo un entramado mediático superior, que supera toda escala humana. Éste es el de los medios de comunicación que producen la realidad, al mismo tiempo que nos informan de ella. En palabras de Derrida: "[...] la realidad es, precisamente, hecha [*faite*]: pero para saber de qué está hecha, tenemos que saber que está hecha. La realidad no viene dada sino que se produce, se criba, se invierte activamente, se interpreta performativamente mediante numerosos aparatos que son facticios o artificiales, jerarquizadores y selectivos, siempre al servicio de fuerzas e intereses ante los que los sujetos y agentes (productores y consumidores de realidad – que a veces son también filósofos y siempre intérpretes) nunca son lo bastante sensibles. No importa lo singular, irreductible, obstinada, dolorosa o trágica que sea la realidad a la que se refiera, la realidad nos llega a través de una configuración ficcional..."⁴⁴.

Por ello la duda sobre el carácter de autenticidad y originalidad de lo digital es constante⁴⁵. Gran parte de los elementos que conforman los nuevos medios están ocultos o son inapreciables al ojo humano. Las estructuras permanecen en la sombra y hacen aparecer y desaparecer elementos en una suerte de truco de magia por rutinario no menos sorprendente. Los medios juegan a hacerse transparentes, se aprovechan de esa condición para naturalizarse y no ser anali-

zados en profundidad ni criticados. Por ello la obra de arte en la era digital va a estar siempre en entredicho, puesto que el propio mundo digital está en entredicho. Aún más, las creaciones de los nuevos medios tratan de advertir al público sobre unos mecanismos difusos y confusos, de enorme complejidad, y que nos afectan mucho más allá de lo artístico o estético. Los artistas digitales crean pequeñas porciones de realidad que cuestionan las posibilidades de lo real. En última instancia la realidad sólo se aprehende a través de reproducciones y narraciones, de elementos ficticios. El *media art* desmascara a los medios, hace aflorar los mecanismos, los hace visibles, permite acceder a los entresijos de la producción de imágenes y de información en general.

CONCLUSIONES

Después de todo lo visto se hace evidente que los objetivos clásicos de la conservación: estabilizar y fijar los soportes de la obra, no se adaptan a una gran parte de los casos del arte de los nuevos medios. Sus materiales no lo permiten, pero, aún más, la intencionalidad del artista y las características del entorno en que se desarrollan se oponen a ello. La inestabilidad y variabilidad, la constante mutación y actualización, son imprescindibles.

El arte digital se afirma en su vitalidad. Se crea, fluye y se destruye como cualquier otro elemento vivo, aunque perteneciente en este caso a la nueva biosfera que supone internet. Lo vivo puede preservarse en reservas medio ambientales, o bien conservar su memoria como información científica en documentos o dioramas taxidérmicos. Las instituciones, los museos y archivos, deben definir su posición al respecto, afirmarse como entorno que acoge un proceso vivo, aceptando sus riesgos de pérdida, o hacer arqueología de un pasado inerte, sea éste más o menos reciente.

Quizás la única solución sea que el museo, el archivo o la base de datos de *new media arts*, sean utilizados como canales de

⁴³ *Ibidem*, p. 16.

⁴⁴ T. ZUMMER, "Anexos de voz", *Artnodes*, 12, 2012, p. 56.

⁴⁵ M. STEVENS, "Conformarse con la nada: la materialización de lo digital", *Artnodes*, 12, 2012, p. 49.

información, como métodos con los que actualizar los mecanismos para hacer visible y funcional la información original de las obras propuestas por los artistas. El museo no puede ser ya un fondo de saco. En un sentido amplio y renovado, puede ser entendido más como clínica u hospital, y no mausoleo. La conservación de las obras de los nuevos medios pasaría a ser así una suerte de críonía o criopreservación. El objetivo sería impedir la muerte de la obra o, al menos, albergar la esperanza de que la tecnología futura pueda devolverla a la vida en unas condiciones óptimas.

El museo sería así medio y no fin. No el lugar último al que llegan y en el que se almacenan obras del pasado, sino el lugar intermedio que permite que la comunicación, la vida, siga su curso. Un engranaje que consigue preservar la información haciéndola útil, accesible a los usuarios. La permanencia del arte actual y de las instituciones que lo albergan sólo es posible a través del cambio.

BIBLIOGRAFÍA

- ALSINA, P. y HOFMAN, V., "Agencia, y Materialidad en la Documentación del Arte de los Medios", *Icono* 14 (12), 2014, pp. 56-69.
- AUGÉ, M., *Los no lugares: espacios del anonimato*, Barcelona, 1993.
- AUSTRALIAN NATIONAL LIBRARY, *Rules for the preservation of Digital Heritage*, París, 2003.
- BAUDRILLARD, J., *Cultura y simulacro*, Barcelona, 1993.
- BRAND, S., "Escaping the Digital Dark Age", *Library Journal*, 124 (2), 1999, pp. 46-48.
- BREA, J. L., *Cultura RAM*, Barcelona, 2007.
- CARRILLO CASTILLO, J., "El museo como archivo", *Artnodes: revista de arte, ciencia y tecnología*, nº 10, 2010, pp. 18-21.
- DELEUZE, G. y GUATTARI, F., *Mil pesetas: capitalismo y esquizofrenia*, Valencia, 1994.
- DELGADO GÓMEZ, A., "El arte digital como estudio de caso de los problemas asociados a la conservación de documentos de archivo en el actual entorno tecnológico", *Scire: representación y organización del conocimiento*, 14 (2), 2008, pp. 65-85.
- DEPOCAS, A., IPPOLITO, J. y JONES, C. (eds.), *The variable media approach: permanence through change*, New York, 2003.
- ECO, U., *Obra abierta: forma e indeterminación en el arte contemporáneo*, Barcelona, 1962.
- FOUCAULT, M., *Las palabras y las cosas: una arqueología de las ciencias humanas*, Buenos Aires, 1968.
- GARCÍA MORALES, L., "Heterotopía Digital", en J.L. CRESPO FAJARDO (coord.), *Discursos sobre arte digital*, Málaga, 2012, pp. 98-114.
- GARCÍA MORALES, L. y MONTERO VILAR, P., "Ergonomía de la obsolescencia", en *Conservación de arte contemporáneo: 14 jornada*, Madrid, 2013, pp. 11-21.
- GROYS, B., "Time-based art", *RES: Anthropology and Aesthetics*, 59 (1), 2011, pp. 337-341.
- GRUESO OTALO, G., "Arte de Internet y las instituciones artísticas: Problemáticas de adquisición, documentación, exposición, conservación y restauración del arte de internet", en *Conservación de arte contemporáneo: 14 jornada*, Madrid, 2013, pp. 43-54.
- GUTIÉRREZ COLINO, V. y GARCÍA MORALES, L., "Resiliencia tecnológica", *Arte y políticas de identidad, Vol. 10: Arte y sostenibilidad*, 2014, pp.135-154.
- HUHTAMO, E. y PARIKKA, J. (eds.), *Media archaeology: Approaches, applications, and implications*, Berkeley, 2011.
- IPPOLITO, J., "Accommodating the unpredictable: The variable media questionnaire", en A. DEPOCAS, J. IPPOLITO y C. JONES (eds.), *Permanence through change*:

- The variable media approach*, New York, 2003, pp. 47-53.
- LEVIS, D., *Arte y computadoras: del pigmento al bit*, Buenos Aires, 2001.
- LIPPARD, L. R., *Six years: the dematerialization of the art object from 1966 to 1972*, Berkeley, 1973.
- McLUHAN, M., *Contraexplosión*, Buenos Aires, 1971.
- MANOVICH, L., "Database as symbolic form", *Convergence*, 5(2), 1999, pp. 80-99.
- _____, *The language of new media*, Cambridge, 2001.
- _____, "The anti-sublime ideal in data art", 2002, consultado el 14 de marzo de 2017. URL: http://www.manovich.net/DOCS/data_art.doc.
- _____, "The practice of everyday (media) life: From mass consumption to mass cultural production", *Critical Inquiry*, 35(2), 2009, pp. 319-331.
- _____, *Software takes command*, New York, 2013.
- MARCHÁN FIZ, S., *Del arte objetual al arte de concepto*, Madrid, 1986.
- MORGAN, R. C., *Del arte a la idea*, Madrid, 2003.
- PAUL, C., *Digital art*, London, 2003.
- RINEHART, R., "The media art notation system: documenting and preserving digital/media art", *Leonardo*, 40 (2), 2007, pp. 181-187.
- ROBERTSON, R., "Glocalization: Time-space and homogeneity-heterogeneity", *Global modernities*, 25, 1995, pp. 44.
- RODRÍGUEZ IBÁÑEZ, M., *Cómo la red ha cambiado el arte*, Gijón, 2012.
- STERLING, B., "Digital decay", en A. DEPOCAS, J. IPPOLITO, y C. JONES (eds.), *The variable media approach: permanence through change*, New York, 2003, pp. 10-22.
- STEVENS, M., "Conformarse con la nada: la materialización de lo digital", *Artnodes*, 12, 2012, pp. 48-53.
- UNESCO, *Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage*, Paris, 2003.
- VERGO, P. (ed.), *New Museology*, London, 1997.
- VIRILIO, P., *Estética de la desaparición*, Barcelona, 1988.
- ZIELINSKI, S., *Arqueología de los medios*, Bogotá, 2012.
- ZUMMER, T., "Anexos de voz", *Artnodes*, 12, 2012, pp. 54-61.