

ARQUEOLOGÍA DE LOS NUEVOS MEDIOS.

Andrea Di Castro, Octubre 2011.

Imaginarnos ahora, en el 2011, lo que han representado los nuevos medios para el desarrollo de nuestra civilización, parece ser una tarea engañosamente fácil. Usamos a diario tecnologías muy sofisticadas pero reflexionamos poco sobre lo que implica.

Imaginémonos en el futuro, y que en nuestro recorrido, un día de Octubre del año 2160, encontremos en el suelo un extraño objeto que brilla bajo el sol, apenas visible bajo la tierra.



Es un objeto de apenas 10 x 6.3 x 1.2 centímetros, de peso aproximado de 56 gramos. Como fue producido en masa desde los años 60s (1960) supongo que será un objeto bastante conocido: un cassette de audio. Un especialista en la materia, por el tipo de cinta magnética utilizada, podrá determinar que este objeto se produjo a finales del milenio pasado.

Pienso que inmediatamente se generará la pregunta: ¿Qué contendrá?

Muy probablemente esa pregunta quedará sin responder.

Podrá contener música, que fue un uso muy dado a este tipo de objetos, ya que, especialmente en los países latinoamericanos, representó la primera forma de piratería: la reproducción no autorizada de música, cosa que no era posible antes del invento del cassette de audio, a principio de los años 60s, cuando ésta se comercializada solamente en discos de acetato. Haciendo un paréntesis, el cassette de audio es uno de los soportes que más duró en la historia de los aparatos electrónicos.

Podrá contener alguna reflexión, que algún ingenuo quiso dejar como testimonio de un pensamiento y escogió al cassette como medio de que este pensamiento perdurara

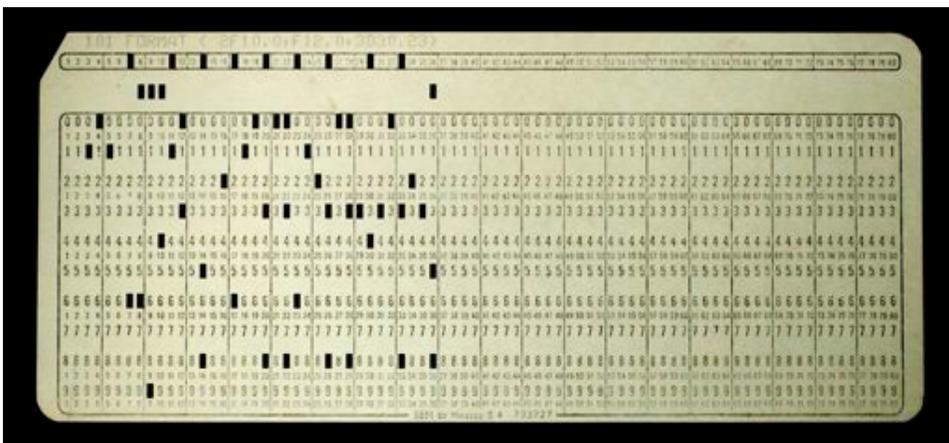
en el tiempo. Alguna suerte de mensaje en una botella, que algún naufrago del tiempo quiso enviar con la esperanza de que en algún momento se reciba.

Tal vez sean solo mensajes de una contestadora telefónica o algún aparato de la época que usaba esta tecnología para grabar la voz.

Pocos se imaginan que este cassette contiene experimentos de cómputo, realizados a inicio de los años 80s, con una computadora Commodore64. Todavía hoy, 2011, tengo la posibilidad de ver lo que contiene, porque he guardado el hardware que utilicé para ello.



Sin embargo no puedo ver mis experimentos de cómputo hechos una década antes, en 1970, en una computadora Burroughs de la UNAM. Me quedan sólo las tarjetas, que hoy veo con añoranza de una época...



Esto le pasa a estas tarjetas, se convierten en el fetiche del objeto perteneciente a otro tiempo. Sólo para el que realizó el experimento y sus allegados tienen un sentido

diferente, pero para todas la otras personas el verdadero sentido de la existencia de estas tarjetas queda oculto. Eso es lo que encontramos en los museos: una serie de objetos descontextualizados de su uso expresivo.

Pero regresando al cassette, será éste declarado “Patrimonio de la Humanidad”? ¿O irá a dar a un museo que lo juntará con objetos parecidos? Destinará el Estado dinero para su restauración? No lo creo. Regresemos al presente.



Ya hoy encontramos alrededor del planeta una serie de desechos tecnológicos en los lugares más remotos del planeta y fuera de él.

Otros tipos de desechos:

- teléfonos celulares
- baterías
- satélites a la deriva

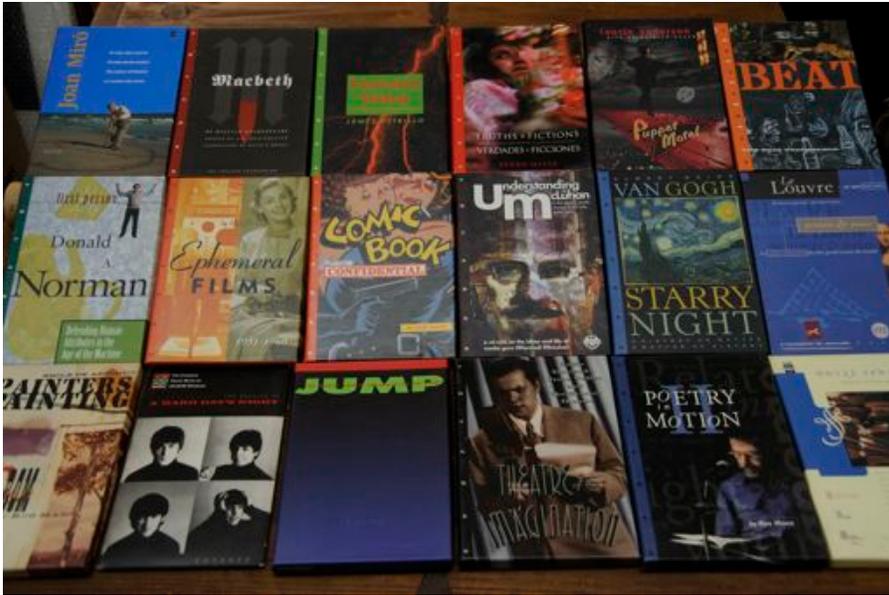
La historia del video nos ha mostrado que pocos esfuerzos se hacen en este sentido. Frente al caos del constante cambio de formatos no hemos tomado medidas para su conservación.



La problemática de las tecnologías digitales gira alrededor de la distribución, conservación y conceptos de obsolescencia que hacen difícil su reproducción en el tiempo. El principal problema que se antepone a las tecnologías digitales con respecto a las analógicas es la idea de que se necesita contar con un aparato y una configuración de información para poder reproducir el material, estando en el campo de la producción audiovisual.



A mi manera de ver el principal problema que enfrentaremos como humanidad en el futuro es discernir sobre si el objeto rescatado tiene un valor estético, expresivo, o es una manera de hacernos ver una solución en el tiempo de cierto tipo de necesidades.



¿Que ha pasado con toda la producción realizada en CD ROM, la cual ya no es posible ver en las computadoras de ahora, apenas 15 o 20 años después? Yace en estantes, cajas o librerías. Se convierte en objetos fetiche, testigos de una época, en donde creímos en las promesas que nos hacía la nueva tecnología: un mundo más limpio, más sano, con un acceso rápido a la información.



Eso no ha pasado. Hemos caído más bien en el consumo de una serie de dispositivos de rápida obsolescencia.



En lo que se refiere a las imágenes en movimiento y a la producción independiente de éstas se han utilizados diferentes formatos de captura:

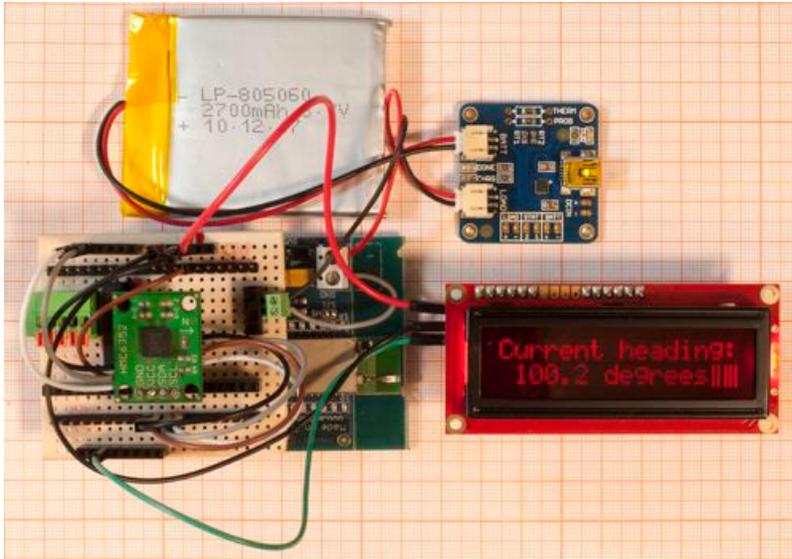
8mm / 16mm / super8 / VHS / Betamax / 3/4"UMatic / Video8 / Betacam / ...

Reflexionemos sobre lo que implica cada formato y en la actualidad su reproducción, lo que no sería problema si se fueron haciendo los respectivos "transfer" aunque el problema es la degradación de la señal analógica en cada transferencia y la degradación del soporte magnético.

Reflexionemos ahora sobre la problemática del arte en Red. Todavía es una forma de expresión mucho más vulnerable.

¿Podremos en el 2160 apreciar las obras realizadas para este medio? ¿Se habrán formado los museos (atómicos o virtuales) destinados a conservar estas formas de expresión?

¿Y que pasará con todos los objetos producidos con tecnologías que van quedando obsoletas?



Serán como los objetos cinéticos de Duchamp, que en los museos contemporáneos son tratados como objeto fetiche, y no se le permite al público accionarlos. No funcionarán: serán testigos mudos de una época y su razón de existir morirá en el tiempo.

En el campo de la expresión creo que Marcel Duchamp tiene toda la razón: la obra de arte, en lo que a su comprensión se refiere, es un fenómeno temporal.