

CADUCIDAD DE LA MEMORIA PROSTÉTICA: FRAGILIDAD MATERIAL, OBSOLESCENCIA Y *DIGITAL RIGHTS MANAGEMENT SOFTWARE* COMO OBSTÁCULOS DE PRESERVACIÓN DE IMÁGENES DIGITALES

PROSTHETIC MEMORY'S CADUCITY: MATERIAL FRAGILITY, OBSOLESCENCE AND *DIGITAL RIGHTS MANAGEMENT SOFTWARE* AS OBSTACLES TO THE PRESERVATION OF THE DIGITAL IMAGE

ROMANO PONCE DIAZ

Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo, México
<http://orcid.org/0000-0002-5209-8535>
romano.ponce@alumno.edu.mx

Recepción: 13 de febrero de 2020

Aprobación: 27 de mayo de 2020

RESUMEN

En este texto se aborda la contribución de los Estudios Visuales —y, por ende, la cultura visual— a los Estudios sociales del arte, como área de conocimientos más amplia. Así, se identifican tres aportes sustanciales para el análisis de experiencias visuales: la producción de conocimiento desde una lógica transdisciplinar; la ampliación de la mirada al hablar de prácticas visuales —en tanto que las prácticas artísticas no tienen el monopolio de la visualidad—; y el pensar la producción y el rol de las imágenes en la escena pública desde nuevas perspectivas. Estas características son importantes, entre otras cosas, para el análisis de la dimensión visual de la lucha social actual en distintos países de Latinoamérica. Se considera que esto será de suma importancia para afrontar con nuevos horizontes teóricos y conceptuales el estudio de las imágenes como repertorios de acción colectiva en la contemporaneidad.

Palabras clave: cultura visual, imagen, transdisciplina.

ABSTRACT

This paper discusses the contribution of Visual Studies —and visual culture— to Social studies of art, as a wider area of knowledge. Thus, three substantial contributions for the analysis of visual experiences are identified: the production of knowledge from a transdisciplinary logic; a broad look when talking about visual practices —since artistic practices do not have a monopoly on visibility—; and thinking about the production and role of images in the public scene from new perspectives. These characteristics are important, for example, for the analysis of the visual dimension of the current social struggle in different Latin American countries. It is considered that this will be very important to face the study of images as repertoires of collective action in contemporary times with new theoretical and conceptual horizons.

Keywords: visual culture, image, transdiscipline.

INTRODUCCIÓN

El presente texto busca enunciar los problemas materiales que enfrenta la preservación de la imagen en la cultura visual contemporánea, específicamente la imagen vinculada a los dispositivos digitales. Por razones didácticas nos referiremos la mayoría del tiempo a la cinematografía, pero los problemas presentados no son exclusivos de estos objetos artísticos. También se pueden arrojar a la música, a los videojuegos y otras artes digitales. Considero importante señalar que el universo de piezas culturales a las que referiré a lo largo de las siguientes páginas, no está compuesto por obras de arte cuya desaparición paulatina o repentina es parte de las intenciones autorales o del discurso de la obra. No obstante, soy consciente de que la permanencia de los objetos es una entelequia y que la naturaleza de la entropía nos lleva irremediablemente a la disolución y el olvido.

Una vez aclarado esto, es posible señalar que la expansión y popularización de las plataformas digitales de distribución y proyección de materiales audiovisuales a causa de su aparente facilidad de acceso y sensación de ubicuidad, han generado un espejismo de permanencia. Tal espejismo ofrece una falsa promesa de preservación y acceso infinito a las imágenes que generamos, distribuimos y consumimos en las redes informáticas. Sin embargo, si retiramos las capas de superficialidad, podemos vislumbrar qué oculta el hecho de que todas las imágenes que consideramos conservadas y preservadas son totalmente dependientes de procesos tecnológicos y legales que en cualquier momento les pueden hacer desaparecer.

El escritor William Gibson acuñó el término “memoria prostética” para designar al uso de la tecnología como un preservador de las voces de los muertos (Gibson, 2012), es decir, la memoria individual y colectiva. Desde finales del siglo XIX la cinematografía ha sido una de las formas más potentes de “memoria prostética”, la cual nos ha permitido el preservar diferentes aspectos de nuestra cultura y, dentro de esa misma potencia, ha articulado nuestro cotidiano contemporáneo. Pero nuestra cultura actual no ha sido del todo eficiente en la preservación del medio.

Jesús Martín Barbero (1982), nos ha señalado que en las formas de expresión narrativa y transmisión del relato, el modo de adquisición de las mismas influye enormemente en la forma de uso. Dicha afirmación fue apuntalada por Espen Aarseth en *Cibertext. Perspectives on Ergodic Literature* (1997), cuando señala que hay formas de narrativa que únicamente pueden existir o ser consumidas en determinados medios, refiriéndose específicamente a aquellas en las que se requiere de la intervención directa y no trivial del lector. Si se tiene presente la importancia del medio a la hora de ejecutar el relato, es posible reflexionar que, a lo largo del proceso de causalidad al que llamamos historia, diversos medios de producción y consumo del relato han mermado o desaparecido como consecuencia de: el colonialismo cultural, los conflictos bélicos, las pandemias, el eurocentrismo, las prácticas económicas predatorias, la búsqueda de la hegemonía cultural, los incontrolables

desastres climáticos, la naturaleza efímera del mismo relato, la falibilidad de su contenedor o la ausencia de individuos que recabaran o rescataran el testimonio de las mismas. Por tanto, nos cuestionamos si en cada ocasión que se ha perdido un medio, en que se han olvidado los relatos y sus narrativas, ¿se ha perdido un engrane del meta-sistema que nos configura como cultura?

Rodolfo Peláez (2004), señala que, en el momento de estudiar los artefactos artísticos y culturales, es preponderante establecer la distinción entre conservación y preservación. Si bien la conservación parte de la idea de obtener y almacenar las piezas artísticas primigenias —con la aspiración de evitar o disminuir su degradación—, una de sus mayores implicaciones es lo que Baudrillard advierte como la muerte por “museomomificación”, es decir, la criogenización de la cultura (Baudrillard, 1983). Mientras que la preservación involucra la clasificación y mantenimiento adecuado de las piezas originales para que el público tenga acceso a las mismas, lo cual implica que, si no hay acceso a dichas piezas, no se está preservando. El punto medular de la preservación es la perspectiva de la utilización y la construcción de nuevos discursos a partir de las piezas (Peláez, 2004); por lo tanto, lo ideal es que los estudiosos aspiren a la preservación de las artes visuales.

PROBLEMA PREFIGURADO

Walter Benjamin en su célebre y constantemente citado ensayo *La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica* sustentó que las obras de arte siempre han sido fundamentalmente propensas a la reproducción, dado que todo lo que los humanos han hecho puede ser imitado por los humanos (Benjamin, 2003). Dicha afirmación, que John Berger retomó y trasladó al terreno de la cultura visual, aseverando que todas las imágenes son visualidades manufacturadas (Berger, 1990) y, por lo tanto, están sujetas a algún tipo de reproducción y masificación.

Mediante el uso de cintas de audio y video domésticas, dispositivos de almacenaje digital y demás sistemas de producción, reproducción y difusión de la imagen, se ha barrenado el concepto de objeto original, como consecuencia de la masificación y expansión de la imprenta. Este fenómeno ha planteado dudas sobre la mistificación de los objetos artísticos. Si bien Benjamin (2003), desde su posición de intelectual apuntaba que un cuadro ha tenido siempre la aspiración eminente a ser contemplado por uno o por pocos, el artista Van Gogh, declaró alguna vez que le “[...] gustaría ese éxito, que simples obreros colgasen reproducciones de este tipo en sus casas o en sus talleres” (Tarkovski, 2016). Asimismo, la tecnología de reproducción, aparentemente ilimitada, ha permitido que las obras de cualquier artista visual sean reproducidas en millones de pósteres, libros, tarjetas postales, etcétera. Lo que ha desencadenado que el valor que tienen los originales ya no sea principalmente estético, sino simbólico y, por lo tanto, económico (Benjamin, 2003).

Uno de los ejemplos más accesibles al fenómeno de la desaparición del relato a causa de la naturaleza física del medio, es el acontecido en la cinematografía, específicamente con los denominados “filmes perdidos”. Estos son largometrajes o cortometrajes de cine sobre los cuales se especula no existen en ningún archivo o respaldo. En su edición del 14 de junio de 1998, el diario argentino *La Nación* (El mundo del descuido, 1998), presentó una serie de afirmaciones del investigador Larry Karr, en las cuales explica que el 48 % de los 21000 films norteamericanos producidos antes de 1950 se han perdido definitivamente, y de los 846 títulos producidos en los Estados Unidos en 1918, sólo veintinueve se conservan íntegros en los archivos públicos norteamericanos y otros veintisiete están en colecciones europeas. El motivo de tan exponencial desaparición se debe a que las películas fílmicas, al producirse en cintas con base de nitrato, son particularmente inestables, inflamables, y, debido a la emisión de los gases propios de los materiales empleados para fabricarlas, se va destruyendo paulatinamente la emulsión de las cintas, dañando e incluso destruyendo el contenido de las mismas. Llevando a la cifra global en que se calcula que el 50 % de los films anteriores a 1950, y el 80 % de las películas producidas durante el período de cine mudo, se han perdido para siempre.

El acervo cinematográfico de México ha sido una de las víctimas de la naturaleza inflamable de las cintas. El 24 de marzo de 1982 en la Cineteca Nacional de la Ciudad de México, las llamas consumieron el acervo fílmico que ahí se albergaba. Se especula que fueron destruidas totalmente 6000 películas y ha sido imposible determinar con precisión cuantos filmes eran piezas únicas (Ventura, 2012). Un caso similar sucedió en 1937, cuando el almacén de la Twentieth Century Fox de Little Ferry, New Jersey, se incendió, destruyéndose todos los negativos originales de esa productora y de otros estudios menores, anteriores a 1935 (Fox Films Storage Fire, 1937).

A la naturaleza inflamable de los filmes con base de nitrato como aceleradores de la destrucción del acervo cinematográfico, también podemos sumar los factores técnicos, legales, políticos y económicos que dificultan o entorpecen la preservación de esos relatos (García, 1998). Trasladarlos a soportes más estables como las cintas de acetato y poliéster o transferirlos a medios digitales, implica la posibilidad de cubrir los altos costos de traslación y digitalización. Además de que pocos de estos tienen liberados los derechos de uso comercial y de autor, por lo que —desde una estricta perspectiva legal¹—, el realizar la traslación, reproducción y distribución total o parcial de esos materiales es considerado ilegal. Por esa

1 The Berne Convention for the Protection of Literary and Arts, ORGANISATION, W. I. P. 1886. Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works. 9th ed. París, Francia. en su artículo noveno ha dictado desde 1886 los estatutos de derechos de autor y determina que: “Authors of literary and artistic works protected by this Convention shall have the exclusive right of authorising the reproduction of these works, in any manner or form. [...] Any sound or visual recording shall be considered as a reproduction for the purposes of this Convention”, lo que implica que el compositor o quién ejerce los derechos legales sobre la obra, tiene todos los derechos y control sobre cómo debe ser utilizada su obra.

razón, en muchos casos las únicas versiones a las que tiene acceso el público general son las que se han denominado bootleg, piratas o de contrabando (Stoklasa and Bauman, 2013).

PROBLEMAS MATERIALES DE LA PRESERVACIÓN DIGITAL

A fin de acotar y mostrar claramente nuestro problema de investigación, en los siguientes párrafos nos centraremos en las tecnologías digitales. Las cuales facilitan el acceso al Arte y la Cultura, pero presentan una serie de dificultades particulares que entorpecen su preservación. Toda la información contenida en dispositivos digitales está en riesgo de desaparecer, debido a la naturaleza falible de los mismos (Lowood et al., 2009). Aquellos encargados de almacenaje de datos, por ejemplo: discos duros, CD-ROM, servidores, y otros *hardwares*, han resultado ser artefactos tecnológicos sumamente frágiles y con una vida útil considerablemente reducida. Es decir, los dispositivos de almacenaje digital de datos se estropean con mucha facilidad a causa de factores externos, cómo humedad, calor, uso descuidado, etcétera. Además, la iteración tecnológica, transforma a la mayoría de estos artefactos en arcaísmos en muy poco tiempo. En términos cotidianos, podemos tomar como ejemplo a las computadoras portátiles, las cuales ya no incluyen lector de CD-ROM; hay las que incluso ya no cuentan con lector de USB.² Este proceso lo podemos encontrar igualmente con el *software* —o conocido coloquialmente como programas o *apps*—, en el que en muy poco tiempo resulta incompatible o inoperante. Tom Learner (2015: s.p.), dirigente del sector de investigación en arte contemporáneo del Getty Conservation Institute,³ puntualiza:

Toda forma de arte que emplee tecnologías modernas [por ejemplo, cintas de video, computadoras, instalaciones de luz, etc.] corre el grave riesgo de incluir componentes que puedan pronto volverse obsoletos o no estar disponibles en el mercado. Esto se profundiza especialmente en el caso de obras de arte de los mpo,⁴ porque el desarrollo acelerado de nuevas tecnologías implica que los formatos de grabación más antiguos tendrán que migrar constantemente a nuevos formatos, o bien será necesario tomar medidas para extender la vida útil de los equipos más antiguos.

La principal amenaza contra la longevidad de la información digitalizada es la “decaencia del dispositivo”, también denominada como *bit rot* o la putrefacción del *bit*. Henry

2 Esta referencia es deliberadamente caduca, ya que conforme pasen los años y la tecnología desarrolle diversos dispositivos de almacenaje, se mostrará la ridiculez de la referencia.

3 El Getty Conservation Institute [GCI] trabaja internacionalmente para promover las prácticas de conservación en las artes visuales. El instituto sirve a la comunidad de conservación a través de investigación científica, educación y capacitación, proyectos de campo y difusión de información. Dentro de sus esfuerzos, el GCI crea y entrega conocimiento que contribuye a la conservación del patrimonio cultural mundial.

4 En la nota del texto original, se señala como “En inglés *time-based media artworks*”.

Lowood cataloga al *bit rot* como la descomposición progresiva de la información contenida en un dispositivo de almacenaje digital, a causa del paso del tiempo. Ese proceso trae como consecuencia que la información contenida en esos dispositivos se torne inaccesible. Los dispositivos de almacenaje magnético y los discos ópticos son los de mayor susceptibilidad ante diversas formas de la putrefacción del *bit* (Lowood et al., 2009).

PROBLEMAS LEGALES DE LA PRESERVACIÓN DIGITAL

A pesar de que las reducciones de los costos de producción de *hardware* han permitido a algunos sectores de la población el acceso a dispositivos que permiten el traslado de la información, la cinematografía enfrenta una serie de candados legales que impiden su preservación. El realizar la copia de un filme es considerado un acto contra las leyes de derecho de autor, automáticamente se asume como piratería (Cifaldi, 2016).

La especialista en derechos de autor, Susana Barroso Montero (2016), nos recuerda que dentro de las implicaciones de la denominación “propiedad intelectual” es que ha repercutido en que la obra cinematográfica al darle la categoría de “industria del entretenimiento”, ha despojado a este tipo de producción audiovisual de su carácter de producción artística, cultural y educativa, empaquetándole como un artefacto mercantil sujeto a explotación. En el mismo tenor, pero en lo referente a otros medios audiovisuales Gonzáles-Seguí (2000: s.p.), puntualiza:

Los videojuegos han tenido una imprevista influencia sobre aspectos legales y en ese sentido son un ejemplo de cómo los intercambios económicos influyen en los cambios jurídicos. Las principales empresas dedicadas a ello han presionado a autoridades de todos los países por la modificación de las leyes sobre derechos de autor. Las leyes específicas de patentes y derechos de autor se discuten, básicamente, fuera de las legislaturas nacionales y tienen por fin principal defender las ganancias de los dueños de patentes, no de los derechos de autor, como se anuncia. [...] mercancías de apariencia inocente, como los videojuegos, son de modo inesperado un caballo de Troya en la legalidad.

Dentro de las mismas premisas; Europana Pro, la fundación de la Unión Europea para la preservación del patrimonio cultural, encargada de digitalizar el acervo cultural y artístico de Europa, acuñó el término de “agujero negro del siglo XX” (Fallon y Gomez, 2015), para describir el efecto que han tenido las leyes de derechos de autor en las colecciones digitales de las fundaciones de preservación cultural. Luego de realizar una investigación cuantitativa ordenada por la European Commission para determinar el impacto de las leyes de derecho de autor en la accesibilidad del patrimonio cultural de la humanidad, pudieron apuntar que es muy reducida la disponibilidad a las colecciones que consisten de obras originadas en el siglo XX o que contienen grandes porciones de obras de ese siglo. Dentro

de la misma colección de Europana, al someterse al análisis cuantitativo del patrón, se encontró que existe una brecha en la disponibilidad del material digitalizado del siglo XX (Fallon y Gomez, 2015).

Parafraseando la efectiva síntesis de Chris Kohler (2018): debido a las leyes actuales de derecho autor, es mucho más sencillo acceder a las obras de arte de toda la historia de la humanidad, excepto a aquellas producidas en el siglo XX. Siguiendo el ejemplo aparecido en el texto Kohler, las leyes de derecho de autor; protegen las obras de las copias en un promedio internacional de 100 años después de la muerte del autor, por lo tanto, la música, libros, filmes del año 1923, asumiendo que sus autores murieron en 1983, para el año 2083 se volverán de dominio público y podrán ser reproducidos libremente. El problema radica en que nada garantiza que para el año 2083 hayan sobrevivido todas esas piezas, en tanto que factual y objetivamente para el año en que se redacta la presente, una inmensa mayoría no se pudo preservar por el efecto de esa ley de 100 años.

Ya que todos hacemos un uso de la imagen cinematográfica, tanto como objeto de estudio, como medio expresivo y artefacto de arte, a veces resulta absurda la falta de consciencia en nuestras costumbres de consumo de la misma. Si bien es iluso hablar de la permanencia de los objetos, también lo es la creencia de que el almacenaje digital está libre de complicaciones. El principal problema que presenta la distribución digital como modelo de preservación es que se encuentra explícitamente ligada al Digital Rights Management (DRM).

A pesar de que DRM por sí mismo es un *Umbrella Term*⁵ que se utiliza para describir las diversas técnicas y metodologías que implican algún tipo de candado o seguro digital dentro de un archivo. Los candados digitales —los cuales son códigos matemáticos intrincados y encriptados— impiden que cualquier individuo pueda usar o copiar un archivo. Generalmente, cuando se adquiere digitalmente una melodía, película, videojuego o *software* en general, el archivo viene con las claves que abren el candado digital, pero se siguen ejecutando los mecanismos que impiden que se puedan compartir los archivos con otras personas.

DRM, se refiere a la tecnología antipiratería utilizada por diversas compañías fílmicas, musicales, *software*, videojuegos, etc., en un aparente intento de controlar quién puede copiar sus piezas o productos. El DRM brinda a los detentores de los derechos de explotación comercial la capacidad de controlar de forma remota cómo las personas pueden instalar, escuchar, ver y duplicar archivos digitales.

5 Un *Umbrella Term*, es un término utilizado para cubrir una gran cantidad de funciones o elementos que pertenecen a una sola categoría común. Por ejemplo, el término daltonismo se utiliza para referirse a una amplia gama de trastornos de la percepción del color. Consultar *Macmillan English Dictionary* (2018), United Kingdom.

Ahora bien, la principal controversia que conlleva el uso de DRM, es que, de manera implícita y legal, en el momento en que los detentores de los derechos de comercialización están decidiendo cómo y cuándo se pueden utilizar los archivos, la mayoría de estos contienen cláusulas en las cuales se especifica que los usuarios no son dueños de él, simplemente tienen una licencia de uso, la cual puede ser revocada en cualquier momento. En pocas palabras, la mayoría de archivos que se “venden” en tiendas digitales, ya sean películas, música, libros, videojuegos, etc., son meras licencias de uso, permisos para poder utilizar los mismos. En la mayoría de los casos, uno no es propietario de un archivo con DRM.

Si bien, a nivel código, se pueden identificar los mecanismos de DRM, en lo cotidiano puede ser mucho más complicado. El instructor informático Paul Gil (2018), nos enumera una serie de características que nos permitirían identificar si un archivo tiene algún tipo de DRM sin ingresar al código:

- a. Se necesita un *software* específico o *hardware* específico para reproducir música y/o video para reproducir el archivo.
- b. Se requiere de una conexión a Internet para poder reproducir el archivo.
- c. Se está limitado a cuántas veces puede descargar el archivo.
- d. Se está limitado en el número de horas/días en que puede ser descargado.
- e. El número de computadoras diferentes en que es posible descargarlo es limitado.
- f. El número de veces que se puede copiar un CD-ROM es limitado.
- g. Se necesita una contraseña especial o nombre de usuario de inicio de sesión antes de poder reproducir el archivo.
- h. Debe responder a los correos electrónicos de confirmación antes de poder reproducir el archivo.

Las implicaciones de que los individuos al momento de pagar por un archivo no son propietarios del mismo, el DRM está estrechamente ligado a las corroboraciones de autenticidad por medio de conexión a Internet, por lo tanto, en el momento en que los servidores de la compañía que proporcionan servicio cierran, la empresa desaparezca o algún evento que impida que se siga haciendo la verificando de autenticidad del archivo, no se podrán abrir los candados y el archivo será inaccesible.

Lo mencionado no es un escenario hipotético en el terreno de los videojuegos. La versión para sistemas Macintosh OSX de *Metal Gear Rising: Revengeance* es legalmente inaccesible, debido a que la compañía (Transgaming) que proporcionaba la verificación de sus candados DRM desapareció, a causa de una quiebra fiscal. Por medios legales, es imposible poder ejecutar el archivo, por lo tanto, aquellos que en su momento pagaron por la licencia, no pueden jugarlo. Tal es así que los interesados en poder seguir jugando con su copia deben recurrir a archivos ilegales de hackeo que deshabiliten el DRM.

De igual forma ha habido casos en que las compañías Apple, Amazon y Sony han borrado filmes y libros de los dispositivos de sus clientes, sin la autorización de los mismos, debido a que las empresas ya no cuentan con los derechos de explotación comercial y consideraron conveniente remover la capacidad de acceso a sus clientes.

Para el año 2019 el DRM, el que los archivos digitales adquiridos legalmente sean meras licencias de uso y no de propiedad, es uno de los aspectos más polémicos y controversiales. No solo en lo referente en los derechos de los consumidores, también por sus implicaciones en las dificultades que presentan y presentarán en terrenos de preservación cultural. La preservación del acervo digital pareciera estar totalmente dependiente de los intereses de las corporaciones, así como su supervivencia.

DISPOSITIVOS OBSOLETOS, CULTURAS OBSOLETAS

Lamentablemente, todo lo mencionado lo podríamos denominar no solo como un problema en las prácticas comerciales, también involucra nuestras costumbres como cultura visual. Estamos constantemente usando, desechando, comprando, vendiendo y almacenando nuestra cultura en dispositivos que no entendemos, y, que asumimos como infalibles y eternos. El problema no radica en el uso de la tecnología, el problema radica en el total desentendimiento de cómo funciona la tecnología y las implicaciones que conlleva su procedencia, su uso y su muerte. Como nos apunta Tarkovski (2016), tanto en los colectivos, como en los individuos, es muy fácil quedar satisfecho sólo con atisbos de intuición y no con un razonamiento coherente y sólido.

La perspectiva de que los objetos existen para ser producidos y comprados, en lugar de ser poseídos y utilizados, pone en riesgo nuestro testimonio cultural (Baudrillard, 2007). Tal malestar de la cultura no se limita a los objetos, se extiende a los grupos sociales, a los individuos, repercutiendo directamente en los mismos. La muerte del objeto se traslada a volver al humano en objeto. Existimos en un sistema que no se preocupa por comprender sus componentes. El pionero del “periodismo gonzo”,⁶ Hunter S. Thompson, mientras convivía con motociclistas renegados al margen de la ley, al intentar entender porque aquellas personas procedentes de grupos marginados y clases obreras, se alienaban de la sociedad e iniciaban tácitamente una cruzada contra la sociedad que consideraban que los había abandonado, y reflexionaba:

6 El “periodismo gonzo” es un estilo de reportaje, cuya principal característica es la borratura de cualquier pretensión de objetividad, seguido de un planteamiento de abordaje directo del objeto, llegando hasta el punto de influir en ella y convirtiendo al periodista en parte importante de la historia, como un actor más; también suele imprimir más importancia al contexto que al texto, es decir, da preponderancia al ambiente en que ocurre tal hecho, por encima del hecho mismo. El término se le atribuye al escritor Hunter S. Thompson.

Y yo pienso que esta tecnología, la ciencia de la obsolescencia, las personas que se ven más afectadas son aquellas con la menor capacidad de entenderle, las razones de porque sucede. Ello hace que el veneno, el resentimiento, se incremente mucho más rápido, ya que se alimenta de su ignorancia (Thompson, 1967).

El punto que debemos de tener claro es que no podemos seguir dependiendo de los actos heroicos individuales para preservar y conservar nuestra cultura visual. Resulta relevante que los procesos e intentos de preservación no surgen por parte de las instituciones, sino que ocurren por parte de voluntades particulares, de individuos que por iniciativa propia buscan conservar las piezas y el testimonio contenido en ellas. ¿Quién se atrevería a cuestionar sus intenciones? ¿Están arrojando tazas esperando el retroceso de la entropía?

De tal forma que la preservación del acceso a la cultura visual es la preservación de sus valores constitutivos porque, al igual que las danzas, hay que practicarlas o se mueren. De alguna forma el mundo está muriendo, siempre ha estado muriendo. Probablemente, lo que vuelve trágico todo son las circunstancias del final. Similar a la muerte de los individuos, si bien todos moriremos, también todos de alguna forma deseamos que nuestro fin esté alejado de las desdichas. Por añadidura, buscamos que todo aquello que nos haya generado afectos esté alejado de las desdichas, del olvido y del desprecio. De tal forma, Andrei Tarkovski (2016), sostenía que: “La creación artística es, por definición, una negación de la muerte. Por lo tanto, es optimista, incluso si en el último sentido el artista es trágico”.

Sin embargo, la paradoja se establece cuando somos conscientes de que una estructura que no puede decaer, es una estructura que no puede ofrecer espacio para nuevas construcciones. La prolongación artificial de una manifestación cultural nos puede llevar a la nostalgia, a la alimentación del referente hueco, a la edificación de la identidad desde un pasado que vuelve estático al presente, a la mera regurgitación del referente nostálgico y a la regresión inmovilizadora.

A título personal, debo señalar que deseo fervientemente que el presente texto aquí expuesto, dentro de los próximos años, meses o incluso semanas se considere una ponderación añeja y obsoleta, a causa de las reformas a las legislaciones y a la eliminación de los candados legales e informáticos que representan una amenaza a la preservación de la cinematografía. Ya que como menciona el autor Xavier Robles (2016), un pueblo sin cine es un pueblo sin imagen y, por lo tanto, es un pueblo sin la posibilidad de reflexión social.

PERSPECTIVAS Y CONCLUSIONES

En el año 2020 de una forma repentina y casi anticlimática nos hemos dado cuenta de lo frágil de nuestra estructura cultural, de lo interrelacionados que estamos con la tecnología, al grado que ha quedado evidente que nuestra relación con la misma ha dejado de ser un asunto de una aparente elección personal. En cuestión de semanas la concepción del

mundo ha cambiado, incluso generando nuevos escenarios comunes, clichés y ha patentizado que las mismas ideas tienen un acelerado grado de caducidad. Opiniones, creencias, dogmas y afirmaciones que eran sostenidas y defendidas con optimismo a principios del siglo XXI han quedado desmentidas tajantemente en cuestión de horas. Cualquier reflexión sobre nuestra relación con la tecnología corre el riesgo de quedar obsoleta. La incertidumbre es la realidad de nuestra cultura, y estamos en el punto de quiebre de una nueva cultura visual que nos es imposible de predecir, y si intentamos hacerlo, el tiempo y los hechos nos mostrarán como apresurados, ingenuos e ilusos.

Si intentar establecer que sucederá en un futuro es aventurado e ingenuo, lo único que podemos hacer es reflexionar sobre el mundo contemporáneo que literalmente está muriendo, ¿qué es lo que deseamos preservar de este mundo moribundo?, ¿qué chatarra digital estamos haciendo pasar por archivo útil? Cuando las futuras generaciones miren lo que construimos, conservamos y preservamos en el siglo XX y primer cuarto del XXI, ¿qué podrán decir de nosotros como cultura? ¿Cómo esperamos ser recordados por las futuras generaciones?

En este estertor del mundo moribundo se reveló que la mayoría de las personas que se asumían como nativas/usuarios de tecnología digital en realidad solo eran consumidoras de redes sociales, y que solo pueden reaccionar con frustración ante un ambiente cultural más complejo de lo que esperaban. En cuestión de semanas se mostró una victoria pírrica de la distribución digital y *streaming* sobre las salas de cine, ¿eso implica la muerte de las salas de cine? Es sumamente aventurado afirmarlo, pero se ha mostrado que en los evidentes estados de emergencia el poco o mucho acceso a la cultura está en manos de los acervos digitales. Durante la mayoría de meses del año 2020 el acceso al cine, al teatro, las danzas y otras formas artísticas ha sido por medio de la distribución digital, sin duda muchas han sido proporcionadas en plataformas libres de DRM, pero también una inmensa mayoría se emiten en plataformas ligadas a intereses comerciales de corporaciones, ¿qué sucederá cuando la desgracia alcance a Google, Facebook, Netflix y otras plataformas digitales corporativas? ¿Qué sucederá con nuestra cultura visual cuando alguien tire del enchufe que alimenta a esos enormes servidores?

En un mundo en que es evidente que con un chasquido se pueden cerrar las salas de cine, los teatros, los museos, las bibliotecas, las universidades y las colecciones, los acervos digitales parecerían ser la única solución para que los pueblos puedan acceder a las artes, pero los acervos digitales son fruto con partes envenenadas.

Nuestra cultura visual está estrechamente ligada a la tecnología digital, pero es sumamente difícil emitir una perspectiva optimista al respecto, por un lado, tenemos a las corporaciones que solo velan por sus intereses comerciales y que no son inmunes a las catástrofes, también tenemos a una población general poco informada de las implicaciones de la tecnología que consume, que trabajosamente logra montar una videoconferencia en un software que ilegalmente roba todos sus datos personales. Una población general que no

contempla la posibilidad de que en algún momento Google, Facebook, Vimeo, Dropbox pueden apagar sus servidores y llevar a la noche plutónica a millones de imágenes, relatos y testimonios. ¿Nuestra cultura visual podría ser preservada por aquellos acumuladores de imágenes que han generado sus propios acervos de filmes, videojuegos, música y otras manifestaciones artísticas?

Nuestra cultura visual se ha evidenciado como la sobreviviente de un naufragio, que se aferra con uñas y dientes al tronco apolillado de la distribución digital, ¿el oleaje terminará por ahogarla en un mar de caducidad? ¿Eventualmente llegaremos a una isla con una nueva selva de imágenes y signos desconocidos? ¶

REFERENCIAS

- Aarseth, E. J. (1997). *Cibertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore, Maryland: The Johns Hopkins University Press.
- Barroso-Montero, S. (2016). "Los derechos de autor cinematográfico". En *Cuaderno de Estudios Cinematográficos*, núm. 11. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Baudrillard, J. (1983). *Simulations*. United Kingdom: Semiotext(e)-Foreign Agent.
- Baudrillard, J. (2007). *El sistema de los objetos*. México: Siglo XXI Editores.
- Benjamin, W. (2003). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. México: Editorial Itaca.
- Berger, J. (1990). *Ways of Seeing*. United Kingdom: Penguin-BBC London.
- Cifaldi, F. (2016). "It's Just Emulation! - The Challenge of Selling Old Games" [Video]. GDC.
- Fallon, J. y Gomez, P. U. (2015). "Copyright". En *Europeana Pro*. United Kingdom: Europeana.
- García, L. (1998). "La desidia llega al cine". En *La Nación*.
- Gibson, W. (2012). "Since 1948". En *Distrust That Particular Flavor*. United States of America: G.P. Putnam's Sons.
- Gil, P. (2018). "Why is DRM so Controversial with music and movie artists?". En *Lifewire*. United States of America: Dotdash.
- González-Seguí, H. Ó. (2000). "25 años de videojuegos en México". En *Comunicación y Sociedad*. México: Universidad de Guadalajara.
- Kohler, C. (2018). "In Defense of ROMs, A Solution To Dying Games And Broken Copyright Laws". En S. Totilo (ed.) *Kotaku*. United States of America: Gizmodo Media Group.
- Learner, T. (2015). "Estrategias de difusión de la información y formación profesional en el GCI". En A. Castilla (ed.) *Arte contemporáneo en sala de guardia: dilemas y sistemas para la conservación de las obras de arte*. Buenos Aires: Teseo.
- Lowood, H., Monnens, D., Vowell, Z., Ruggill, J. E., Mcallister, K. S. y Armstrong, A. (2009). "Before It's Too Late: A Digital Game Preservation White Paper". En *American Journal of Play*, núm. 2, pp. 139-166.

ENSAYO ACADÉMICO

ROMANO PONCE DIAZ
*Caducidad de la memoria protética:
fragilidad material, obsolescencia y
digital rights management software
como obstáculos de preservación de
imagenes digitales.*

- Martín-Barbero, J. (1983). "Memoria, narrativa e industria cultural". En *Comunicación y cultura*.
- Peláez, R. (2004). "El acerco fílmico: preservación de la imagen documental". En I. Trujillo, (ed.) *Estudios Cinematográficos*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- El mundo del descuido (14 de junio de 1998). *La Nación* [Redacción].
- Report. (1886). Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works, 9 C.F.R.
- Fox Film Storage Fire (1937). *Quarterly of the National Fire Protection Agency* [Report].
- Robles, X. (2016). "Rescate patrimonial cinematográfico". En *Cuaderno de Estudios Cinematográficos*, núm. 11. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Stoklasa, M. y Bauman, J. (2013). "Best of the Worst: The Star Wars Holiday Special (for real)". En M. Stoklasa (ed.) *Best of the worst*. Milwaukee, United States of America: Redlettermedia.
- Tarkovski, A. (2016). *Esculpir el Tiempo*. México: Centro de Estudios Cinematográficos, UNAM.
- Thompson, H. S. (1967). "Hunter S. Thompson on Outlaws". En WFMT-FM. United States of America: WFMT-FM in Chicago.
- Ventura, A. (25 de marzo del 2012). "30 años del siniestro en la Cineteca Nacional, un incendio de película". En *El Universal*.