

LA CONSERVACIÓN DEL PATRIMONIO DIGITAL

Claudia Giannetti

2006

Las nuevas tecnologías digitales aplicadas a la presentación y la conservación de obras de arte están revolucionando estos campos y aportando continuamente nuevos conocimientos y metodologías. Una de las principales preocupaciones de museos, coleccionistas, artistas, mediatecas e instituciones afines consiste en aplicar prácticas y sistemas óptimos para la restauración, la conservación, la documentación y el archivo tanto de las obras que tienen un carácter efímero o no permanente (por ejemplo, las instalaciones; o que requieren de métodos de registro, como las performances, etc.), como de las obras que emplean las diferentes tecnologías (vídeo, sistemas computerizados, Internet).

Los principales problemas con los que se encuentran son el deterioro y la obsolescencia de las plataformas o soportes analógicos o digitales. Algunas experiencias adversas demuestran la necesidad de constantes investigaciones para el desarrollo de nuevos métodos y técnicas de preservación. El caso del vídeo es paradigmático. La cinta de vídeo tiene una caducidad próxima a los diez años; por otro lado, la copia de cintas analógicas (másters) genera una acentuada pérdida de calidad. Asimismo, la diversidad de formatos de grabación y reproducción (sabiéndose que ambos sistemas deben ser idénticos para que se pueda visionar la cinta), la inexistencia de un estándar mundial y el alto coste de los métodos de preservación corroboraron a que muchas obras fundamentales e históricas todavía no hayan sido tratadas de forma adecuada y duradera. En España, por ejemplo, no existe ninguna institución que se haya dedicado a preservar sistemáticamente el valioso material de artistas pioneros del videoarte o la videoperformance, como Eugenia Balcells, Pedro Garhel o Carles Pujol, siendo que los propios artistas no han podido aplicar medidas de preservación a sus obras, por lo que muchas de ellas o se han perdido o corren el riesgo de volverse irrecuperables.

Otra experiencia más reciente demuestra el grado de riesgo de los sistemas digitales. El arte en CD-ROM y el arte para Internet (net art o web art), que nacen a principios de los años noventa y que utilizan tecnologías multimedia y digitales, afrontan la problemática de las constantes actualizaciones de versiones de software, navegadores o plataformas. Muchas de las primeras obras ya no pueden ser visualizadas o son irrecuperables, por lo que varias producciones que conforman una parte importante de la historia del arte multimedia y para Internet han desaparecido. Como en el caso de otros artistas, también el grupo Jodi (Dirk Paesmans y Joan Heemskerk), pioneros del net art, tienen obras irrecuperables por el cambio de la versión del navegador: “We once had a problem when Netscape 3.0 came out. We used these background layers that kept flipping back and forth under Netscape 2.0, and that didn't work with the new browser.”¹

La conservación, la restauración, el archivo/la documentación y la presentación de las obras de media art implican, por lo tanto, estudios sobre la obsolescencia de los sistemas tecnológicos y su adaptación en el espacio y tiempo presente y futuro. Las estrategias en debate se centran, así, en el desarrollo de métodos para almacenar, codificar, comprimir, desmagnetizar, digitalizar, duplicar, emular, encapsular, instalar, emigrar, reinterpretar, reproducir o restaurar. La complejidad añadida a estos factores consiste en que no existen métodos únicos y definidos que puedan ser aplicados a todos los casos de estudio, sino que a cada obra, según sus características, hay que elaborar una metodología específica.

Expertos de prestigio internacional abordan estas cuestiones desde diferentes perspectivas y recomiendan procedimientos, estándares y estrategias que están siendo aplicados en los principales centros de arte contemporáneo en el mundo.

Para Tina Weidner, conservadora del departamento de *Time-based media* de la TATE Modern, los acelerados cambios tecnológicos delimitan el tiempo de

¹ Jodi, entrevista con T. Baumgärtel, <http://www.heise.de/tp/english/special/ku/6187/1.html>

vida útil de los aparatos utilizados en las exhibiciones de este tipo de obras, haciendo que sus dispositivos se vuelven rápidamente obsoletos. Por ello, no debemos esperar que las obras se vuelvan "históricas" para empezar a plantear su conservación, sino que es esencial establecer previamente una estrategia de conservación clara para asegurar que las piezas continúen funcionando y puedan seguir reproduciéndose en el futuro.

En la misma línea, Gaby Wijers (Netherlands Media Art Institute Montevideo/TBA, Amsterdam, Holanda), que realizó un amplio proyecto de restauración de las obras de videoarte de los principales museos de Holanda,² describió diferentes estrategias y algunos estándares técnicos internacionales de preservación y de documentación en varios campos del media art, con especial énfasis en audiovisuales y obras efímeras. Según Wijers, es esencial tener siempre presente el objetivo principal relacionado con la protección de la integridad de la obra desde el punto de vista "físico", pero también –y no hay que olvidarlo– con la estética, la intencionalidad de los artistas y la contextualización de las obras.

Esta problemática se hace especialmente evidente en las obras para Internet. El dinamismo comunicacional de la red, componente importante en muchas creaciones digitales actuales, constituye un problema a la hora de utilizar el método de emulación como estrategia para conservar dichas obras. Uno de los principales inconvenientes radica en el hecho de que la emulación elude el carácter de comunicación bidireccional proporcionada por la red. Con este método no pueden recrearse las condiciones que hacen posible esta conexión entre ordenadores/usuarios, por lo que se sesga parte de la esencia interactiva original de la obra.

Rudolf Frieling, actualmente curador de media art en el MOMA de San Francisco y durante muchos años coordinador de proyectos en el ZKM Center for Art and Media, Karlsruhe, Alemania, introdujo ejemplos relevantes del proceso de conservación de obras de videoarte llevados a cabo en el contexto

² <http://www.montevideo.nl/>

del macroproyecto "40 años de videoarte alemán".³ Asimismo hizo importantes reflexiones sobre las problemáticas históricas, teóricas y curatoriales de museos y colecciones de media art, que repercuten en la documentación y el archivo, cuyos mecanismos han sido frecuentemente objeto de críticas y resistencia. Frieling profundizó en las estrategias de distribución, presentación y performatividad, dado que los sistemas digitales están supeditados a los constantes cambios de las formas de presentación y de los aparatos de reproducción.

El profesor Johannes Gfeller (Universidad de Artes de Berna, Suiza), reconocido especialista que está llevando a cabo el ambicioso proyecto *ActiveArchives* de preservación del patrimonio del arte electrónico suizo,⁴ defendió la necesidad de integrar y sistematizar todas las experiencias adquiridas desde el videoarte hasta las obras virtuales para Internet, así como de diagnosticar y reaccionar rápida y adecuadamente frente al deterioro físico de las obras. Según Gfeller, la perspectiva histórica del diagnóstico debe transformarse, en un futuro inmediato, en pronóstico, de forma a permitir establecer parámetros y un conjunto de medidas para la conservación y la futura reposición de las obras.

Paralelamente a la problemática de la documentación, se desarrollan estrategias específicas para la difusión y el acceso a la información del material. Tal vez este sea uno de los campos más explorados en estos momentos a nivel internacional. Como ejemplos de proyectos relevantes de recopilación y documentación del media art que están siendo desarrollados en podemos citar: The Daniel Langlois Foundation for Art, Science, and Technology, Montreal, a través de una alianza internacional que incluye universidades, museos, archivos y centros de investigación, desarrolla un extenso proyecto que abarca tres áreas: historia tecnológica; documentación contextualizada que permita comprender el periodo en el que se realizó la obra; y desarrollo de protocolos y técnicas de preservación y restauración.⁵

³ www.40yearsvideoart.de

⁴ <http://www.aktivearchive.ch/>

⁵ <http://www.fondation-langlois.org/>

*Media_art_net*⁶ es un ambicioso proyecto online llevado a cabo por el ZKM y el Goethe Institut, que ofrece información exhaustiva y muy bien documentada sobre el media art, su historia, contexto, estética, tendencias temáticas, artistas, obras y especialistas. Ha logrado ofrecer contenidos teóricos relevantes, acompañados de amplia documentación audiovisual, en muchos casos de gran interés por su rareza. En España, la Mediateca de la Fundació La Caixa,⁷ con sede física en Barcelona, a través de su *mediatecaonline.net* está abriendo gradualmente el acceso online a su colección de videoarte, net art y multimedia. Especialmente interesante es su estructura basada en la "lectura contextual", que permite tanto interrelacionar temas, como adquirir más información sobre la teoría o las producciones vinculadas al ámbito de investigación.

© claudia giannetti, 2006

⁶ <http://www.medienkunstnetz.de/>

⁷ <http://www.mediatecaonline.net/mediatecaonline>