

## PRESENTACIÓN

# Introducción: Cómo archivar y conservar las prácticas artísticas vinculadas a los nuevos medios

## Pau Alsina

Profesor de los Estudios de Artes y Humanidades de la UOC  
Coordinador del nodo

Fecha de entrega: noviembre de 2010

Fecha de aceptación: diciembre de 2010

Fecha de publicación: diciembre de 2010

De los primeros años de comercio electrónico en internet se explica una divertida anécdota que, sea verdadera o no, resulta bastante ilustrativa: resulta que años atrás un directivo de una gran editorial internacional «mandó retirar de internet» un libro digital en formato PDF que, a poco de salir a la venta en su página web, se copió y difundió por todos los servidores del planeta. Hoy semejante intento («retirar un PDF de internet») continúa resultándonos hilarante, sobre todo teniendo en cuenta la gran profusión de material textual, sonoro y visual que encontramos en la red, de distribución legal o ilegal, libre de derechos de reproducción o sometido a las leyes de propiedad intelectual más restrictivas. Un material que está ahí, nos guste o no, se sigue consultando y nos recuerda que lo digital tiene unas características específicas que difieren bastante de lo analógico.

Todo parece estar en internet: archivos de todo tipo se intercambian en las redes de igual a igual y se descargan canciones, discografías completas, libros o películas desde webs o espacios especializados de almacenamiento de contenidos digitales. Mientras tanto miles de usuarios cuelgan sus documentos, archivan, ordenan y etiquetan archivos de forma incesante, en cualquier parte del mundo y prácticamente a tiempo real. Internet se ha convertido en el archivo de los archivos; en tiempos de sobreabundancia de información, el mundo se ha convertido en un inmenso archivo. La digitalización de los contenidos ha hecho posible la maleabilidad de los datos —la fácil acumulación, el almacenaje y el transporte—,

así como la conversión de lo analógico a lo digital ha convertido la información en numérica. Por ello, es información procesable y calculable, lo que ha transformado todo dato e información en un proceso sin fin.

No deberíamos hablar de inmaterialidad de esos datos, pues a pesar de la conversión de toda la información analógica a formatos digitales, los soportes que los almacenan y los hacen operativos siguen siendo, ciertamente, materiales. Cualquiera que haya perdido los datos del disco duro del ordenador puede certificarlo con rotundidad: los datos y la información tienen un lugar y ocupan un espacio. De la misma manera que todo se archiva, todo se pierde: en el ruido producido por la sobreabundancia de información, en la obsolescencia de los medios que lo almacenan, producen o reproducen, o en los cortocircuitos de los sistemas que los archivan. Cómo producir sentido, orden, significación, relevancia en medio de este incremento exponencial en el flujo de datos ininterrumpidos se ha convertido en un aspecto crucial para la supervivencia de nuestra frágil (y sobresaturada) memoria.

Mientras *blogs*, *wikis*, *tags*, *twitters* o redes sociales de todo tipo se convierten en las herramientas hegemónicas para captar con rapidez el pulso de lo que sucede en internet y en este mundo instantáneo, montañas de datos, millones de documentos se acumulan en algún lugar escondido esperando a que los archiven bajo algún orden que haga posible su final recuperación bajo demanda.

Después de la tormenta del presente, ¿qué merece ser archivado?, ¿qué debe ser archivado?, ¿qué sería mejor que fuera olvidado?, ¿qué debemos incluir en nuestros archivos para su perseverancia? Y, sobre todo, ¿de qué manera debemos construir nuestra memoria?

Si bien estas preguntas son comunes a todo tipo de datos, información, objetos, eventos, etc., de nuestra cultura, son especialmente relevantes en el contexto de las producciones artísticas y culturales vinculadas a los medios electrónicos y digitales. El *media art*, en su gran diversidad de manifestaciones singulares, que van desde el ya olvidado *fax art* hasta las formas más experimentales de creación artística con software o videojuegos, por ejemplo, tiene ya una historia de largo recorrido. Una historia que va historiándose en la medida en que vamos siendo capaces de reconstruir los pedazos que de ella encontramos repartidos por la miríada de disciplinas que propulsan las nuevas prácticas artísticas.

Efectivamente no nos enfrentamos a cuestiones nuevas, cada época (re)construye la memoria a su manera. Sobre esta construcción se ha ido reflexionando a lo largo de la historia, partiendo de la ya muy transitada frase de «la historia la escriben los vencedores», hasta la genealogía niezstcheana que pretende articular una historia como contramemoria, al introducir su filosofía del sentido y el valor en el seno de la verdad de la historia. De la verdad de la historia a la historia de las verdades, de la historia como búsqueda de los orígenes fundadores de sentido a la historia como contramemoria que quita fundamento al mito fundacional de los orígenes, la historia se convierte en la forma en que nos explicamos el pasado desde un presente y para un futuro.

Hoy no sólo continuamos preguntándonos por el cómo, sino también, y sobre todo, por el *quién* y el *desde dónde* debemos construir esa historia. El acceso y el control de la información se han redistribuido hasta límites insospechados. Hoy, aunque continúa habiendo una hegemonía de unos respecto a otros, la multiplicidad de agentes constructores de relatos sobre los datos del pasado se ha diversificado de lo más *micro* a lo más *macro*. Mientras las instituciones se preguntan sobre cómo archivar la gran cantidad de piezas de *media art* que poco a poco van alcanzando la categoría de «históricas», miles de usuarios registran, cuelgan, archivan, ordenan, distribuyen sus documentos y hacen posible la construcción de infinidad de relatos sobre «el pasar de las cosas que pasan». La historia del *media art*

no espera, sino que prospera en su continuado intento por explicarse aquello que sucede en el devenir de nuestra contemporaneidad.

El archivo es la base operativa que hace posible los diferentes relatos de la(s) historia(s). Y desde él podemos preguntarnos no sólo sobre quién y desde dónde se construyen los archivos y la historia, sino también ¿de quién y/o para quién son los archivos? Y, a su vez, ¿de quién y/o para quién es la historia? Estas preguntas que movilizan a usuarios, espectadores, consumidores, fans o ciudadanos de todo el mundo también deben orientar las prácticas de las instituciones que quieran adaptarse a los nuevos tiempos mientras se reinventan a sí mismas en su afán de producción, colección, conservación, archivo y documentación de aquello que «merece» ser conservado en la memoria.

En la era del *prosumer*, el espectador se convierte a su vez en productor. En la era del *remix*, los contenidos perviven de una y mil maneras, en mil y un formatos diferentes, y se resignifican en un bucle infinito de producción de sentido. La modularidad, la interconexión, la interoperabilidad de los archivos que configuran nodos en una inmensa red de conexiones múltiples hace estallar la pregunta por el *quién*, el *cómo* y el *dónde* para redistribuirla en un tejido heterogéneo de relaciones múltiples.

Si pasamos de preguntarnos: «¿para qué archivar *media art*?», a preguntarnos: «¿qué archivar?», y de ahí avanzamos hasta el «¿cómo archivar?», observamos como pasamos, por un lado, de archivar objetos a archivar procesos. Así, junto con la conservación de las piezas originales, el recurso de la documentación se vuelve una táctica imprescindible para la (su)pervivencia del material base del que está hecha la historia. Por el otro lado, frente a la rápida obsolescencia de los medios tecnológicos y la necesidad de hacer frente a un flujo incesante de datos, cabe tener muy en cuenta las políticas de acceso libre que diversifican el uso de los archivos, o las estrategias de cooperación dirigidas a la interoperabilidad, estandarización de formatos u otros mecanismos que contribuyan igualmente a la tan ansiada pervivencia. No nos centremos únicamente en recuperar y venerar el original; la transformación ya tuvo lugar y aquel libro que debió «ser retirado de internet» hoy se ha convertido en un sinfín de libros, fragmentos, vídeos, audiolibros, citas, referencias cruzadas, poemas, *collages*, etc., que transitan por las redes y se resignifican una y mil veces; porque, al fin y al cabo, ¿no trata de eso la cultura?



Este artículo está sujeto –si no se indica lo contrario– a una licencia de Reconocimiento 3.0 España de Creative Commons. Puede copiarlos, distribuirlos, comunicarlos públicamente, hacer obras derivadas y usos comerciales siempre que reconozca los créditos de las obras (autoría, nombre de la revista, institución editora) de la manera especificada por los autores o por la revista. La licencia completa se puede consultar en <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/es/deed.es>.