

LA MEMORIA Y EL ARCHIVO DIGITAL DE ARTE CONTEMPORÁNEO: EL CASO DEL ARCHIVO ESPAÑOL DE MEDIA ART

Memory and the Contemporary Art Digital Archive: the Case of the Spanish
Archive of Media Art

A memória e o arquivo digital de arte contemporânea: O caso do Archivo Español de Media Art

Fecha de recepción: 28 de enero de 2021. Fecha de aceptación: 28 de abril de 2021. Fecha de modificaciones: 10 de mayo de 2021
DOI: <https://doi.org/10.25025/hart09.2021.06>

JUAN ALONSO LÓPEZ INIESTA

Doctor en Bellas Artes por La Universidad de Castilla-La Mancha. Diseñador y artista especializado en interfaces electrónicas y arte computacional. Profesor Titular de Dibujo (en excedencia) JCCM. Profesor Visitante en la Universidad Rey Juan Carlos en el área de Expresión Gráfica Arquitectónica (Diseño Interactivo y Proyectos). Miembro de los grupos de investigación LIYNMEDIA (Lingüística y Nuevos Medios) y GIC (Grupo Interfaces Culturales).
juanalonso.lopez@urjc.es

RESUMEN:

Tomando como ejemplo el denominado *Media Art* y a través de la experiencia del proyecto Archivo Español de Media Art/Spanish Archive of Media Art (AEMA/SAOMA), este artículo tiene como objetivo reflexionar acerca de la realidad digital, la producción artística contemporánea y sus posibilidades de archivo y memoria en y para la tarea historiográfica del arte contemporáneo. En la primera parte de este artículo definiremos y precisaremos el objeto *Media Art* y sus artefactos. En la segunda parte presentaremos y describiremos el proyecto AEMA, nacido de la experiencia previa del MIDECIANT, con intención de acercarnos a las características conceptuales y técnicas que debe cumplir un archivo de estas propuestas artísticas. En la tercera parte esbozaremos algunas de las interconexiones entre los conceptos de memoria y archivo en relación con el arte de los nuevos medios y plantearemos las dificultades inherentes a las tareas de definir y archivar el *Media Art*. Por último presentaremos algunas reflexiones y mencionaremos las que nos parecen ser las necesidades más acuciantes (restauración digital, documentación y relato) en los proyectos de archivo de arte digital.

Cómo citar:

López Iniesta, Juan Alonso. "La memoria y el archivo digital de arte contemporáneo: el caso del Archivo Español de Media Art". *H-ART. Revista de historia, teoría y crítica de arte*. n.º 9 (2021): 99-113. <https://doi.org/10.25025/hart09.2021.06>

PALABRAS CLAVE:

Media art, archivo digital, clasificación, conservación, historia del arte contemporáneo.

ABSTRACT:

Taking as an example the so-called media art and departing from the experience of the project “Archivo Español de Media art / Spanish Archive of Media art (AEMA / SAOMA)”, this article aims to consider digital reality, contemporary artistic production, and its possibilities of archive and memory in order to approach the historiographical task of contemporary art. First section of this article is devoted to defining media art and its artifacts. Second section presents and describes the AEMA project, born from the previous experience of MIDECIANT, with the intention of approaching the conceptual and technical characteristics that an archive of these artistic proposals must fulfill. In the third section, some of the interconnections between the concepts of memory and archive in relation to new media art will be outlined, to raise some of the difficulties inherent to the task of definition, memory and archiving of media art. Finally, last section compiles some reflections and analysis on the most pressing needs (digital restoration, documentation and story) that we believe are necessary for digital art archive projects.

KEYWORDS:

Media art, digital archive, classification, conservation, history of contemporary art.

RESUMO:

A partir do exemplo do denominado media art e com a experiência do projecto Archivo Español de Media Art/ Sanish Archive of Media Art (AEMA/SAOMA), este artigo tem como objetivo refletir sobre a realidade digital, a produção artística contemporânea e suas possibilidades de arquivo e memória em e para a tarefa historiográfica da arte contemporânea. Na primeira parte do texto definiremos e precisaremos o objeto media art e seus artefactos. Na segunda parte apresentaremos e descreveremos o projeto AEMA, que surge da experiência previa do MIDECIANT, com a intenção de apertar-nos às características conceptuais e técnicas que deve cumprir um arquivo para este tipo de propostas artísticas. Na terceira parte, falaremos de algumas interconexões entre os conceitos de memória e arquivo na relação com a arte dos novos meios e, mesmo, das dificuldades inerentes às tarefas de definir e arquivar o media art. Ao último, apresentaremos algumas reflexões e mencionaremos aquelas que nos parecem as mais necessárias (restauração digital, documentação e relato) nos projetos de arquivação da arte digital.

PALAVRAS-CHAVE:

Media art, arquivo digital, classificação, conservação, história da arte contemporânea.

INTRODUCCIÓN

Conservar, preservar, restaurar, difundir, dignificar. El conocimiento acumulado durante siglos de estudio de las distintas disciplinas del arte ha priorizado la elaboración de archivos o la reunión de obras en forma de colecciones que incluyen también documentos referidos a ellas: cartas, textos históricos, menciones en obras de terceros, publicaciones y otros discursos han devenido en fuentes primarias y secundarias a las que es posible acudir para el estudio de cualquier época de las artes.

La historia de la humanidad en general y del arte en particular está cuidadosamente clasificada, ordenada, categorizada y archivada, preservada para su estudio y puesta a disposición de los interesados. Procuramos construir relatos fieles que ayuden a la comprensión de una época histórica y buscamos constantemente nuevas evidencias que ayuden a escribir las líneas incompletas de la historia.

Sin embargo, con el devenir de la historia y sus épocas también se han dado olvidos y pérdidas, sobre todo durante el inestable siglo XX. Sucede también que sus tendencias, escuelas, técnicas y movimientos artísticos han transcurrido a una velocidad nunca antes conocida: así, mientras que en siglos anteriores un movimiento podía durar siglos, ahora contamos con manifestaciones artísticas que apenas duran unos pocos años antes de desaparecer o transformarse en otras. Este caso es precisamente el que afecta al arte más vanguardista del último tercio del siglo XX y que se extiende hasta la actualidad: el conocido como *media art*.

En los últimos años se ha aceptado con ciertas reticencias el término “arte de los nuevos medios” como traducción de *media art*, junto a etiquetas algo más genéricas como “arte y tecnología”. No obstante, y a diferencia de lo que ocurre con su significado en inglés, la traducción a la lengua española o castellana no parece tan precisa o no está tan delimitada y, a menudo, deben realizarse algunas precisiones. Así, a nadie se le escapa que la presencia de la palabra “*media*” parece remitir al término *mass media*, popularizado a partir de los años sesenta del siglo pasado y que se emplea para referirse a los medios organizados de difusión y transmisión.¹

A todo esto debemos añadir que de forma paralela a las nuevas tecnologías se ha ido configurando un panorama en el que los *medios* cobran cada vez un mayor protagonismo social y económico. A partir de las décadas de 1960 y 70 el término se cargó de nuevos significados teóricos gracias a las aportaciones de teóricos como McLuhan.² Por tanto, sobre la base de esa relación intrínseca entre la tecnología y la comunicación hemos entendido que los medios de comunicación

1. No obstante, también es cierto que el término “comunicación” fue reemplazado progresivamente por el término “información” gracias a las teorías matemáticas de la comunicación como la cibernética de Wiener o la teoría de la información de Shannon y Weaver, ambas publicadas a finales de los años cuarenta y que conformaron el denominado *paradigma comunicativo*.

2. Marshall McLuhan, *Comprender los medios de comunicación: Las extensiones del ser humano* (Barcelona: Paidós, 1996); Marshall McLuhan y Bruce R. Powers, *La aldea global: Transformaciones en la vida y los medios de comunicación mundiales en el siglo XXI* (Barcelona: Gedisa, 2015).

3. Oliver Grau, *MediaArtHistories* (Cambridge: MIT Press, 2007), 1-2.

incluyen las formas de comunicación impresas, las formas de grabación y reproducción audiovisual, el cine, la telefonía, la radio, la televisión e Internet, cada una de ellas articulada en torno a diferentes medios (herramientas, mecanismos, aparatos y tecnologías).

Abordar el estudio de las distintas disciplinas dentro del *media art* y de cómo y cuál puede o debe ser su memoria y archivo implica enfrentarse a dos importantes cuestiones que se plantean desde el mismo momento en el que alguien se sitúa ante una pieza considerada dentro de este movimiento: ¿qué es *media art*? Simplificando al máximo, podríamos afirmar que es cualquier trabajo de artista realizado mediante el uso de nuevas tecnologías. Pero, en sentido estricto, ¿qué se puede considerar “nuevas tecnologías”?

MEDIA ART: ALGUNAS DEFINICIONES Y PRIMERA TAXONOMÍA

Si a la pregunta anterior damos como respuesta una definición parecida a “cualquier uso de técnicas y/o herramientas no convencionales y que no forman parte de las prácticas artísticas tradicionales”, tal vez deberíamos irnos tan atrás como la revolución industrial y la aparición de la electricidad, por ejemplo, materia y concepto que han alimentado diversas corrientes experimentales y de vanguardia desde principios del siglo XX; podemos incluso irnos todavía a décadas anteriores, a la invención de la fotografía, el cinematógrafo, la radio, los rayos X y otros avances tecnológicos significativos que han sido tradicionalmente usados por artistas experimentales casi al punto de su aparición.

Ahora bien, aunque no se lo reconoce sí parece existir cierto consenso en considerar estas formas artísticas como los precedentes o fuentes de inspiración del *media art*, de tal forma que únicamente suele asignarse esta etiqueta a las prácticas relacionadas con los medios aparecidos en la segunda mitad del siglo XX. Como señala Oliver Grau:

The goal is to open up art history to include media art from recent decades and contemporary art forms. Besides photography, film, video, and the little-known media art history of the 1960s to the 80s, today media artists are active in a wide range of digital areas (including net art, interactive, genetic, and telematic art). Even in robotics, a-life, and nanotechnology, artists design and conduct experiments. This dynamic process has triggered intense discussions about images in the disciplines of art history, media, cultural studies, and the history of science.³

Las prácticas artísticas incluidas bajo la etiqueta de *media art* pueden ser variadas y, como veremos, desde un punto de vista estrictamente técnico, muy

diferentes: pensemos, por ejemplo, en las necesidades de archivo o de restauración de una obra analógica (una xerografía,⁴ por ejemplo) frente a una obra digital; y, dentro de la segunda, entre una obra llevada a cabo con un código de programación ya obsoleto (caso de programas como Director o Flash, o de una obra contenida en un CD-Rom) y una realizada con sistemas de alta computación o alto procesamiento, como las producidas por Redes Generativas Antagónicas.

Por tanto, muchos pueden ser los ejemplos de estas prácticas artísticas englobadas en el *media art*; pero, independientemente de las discusiones en torno a ello,⁵ estas prácticas en concreto deben cumplir dos condiciones fundamentales: el empleo de una máquina —pensada para la oficina o para usos industriales— por un colectivo de artistas para un uso artístico no previsto. Para ambos casos es necesario trazar líneas de actuación determinadas con objeto de preservar, conservar, museizar o coleccionar estas obras de arte.

A las dificultades que ya de por sí pueden ser intrínsecas a este tipo de piezas debemos sumar la imponente aceleración tecnológica —y, por ende, cultural— de los últimos veinte años (siguiendo a Virilio⁶ y a Baricco⁷) y sus repercusiones no solo en el arte sino en nuestra vida actual; y, en concreto, lo que hoy en día significan Internet, la vida digital y la humanidad aumentada.⁸ Por tanto, las respuestas a qué es aquello que entendemos como *media art* y como “nuevas tecnologías” van ineludiblemente unidas. Pero es precisamente en este punto donde estriba una de sus mayores dificultades en este tiempo acelerado, y es que debemos tratar de encontrar una definición que no solo incluya aquellas prácticas llevadas a cabo en nuestro pasado reciente, sino que además permita dar cabida a aquellas que vendrán y que, hoy en día, quizá todavía desconocemos.

De la definición de este tipo de arte —y, por extensión, del arte digital hoy— dependerá entonces la estrategia historiográfica, de memoria y archivo que podrá desarrollarse y que discutiremos en los siguientes apartados. Antes es necesario detenernos en la primera iniciativa museística de *media art* en España con objeto de ejemplificar y describir algunas de las prácticas de *media art* y de las decisiones que pueden tomarse con respecto a su museización o archivo.

Fundado en 1990 por José Ramón Alcalá, el Museo Internacional de Electrografía — Centro de Innovación en Arte y Nuevas Tecnologías (MIDECIANT) de la Universidad de Castilla-La Mancha (Cuenca) quiso ser desde su origen un centro de experimentación en arte y nuevas tecnologías y se centró, en un primer momento, en la producción artística relacionada con el *copy art*, *fax art* y otras especialidades relacionadas.⁹ La relación taxonómica de las obras (o tipos de obra) de MIDECIANT, base de la taxonomía que se desarrollará luego para el proyecto AEMA, fue la siguiente:

4. La máquina fotocopidora, inventada en 1938 por Chester Carlson y popularizada en los primeros años sesenta, no es un aparato concebido como herramienta de producción de arte, sino como una solución industrial para la copia de documentos. Así, en 1959 la Haloid Corporation lanzó la fotocopidora automática de oficina Xerox 914. La copiadora xerográfica eventualmente se convirtió en “un instrumento de incalculable valor por las prestaciones expresivas de esta técnica de reproducción, cuyo soporte de representación —el papel— resultaba el más adecuado por su naturaleza, al ser más apto para los envíos postales, y por su modicidad, cuya utilización permitía un abaratamiento de los costos debido al económico precio de una fotocopia”. José Ramón Alcalá y Fernando Canales, *Copy art: La fotocopia como soporte expresivo* (Alicante: Diputación de Alicante, 1986), 40.

5. Algunas referencias indispensables que permiten contextualizar diferentes conceptos asociados a la noción de media art y entender los procesos culturales en los que se desenvuelve son, entre otras: Otl Aicher, *Analógico y digital* (Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2001), Beatriz Escribano Belmar (coord.), *Procesos: El artista y la máquina. Reflexiones en torno al media art histórico* (Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, 2017), y Lev Manovich, *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: La imagen en la era digital* (Barcelona: Paidós, 2005).

6. Paul Virilio, *El arte del motor: Aceleración y realidad virtual* (Buenos Aires: Manantial, 1993) y *El ciberespacio, la política de lo peor* (Madrid: Cátedra, 1999).

7. Alessandro Baricco, *The Game* (Barcelona: Anagrama, 2018).

8. Ver: Manovich, *El lenguaje de los nuevos medios*; Éric Sadin, *La humanidad aumentada: La administración digital del mundo* (Buenos Aires: Caja Negra, 2013) y *La siliconización del mundo: La irresistible expansión del liberalismo digital* (Buenos Aires: Caja Negra, 2018).

9. El Museo Internacional de Electrografía — Centro de Innovación en Arte y Nuevas Tecnologías (MIDECIANT) de Cuenca es un museo y centro de investigación dependiente de la Universidad de Castilla-La Mancha. Como museo, dispone en la actualidad de una colección de más de 4000 obras de arte electrográfico y digital, que están almacenadas y organizadas para poder ser consultadas por los especialistas e investigadores que lo soliciten. Algunos estudios acerca de sus fondos y colecciones pueden encontrarse en la sección de “Publicaciones” de su página web: <http://www.mide.uclm.es/es/publicaciones/>

1. Digital Imaging
 - 1.1. Digital Graphics
 - 1.2. Digital Design (Industrial & Virtual Architecture)
2. Time-based Arts
 - 2.1. Audiovisual
 - 2.1.1. Digital Cinema
 - 2.1.2. Digital Video
 - 2.1.3. TV (Broadcast)
 - 2.2. Computer animation
 - 2.2.1. 2D Animation
 - 2.2.2. 3D Animation
 - 2.3. Multimedia
 - 2.4. Sound Art
3. Communication Arts
 - 3.1. Telematics
 - 3.2. Data Visualization and Mapping
 - 3.3. Net Art
 - 3.4. Communities
4. Interactive Arts
 - 4.1. Game Art
 - 4.2. Browser Art
 - 4.3. Interactive Installations
 - 4.4. Virtual Environments
 - 4.4.1. Full-Digital Environments
 - 4.4.2. Mixed Reality
 - 4.4.3. Augmented Reality
5. Art/Science/Technology
 - 5.1. Software Art (Code)
 - 5.2. Robotics
 - 5.3. Genetic Art
 - 5.4. Bio Art
 - 5.5. Artificial Life.¹⁰

10. José Ramón Alcalá Mellado, “Musealización, historificación y divulgación del media art. Experiencias y problemáticas”. Revista oficial del Observatorio Iberoamericano de Artes Digitales y Electrónicas 0 (2019): 38-47.

11. Alcalá Mellado, “Musealización, historificación y divulgación”, 39. Ver también: Eric Kluitenberg (ed.), *Book of Imaginary Media: Excavating the Dream of the Ultimate Communication Medium* (Rotterdam: NAI Publishers, 2006) y Siegfried Zielinski, *Deep Time of the Media: Towards an Archaeology of Hearing and Seeing by Technical Means* (Cambridge: MIT Press, 2008).

En relación con el estado de los estudios actuales sobre el *media art*, señala entonces Alcalá la necesidad de dar con “las problemáticas específicas para la necesaria patrimonialización y musealización de las prácticas artísticas mediales” que hayan podido dar lugar “a los lenguajes, movimientos y prácticas artísticas que la nueva disciplina del *Media Art Histories* (y su estrategia metodológica, la *Media Archaeology*) reúne, estudia y describe en la actualidad”.¹¹ Así, en este punto es importante subrayar que la consolidación

historiográfica de un campo o de un objeto de estudio¹² permite afianzar la disciplina en cuestión: la propia existencia de áreas de especialidad referidas a la “historia” o a la “arqueología” del *media art* va más allá del mero relato historiográfico para consolidar en unos pocos años un lugar en la historia del arte contemporáneo que —técnicamente— “no existía” todavía en 2007, tal y como señalaba Grau:

Over the last thirty years media art has evolved into a vital factor of the contemporary artistic scene. Digital art has become the art of our times, yet it has not “arrived” in the cultural institutions of our societies. It is rarely collected, it is not included or supported under the auspices of art history or other academic disciplines, and it is almost inaccessible for the non-North-Western public and their scholars.¹³

Ciertamente en menos de veinte años el panorama relativo al *media art* ha cambiado o mejorado en lo que se refiere a su consolidación histórica, historiográfica, institucional y de mercado, sobre todo de la mano del arte digital. La cuestión, por tanto, es detectar esas problemáticas señaladas por Alcalá con objeto de continuar con la labor de “institucionalizar” el *media art*. Parte de esa “institucionalización” pasa entonces por desarrollar estrategias de localización, colección, archivo, conservación y museización (entre otras).

Desde esta primera experiencia con el MIDECIANT se ha desarrollado, siguiendo por tanto esta línea, el proyecto específico denominado Archivo Español de Media Art (AEMA).

EL ARCHIVO ESPAÑOL DE MEDIA ART/SPANISH ARCHIVE OF MEDIA ART (AEMA/SAOMA)

Desde el MIDECIANT se han llevado a cabo en los últimos años distintas actividades orientadas a la recuperación y puesta en valor de las disciplinas que fueron trabajadas durante la trayectoria del museo como laboratorio de artistas, formando grupos de trabajo e investigación que debían dar solución a algunos problemas de conservación, restauración y difusión de este tipo de patrimonio. El equipo de investigación del MIDECIANT puso en marcha en 2016 el proyecto denominado Vocabularios para una Red de Archivos y Colecciones de Media Art (VOREMETUR).¹⁴ El objetivo del proyecto consiste, fundamentalmente, en el desarrollo de un instrumento de lenguaje documental en red —es decir, un tesoro específico— que se aplique a archivos y colecciones de *media art* entendidas como manifestaciones artísticas donde convergen los medios de comunicación e información y las artes visuales.

12. Ver: Michel Foucault, *Nietzsche, la genealogía, la historia* (Valencia: Pre-Textos, 2000): “Al narrar un origen siempre se canta una teogonía”, 20.

13. Grau, *MediaArtHistories*, 3.

14. Se trata del proyecto “Vocabularios para una red de archivos y colecciones de media art y sus efectos: metaliteracy y turismo de conocimiento” financiado por el Ministerio de Industria y Economía (HAR2016-75949-C2-2-R) y coordinado por investigadores de la Universidad Carlos III de Madrid e investigadores de la Facultad de Bellas Artes y del Museo Internacional de Electrografía (MIDECIANT) de Cuenca. Sus investigadores principales son Ana Navarrete Tudela y Miguel Ángel Marzal García-Quismondo.

Este proyecto surge sobre todo de la necesidad técnica específica que requiere este tipo de objetos artísticos (sujetos, en gran medida, a una clamorosa y más que acelerada obsolescencia) y a los requisitos —técnicos, pero también teóricos— que se necesitan para su archivo, colección y exposición.¹⁵

Tal y como se señala en su página web, el AEMA tiene como objetivos “la identificación, catalogación y etiquetación de las obras artísticas pertenecientes a colecciones públicas y privadas centradas en estas prácticas artísticas, tanto históricas como contemporáneas”, lo que incluye asimismo “todas aquellas que desvelan los orígenes del *media art*” como son el *copy art*, el videoarte o el *computer art*, y las producciones o prácticas artísticas como el arte de transmisión, instalaciones multimedia, arte interactivo, *net.art*, fotomontaje digital, realidad virtual, *media-performances*, cine expandido y experimental y telepresencia, entre otros.¹⁶ No obstante, el desarrollo de nuevas tecnologías y dispositivos permite ampliar el catálogo de estas prácticas asociadas al uso y a la investigación de las posibilidades artísticas de los dispositivos móviles, sistemas de geolocalización, *big data*, inteligencia artificial o sistemas robotizados vinculados a la ingeniería genética.

Por tanto, y en primer lugar, ha sido necesario determinar, mediante una relación de prácticas artísticas, cuáles son los “objetos de archivo” en AEMA —la taxonomía—, lo que asimismo ha permitido precisar una definición del *media art* a través de sus productos. Basada en aquella primera taxonomía del MIDE-CIANT, la siguiente es la relación propuesta de obras y tipos de piezas realizada en el proyecto AEMA a propósito del *media art*:

15. Como queda patente, la dificultad asociada al *media art* no se refiere únicamente a su definición y taxonomía. Ya de por sí un debate interesante, lo que nos brindan proyectos como estos es la posibilidad de reflexionar acerca de cómo preservar —y, por ende, de cómo podría ser la museización de y el acceso a— las obras artísticas contemporáneas sujetas no solo al paso del tiempo sino, concretamente, a un proceso específico de la electrónica: su obsolescencia. Por razones de espacio no puedo detenerme exhaustivamente en ello, pero sí remitir a algunas propuestas actuales que tratan de ofrecer repuestas: es el caso del Hard Disk Museum de Solimán López (<https://harddiskmuseum.com/about/>), de la investigación que Bernhard Serexhe realizó para el ZKM en Karlsruhe (Bernhard Serexhe [ed.], *Digital Art Conservation. Preservation of Digital Art: Theory and Practice* [Karlsruhe: Ambra / V, 2013]) o de Rhizome, en Nueva York (<https://rhizome.org/about/>). En esta línea más técnica se puede profundizar en los sistemas de emulación de hardware y FPGA que parecen presentarse como una alternativa de futuro a la conservación y restauración de esta clase de material.

16. https://voremetur.uc3m.es/aema/aema_saoma/

- » Animación por ordenador 2D
- » Animación por ordenador 3D
- » Arquitectura virtual
- » Arte de bases de datos
- » Arte electrónico
- » Arte de la telepresencia
- » Arte sonoro
- » Audiovisuales
- » Bioarte: Arte genético / Arte transgénico / *Genomic art*
- » *Browser art*
- » *Computer art*
- » *Copy art* (términos relacionados: *copy machine art* / *photocopy art* / *copier art*)
- » *Data art* / dataísmo
- » Emulación

- » Electrografía
- » Electrofotografía
- » Entornos virtuales
- » *Fax art*
- » *Game art* (*gaming*)
- » *Generative art* / arte generativo
- » *Glitch art*
- » *Hacker art*
- » Infografía
- » Instalaciones interactivas
- » Interactivos
- » Meme de Internet / memética
- » Multimedia interactivo
- » *Multimedia performance*
- » *Nano art* (*vaporwave* y *seapunk*)
- » *Newsgames*
- » *Net art*
- » Realidad mixta
- » *Robotics*
- » *Software art*
- » Videoarte
- » Videoactivismo
- » *Video mapping*
- » Xerografía técnica
- » Xerografía digital
- » *Xerox art.*

Con respecto a las taxonomías de *media art* puede confrontarse asimismo el tesoro de *media art* desarrollado para el Archive of Digital Art dirigido por Oliver Grau.¹⁷ La taxonomía de AEMA se acerca más al tesoro “género” propuesto para el ADA, que por otro lado contiene ciertas —y muy interesantes— especificidades; por ejemplo, la referida a “estética”, aunque parece utilizarse más como un sistema de etiquetado que como una verdadera lista de términos controlados.

Aunque sin taxonomía explícita, es muy relevante —en cuanto a los “objetos” *media art*— la consulta de ArtBase de Rhizome —aunque su propuesta de catalogación es más “sencilla”: artista/año—; y algunos elementos del proyecto IDIS (Investigación en Diseño de Imagen y Sonido) de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad de Buenos Aires (Argentina), aunque se trata de un repositorio menos específico.¹⁸

17. Ver: <http://mediaartresearch.org/search/the-saurus-hierarchical.html> y <https://www.digitalartarchive.at/nc/home.html>

18. Ver: https://artbase.rhizome.org/wiki/Main_Page, y <https://proyectoidis.org/>

Precisamente sobre la base de los criterios de actuación sostenidos en los desarrollos teóricos y prácticos de la *Media Archaeology* o de las *Media Art Histories*, a lo largo de las primeras etapas del proyecto AEMA —que han dado como resultado, entre otros, esta taxonomía— se han localizado y registrado más de 40 colecciones y archivos¹⁹ en diferentes puntos de España que pueden consultarse en la página web del proyecto.²⁰ Algunos de los más relevantes son, por ejemplo: en torno a Madrid/Centro, desde los “Seminarios de Generación Automática de Formas Plásticas” del Centro Cálculo de la Universidad Complutense de Madrid a la Fundación Juan March, Espacio P o Fundación Telefónica, además de las colecciones de Neomudéjar, MediaLab o Colección Solo, entre otras. En Cataluña contamos con las colecciones de la Asociación de Cultura Contemporánea L’Angelot, Festival Sónar, Festival Art Futura, Festival Loop, MACBA o HAMACA. En Cuenca contamos con las CAAC y el mismo MIDECIANT, además de otros centros y colecciones en el resto del país de la importancia y relevancia del Archivo de Media (Biblioteca UBIK: Tabakalera) en San Sebastián, o la Colección DKV Media Art; también Arte Tecnológico en la Colección INELCOM, Etopía (Fundación Zaragoza Cultura) o la del MEIAC (Badajoz) y la colección de obras de *media art* de la Fundación Helga de Alvear (Cáceres).

El proceso de catalogación seguido para la localización de las obras, su análisis y su incorporación a AEMA ha debido cumplir no solo con especificaciones técnicas, sino con diferentes permisos de reproducción y de reconocimiento de la propiedad intelectual. Un aspecto no menor y cada vez más complejo que requiere asesoramiento legal, industrial y mercantil y que depende del marco legal del país. Se prevé asimismo que en los próximos años estas dificultades relativas a la propiedad intelectual de artistas, coleccionistas, etc., sean mayores; valga como muestra la actual compraventa de piezas mediante NFTs.

FILOSOFÍA Y HERMENÉUTICA DEL ARCHIVO

De manera general podemos entender por *archivo* un conjunto de documentos que una comunidad guarda o preserva como memoria o testimonio de cierto pasado; también, la institución que se encarga de conservarlos. Sin embargo, la reflexión —filosófica o hermenéutica— en torno al archivo o a la memoria en las últimas décadas nos debe llevar necesariamente a ampliar el rango de sus características a la hora de plantearnos diferentes cuestiones en torno al archivo, preservación o conservación del *media art* y, por extensión, al archivo o memoria digitales.

Para Michel Foucault, por ejemplo, el archivo —entendido no como un conjunto de reglas sino como un “dispositivo”— es un sistema que no recoge

19. Es relevante señalar en este punto que AEMA específicamente trabaja con “agrupaciones de obras, piezas, trabajos y materiales documentales de *media art* que forman un cuerpo substantivo capaz de poseer un relato narrado y contextualizado en términos historiográficos en torno a lo atesorado, producido y divulgado en el territorio español. Es por ello que AEMA no considera una colección o archivo autónomo a las piezas sueltas e inconexas que pueda haber adquirido o recopilado un museo o centro de arte, galerías y coleccionistas particulares, y que se encuentran entremezcladas con otras pertenecientes a otro tipo de prácticas artísticas o movimientos en el contexto del relato museográfico o historiográfico que se haya hecho de éstas”. Alcalá Mellado, “Musealización, historicización y divulgación”, 42-43.

20. Del mismo modo, y de forma paralela, a este archivo se han aplicado los estándares del protocolo Europea (https://www.europeana.eu/es).

“documentos” exactamente, sino enunciados que el filósofo francés entiende como “acontecimientos discursivos”.²¹ Siendo así, Foucault afirma que el archivo es, en realidad, un conjunto de reglas —pero sobre todo un conjunto de límites— que establecen aquello que puede o no ser enunciado. O, dicho de otro modo, Foucault entiende que un archivo es una ley que establece las condiciones de posibilidad históricas de los enunciados. Jacques Derrida, por su parte, se referirá al “poder arcóntico” de un archivo, en el sentido de que este no solo agrupa, sino que además consigna —podemos ver aquí la “puesta en valor” que se reclama y que pasa por el reconocimiento de este tipo de producción artística, de cara a las instituciones, al mercado o al público, por ejemplo.²²

Debemos entender por tanto que, en estas circunstancias, todo aquello que queda fuera de un archivo en un momento dado no solo no existirá en el porvenir —el futuro no dispondrá de ello, no se guardará memoria de ello— sino que no habrá sido sancionado ni en su pasado (el momento en que ocurrió) ni en su presente (el momento de su archivación). Constituir o construir un archivo supone delimitar —y sancionar, por tanto, de ahí el establecimiento de límites— qué debe incluirse y, por extensión, qué es todo aquello que debe quedar fuera. De ahí que una de las primeras tareas en el caso de un archivo de *media art* sea proponer una definición que incluya —sabiendo que en el mismo acto también se excluye— determinadas prácticas (enunciados, discursos) y establezca, por tanto, esos límites discursivos o enunciativos.

En este punto es muy interesante el planteamiento técnico y académico del Archive of Digital Data de Grau, porque hace explícitos estos planteamientos:

Since today's digital artworks are processual, ephemeral, interactive, multi-media-based, and fundamentally context-dependent, because of their different structure, they require a modified, we called it an 'expanded concept of documentation.' The ADA represents the scientific selection of several hundred international artists of approx. 5.000 evaluated artists. We ascribe high importance to artistic inventions like innovative interfaces, displays or software.²³

Siguiendo con sus características, el archivo debe dotarse, como apunta Derrida, en primer lugar, de cierta institucionalización, es decir “de la ley que comienza por inscribirse en ella y, a la vez, del derecho que la autoriza”, de tal modo que el archivo es, por principio, “instituyente y conservador”. Y, en segundo, debe dotarse asimismo de una política de “control” de dicho archivo (que es, por extensión, el control de la memoria), de tal forma que “la democratización efectiva se mide siempre por este criterio esencial: la participación y el

21. Michel Foucault, *La arqueología del saber* (Madrid, México, Bogotá y Buenos Aires: Siglo XXI, 1969), 43.

22. Jacques Derrida, *Mal de archivo: Una impresión freudiana* (Madrid: Trotta, 1994), 19.

23. “Databases”, *Archive of Digital Data*, consultado el 3 de mayo de 2021, <http://mediaartresearch.org/databases.html> (énfasis del autor).

acceso al archivo, a su constitución y a su interpretación”.²⁴ Como vemos, en los casos de ADA o AEMA se cumplen estas “características”.

Sin embargo, lo que puede marcar una diferencia teórica, filosófica y hermenéutica en las nociones de memoria y archivo digital son los conceptos de cultura y memoria RAM desarrollados por José Luis Brea (frente a los conceptos de cultura y memoria ROM), que pueden permitirnos repensar la memoria y el archivo.²⁵

Para Brea, en la cultura_ROM los dispositivos de memoria —pensemos en ADA o AEMA— se conciben como memorias de archivo y, siguiendo con la metáfora informática, de *backup*, de disco duro. La memoria_ROM está constituida por singularidades únicas e irrepetibles: sus objetos son monumentos por cuanto se localizan en lugares de privilegio donde el tiempo se suspende y corta su flujo “para retener y conservar el momento perdido”. Es la consignación de un tiempo-otro, rememorante y que actúa como una resonancia.

En cambio, la cultura_RAM se caracteriza porque no tiene un carácter primordialmente rememorante —de consignación y de recuperación— sino que posee una dirección productiva, relacional. Se trata, frente a la cultura_archivo, de dar espacio y construir una cultura_red que Brea entiende como “una memoria de procesamiento, de interconexión de datos —y sujetos— de conocimiento”. Frente a la cultura_ROM (la cultura del archivo entendida como la que posee como fin el desarrollo de objetos/discursos entendidos como *monumentos* que se preservan para el conocimiento de generaciones futuras), debemos tratar de hacer realidad la cultura_RAM, una cultura en la que la memoria ya no se entiende como *backup* sino como una memoria de procesamiento: una memoria de interconexión activa y productiva de los datos (y de interconexión también de las máquinas entre las que ellos se encuentran distribuidos, en red); una “memoria constelación, fábrica, y no más una memoria consigna, almacén”.²⁶

Ciertamente, la realidad digital permite hoy pensar en formas de archivo específicamente creadas por y para lo digital; la cuestión estriba en cómo contener, archivar y preservar el material pasado, presente (y futuro) del *media art*. Necesariamente, diferentes tipos de obras y piezas requerirán actuaciones concretas, pero es absolutamente imprescindible un desarrollo y una experticia técnica y tecnológica además de la documentación y evaluación por parte de especialistas.

REFLEXIONES FINALES: MEMORIA Y ARCHIVO DIGITAL

Teniendo en cuenta las características que hemos relacionado en la sección anterior, debemos tener presente cuáles son las posibilidades reales de cumplirlas cuando nos enfrentamos a la tarea de componer un archivo/repositorio digital o, dicho de otra manera, a la de constituir un archivo de productos digitales —en

24. Derrida, *Mal de archivo*, 57.

25. José Luis Brea, *Cultura_RAM: Mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica* (Barcelona: Gedisa, 2007).

26. Brea, *Cultura_RAM*, 13.

nuestro caso, acotados a las prácticas artísticas del *media art*. Si pensamos en la cultura digitalizada actual, la tarea del archivo requiere poseer, como tal, las características básicas que hemos apuntado en líneas anteriores; pero también exigen una serie de capacidades o características técnicas concretas.

Uno de los aspectos más delicados y problemáticos de la tarea de archivo del *media art* se encuentra, como hemos señalado, en el hecho de que en algunas de las disciplinas basadas en código de programación y/o en aparatos, estos han quedado obsoletos. La evolución de equipos y software en las últimas décadas ha dado como resultado que, en muchas ocasiones, trabajos que fueron pensados para funcionar en soportes como disquetes o CD-ROM ya no puedan ser visionados o estudiados en entornos convencionales y haya que recurrir a aparatos de la época. Algunos están todavía disponibles —al haber pasado relativamente poco tiempo desde su obsolescencia— pero cada día son más difíciles de mantener en óptimas condiciones.

Aún así, se piensa en su conservación para el montaje de exposiciones, pero siempre con el objetivo de poder mostrar la obra en las mismas condiciones y en el mismo nivel de consciencia en que fueron creadas. Desde la experiencia de AEMA, por tanto, el archivo de arte intangible, de arte digital (el que ya existe y el que viene), sabemos que el archivo y la memoria del *media art* pasará, necesariamente, por las siguientes estrategias pasivas y activas en la composición y configuración de su pasado, presente y futuro:

- » La restauración digital. Debemos buscar las fórmulas técnicas que garanticen la preservación y las posibilidades de visionado e interacción en el futuro, conservando contenidos a partir de soluciones hardware/software específicas. Algunas de estas propuestas se han relacionado en líneas anteriores; algunos miembros del equipo de MIDECIANT trabajan específicamente en el desarrollo de soluciones técnicas (TetraArt). En cualquier caso, esta parte técnica requiere necesariamente de una segunda parte que dé sentido a los procesos y a los estados de consciencia en los que se desarrolló la obra: este será el relato.
- » El relato. Debemos asumir que la primera generación de piezas de arte intangible ya se perdió, aunque también es cierto que estamos a tiempo de conservar y preservar fuentes originales que aún hoy están disponibles (o “vivas”); en todo caso, también es necesario recalcar que el propio paso del tiempo dota asimismo de un nuevo relato o una nueva consciencia a los protagonistas.
- » Y, por último, la documentación. Es necesario, hablando ya de segundas generaciones y siguientes, y a partir de los materiales de época que se conserven, organizar proyectos expositivos —o de cualquier

otra naturaleza— de los que poder extraer documentación fotográfica, videográfica y otros materiales como los relatos publicados para su consulta a futuro.



BIBLIOGRAFÍA

- Aicher, Otl. *Analógico y digital*. Barcelona: Gustavo Gili, 2001.
- Alcalá Mellado, José Ramón. “Musealización, historificación y divulgación del *media art*. Experiencias y problemáticas”. *Revista oficial del Observatorio Iberoamericano de Artes Digitales y Electrónicas* 0 (2019): 38-47.
- Alcalá, José Ramón y Fernando Canales. *Copy Art: la fotocopia como soporte expresivo*. Alicante: Diputación de Alicante, 1986.
- Baricco, Alessandro. *The Game*. Barcelona: Anagrama, 2018.
- Brea, José Luis. *Cultura_RAM: Mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica*. Barcelona: Gedisa, 2007.
- Derrida, Jacques. *Mal de archivo: Una impresión freudiana*. Madrid: Trotta, 1994.
- Escribano Belmar, Beatriz (coord.). *Procesos: El artista y la máquina. Reflexiones en torno al media art histórico*. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, 2017.
- Foucault, Michel. *La arqueología del saber*. Madrid, México, Bogotá y Buenos Aires: Siglo XXI, 1969.
- . *Nietzsche, la genealogía, la historia*. Valencia: Pre-Textos, 2000.
- Grau, Oliver. *Media Art Histories*. Cambridge: MIT Press, 2007.
- Kluitenberg, Eric (ed.). *Book of Imaginary Media: Excavating the Dream of the Ultimate Communication Medium*. Rotterdam: NAI Publishers, 2006.
- Manovich, Lev. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Barcelona: Paidós, 2005.
- McLuhan, Marshall. *Comprender los medios de comunicación: Las extensiones del ser humano*. Barcelona: Paidós, 1996.
- McLuhan, Marshall y Bruce R. Powers. *La aldea global: Transformaciones en la vida y los medios de comunicación mundiales en el siglo XXI*. Barcelona: Gedisa, 2015.

- Serexhe, Bernhard (ed.). *Digital Art Conservation. Preservation of Digital Art: Theory and Practice*. Karlsruhe: Ambra / V, 2013.
- Sadin, Éric. *La humanidad aumentada. La administración digital del mundo*. Buenos Aires: Caja Negra, 2013.
- . *La siliconización del mundo: La irresistible expansión del liberalismo digital*. Buenos Aires: Caja Negra, 2018.
- Shannon, Claude E. y Warren Weaver. *The Mathematical Theory of Communication*. Urbana: The University of Illinois Press, 1949.
- Virilio, Paul. *El arte del motor: Aceleración y realidad virtual*. Buenos Aires: Manantial, 1993.
- . *El ciber mundo, la política de lo peor*. Madrid: Cátedra, 1999.
- Wiener, Norbert. *Cybernetics or, Control and Communication in the Animal and the Machine*. Eastford: Martino Fine Books, 2013.
- Zielinski, Siegfried. *Deep Time of the Media: Towards an Archaeology of Hearing and Seeing by Technical Means*. Cambridge: MIT Press, 2008.