



El día que Pixar detuvo la respiración y lo que nos enseña sobre la preservación digital

Desde la década 1990, el mundo de las bibliotecas y archivos se ha visto sobrepasado por una nueva y cualitativamente distinta forma de cómo se produce, guarda y comparte información. Se trata de la información digital, compuesta por bits y bytes, y que requiere de la computadora para su almacenamiento y acceso. Un libro impreso en buen papel puede sobrevivir siglos y seguir siendo legible. En cambio, un archivo digital guardado en una computadora, en un disco duro o incluso en “la nube” podría volverse inaccesible en apenas unos años. La causa no siempre es el deterioro físico, también lo son la obsolescencia tecnológica, la falta de metadatos, los errores de gestión y, por supuesto, los errores humanos. Para ilustrarlo, nada mejor que recordar el episodio de una de las películas más queridas de la animación por computadora: *Toy Story 2*.

Corría 1998 y más de 150 personas llevaban más de nueve meses trabajando en la secuela de *Toy Story*. Entonces ocurrió lo impensable: un empleado, por error, ejecutó un comando que borró los archivos maestros del proyecto. En minutos desaparecieron los más de nueve meses de trabajo. La situación empeoró al descubrir que las copias de seguridad automáticas no funcionaban como se creía: el sistema había colapsado mucho tiempo atrás por la gran cantidad de información que se almacenaba y nadie había realizado simulacros de restauración.

Lo que salvó la situación fue que Galyn Susman, supervisora del equipo técnico del proyecto, trabajaba desde casa porque acababa de ser mamá.

En 1998 no había servidores remotos ni *Drive* ni Internet que soportase un tráfico tan intenso para almacenar los contenidos desde el hogar. Así que todos los archivos maestros del filme fueron copiados a los discos duros de la computadora casera de Galyn.

Gracias a eso, Pixar pudo recuperar casi todo el trabajo de los nueve meses transcurridos. El estudio respiró aliviado: *Toy Story 2* había resucitado.

La anécdota de Pixar parece de película, pero nos enseña cosas serias. Primero, el error humano siempre existirá. Nadie está libre de equivocarse. En segundo lugar, las copias de seguridad no son opcionales. Hay que contar con al menos dos copias en soportes distintos: la “nube”, discos duros o cintas magnéticas y, de ser posible, una tercera copia en un lugar geográficamente alejado de la institución. En tercer lugar, no basta con tener copias, hay que probarlas y para ello los simulacros de restauración digital son tan importantes como las copias. Por último, los bibliotecarios y archiveros necesitamos nuevas competencias en preservación digital desde la validación técnica hasta la gestión de riesgos.

Pixar pudo perder millones de dólares, pensemos en nuestras instituciones: la pérdida de información digital puede ser más seria que lo ocurrido a Pixar: no solo hablamos de dinero sino de la memoria de nuestras instituciones y de nuestros países.

La preservación digital no puede depender de la suerte. Requiere de políticas, planes, presupuesto, tecnologías y, sobre todo, de profesionales conscientes de su misión como garantes de la memoria para las generaciones futuras.

Más información sobre el caso Pixar en:

- (1) Susman, G. (2025, 3 de abril). *The hidden hand: Galyn Susman, the woman who saved Toy Story 2 from deletion*. Rough Cut. <https://roughcut.heyeddie.ai/p/the-hidden-hand-galyn-susman-the>
- (2) Canon Business Center Valles (2025). *El día más largo para Pixar después de borrar por error Toy Story 2 y no disponer de copia de seguridad*. <https://www.canonvalles.com/es/el-dia-mas-largo-para-pixar-al-no-disponer-de-copia-de-seguridad/>