



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA

PASADO, PRESENTE Y FUTURO DEL VIDEOARTE EN ESPAÑA: NUEVAS POSIBILIDADES PARA SU PRESERVACIÓN MEDIANTE ESTRATEGIAS DE DISTRIBUCIÓN EN RED

Doctoranda: Paula Fernández Valdés

Director: Prof. Dra. M^a Salomé Cuesta
Valera

Director: Prof. Dr. Salvador Muñoz
Viñas

Octubre 2023

Universitat Politècnica de València

Facultad de Bellas Artes



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA

Pasado, presente y futuro del videoarte en España:
nuevas posibilidades para su preservación mediante
estrategias de distribución en red

Doctoranda: Paula Fernández Valdés

Director: Prof. Dra. M^a Salomé Cuesta Valera

Director: Prof. Dr. Salvador Muñoz Viñas

Memoria presentada en el Departamento de Escultura de la Universitat Politècnica de València para optar al grado de Doctor. Programa: Arte Contemporáneo: Producción e Investigación.

València, octubre 2023

AGRADECIMIENTOS

La presente Tesis Doctoral no habría sido posible sin la generosidad de muchas personas que han estado implicadas en mi proceso académico y en mi vida personal en los últimos tres años.

En primer lugar, agradecer las concurrencias competitivas y proyectos que me han permitido la realización de la investigación. En concreto, el Contrato Predoctoral para la Formación de Doctores dentro del Programa Propio de la Universitat Politècnica de València – Subprograma 1 (PAID-01-20), del que he disfrutado entre 2020 y 2023; así como los proyectos asociados al Archivo ARES, el Proyecto MINECO de I+D+i *ARES: Archivo y estudio crítico de las prácticas artísticas audiovisuales (vídeo expandido) en el arte español. Identidad y nuevos medios* (2013-2017) y el Proyecto MCIN de I+D+i *ESbID: Estéticas híbridas de la imagen en movimiento. Videoarte español y dinámicas identitarias en el mapa global* (2019-2022), que me han permitido formar parte del grupo de investigación asociado a la colección.

En este contexto, agradezco especialmente al Instituto de Restauración del Patrimonio y al Departamento de Conservación y Restauración, así como al Programa de Doctorado en Arte: Investigación y Producción, y al Departamento de Escultura de la Facultad de Bellas Artes de la UPV, por su cálida acogida a una *outsider* como yo. Y también al grupo de investigación VISU@LS *Cultura visual y políticas de identidad* de la Facultad de Bellas Artes de Cuenca de la UCLM y a todos sus componentes, con los que he realizado un sinfín de ambiciosas actividades que me han permitido obtener una visión compleja del ámbito de estudio.

Igualmente, agradecer a las instituciones que me han permitido realizar estancias de investigación que han sido fundamentales para mi desarrollo profesional. Por un lado, el Departamento de Conservación y Restauración del Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía en Madrid, agradecimiento en el que incluyo a todas las personas que trabajan en el mismo, así como a otros profesionales que hicieron que mis prácticas fueran un soplo de aire fresco en la dirección adecuada y me hicieron recordar la pasión por el camino profesional que he elegido. Por otro, a LI-MA Platform for Media Art, tanto a su directora Gaby Wijers como al resto del equipo que me acogieron durante siete meses en Ámsterdam y me enseñaron todo lo que sé sobre cintas Umatic, entre otras muchas cosas.

De forma poco convencional, agradecer a todas las personas anónimas que sostienen las plataformas de las que me he servido durante la investigación, tanto las redes bibliográficas como, en especial, otros recursos online de carácter democratizador como Sci-Hub, Internet Archive o Monoskop, sin los cuales no habría podido consultar muchas de mis fuentes.

Por supuesto, a mis directores de Tesis. El Dr. Salvador Muñoz Viñas, por ofrecerme siempre preguntas y cuestionamientos interesantes y por aceptar participar en este proyecto. Y la Dra. María Salomé Cuesta Valera, Salomé, por estar siempre disponible para mí y por afianzar el suelo por el que pasan mis ideas, sin su confianza sin duda no habría llegado hasta aquí. Ambos han sido profesores admirados y después compañeros, y son testigos de mi crecimiento como persona, por lo que les estoy sin duda agradecida.

A mis compañeras y colegas del mundo de la restauración, que son también amigas. Tanto a las de hace años, Alicia Torres, Iris Hernández, Itxaso Garrido, Mayte Romo; como los que he hecho en estos últimos tres años, Regina Rivas, Diego Mellado, Olivia Brun, Haitian Ma y Francisca Sousa, así como muchos otros componentes de esta pequeña pero creciente comunidad.

Al resto de amigos, que me han ofrecido un descanso del constante pensamiento de la Tesis, y me han acompañado día a día, les agradezco su paciencia, su sentido del humor y su disponibilidad. Especialmente a Mario, Darío, Alberto, Ana, Yolanda, Pablo, Matías, Laura y Humberto, sin ningún orden particular.

Por supuesto, a mi familia, especialmente mis padres, hermana y abuelos, que no han dejado de preguntarme qué era exactamente lo que he estado haciendo estos tres años; por su apoyo incondicional desde que decidí trabajar en este ámbito, por conformarme como persona.

A Elisabet, siempre:

난 그냥 사람, 사람 사람

넌 나의 모든 모서릴 잠식

나를 사랑, 사랑, 사랑으로 만들어 만들어

BTS, Trivia 承: Love.

RESUMEN

El videoarte surge en la década de 1960 con la comercialización de los primeros equipos de video electrónico, ofreciendo a los artistas posibilidades estéticas ilimitadas en un momento clave para la desmaterialización de la obra de arte y el activismo social. En la actualidad, el video es uno de los medios más empleados en el arte contemporáneo, manteniendo el espíritu transformador que lo caracterizó en sus inicios, y tiene cada vez mayor presencia en las colecciones de los grandes museos. La presente Tesis Doctoral pretende estudiar el espíritu activista del video y sus transformaciones en relación con otros productos audiovisuales habitualmente presentes en las colecciones artísticas, así como realizar una clasificación desde el punto de vista de la conservación-restauración de los diferentes tipos de videoarte.

Simultáneamente, conforme avanza la llamada Era Digital, la naturaleza del video se ve transformada, y las instituciones se enfrentan a nuevos retos en relación con la preservación y exhibición del video y los nuevos hábitos de los visitantes. En este marco, las plataformas online aparecen como una herramienta indispensable, ofreciendo acceso al patrimonio video artístico a las grandes audiencias y favoreciendo las transformaciones sociales pretendidas por los artistas. La transición de los formatos físicos a las plataformas digitales presentan una serie de problemáticas, especialmente en relación con la consideración de la autenticidad, la participación y los derechos de autor. La investigación también explora estos retos y propone una clasificación de los diferentes tipos de archivos de video online junto con un análisis comparativo de casos de estudio, con el objetivo de ofrecer una visión completa de los aspectos teóricos y prácticos de la conservación de videoarte y establecer un paradigma sostenible e inclusivo para el videoarte, que asegure su preservación en el futuro.

Palabras clave: videoarte; activismo; preservación; acceso; participación

ABSTRACT

Video art emerged in the 1960s with the commercialisation of the first electronic video equipment, offering artists unlimited aesthetic possibilities at a critical moment for the dematerialisation of the work of art and social activism. Today, video is one of the most widely used media in contemporary art, maintaining the transformative spirit that characterised it in its beginnings, and it is increasingly present in the collections of major museums. This Doctoral Thesis aims to study the activist spirit of video and its transformations concerning other audiovisual products usually present in art collections, as well as to carry out a classification from the point of view of conservation-restoration of the different types of video art.

Simultaneously, as the so-called Digital Age advances, the nature of video is transformed, and institutions face new challenges in relation to video preservation and exhibition and visitors' new habits. In this framework, online platforms appear as an indispensable tool, offering access to video art heritage to large audiences and favouring the social transformations intended by artists. The transition from physical formats to digital platforms presents challenges, especially considering authenticity, participation and copyright. The research also explores these challenges and proposes a classification of different types of online video archives together with a comparative analysis of case studies, intending to provide a comprehensive overview of the theoretical and practical aspects of video art preservation and establish a sustainable and inclusive paradigm for video art, which will ensure its preservation in the future.

Keywords: video art; activism; preservation; access; participation

RESUM

El videoart sorgeix en la dècada de 1960 amb la comercialització dels primers equips de vídeo electrònic, oferint als artistes possibilitats estètiques il·limitades en un moment clau per a la desmaterialització de l'obra d'art i l'activisme social. En l'actualitat, el vídeo és un dels mitjans més emprats en l'art contemporani, mantenint l'esperit transformador que el va caracteritzar en els seus inicis, i té cada vegada major presència en les col·leccions dels grans museus. La present Tesi Doctoral pretén estudiar l'esperit activista del vídeo i les seues transformacions en relació amb altres productes audiovisuals habitualment presents en les col·leccions artístiques, així com realitzar una classificació des del punt de vista de la conservació-restauració dels diferents tipus de videoart.

Simultàniament, conforme avança l'anomenada Era Digital, la naturalesa del vídeo es veu transformada, i les institucions s'enfronten a nous reptes en relació amb la preservació i exhibició del vídeo i els nous hàbits dels visitants. En aquest marc, les plataformes en línia apareixen com una eina indispensable, oferint accés al patrimoni vídeo artístic a les grans audiències i afavorint les transformacions socials preteses pels artistes. La transició dels formats físics a les plataformes digitals presenten una sèrie de problemàtiques, especialment en relació amb la consideració de l'autenticitat, la participació i els drets d'autor. La investigació també explora aquests reptes i proposa una classificació dels diferents tipus d'arxius de vídeo en línia juntament amb una anàlisi comparativa de casos d'estudi, amb l'objectiu d'oferir una visió completa dels aspectes teòrics i pràctics de la conservació de vídeo art i establir un paradigma sostenible i inclusiu per al vídeo art, que asseure la seua preservació en el futur.

Paraules clau: videoart; activisme; preservació; accés; participació

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN 1

INTRODUCTION 9

1. VIDEOARTE: CREATIVIDAD, ACTIVISMO, INSTITUCIONALIZACIÓN 18

1.1. VANGUARDIAS Y VIDEO ACTIVISMO 20

1.2. VIDEOARTE EN ESPAÑA: DESARROLLO Y SINGULARIDADES 39

1.3. INSTITUCIONALIZACIÓN Y DISTRIBUCIÓN DE VIDEOARTE: PLATAFORMAS
COLECTIVAS VS MUSEOS

1.3.1. El espacio internacional: espacios autogestionados y grandes instituciones 53

1.3.2. Institucionalización en España: particularidades 61

2. VIDEOARTE COMO OBJETO DE RESTAURACIÓN: LA CUESTIÓN IDENTITARIA 68

2.1. LA NATURALEZA MATERIAL DEL VIDEO Y SUS IMPLICACIONES: SEÑAL,
SIMULACIÓN Y OBSOLESCENCIA 70

2.2. VIDEOART IS NOT CINEMA / VIDEOART IS NOT TV / VIDEO ART IS MOVING
IMAGE

2.2.1. Video y cine: propuestas creativas 82

2.2.2. *Video tape is not television* 89

2.2.3. La imagen en movimiento 95

2.3. ESFERA VIDEOARTE Y VIDEO-VIDEO

2.3.1. Video-instalación, video-performance, video-escultura 99

2.3.2. Video-video 107

3. PRESERVACIÓN DE VIDEO-VIDEO EN LA ERA POSTMEDIA: DIGITALIZACIÓN Y ACCESO 114

3.1 SALVAR EL VIDEO-VIDEO: MIGRACIÓN Y AUTENTICIDAD

3.1.1. Tendencias y enfoques históricos en la preservación del videoarte 116

3.1.2. Digitalización: transformación y autenticidad 120

3.1.3. Digital video does *not* mean preserved video 128

3.2. NUEVOS ESPACIOS DE TRANSMISIÓN: ACCESO Y PARTICIPACIÓN COMO ESTRATEGIAS DE PRESERVACIÓN

3.2.1. *Death by institution*: espacios de exhibición y la cuestión del acceso 134

3.2.2. Internet como espacio de exhibición: del museo imaginario al archivo participativo 143

3.2.3. *Death by law*: la cuestión de los derechos de autor en el video-video 160

4. ANÁLISIS DE PLATAFORMAS DE VIDEOARTE ONLINE 169

4.1. CASOS DE ESTUDIO

4.1.1. Electronic Arts Intermix 170

4.1.2. LI-MA Platform for Media Art 173

4.1.3. HAMACA 177

4.1.4. ARCA Video Argentino 179

4.1.5. Julia Stoschek Foundation 181

4.1.6. Nam June Paik Video Archive y Paik's Video Study 183

4.2. ARCHIVO ARES: POSIBILIDADES DE FUTURO PARA UN ARCHIVO DE VIDEOARTE ESPAÑOL 187

CONCLUSIONES 206

CONCLUSIONS 219

ÍNDICE DE FIGURAS 231

BIBLIOGRAFÍA 238

INTRODUCCIÓN

“Si después de esto intentaras concebir y llegaras a conseguirlo, tus frutos serían mejores gracias al examen que acabamos de hacer, y si quedaras estéril, serás menos pesado y más tratable para tus amigos, pues tendrás la sensatez de no creer que sabes lo que ignoras.”

Platón, *Teeteto* (210c)

INTRODUCCIÓN

Esa es la frase que añadí en la primera libreta dedicada a la investigación de esta Tesis Doctoral en marzo de 2020, confinada en una casa en Madrid desde la que alcanzaba a ver el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía por mi ventana. Unos meses antes me había reunido con mis directores Salvador Muñoz y Salomé Cuesta para diseñar el contenido de esta investigación; la pertenencia de Salomé al proyecto ARES nos ofrecía la oportunidad perfecta para comprender la historia y relevancia del videoarte español, los problemas que afectaban a su conservación y las dinámicas de acceso en red a la cultura, todos ellos temas que, pese que no formaban parte entonces de mi formación, han terminado por definir mi línea profesional. Empezaba así esta investigación con el deseo y la intención de comprender el ecosistema contemporáneo del videoarte o, al menos, volverme una persona más sensata.

El videoarte no es una forma artística nueva, al contrario, tiene una rica historia y es parte habitual de las colecciones institucionales, se trata sin duda de un medio que ha cautivado a partes iguales a los artistas y a su público, expandiendo las fronteras de la representación y la expresión artística. El desarrollo de la disciplina ha sido estudiado ampliamente desde su aparición, especialmente en el ámbito geográfico norteamericano y de Europa occidental, las primeras antologías aparecen a finales de los años setenta, siendo los autores o editores los propios artistas, como en el caso de *Video Art: An Anthology* (1976) editada por Ira Schneider y Beryl Korot; el estudio del video continúa siendo de relevancia, como demuestra el reciente volumen *Video Art The First Fifty Years* (2022) de Barbara London, comisaria de video del MoMA. En el ámbito español, también se han publicado en las últimas décadas algunos estudios sobre la historia y contexto de la creación video artística, entre los que destacan la publicación pionera *En Torno al Video* (1980), de Eugeni Bonet, Joaquim Dols Rusiñol, Antoni Mercader y Antoni Muntadas, y las múltiples publicaciones posteriores de autoras como Lorena Rodríguez Mattalía, Laura Baigorri o Susana Blas, entre otras. El desarrollo histórico del video, por tanto, ha sido estudiado con profusión. A este respecto, la presente Tesis pretende aportar una perspectiva que destaque el carácter activista, de crítica social de estas producciones —más que su evolución tecnológica o estética— tratando de seguir el hilo rojo que une las reivindicaciones de las producciones históricas y actuales, entendiendo por videoarte activista un híbrido entre obra de arte y activismo político, en muchas ocasiones inserto en organizaciones colectivas, que pretende ofrecer una visión social crítica para impulsar la conciencia grupal y el cambio.

Comprender las motivaciones de los artistas y sus reivindicaciones pone de manifiesto el valor del videoarte como patrimonio cultural y resulta de especial relevancia desde la perspectiva del conservador-restaurador, desde la que se ubica la mirada de la autora. Para comprender cualquier objeto artístico como un objeto de restauración, y tomando prestadas las palabras de Robin George

Collingwood: uno debe tener en su cabeza no sólo una noción clara de la cosa que desea definir, sino una idea igual de clara de todas las otras cosas en referencia a las cuales la pretende definir¹. Entre estas cosas circundantes o coexistentes al video está desde luego su historia, pero también, dentro del contexto del museo y la colección, los demás objetos audiovisuales con los que convive. La pregunta por la diferencia de estas manifestaciones forma por tanto parte de esta investigación, especialmente en relación con la evolución de los medios de producción y la digitalización de la sociedad, ¿cuáles eran las diferencias entre estos otros audiovisuales y el videoarte en los inicios?, ¿podemos afirmar que siguen existiendo o debemos encontrar otra forma de definir o categorizar la producción audiovisual artística del presente y el futuro? Y, de igual forma, ¿es todo lo que se categoriza como videoarte equiparable?

La investigación revisa las diferentes tipologías habitualmente mencionadas en relación con el video como objeto artístico —video-instalación, video-performance y video-escultura— con el objetivo de definir sus configuraciones, y establecer una categoría diferenciada que se ha denominado video-video. Siendo este último tipo el más recurrente en las colecciones de video, la presente Tesis Doctoral presenta una definición de sus propiedades significativas —autosuficiente, técnicamente reproducible, múltiple y tokenizable²—, conceptos inspirados en la obra de filósofos como Walter Benjamin o René Berger y las recientes publicaciones de conservadores-restauradores de renombre como Pip Laurenson y Brian Castriota. La definición pretende ser la base de un entendimiento de la obra de video-video como un ente alejado de los conceptos tradicionales de autenticidad y originalidad, transmaterial —el prefijo trans empleado en este caso particular como “a través de” — ligado a sus dispositivos técnicos, que posibilitan la aparición de la imagen, pero capaz de sobrevivir a la obsolescencia mediante estrategias de proliferación —de sus datos— y alografía —de su materia—.

Una vez establecida la naturaleza o configuración propuesta para este tipo de obras, la siguiente pregunta fue el cuestionamiento del espacio institucional. ¿Es el museo el mejor lugar para preservar el video?, ¿cuáles son las dificultades a las que se enfrenta? Para la presente Tesis Doctoral, el carácter activista del video y su naturaleza tokenizable requiere de una política de difusión que facilite su conocimiento por parte de los ciudadanos, como dijo célebremente el artista Marcel Broodthaers, “la definición de la actividad artística ocurre, primero de todo, en el ámbito de la distribución”. Si ponemos la distribución en el centro de las prácticas de preservación, que aspiran no sólo a mantener la materia, sino todas sus connotaciones inmateriales, entramos, como señaló acertadamente Seth Price, en el debate de lo público, del acceso universal a la obra de arte, que debe garantizarse sin condicionantes, afectando según las ideas tradicionales al valor de ésta. Price se pregunta:

1 Robin George Collingwood, *Los principios del arte* (Fondo de Cultura Económica, 1993), 2.

2 Según Brian Castriota en su texto *Variants of Concern: Authenticity, Conservation, and the Type-Token Distinction* (2021), el concepto de tokenizable se refiere a la cualidad de una obra que se especifica o simboliza en eventos u objetos en un espacio-tiempo determinados a partir de un tipo abstracto que es la verdadera esencia de la obra; por ejemplo, una obra performativa que se activa en diversos momentos y contextos.

¿Qué sucede si en cambio [la obra de arte] se dispersa y se reproduce, su valor se acerca a cero a medida que aumenta su accesibilidad? Debemos reconocer que la experiencia colectiva se basa ahora en experiencias privadas simultáneas, distribuidas en el campo de la cultura mediática, unidas por el debate continuo, la publicidad, la promoción y la discusión. [...] Un arte fundamentado en los medios distribuidos puede considerarse un arte político y un arte de acción comunicativa, en parte porque es una reacción al hecho de que la fusión entre arte y vida se ha logrado de manera más exitosa por parte de la «industria de la conciencia». El campo de la cultura es una esfera pública y un lugar de lucha, y todas sus manifestaciones son ideológicas. [...] Un objeto desaparece cuando se convierte en un arma.³

El video es un arma social.

La presente investigación propone el uso de internet para la distribución de obras de videoarte, con un especial interés en el estudio de los archivos participativos, donde la parte central de la preservación está en el visionado de las imágenes y en la gestión colectiva de información; se realiza por tanto un análisis de la situación actual del video-video en internet, explorando casos paradigmáticos y ejemplos de buenas prácticas, así como las dificultades a las que se enfrentan. Entre estos casos seleccionados, el Archivo ARES constituye un ejemplo especial en el ámbito nacional, un “archivo innovador no sólo por las razones que motivan su existencia, sino por la gratuidad de su acceso online, siendo el primero de su tipo no sólo en el contexto universitario, sino en el panorama español en general”⁴. Por la particularidad de sus circunstancias —un archivo universitario creado en torno a proyectos de investigación— el Archivo ARES, se enfrenta a un futuro incierto. El presente estudio presentará algunas propuestas para la preservación de su colección, que no ha sido estudiada hasta ahora desde esta perspectiva.

3 Seth Price, *Dispersion*, 2002, 10-11.

4 Ana Martínez-Collado, «El Archivo de Vídeo Ares. Supuestos Metodológicos de un Proyecto De Investigación en el Ámbito Universitario: Archivar, Cartografiar y Afectar», *Arte, Individuo y Sociedad* 31, n.º 4 (10 de septiembre de 2019): 931, <https://doi.org/10.5209/aris.62336>.

OBJETIVOS

Se establece el siguiente objetivo principal:

- Establecer un marco de actuación para la preservación del videoarte con estrategias basadas en el acceso online y la participación ciudadana.

Se establecen los siguientes objetivos secundarios:

- Analizar el carácter activista del videoarte y su impacto en la sociedad contemporánea, con el fin de comprender su potencial como herramienta de cambio social y conciencia política.
- Identificar y caracterizar las tipologías pertenecientes a la categoría conocida como “videoarte”: la video-escultura, video-instalación y la video-performance; y proponer una nueva categoría, el video-video, determinando cuáles son las diferencias entre ellas y cómo afecta esto a su estudio como objeto de restauración.
- Establecer la estrategia de preservación más adecuada para el video-video, basada en su naturaleza codificada, postaurática y tokenizable en el contexto de las transformaciones de la Era Digital, así como evaluar los efectos de estas actuaciones con respecto a su autenticidad.
- Enunciar las problemáticas y transformaciones del museo contemporáneo, específicamente en relación con el acceso del video en Internet como una estrategia de preservación, enumerando diferentes tipos de archivos de videoarte online, con especial atención en el concepto de archivo participativo y estudiando las implicaciones legales y éticas asociadas a la distribución de video en abierto.
- Categorizar los tipos de archivos estudiados en la investigación y realizar una propuesta para la preservación del Archivo ARES.

METODOLOGÍA

Para lograr los objetivos propuestos, la Tesis adoptó un enfoque metodológico mixto, que combina la investigación bibliográfica y el visionado de obras, el estudio de casos y el análisis comparativo, métodos comúnmente empleados en el ámbito al que pertenece la investigación.

A través de la lectura de diversas fuentes de información nacionales e internacionales y del visionado de obras, se pretendía obtener una imagen lo más amplia posible del carácter activista del video, estudiando los planteamientos y opiniones de los artistas y las líneas temáticas más habituales. La investigación bibliográfica, de carácter interdisciplinar, permitió así mismo establecer con claridad la identidad relativa del videoarte con respecto a otros audiovisuales como el cine o la televisión, y detectar los cambios sufridos en las últimas décadas; así como comprender las diferencias entre tipologías video artísticas. Se realizó así mismo una revisión de textos dedicados al estudio de las transformaciones del museo en la contemporaneidad, y de la defensa del acceso como estrategia de preservación, incluyendo textos no académicos como leyes, normativas y directivas.

Para comprender las estrategias de preservación y difusión empleadas habitualmente en las instituciones, se realizaron así mismo dos estancias de investigación, una en el Departamento de Conservación-Restauración del Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía y otra en LI-MA Platform for Media Art. En ambas se realizaron tareas de documentación, catalogación y estudio de obras de videoarte de diversas categorías, que sirvieron para obtener una visión del estado de la cuestión y compartir opiniones con otros profesionales del campo.

Seguidamente, se llevó a cabo un estudio de archivos online de videoarte de diversa procedencia geográfica, titularidad y propósito; a través de estos ejemplos se obtuvo una visión clara del estado de la difusión de videoarte en Internet. Seguidamente se establecieron diversas configuraciones de archivos online, observando su adaptación a las ideas defendidas en la investigación y las dificultades que afrontan. En el contexto español, el Archivo ARES se ha tratado de forma particular, realizándose un análisis cualitativo y cuantitativo de la colección a través de la catalogación de sus fondos y de entrevistas con los investigadores responsables del proyecto.

Paralelamente, durante la investigación, se ha asistido a numerosos congresos y encuentros nacionales e internacionales, y se han realizado publicaciones en revistas de impacto; además, se participó en la organización del *II Congreso Internacional Estéticas Híbridas de la Imagen en Movimiento: Identidad y Patrimonio*. En todos ellos fue posible compartir ideas con otras investigadoras y profesionales del campo de estudio que han servido para enriquecer sus resultados.

ESTRUCTURA

Estructuralmente, la presente Tesis Doctoral se compone de dos partes. La primera se dedica a la caracterización de la identidad del video, dentro de su contexto histórico como herramienta de activismo social, y dentro del ámbito museístico, como objeto de restauración, en relación con otros audiovisuales y en sus tipologías, culminando con el establecimiento del objeto principal de estudio: el video-video. La segunda parte gira en torno a la preservación del video-video, la configuración del museo como espacio de transformación social y los efectos de Internet en este espacio, en esta sección, se realiza una defensa del derecho al acceso como estrategia de preservación y se analizan los archivos de videoarte online.

Así, el primer capítulo —*Videoarte: creatividad, activismo, institucionalización*— realiza un repaso por la historia de la creación videográfica y su uso como herramienta activista dentro de las dinámicas sociales de la contracultura y la desmaterialización del objeto artístico. El primer apartado —*Vanguardias y video activismo*— se dedica al panorama internacional, estudiando las narrativas sociales presentes en la obra de artistas pioneros, especialmente el feminismo, la experiencia *queer*, el racismo y la reivindicación política, e identificando artistas actuales que trabajan con temáticas sociales. En el segundo apartado, *Videoarte en España: desarrollo y singularidades*, se realiza un recorrido paralelo en el panorama nacional, destacando las diferencias y similitudes con la situación y temáticas internacionales. En el tercer y último apartado, *Institucionalización y distribución de videoarte: plataformas colectivas vs museos* se completa el contexto con una breve historia de su institucionalización en el museo, y se presenta un relato sobre los espacios alternativos, autogestionados, que fueron fundamentales para el desarrollo del videoarte; al igual que en los capítulos anteriores, se trata primero el ámbito internacional y después, comparativamente, el caso español.

El segundo capítulo —*Videoarte como objeto de restauración: la cuestión identitaria*— se dedica a la comprensión de la naturaleza del videoarte como ítem patrimonial y pretende establecer una categorización de productos audiovisuales presentes en el museo. En el primer apartado, *La naturaleza material del video y sus implicaciones: señal, simulación y obsolescencia* se caracteriza el video como medio desde un punto de vista material, se analiza su tecnología y funcionamiento y las implicaciones de ésta en la percepción humana, y se presentan los riesgos que afectan a su conservación. El segundo apartado, *Videoart is not cinema / Videoart is not TV / Videoart is moving image*, realiza una reflexión sobre las diferencias entre el videoarte, el cine y la televisión a través de una comparativa de sus tecnologías y usos artísticos; seguidamente, se cuestiona la situación de estas diferencias en el contexto actual, en el que muchas de estas imágenes comparten el mismo medio digital. Finalmente, en el tercer apartado, *Esfera videoarte y video-video* se realiza una revisión histórica por los diversos usos del video como medio

creativo, identificando sus elementos esenciales y realizando una categorización por tipologías: video-escultura, video-instalación y video-performance. Se caracteriza la tipología denominada video-video, el objeto principal de estudio de la investigación, identificando sus particularidades con respecto a las anteriores.

El tercer capítulo, titulado *Preservación de video-video en la era postmedia: digitalización y acceso* cuestiona algunos de los conceptos clásicos de la preservación, y persigue establecer un paradigma adaptado a la naturaleza del video-video y a su carácter activista. El primer apartado, *Salvar el video-video: migración y autenticidad* presentan brevemente algunas teorías de conservación de arte tecnológico y el debate en relación con la variabilidad y transformación de los dispositivos como estrategia contra la obsolescencia. En concreto, se defiende en este apartado el uso de la migración —tanto la digitalización como las transformaciones posteriores—, justificada por la naturaleza autosuficiente y tokenizable del video-video establecida en el capítulo anterior; se presenta la autenticidad como un concepto relativo. En el segundo apartado, *Nuevos espacios de transmisión: el acceso y la participación como estrategias de preservación*, se realiza un repaso por los modos de exhibición habituales del video en el espacio institucional, analizando las principales problemáticas presentes, relacionadas por un lado con la naturaleza temporal del medio videográfico y por otro la sociedad de la información, que obligan al museo a transformarse. Seguidamente, se realiza una puesta en valor del acceso como estrategia de preservación, perfectamente alineado con el espíritu social del videoarte. En este apartado se desarrolla el concepto de museo expandido y se realiza un breve repaso por la virtualización del espacio museístico, estableciendo tres tipologías diferentes para las colecciones de videoarte online: el museo en *streaming*, el repositorio y el archivo participativo. Finalmente se trata la cuestión de los derechos de autor y el uso legítimo.

El cuarto y último capítulo, que lleva por título *Análisis de plataformas de video online*, se dedica al desarrollo de casos de estudio, tanto nacionales como internacionales, con especial atención al Archivo ARES. En el primer apartado, *Casos de estudio* se analizan diferentes ejemplos de buenas prácticas, situándolos en las categorías establecidas en el capítulo anterior. El segundo apartado, *Archivo ARES: posibilidades de futuro para un archivo de videoarte español* supone la aplicación de todas las ideas establecidas en los capítulos anteriores. En este apartado, se estudia la casuística especial de los museos y archivos universitarios y se realiza una puesta en valor del Archivo ARES en relación con su conceptualización y la importancia de sus fondos; seguidamente, se examina su presencia online y se presentan las problemáticas que condicionan su futura supervivencia, culminando con la propuesta de diversas soluciones para la colección.

INTRODUCTION

“If after this you should try to conceive and succeed in doing so, your outcomes would be better because of the examination we have just made, and if you should become sterile, you will be less burdensome and more tractable to your friends, for you will have the good sense not to believe that you know what you do not know.”

Plato, *Theaetetus* (210c)

INTRODUCTION

That is the first sentence I added to the first notebook I dedicated to this Doctoral Thesis in March 2020, confined to a house in Madrid from which I could see the Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía through my window. A few months earlier, I had met with my supervisors Salvador Muñoz and Salomé Cuesta to design the content of this research; Salomé's participation in the ARES project offered us the perfect ecosystem to understand the history and relevance of Spanish video art, the problems affecting its conservation and the dynamics of networked access to culture, all subjects that, although were not part of my training at the time, have ended up defining my professional line of work. I thus began this research with the desire and the intention of understanding the contemporary video art ecosystem, or at least to become a less burdensome person.

Video art is not a new art form. On the contrary, it has a rich history and is a regular part of institutional collections; it is, without a doubt, a medium that has captivated artists and audiences alike, expanding the boundaries of artistic representation and expression. The development of the discipline has been extensively studied since its appearance, especially in North America and Western Europe, with the first anthologies appearing at the end of the 1970s, the authors or editors being the artists themselves, as in the case of *Video Art: An Anthology* (1976) edited by Ira Schneider and Beryl Korot; the study of video continues to be of relevance, as shown in the recent volume *Video Art The First Fifty Years* (2022) by Barbara London, curator of video at MoMA. In Spain, some studies on the history and context of video art creation have also been published in recent decades, including the pioneering publication *En Torno al Video* (1980) by Eugeni Bonet, Joaquim Dols Rusiñol, Antoni Mercader and Antoni Muntadas, and the many subsequent publications by authors such as Lorena Rodríguez Mattalía, Laura Baigorri and Susana Blas, among others. The historical development of video, therefore, has been studied profusely. In this respect, the present Thesis aims to offer a perspective that highlights the activist character of these productions, their aptitude for social critique—rather than their technological or aesthetic evolution—trying to follow the red thread that links the social demands of the historical productions with the contemporary issues of the current ones, defining activist video art as a hybrid between artwork and political activism, often embedded in collective organisations, which aims to offer a critical social vision to promote group awareness and change.

Understanding the motivations of the artists and their claims highlights the value of video art as cultural heritage is of particular relevance from the perspective of the curator-restorer, from which the author's gaze is situated. To understand any art object as an object of restoration —borrowing the words of Robin George Collingwood—: one must have in one's head not only a clear notion of the thing one wishes to define but an equally clear idea of all the other things by reference to which one intends to define it⁵.

Among these things surrounding or coexisting with video is, of course, its history, but also, within the context of the museum and the collection, the other audiovisual objects with which it coexists. The question of the difference of these manifestations is, therefore, also part of this research, especially concerning the evolution of the means of production and the digitalisation of society. What were the differences between these other audiovisuals and video art in the beginning? Can we affirm that they still exist or must we find another way to define or categorise the audiovisual artistic production of the present and the future? Furthermore, is everything that is categorised as video art comparable?

The research reviews the different typologies usually mentioned about video as an artistic object —video installation, video performance and video sculpture— to define their configurations and establish a differentiated category called video-video. The latter type is the most recurrent in video collections. This Doctoral Thesis presents a definition of its significant properties —self-sufficient, technically reproducible, multiple and iterative— concepts inspired by the work of philosophers such as Walter Benjamin or René Berger and the recent publications of renowned restorers like Pip Laurenson and Brian Castriota. The definition is intended as the basis for an understanding of the video-video work as an entity far removed from the traditional concepts of authenticity and originality, transmaterial —the prefix trans used in this particular case as “through”— linked to its technical devices, which make possible the appearance of the image, but capable of surviving obsolescence through strategies of proliferation —of its data— and continuous identity —of its matter.

Once the nature or configuration proposed for this type of work had been established, the next question was the questioning of the institutional space: is the museum the best place to preserve video, and what are the difficulties associated? According to this Doctoral Thesis, the activist character of video and its iterative nature requires a dissemination policy that facilitates its knowledge by citizens; as the artist Marcel Broodthaers famously said, “the definition of artistic activity occurs, first of all, in the realm of distribution”.

If we place distribution at the centre of preservation practices, which aspire not only to maintain the material but all its immaterial connotations, we enter, as Seth Price rightly pointed out, into the debate of the public of universal access to the work of art, which must be guaranteed without conditionalities, affecting, according to traditional ideas, its value. Price asks:

5 Collingwood, *Los principios del arte*, 2.

What if it is instead dispersed and reproduced, its value approaching zero as its accessibility rises? We should recognize that collective experience is now based on simultaneous private experiences, distributed across the field of media culture, knit together by ongoing debate, publicity, promotion, and discussion. [...] An art grounded in distributed media can be seen as a political art and an art of communicative action, not least because it is a reaction to the fact that the merging of art and life has been affected most successfully by the “consciousness industry”. The field of culture is a public sphere and a site of struggle, and all of its manifestations are ideological. [...] An object disappears when it becomes a weapon.⁶

Video is a social weapon.

Therefore, this research proposes the use of the Internet for the distribution of video works, with a particular interest in the study of participatory archives, where the central part of preservation lies in the viewing of images and the collective management of information; an analysis is therefore made of the current situation of video-video on the Internet, exploring paradigmatic cases and examples of good practice, as well as the difficulties faced. Among these selected cases, the ARES Archive is an exceptional case, an “innovative archive not only for the reasons that motivate its existence but also for its free online access, being the first of its kind not only in the university context but also in the Spanish panorama in general”. Because of its unique circumstances—a university archive created around research projects and voluntary work—the ARES Archive faces an uncertain future. The present study will present some options for preserving the collection, which has yet to be studied from this perspective.

6 Price, *Dispersion*, 10-11.

OBJECTIVES

The following main objective is set:

- To establish a framework for action for preserving video art with strategies based on online access and citizen participation.

The following secondary objectives are established:

- To investigate and analyse the activist character of video art and its impact on contemporary society to understand its potential as a tool for social change and political awareness.
- To establish the differences between the types of audiovisuals commonly found in museum collections —film, television, video— and to determine whether they are still relevant today. Similarly, to identify and characterise the typologies belonging to the category known as “video art”: video sculpture, video installation and video performance, as well as to propose a new category, video-video, determining the differences between them and how this affects their study as an object of restoration.
- To establish the most appropriate preservation strategy for video-video, based on its encoded, post-rotational and iterative nature in the context of the transformations of the Digital Age, as well as to evaluate the effects of these actions on its authenticity.
- To investigate and analyse the problematics and transformations of the contemporary museum, specifically with the distribution of video on the Internet as a preservation strategy and its configuration as a space for social transformation, proposing different types of online video art archives, with particular attention to the concept of participatory archiving and studying the legal and ethical implications associated with open video distribution.
- Documenting cases of collections that have successfully implemented online video distribution strategies and establishing a categorisation of these concerning the types of archives studied in the research, including the realisation of a proposal for the preservation of the ARES Archive.

METHODOLOGY

In order to achieve the proposed objectives, the Thesis adopted a mixed methodological approach, combining bibliographical research and the viewing of works, case studies and comparative analysis, methods commonly used in the field to which the research belongs.

Through reading various national and international sources of information and viewing works, the aim was to obtain as broad a picture as possible of the activist nature of videoart, studying the approaches and opinions of the artists and the most common thematic lines. The bibliographical research, of an interdisciplinary nature, also made it possible to establish the relative identity of video art concerning other audiovisual media such as cinema or television and to detect the changes undergone in recent decades, as well as to understand the differences between video art typologies. A review of texts dedicated to studying the transformations of the museum in contemporary times and the defence of access as a preservation strategy was also carried out, including non-academic texts such as laws, regulations and directives.

In order to understand the preservation and dissemination strategies habitually employed in institutions, two research stays were also carried out, one in the Conservation-Restoration Department of the Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía and the other at LI-MA Platform for Media Art. In both, documentation, cataloguing and study of different categories of video artworks were carried out, which served to obtain a vision of the state of the question and share opinions with other professionals in the field.

That was followed by a study of online video art archives of diverse geographical provenance, ownership and purpose; with these examples, a clear picture of the state of video art dissemination on the Internet was obtained. Through comparative analysis, configurations of online archives were established, noting their adaptation to the ideas advocated in the research and the difficulties they face. The ARES Archive has been treated as a particular case, carrying out a qualitative and quantitative analysis of the collection and interviews with the researchers responsible for the project.

STRUCTURE

Structurally, this Doctoral Thesis is made up of two parts. The first is dedicated to the characterisation of the identity of video, within its historical context, as a tool for social activism and the museum environment. It is also defined as a restoration-object in relation to other audiovisuals and their typologies, culminating in establishing the main object of study: the video-video. The second part revolves around the preservation of video-video, the configuration of the museum as a space for social transformation and the effects of the Internet in this space. This section advocates the right to access as a preservation strategy. Finally, existing online video art archives are analysed, culminating in applying all these ideas in the ARES Archive.

Thus, the first chapter —*Video art: creativity, activism, institutionalisation*— reviews the history of video creation and its use as an activist tool within counterculture's social dynamics and the artistic object's dematerialisation. The first section, *Avant-garde and video activism*, reviews this evolution on the international scene, studying the social narratives present in the work of pioneering artists, especially feminism, the queer experience, racism and political vindication, and identifying current artists who work with contemporary themes. In the second section, *Video Art in Spain: development and singularities*, a parallel journey is made through the national panorama, highlighting the differences and similarities with the international situation and themes. The third and final section, *Institutionalisation and distribution of video art: collaborative platforms vs. museums*, completes the context of video art with a brief history of its institutionalisation in the museum and presents an account of the alternative, self-managed spaces that were fundamental for the development of video art; as in the previous chapters, it deals first with the international scene and then, comparatively, with the Spanish case.

The second chapter —*Video art as an object of restoration: the question of identity*— is devoted to understanding the nature of video as a heritage item and aims to establish a precise categorisation in the face of the great diversity of audiovisual products in the museum. The first section, *The material nature of video and its implications: signal, simulation and obsolescence*, characterises video from a material point of view, analyses its technology and functioning and its implications for human perception, and presents the risks that affect its conservation. The second section, *Videoart is not cinema / Videoart is not TV / Videoart is moving image*, reflects on the differences between video art, cinema and television through a comparison of their technologies and artistic uses and then questions the situation of these differences in the current context, in which many of these images share the same digital medium. Finally, in the third section, *Video-art sphere and video-video*, a historical review is made of the different uses of video as a creative medium, identifying its essential elements and categorising them by

typologies: video sculpture, video installation and video performance. Likewise, a proposal is made for the typology known as video-video, the main object of study of the research, identifying its particularities concerning the previous ones.

The third chapter, *Preserving video-video in the post-media era: digitisation and access*, questions some of the classical concepts of preservation and seeks to establish a paradigm adapted to the nature of video-video and its activist character. The first section, *Saving video-video: migration and authenticity*, presents a brief overview of the theories of technological art preservation and the debate regarding the variability and transformation of devices as a strategy against obsolescence, in particular, the use of migration—both digitisation and subsequent transformations—is defended in this section, justified by the self-sufficient and iterative nature of video-video established in the previous chapter; authenticity is presented as a relative concept. The second section, *New spaces of transmission: access and participation as preservation strategies*, review the usual ways of exhibiting video in the institutional space, analysing the main problems present, related on the one hand to the temporary nature of video and on the other to the social transformations of the information society, which oblige the museum to transform itself. This is followed by an examination of access as a preservation strategy, perfectly aligned with the social spirit of video and the new role of the museum as a catalyst for these transformations; this section develops the concept of the expanded museum and briefly reviews the virtualisation of the museum space, establishing three different typologies for online video collections: the streaming museum, the repository and the participatory archive; finally, the issue of copyright and fair use is addressed.

The fourth and final chapter, entitled *Analysis of online video platforms*, is devoted to the development of case studies, both national and international, with a particular focus on the ARES Archive. The first section, *Case studies*, analyses different examples of good practices, placing them in the categories established in the previous chapter. The second section, *ARES Archive: future possibilities for a Spanish video art archive*, involves the application of all the ideas set out in the previous chapters. In this section, the special casuistry of university museums and archives is studied, and the ARES Archive is highlighted concerning its conceptualisation and the importance of its holdings; its online presence is then examined, and the problems that condition its future survival are presented, culminating in the proposal of various solutions for the collection.

ADVERTENCIAS

A la hora de escribir esta introducción, ya en las semanas finales de mi Tesis Doctoral, dediqué varios días a repasar todas mis anotaciones, realizadas entre 2020 y 2023, en las libretas que he ido completando, o esparcidas en post-its en el despacho de mi directora Salomé, en la casa de mis padres, en la aplicación de notas de mi teléfono y en misteriosos archivos en mi ordenador. A través de este recorrido, fui consciente una vez más de la cantidad de lecturas consultadas a lo largo de esta investigación, algunas directamente relacionadas con la misma, otras, flotando en el contexto discursivo, pero todas en un cierto porcentaje responsables del resultado aquí presentado. Dado que no todas podían formar parte de mi discurso, he decidido incluirlas, esparcidas informalmente en páginas que conforman un archivo —un anarchivo mejor dicho—, un palacio mental de ideas que quizá otras personas puedan tomar y desarrollar en su propia práctica. Por tanto, entre capítulo y capítulo, el lector encontrará estas caóticas secciones, la autora expresa su firme deseo de que estas expansiones del discurso principal sirvan para interrumpir la narrativa presentada.

Las imágenes y fragmentos literarios empleados en la presente Tesis Doctoral se han incluido a título de cita o ilustración con fines de investigación, indicando la fuente y nombre de los autores salvo en los casos en que ha resultado imposible, que aparecen a pie de página, pie de foto o en las secciones finales, tal como se requiere en el artículo 32 del Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual.

Para las referencias bibliográficas, se ha utilizado el estilo Chicago según el Chicago Manual of Style 17th edition en la modalidad de nota completa.

En relación con el lenguaje inclusivo, la presente Tesis Doctoral ha seguido las directrices establecidas por la Unidad de Igualdad del Vicerrectorado de Arte, Ciencia, Tecnología y Sociedad de la Universitat Politècnica de València en la publicación *Elaboración de Proyectos Académicos con Perspectiva de Género* (2022).

1. VIDEOARTE: CREATIVIDAD, ACTIVISMO, INSTITUCIONALIZACIÓN

“The making of history is an elaborate and highly regimented process -a complex structuring of a particular narrative that sets out to tell a single, well-contained story, replete with a delineated beginning, middle, and end, neatly sealed with closure, and governed by cause and effect. Histories do not simply evolve, they are constructed through certain agendas. As narratives, they adhere to a specific set of cultural codes governing the nature of shared reality and the communicability of experience. History is in fact, not a process of accumulation but of selection, a version of events that can be defined through its exclusion of many stories.”

Marita Sturken, *Paradox in the Evolution of an Art Form: Great Expectations and the Making of a History*

VIDEO ARTE
 VIDEO EXPANDIDO
 AUDIOVISUAL
 IMAGEN-TIEMPO
 ARTE VIDEOGRÁFICO
 VIDEO DE CREACIÓN
 "TERRITORIO VIDEO"

"It seemed a strange
 and unified front
against the establishment"

Steina Vasulka
 London, B (2020), 52

YES. NOW.

"Purge de world of bourgeois sickness, "intellectual", professional & commercialised culture, PURGE the world of dead art, imitation, artificial art, abstract art, illusionistic art, mathematical art, — PURGE THE WORLD OF "EUROPEANISM"!! PROMOTE A REVOLUTIONARY FLOOD AND TIDE IN ART. Promote living art, anti-art, promote NON ART BEAUTY to be grasped by all peoples, not only critics, dilettantes and professionals. FUSE the cadres of cultural, social & political revolutionaries into united front & action. Fluxus Manifesto (1963)

¿Qué es identidad?

- * lo legitimado
- * lo que no se es
- * lo específico

- RENATO PAGGIOLI (?)
- Todo verdadero movimiento de vanguardia tiene 4 rasgos —
 - actinismo → espíritu aventura
 - antagonismo → espíritu rebelión
 - agonismo → espíritu de sacrificio
 - nihilismo → espíritu de negación

"BY BEING ABLE TO UNDERSTAND A PIECE OF INFORMATION IS MEANT THAT ONE CAN DO SOMETHING USEFUL WITH IT"

DISTRIBUTION?
 RE-RE-RE

D. Giaretta (2010)

1.1. VANGUARDIAS Y VIDEO ACTIVISMO

Durante los últimos cincuenta años, desde la aparición de las primeras obras de video, muchos son los comisarios, académicos y artistas que han escrito sobre el videoarte y documentado su desarrollo. El video *siempre ha estado afectado por la noción de su propia historia*⁷, con cada invención tecnológica, se iba forjando la leyenda, los mitos, los héroes y los *pater*, al mismo tiempo que muchas obras y colectivos desaparecían, presas de la obsolescencia y el olvido. Existe por tanto un considerable volumen de literatura académica que relata la aparición y evolución del videoarte, por lo que realizar una profunda revisión de su historia no es el objeto principal de la presente investigación; sin embargo, resulta necesario establecer un contexto, dado que la propuesta que se presenta en los siguientes capítulos en relación con la preservación y la necesidad de la accesibilidad de las obras de video está directamente relacionada con el carácter activista y reivindicativo de muchas de las obras video artísticas, así como con su proceso de institucionalización.

Desde un punto de vista histórico, la aparición del videoarte está determinada por dos condiciones, que se corresponden con los intereses de las vanguardias históricas de ese periodo⁸. En primer lugar, la atención a las posibilidades creativas de la nueva herramienta tecnológica y su naturaleza procesual; en segundo lugar, el compromiso de los artistas videográficos con el panorama sociopolítico que les rodeaba, especialmente con respecto a la creación de obras con temáticas representativas de los márgenes sociales como el género o el activismo racial, para las que el video se estableció como la herramienta reivindicativa más accesible, relación que se mantiene activa hoy en día.

Los usos artísticos del video aparecen en la década de 1960, dentro de las conocidas como segundas vanguardias, que recuperaban las reivindicaciones de la modernidad como la desmaterialización de la obra de arte y la experiencia activa del espectador-participante, y continúan a lo largo de la postmodernidad hasta el presente. La naturaleza efímera del video, resultado de su rápida obsolescencia, fue considerada por muchos artistas como una virtud, un medio que posibilitaba la creación y exhibición autónoma y espontánea, independientemente del mercado de galerías de arte⁹. En este contexto, fueron varios los movimientos que comenzaron a utilizar la tecnología del video, desde el arte *Pop*, que empleó la representación de los dispositivos televisivos para criticar los medios

7 Marita Sturken, «Paradox in the Evolution of an Art Form: Great Expectations and the Making of a History», en *Illuminating Video: An Essential Guide to Video Art*, de Sally Jo Fifer y Doug Hall (Nueva York: Aperture: Bay Area Video Coalition, 1990), 102.

8 Laura Baigorri Ballarín, *El Video y las Vanguardias Históricas*, Textos docents 95 (Barcelona: Universitat de Barcelona, 1997), 7.

9 Chris Meigh-Andrews, *A History of Video Art: The Development of Form and Function* (Oxford; Nueva York: Berg, 2006), 5.

de consumo¹⁰ hasta el *Land Art*, que empleaba el video como método de registro de instalaciones efímeras¹¹, al igual que el arte performativo. Entre todos estos movimientos se produciría una

“transfusión permanente de estilos y tendencias que conlleva incluso la permeabilidad entre soportes dispares”¹², por lo que podemos encontrar el video como medio principal o como un elemento más de obras de arte complejas, empleado por artistas multidisciplinares según sus intereses individuales¹³.

Pese a la gran variedad y dispersión inicial del medio videográfico, hubo un colectivo que fue fundamental para el desarrollo del videoarte como disciplina artística con entidad propia, el colectivo Fluxus [Fig.1]. El grupo Fluxus se desarrolla en torno a la figura mítica de George Maciunas, quien acuñó el nombre del movimiento en 1961. En el año 1962 Maciunas intenta presentar el trabajo de varios artistas internacionales en una galería y crea una revista, a la que llamaría “Fluxus”; tras el cierre de la susodicha galería y el fracaso de la iniciativa organiza el primer “Fluxus Festival” en Wiesbaden (Alemania) con la intención de recaudar fondos para la publicación.

Durante el evento, la prensa local publicó varias noticias en las que se refería a los participantes como la “gente de Fluxus”, y fue así como el colectivo obtuvo finalmente su nombre oficial¹⁴. El grupo, de carácter neo-dadaísta, internacional y anárquico, amalgamaba una serie de artistas —aproximadamente

400¹⁵ repartidos entre EEUU¹⁶ y Alemania principalmente— que se dedicaban a disciplinas artísticas

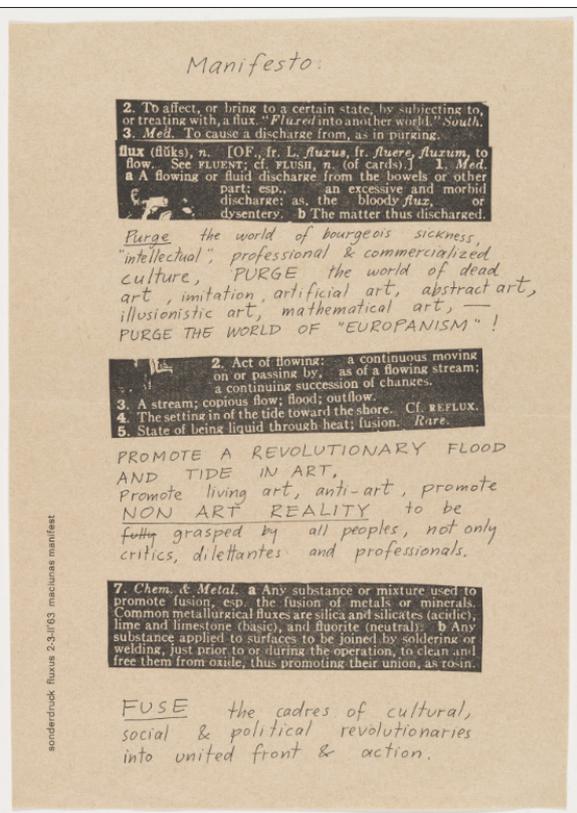


FIG. 1. MANIFIESTO DEL GRUPO FLUXUS (1963)
GEORGES MACIUNAS

10 Manuel Palacio, *La Imagen Sublime. Video de Creación en España* (Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 1987), 27.

11 María Lorena Rodríguez Mattalía, *Arte Videográfico: Inicios, Polémicas y Parámetros Básicos de Análisis* (Valencia: Editorial UPV, 2008), 32.

12 José Ramón Pérez Ornia, *El Arte del Video: Introducción a la Historia del Video Experimental* (Barcelona: Ediciones del Serbal, 1991), 22.

13 Laura Baigorri Ballarín, *Video: Primera Etapa (el Video en el Contexto Social y Artístico de los Años 60-70)*, Brumaria: prácticas artísticas, estéticas y políticas 4 (Madrid: Asociación Cultural Brumaria, 2002), 8.

14 Berta Sichel y Peter Frank, eds., *Fluxus y Fluxfilms 1962-2002* (Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 2002), 58.

15 Como narra Laura Baigorri, el fundador y dirigente del grupo Fluxus, George Maciunas aceptaba o expulsaba artistas que no encajasen con los criterios que consideraba debían seguir los miembros del grupo. Entre los sonados “despidos” cabe destacar la tormentosa relación de Maciunas con Nam June Paik, quien, tras prometer al primero que no expondría la obra Robot K.456, incumplió su palabra para exhibirla en el “2º Festival de Vanguardia” de 1964, organizado por Charlotte Moorman. En: Laura Baigorri, *Video: primera etapa (el video en el contexto social y artístico de los años 60-70)*, Brumaria : prácticas artísticas, estéticas y políticas 4 (Madrid: Asociación Cultural Brumaria, 2002), 13.

16 A lo largo de este apartado es constante la referencia al país norteamericano y a sus artistas por dos razones, la primera es que, lejos de pretender un enfoque occidentalista o sesgado, la extensión y objetivos de esta investigación no permiten desarrollar una historia del videoarte detallada por zonas geográficas, salvo por lo que respecta al vídeo en España, objeto de estudio principal de la misma. La segunda razón es que, tras la 2ª Guerra Mundial, numerosos artistas e

muy diversas, desde la música contemporánea de John Cage y la danza de Merce Cunningham hasta el *mail art* de Ray Johnson o las instalaciones de Joseph Beuys¹⁷; incluyendo personajes fundamentales para la historia del videoarte como Allan Kaprow, Shigeo Kubota, Nam June Paik y Wolf Vostell —los considerados fundadores de la disciplina—. Todos ellos adoptaron un enfoque que rechazaba las especialidades artísticas, promoviendo la creatividad como proceso y no como resultado y la participación social en la creación con el objetivo de democratizar lo que hasta entonces pertenecía al museo y las élites sociales¹⁸; más allá de un movimiento artístico, Fluxus era un movimiento político, *una forma de vida*¹⁹. En palabras de Paik:

Fluxus se pone en contra de todos los sistemas del arte, de los museos y las galerías y de su industria multimillonaria. Éramos como Don Quijote y Sancho, unos aguerridos aventureros. Somos esencialmente un grupo político, un concepto político: gente pequeña que se enfrenta a gente grande y que consiguen su propio destino. Uno de los errores de Marx consistió en que estaba obsesionado con los medios de producción, que los trabajadores deben ser propietarios del sistema de producción. Pero ahora estamos en una sociedad post-industrial, el sistema de distribución y comercialización es mucho más importante que el sistema de producción. George Maciunas fue el primero en reconocer esta trampa. Entonces nos dijimos: Los artistas debemos controlar el sistema de distribución. Y lo hicimos, con nuevas obras de arte, y tuvimos un éxito moderado.²⁰

Dentro de este ecosistema tan diverso y activo, el video comenzó a desarrollarse como medio artístico, tal como relata Margot Lovejoy en su texto *Postmodern Currents: Art And Artists In The Age Of Electronic Media*:

In the sixties, Fluxus performance events and Happenings in Europe and the United States (organized by artists such as Allan Kaprow, Robert Whitman, Jim Dine, and Claes Oldenburg under the strong influence of John Cage and Marcel Duchamp) created a different climate of aesthetic ideas which laid the basis for artists' attraction to video as a medium. Traditional boundaries in the arts shifted to include broad new genres where the focus was on art as idea, art as a process—performance, environmental sculptures, street theater, conceptual projects—rather than art as a materialized, unique object.²¹

intelectuales emigraron a los Estados Unidos, y Nueva York pasó a ser la capital artística mundial, además de ser el lugar en el que fue posible la apropiación temprana de tecnologías que no llegaron con tanta facilidad a otros lugares; a pesar de esto, la referencia al panorama de la video creación en este país no quiere decir que no existieran colectivos o instituciones de video creación en otros.

17 Baigorri Ballarín, *Vídeo: Primera Etapa*, 9.

18 Sichel y Frank, *Fluxus y Fluxfilms 1962-2002*, 22.

19 Baigorri Ballarín, *Vídeo: Primera Etapa*, 11.

20 Ibid., 165.

21 Traducción propia. En: Margot Lovejoy, *Postmodern Currents: Art and Artists in the Age of Electronic Media*, 2ª (Upper Saddle River: Prentice Hall, 1997), 193, <http://archive.org/details/rgot00marg>.

//En los años sesenta, los eventos de performance Fluxus y los Happenings en Europa y Estados Unidos (organizados por artistas como Allan Kaprow, Robert Whitman, Jim Dine y Claes Oldenburg bajo la fuerte influencia de John Cage y Marcel Duchamp) crearon un clima diferente de ideas estéticas que sentaron las bases de la atracción de los artistas al vídeo como medio. Los límites tradicionales de las artes se modificaron para incluir nuevos y extensos géneros en los que la atención se centraba en el arte como idea, en el arte como proceso -performance, esculturas ambientales, teatro callejero, proyectos conceptuales- más que en el arte como objeto materializado y único.//

Maciunas tuvo siempre un profundo interés por los medios audiovisuales, especialmente por la cinematografía, por lo que fue común la creación fílmica dentro del grupo y algunas obras pueden considerarse precursoras directas del videoarte, como es el caso de la obra pionera *Sun in your head* (1963) de Wolf Vostell. En ella el artista alemán, que en ese momento no contaba con tecnología videográfica a su alcance, pidió a un camarógrafo que filmase imágenes de la televisión, con las que después creó uno de sus famosos *dé-coll/ages*; unos años después, con el acceso a las cámaras de video portables, Vostell modificó la obra y la copió a video. Se trata de una obra que muestra la habitual condición híbrida del videoarte: material televisivo captado por una cámara fílmica de cine con la estrategia narrativa subversiva y pretendidamente impersonal del medio videográfico, que estudia televisor como dispositivo, así como los programas que lo habitaban en su época —noticieros, tertulias, documentales—²². A partir de entonces se crearían dentro de Fluxus importantes obras de video —con la música y la acción como componentes clave—; este es el caso de algunas de las primeras obras de Paik, como *13 Distorsed TV* (1963), una instalación en la que el espectador interactúa con una serie de televisores produciendo interferencias en la señal que dan como resultado imágenes abstractas y aleatorias, o *TV Cello* (1971), una video-performance en la que Charlotte Moorman toca un violoncelo compuesto por 3 televisores pegados a su cuerpo, que emiten imágenes de un programa de televisión y de un circuito cerrado en directo²³. En estas primeras obras se observa un claro componente lúdico, muy habitual en la filosofía Fluxus. En las propias palabras de Paik:

Todo es juego. El vídeo es un juguete. / La pintura es un juguete. / Yo también soy un juguete. / El día que opté por el arte, asumí un gran compromiso. Desde entonces, todo lo que hago es juego. / Soy el Bebe TV.²⁴

Más adelante, aparecerán obras puramente videográficas —en las que el medio principal es el video, que deja de ser un complemento de otras prácticas—, este es el caso de la obra pionera de Nam June Paik y Jud Yalkut *Electronic Fables* (1965), una de las primeras obras experimentales con la imagen electrónica en la que se suceden imágenes abstractas y apariciones de otros artistas del grupo.

22 Sichel y Frank, *Fluxus y Fluxfilms 1962-2002*, 127.

23 Baigorri Ballarín, *Vídeo: Primera Etapa*, 21.

24 Nam June Paik citado en: *Ibid.*, 12.

El retrato colectivo de las personalidades del movimiento fue muy habitual en las producciones videográficas de estos artistas, y varias de esas obras de videoarte han pasado sin duda a la historia como es el caso de la famosa *Georges Maciunas with One Eye* (1976) de Shigeko Kubota [Fig. 2], que retrataba la personalidad del líder de Fluxus antes y después de la pérdida de un ojo, o de *Homage to John Cage* (1973), una especie de documental de las obras performativas del músico grabado por Nam June Paik.

Paralelamente, y fuera de Fluxus, también fueron muchos los artistas que formaron parte o retrataron en sus prácticas los movimientos *contraculturales*.²⁵ de la segunda mitad del siglo veinte. En este contexto, los artistas-activistas creían que sus acciones podían propiciar un cambio en la sociedad. Con una perspectiva colectivista, cada individuo aceptaba no sólo su responsabilidad de transformar el mundo del arte²⁶, sino también su capacidad para atajar las injusticias sociales que les rodeaban y que registraron en sus obras. En palabras de Marita Sturken:

En tanto que modelo histórico, el desarrollo del arte del vídeo puede proporcionarnos un microcosmos de la dinámica social de finales del siglo XX precisamente a causa de la relación problemática que el vídeo mantiene con la Historia y las paradojas de nuestra cultura, que se encarnan en la percepción de este medio.²⁷

Por la facilidad de su uso y cotidianeidad de acceso, el video ofrecía una especial libertad, lo que favoreció la apropiación del medio por colectivos con mensajes sociales y políticos, que trataron temas tan relevantes como la violencia, el género, la sexualidad o la discriminación racial, a la vez que ampliaban el alcance a una audiencia más diversa que otras disciplinas artísticas tradicionales.

Un notable ejemplo es el uso de las imágenes televisivas de la Guerra de Vietnam, el primer conflicto bélico retransmitido por televisión. En este caso, los artistas se apropiaron de las imágenes de la crónica oficial para ofrecer a los espectadores un espacio artístico de crítica y reflexión, así como imágenes alternativas a las gubernamentales. La temática bélica será recurrente en la obra de artistas



FIG. 2. GEORGE MACIUNAS WITH ONE EYE (1976)
SHIGEKO KUBOTA

25 El término contracultura, acuñado por el historiador Theodore Roszak en su obra de 1968 *El nacimiento de una contracultura*, y se refiere a movimientos organizados opuestos a las normas sociales establecidas que terminan por influir en la cultura de masas. Se podría poner como ejemplo el movimiento literario de la generación beat o la cultura punk.

26 Catherine Elwes, *Video Art: A Guided Tour* (Londres; Nueva York: I. B. Tauris, 2004), 5.

27 Marita Sturken, «La Elaboración De Una Historia, Paradojas En La Evolución Del Video», *El Paseante* 12 (1989): 67-78.

como Wolf Vostell, quien ya había tratado los conflictos armados en su obra *Deutscher Ausblick* (1958), la primera video escultura en incorporar como elemento artístico un televisor, donde mostraba la situación política de la Alemania dividida. Más adelante, creará la obra de video *Vietnam* (1971), que muestra en un bucle imágenes de los bombardeos como crítica a la crueldad de los sucesos y rechazo a las armas y la agresión²⁸. Unos años más tarde, Dan Reeves, veterano de la guerra de Vietnam, creó la pieza *Smothering Dreams* (1981) [Fig. 3], una reconstrucción dramatizada de una emboscada en la que fallecieron sus entonces compañeros, mezclada con escenas que evocan la memoria de su infancia, exponiendo la realidad de la guerra lejos de la narrativa oficial en uno de los primeros testimonios personales del conflicto²⁹.



FIG. 3. SMOTHERING DREAMS (1981)

DAN REEVES

Con el paso de las décadas, el retrato y la reflexión sobre los conflictos armados se ha convertido en un tema habitual entre los video artistas, y pueden encontrarse ejemplos contemporáneos como es el caso de la obra *The Sniper* (2007) de la artista bosnia Adela Jušić. En ella, Jušić presenta dos imágenes superpuestas, una mano dibujando —un gesto relacionado con la inocencia de la infancia— y un retrato de su padre. Al mismo tiempo que la mano dibuja un círculo rojo, una voz de mujer declama una lista —el resultado de las víctimas de su padre, francotirador durante la guerra de Bosnia en 1992—, conforme se acerca el final, el círculo rojo cubre por completo el ojo derecho del padre, a la vez que la voz resuelve el misterio con un comentario final: “tres de diciembre, mi padre francotirador recibe el disparo de otro francotirador en el ojo derecho”; la narrativa impersonal de la guerra y la enumeración de bajas contrasta con el relato personal y emocional de la artista³⁰.

Otro de los movimientos socio-políticos más explorados en el videoarte es sin duda el feminismo. La accesibilidad de la tecnología del video, especialmente tras la comercialización de las cámaras Sony Portapak³¹ en 1965³² permitió a artistas como Shigeeko Kubota o Martha Rosler crear piezas de temática feminista, cuyo impacto habría sido menor en otros medios tradicionalmente dominados

28 Baigorri Ballarín, *Vídeo: Primera Etapa*, 34.

29 Elwes, *Vídeo Art, A Guided Tour*, 38.

30 Laura Leuzzi, Elaine Shemilt, y Stephen Partridge, eds., *Enva: European Women's Video Art in the 70s and 80s* (Herts: John Libbey Publishing, 2019), 65.

31 Un *Portapak* es un sistema de grabación analógica de cinta de vídeo autónomo que funciona con pilas, y que podía ser transportado y manejado por una sola persona. Aunque grababa con una calidad inferior a la de las cámaras de estudio de televisión, el *Portapak* fue adoptado por profesionales y aficionados como un nuevo método de grabación de vídeo. El primer sistema *Portapak*, el *Sony DV-2400 Video Rover* de 1967 era un conjunto de dos piezas que consistía en una videocámara de vídeo compuesto en blanco y negro y una unidad de grabación de cinta de vídeo de 1/2", que necesitaba de un magnetoscopio para reproducir el vídeo. Tras la introducción del *Video Rover* por parte de Sony, muchos otros fabricantes comenzaron a vender sus propias versiones de la tecnología *Portapak*, haciendo accesible el video a escala global.

32 Lovejoy, *Postmodern Currents*, 193.

por el género masculino³³. Por su novedad y falta de connotaciones culturales en ese momento, así como por la facilidad de manejar el medio, que no requería de más de una persona³⁴, el video se convirtió en una herramienta alternativa para los colectivos de mujeres feministas³⁵ —pese a ello, las primeras exhibiciones de video, por ejemplo, la organizada en 1970 por Willoughby Sharp en Nueva York, incluían solo autores hombres³⁶—. En las propias palabras de Shigeko Kubota:

Men think: “I think, therefore I am”. / I, a woman, feel: “I bleed, therefore I am”. / Recently I’ve bled... ten thousand feet of half inch tape, every month. Man shoots me every night... I can’t resist. I shoot him back in broad daylight with a vidicon or tivicon, taping in overexposure. / Video is Vengeance and Victory of Vagina. (sic)³⁷

//Los hombre piensan: “Pienso, luego existo”. / Yo, una mujer, siento: “Sango, luego existo”./ Recientemente he sangrado... diez mil pies de cinta de media pulgada, cada mes. El hombre me dispara cada noche... yo no me puedo resistir. Le filmo a plena luz del día con un vidicón o un tivicón, grabando en sobreexposición. / El video es la Venganza y la Victoria de la Vagina.//

Fueron de hecho las mujeres las que favorecieron y posibilitaron en gran medida muchos de los eventos y publicaciones en torno al video en sus comienzos; mujeres como Steina Vasulka y Susana Milano que organizaban en The Kitchen —un centro pionero de experimentación artística del que trataremos ampliamente más adelante— el festival *Women’s Video Festival*, mientras que otras como Phyllis Gershuny y Beryl Korot dirigían publicaciones fundamentales como la revista *Radical Software*³⁸, una de las primeras publicaciones académicas especializadas en video³⁹. En este contexto, las mujeres video artistas reflexionaron en torno a temas comunes a la experiencia femenina, empleando en ocasiones metáforas y recursos estéticos similares; muchas de las obras estaban relacionadas con las teorías feministas y movimientos sociales de la época, atacando las estructuras de poder masculinas del mundo del arte y de la educación artística⁴⁰.

La televisión era en las décadas de 1960-1970 el mayor campo de diseminación de imágenes culturales sobre las mujeres, tal como explica Catherin Elwes en su obra *Video Art: A Guided Tour*, el video, por tanto, era la herramienta adecuada para la reflexión sobre la autorrepresentación, y para iniciar la lucha contra los estereotipos, generando una nueva percepción sobre la mujer⁴¹. Lo instantáneo del video y la capacidad para la observación del propio cuerpo atrajo a las artistas, que comenzaron a crear obras autobiográficas, desde la intimidad de sus casas y estudios. En estas obras, el cuerpo

33 Meigh-Andrews, *A History of Video Art*, 8.

34 Leuzzi, Shemilt, y Partridge, *Enva*, xiii.

35 Lovejoy, *Postmodern Currents*, 202.

36 Leuzzi, Shemilt, y Partridge, *Enva*, ix.

37 Traducción propia. En: Ibid.

38 Su contenido puede consultarse actualmente en internet gracias a la Fundación Daniel Langlois en la web <https://www.radicalsoftware.org/e/index.html>.

39 Douglas Davis y Allison Simmons, *The New Television: A Public and Private Art* (Cambridge: MIT Press, 1977), 96-101, <https://bac-lac.on.worldcat.org/oclc/900395991>.

40 Leuzzi, Shemilt, y Partridge, *Enva*, 1.

41 Elwes, *Video Art, A Guided Tour*, 41.

femenino se establece como espacio creativo hasta entonces sexualizado y utilizado para el placer masculino y ahora apropiado. Este es el caso por ejemplo de las primeras creaciones videográficas de Nan Hoover, en los años 70, en las que utiliza el primer plano para crear videos de su propio cuerpo que aparece fragmentado, despojado de sensualidad. Destacan entre su producción la pieza *Movements in Light* (1975) [Fig. 4], en la que mueve despacio su cuerpo, que aparece representado de forma fragmentada, creando formas abstractas propiciadas por el uso de fuertes luces; o la conocida *Landscape* (1983), obra heredera de otras muchas anteriores en la que la artista muestra su propia mano en un característico primer plano frente a un fondo azul. De esta forma, el cuerpo femenino pierde su connotación sexual, es simplemente un autorretrato de la artista y su herramienta principal de trabajo⁴².

El autorretrato y la exploración de la identidad personal fue uno de los temas más recurrentes en las producciones feministas, la confrontación de la propia imagen aparece en numerosas obras, como en la paradigmática *A Phrenological Self-portrait* (1977) de la artista sueca Marianne Heske. En ella la artista se enfrenta a una grabación de su propia imagen en un televisor, un dispositivo que se presenta como espejo, pero cuyo reflejo no es real, sino fabricado en el pasado. En el video, Heske enumera las partes del cerebro estudiadas en la frenología⁴³, la Heske “real” repite las mismas palabras mientras dibuja la localización de cada parte en el rostro del televisor; lo que parece un diálogo real se ve perturbado por los momentos en que la artista se adelanta a lo que dice su versión videográfica, alertándonos de que la interacción no es más que una ilusión. A través del análisis de sus propias características faciales, Heske pretende provocar una reflexión en relación con el control ejercido por los hombres sobre el comportamiento humano, y sobre la relatividad de los constructos que en el pasado se consideraron científicos⁴⁴. Muchos de estos videos se apoyan de manera fundamental en el audio, las voces de las mujeres, que transmiten el significado de las obras, especialmente cuando el cuerpo no aparece. En estos casos, el componente auditivo del video se convierte en el único canal de comunicación, eliminando en ocasiones incluso el propio lenguaje, y sustituyéndolo por sonidos primitivos; este es el caso por ejemplo de la obra *Duet* (1972) de Joan Jonas en la que la artista aúlla a su propia imagen en un televisor [Fig. 5].

La vida privada fue otro de los temas recurrentes en estas producciones, que buscaban dar una respuesta disruptiva al retrato de la vida de las mujeres en las campañas publicitarias televisivas: mujeres sonrientes cuyo propósito en la vida era la maternidad y el hogar. Uno de los mejores ejemplos de estas obras de videoarte feminista es la icónica pieza *Semiotics of the Kitchen* (1975) de Martha Rosler, una parodia de una demostración culinaria televisiva en la que nombra y muestra todos los utensilios típicos de la cocina por orden alfabético, con agresivos e inquietantes gestos con los que reivindica su frustración como mujer ante la opresión del trabajo doméstico [Fig. 6].

42 Leuzzi, Shemilt, y Partridge, *Enva*, 9.

43 La frenología es una teoría desarrollada por el neuroanatomista Franz Joseph Gall a finales del siglo XVIII que establece una relación entre la fisonomía y la craneometría y el comportamiento y aptitudes mentales del ser humano. Es considerada como la primera pseudociencia y ha sido fuertemente desacreditada desde entonces, por considerar que se empleaba para justificar conductas racistas y sexistas.

44 Leuzzi, Shemilt, y Partridge, *Enva*, 13-15.



FIG. 4. MOVEMENTS IN LIGHT' (1975-76)NAN HOOVER



FIG. 5. DUET (1972)JOAN JONAS



FIG. 6. SEMIOTICS OF THE KITCHEN (1975) MARTHA ROSLER

Otro interesante ejemplo sería la pieza *It's 3 a.m.* (1991) de la artista Vivienne Dick, un video de un minuto de duración en el que la artista aparece fumando y bebiendo a horas intempestivas, despierta por el llanto de su hijo en un reflejo de la desaparición de las mujeres jóvenes de la sociedad tras la maternidad⁴⁵. Tanto si se trata de describir experiencias sociales y biológicas de las mujeres, como de negar el esencialismo y disipar los mitos de la “naturaleza” femenina, las artistas feministas que trabajan con el vídeo desplazan la lente distorsionadora de la cultura patriarcal, especialmente encarnada por la televisión.



FIG. 7. THEY ARE LOST TO VISION ALTOGETHER (1989) TOM KALIN

se crearon importantes obras de video como *They are lost to vision altogether* (1989) del Tom Kalin [Fig. 7] o *DiAna's Hair Ego: AIDS Info Upfront* (1989) de Ellen Spiro. En la primera, Kalin presenta un relato erótico de las comunidades LGBTIQ+, como protesta por la criminalización de la no heterosexualidad en los EEUU tras la aprobación de las conocidas como *Helms AIDS Amendments* en 1987, que resultaron en la adición del VIH en la lista de enfermedades para negar el acceso de turistas e inmigrantes al país, y la prohibición del uso de los impuestos para financiar campañas de información sobre el sida. En la segunda, Spiro retrata la fundación y desarrollo de la *South Carolina AIDS Education Network*, que comenzó en el salón de belleza de DiAna DiAna, peluquera y activista afroamericana. Ante la falta de ayudas públicas, y viendo que la enfermedad afectaba con especial dureza a la población negra, DiAna y su pareja la Dra. Bambi Gaddist educan a su comunidad a través de los salones de belleza locales. A partir de estas obras de videoarte, se creó todo un género cinematográfico, conocido como *queer film*, muy prolífico durante los años 90⁴⁶.

45 Elwes, *Video Art, A Guided Tour*, 42.

46 Kate Horsfield, «Busting the Tube: A Brief History of Video Art», en *Feedback: The Video Data Bank Catalog of Video Art and Artist Interviews*, ed. Kate Horsfield y Lucas Hildebrand (Filadelfia: Temple University Press, 2006), 7.

Otro importante proyecto al respecto fue *AIDS Cable Project/Toronto: Living with AIDS*, organizado por los videoartistas Michael Balser y John Greyson y que se retransmitió en la televisión por cable canadiense en 1990. Dentro del programa encontramos obras muy diversas, acerca de los efectos del sida y la situación de las personas queer en diferentes comunidades —lesbianas, personas homosexuales de los pueblos originarios, comunidades de ascendencia asiática...— aunando las voces de activistas, artistas y personas afectadas por la enfermedad. Desgraciadamente, las obras no cumplían con los estándares televisivos, y el programa fue suspendido eventualmente ante las protestas de una sociedad sexista, racista y homófoba; aun así, se trata de un importante ejemplo del uso activista del video.



FIG. 8. MASS OF IMAGES (1978) ULYSSES JENKINS

La comunidad de artistas racializados, por su parte, trataron temas relacionados con las políticas postcoloniales, el racismo institucional o la identidad racial. Este es el caso por ejemplo del artista Ulysses Jenkins, profundamente escéptico ante cualquier intento de representar positivamente a las personas negras mediante el lenguaje visual dominante. En su obra *Mass of Images* (1978) [Fig. 8], Jenkins busca, por el contrario, afirmar lo que la negritud no es a través de un retrato sin concesiones de lo que históricamente ha sido. Interpretando a un hombre hosco en silla de ruedas, el artista sale de detrás de una pila de televisores, repitiendo una y otra vez la frase: “No eres más que una masa de imágenes que has llegado a conocer, de años y años de programas de televisión”, mientras se suceden fotogramas racistas tomados del cine estadounidense. En todos estos casos, el video se convierte en un arma de mediación social, capaz de representar y crear comunidades⁴⁷.

El activismo en relación con el videoarte no se limita ni a los países occidentales ni al pasado. Pese a que la mayoría de las obras artísticas mencionadas en las grandes antologías del video pertenecen a occidente—especialmente a Estados Unidos y Europa—, en los últimos treinta años el video se ha consolidado como disciplina y se ha convertido en un fenómeno global⁴⁸; en estos contextos diversos, el video se sigue empleando como una herramienta artística de espíritu activista⁴⁹.

Encontramos así importantes ejemplos en otras zonas geográficas como es el caso de Zhang Peili, quien creó en 1987 la primera obra de videoarte en China para el evento *Huangshan Conference on Modern Art*. La pieza *30x30* (1987) es un trabajo icónico en el que se muestra al autor destruyendo un espejo de 30x30 cm —aproximadamente las dimensiones de un televisor pequeño— y recomponiéndolo de nuevo, en un ciclo que dura unas tres horas. Visualmente, la obra ofrece una perspectiva directa y fija de la actividad. El artista se sienta con las piernas cruzadas en el suelo, y vemos su rostro en el reflejo

47 Janine Marschessault, ed., *Mirror Machine: Video and Identity* (Toronto: YYZ Books, 1995), 233-36, <http://archive.org/details/mirrormachinevid0000unse>.

48 Meigh-Andrews, *A History of Video Art*, 246.

49 Horsfield, «Busting the Tube: A Brief History of Video Art», 8.

del espejo, con expresión concentrada. Sus manos están protegidas con guantes de látex blancos, un motivo que se repite a lo largo de su obra y que simboliza el control institucional del gobierno chino; a través de esta obra, Peili trata de generar una conciencia del paso del tiempo, en sus propias palabras:

I wanted to produce something that would make people feel bored and perturbed, something that would, in its very concept, lack the ability to incite cheerful emotion, something that could make the viewer become conscious of the existence of time.⁵⁰

//Quería producir algo que hiciera que la gente se sintiera aburrida e inquieta, algo que, en su misma concepción, careciera de la capacidad de incitar emociones alegres, algo que pudiera hacer que el espectador se hiciera consciente de la existencia del tiempo.//

Durante los 90, el artista chino realizaría numerosos videos, de entre los que destacan, por ejemplo, *Water: Standard Edition of Cihai Dictionary* (1991), una grabación en la que una presentadora de noticias lee varias definiciones del diccionario sobre la palabra “agua”. La presentadora era en ese momento

la cara más conocida del entorno televisivo — fue quien narró los disturbios de Tiananmen—, a través de la deslocalización de su discurso, el artista genera un sentimiento de incongruencia en el espectador, se apropia de los tonos informativos del gobierno y pone de manifiesto el poder de la oratoria oficial.



FIG. 9. TURBULENT (1998) SHIRIN NESHAT

En esta época encontramos también importantes artistas en oriente medio, como es el caso de la video artista Shirin Neshat, pionera en la exploración de temas como el islam, y la vida de las mujeres musulmanas⁵¹. Destaca de entre su producción la obra *Turbulent* (1998) [Fig. 9], una doble proyección en blanco y negro; en una de las pantallas, la artista muestra un auditorio vacío, en

otra el mismo auditorio lleno, ocupado sólo por hombres vestidos de forma idéntica. En el auditorio lleno entra un hombre que comienza a cantar una canción persa tradicional, en el vacío, otra persona contempla el espacio. Cuando el cantante masculino termina su actuación, se aleja de la audiencia y acerca la oreja al micrófono, tratando de escuchar lo que ocurre en la otra sala, en la que la cámara se mueve para revelar a una mujer, que comienza a cantar en ese momento; la pieza es una clara crítica al privilegio masculino en la sociedad iraní. Tras *Turbulent*, Neshat continua la exploración de

50 Traducción propia. En: Guggenheim Museum, «Water: Standard Version from the Cihai Dictionary by Zhang Peili», The Guggenheim Museums and Foundation, accedido 11 de julio de 2022, <https://www.guggenheim.org/audio/track/water-standard-version-from-the-cihai-dictionary-by-zhang-peili>.

51 Lindsey Moore, «Frayed Connections, Fraught Projections: The Troubling Work of Shirin Neshat», *Women: A Cultural Review* 13, n.º 1 (enero de 2002): 1, <https://doi.org/10.1080/095740400210122959>.

estas temáticas en otras dos obras, *Rapture* (1999) y *Fervor* (2000)⁵², que contienen elementos estéticos similares a la primera —dualismo cromático, claroscuro y espacios segregados—. Al igual que en *Turbulent*, en *Rapture* la artista presenta dos pantallas en muros opuestos, en un lado los hombres se mueven con normalidad en un entorno arquitectónico, en el otro, las mujeres caminan por un desierto completamente cubiertas; mientras los hombres realizan acciones mundanas, las mujeres cantan y rezan en un entorno hostil. En *Fervor*, de nuevo encontramos dos protagonistas y dos imágenes paralelas, un hombre y una mujer se dirigen a presenciar el discurso de un mulá, un doctor de la ley coránica, sobre la castidad; los protagonistas, pese a las miradas y gestos que implican sus sentimientos mutuos, permanecerán siempre separados.

Lejos de desaparecer, el video reivindicativo sigue activo hoy en día, y ha sido premiado en los últimos años dentro de los circuitos artísticos de prestigio. Este es el caso por ejemplo de los artistas Meriem Bennani, Khalil Joseph o el colectivo Karrabing Film Collective, que han sido premiados en el certamen Eye Art & Film Prize, en Ámsterdam, o de los video artistas galardonados en los premios Turner, en Reino Unido, ambos celebrados anualmente y reconocidos entre los más prestigiosos en relación con el arte contemporáneo.

Combinando una gran gama de imágenes apropiadas, grabadas y de creación propia a través de animación 3D, la artista Meriem Bennani, de origen marroquí, reflexiona en torno al poscolonialismo y la inmigración con un toque de realismo mágico; de entre su obra, destacan *MISSION TEENS: French School in Morocco* (2019) [Fig. 10] o *2 Lizards* (2020). En la primera, la artista reúne a un grupo de estudiantes del Lycée Descartes, un instituto francés en Rabat. Inspirada en las películas de adolescentes y los *reality shows*, el documental de ficción sigue a los estudiantes en su vida cotidiana, recogiendo sus impresiones del sistema educativo en el que se encuentran, heredado de los tiempos colonialistas y reservado a las élites sociales. La artista, representada a través de un avatar animal, investiga la formación de la identidad individual en un mundo entre dos culturas.



FIG. 10. MISSION TEENS: FRENCH SCHOOL IN MOROCCO (2019) MERIEM BENNANI

52 Meigh-Andrews, *A History of Video Art*, 249-51.

En la segunda, Bennani colabora con Orian Barki en un relato del desarrollo de la pandemia del COVID-19 en Nueva York. Con su característica mezcla de entornos grabados y personajes en 3D, las dos lagartas protagonistas transmiten a la perfección las emociones del aislamiento, la ansiedad y las protestas, pero también los inesperados momentos de conexión y la solidaridad.

Seguidamente, Kahlil Joseph destaca por sus video instalaciones en las que explora la cultura afroamericana en los Estados Unidos, denunciando los clichés y estructuras de poder de medios de comunicación de masas, continuando la tradición de otros muchos video artistas de origen afroamericano. De entre su amplia producción, destaca la obra *BLKNWS* (2018), una mezcla de grabaciones del artista, imágenes apropiadas y material extraído de las redes sociales para crear un retrato de la vida afroamericana que se compone de imágenes de la cultura pop y de la vida cotidiana; la imagen, dividida en dos y configurada a modo de noticiario, fragmenta la narración y aporta un componente poético y surrealista.

Karrabing Film Collective por su parte, es un grupo de indígenas australianos cuyas obras videográficas reflexionan acerca de la realidad de su comunidad con el objetivo de reparar la relación entre su pueblo, su historia, sus tradiciones y su cultura. Para ello, emplean una combinación entre cine, arte y documental, con una narración directa, evidenciando ante el espectador la compleja red de relaciones que componen su sociedad —afectada por la nuestra—, y el impacto que las empresas mineras mundiales, el racismo burocrático, el cambio climático y la violencia de la colonización tienen en su comunidad, creando historias que se encuentran entre los límites de la realidad y la ficción. En la obra *The Mermaids* (2018), el colectivo muestra un mundo tóxico, envenenado por las personas blancas, en el que son necesarias las máscaras y los trajes de protección; en esta distopía, los supervivientes experimentan con los niños indígenas, los únicos capaces de sobrevivir en el mundo exterior. El paralelismo con la historia real de Australia provoca en el espectador una reflexión sobre los abusos coloniales, la destrucción ecológica y el reparto de la responsabilidad⁵³. En *The Family and the Zombie* (2021), se muestra a los niños indígenas jugando en un campo, que poco a poco se convierte en un vertedero; la obra denuncia los peligros de la cultura occidental de consumo y se exhibe en una sala llena de objetos desechados como coches, ruedas, televisores, etcétera.

El premio Turner, por su parte, seleccionó por primera vez a un video artista como ganador en el año 1996, el británico Douglas Gordon; desde entonces, seis de los ganadores hasta la fecha han sido video artistas⁵⁴. En el año 2018, de hecho, los cuatro nominados eran artistas de video, todos ellos con temáticas de activismo social. Destacaron así la ganadora Charlotte Prodger, cuya obra reflexiona sobre la independencia de Escocia y su identidad queer; y los otros tres artistas, Willis Thompson, con sus videos sobre la identidad negra y las desigualdades raciales; Naeem Mohaiemen con sus investigaciones visuales sobre el poscolonialismo en el sur de Asia, y Forensic Architecture,

53 Maggie Wander, «The Karrabing Film Collective: Talking Back to Ethnographic Media and Mineral Extraction in Australia», *Media Fields Journal*, n.º 15 (2020): 14, https://www.academia.edu/42905487/The_Karrabing_Film_Collective_Talking_Back_to_Ethnographic_Media_and_Mineral_Extraction_in_Australia.

54 Meigh-Andrews, *A History of Video Art*, 329.

un famoso colectivo de artistas cuyas obras —documentales audiovisuales de gran rigurosidad— trascienden la barrera de lo artístico y han llegado a ser empleadas en juicios relacionados con los derechos humanos de los habitantes de Palestina⁵⁵.

El recorrido por la producción video artística internacional no podía finalizar sin realizar un breve excursión sobre las características de la video creación después de Internet y las consecuencias estéticas que ha tenido sobre el video. Herederos de la Guerrilla TV⁵⁶ de los 70, y del espíritu anti mercantilista de Fluxus, el videoarte actual ha encontrado nuevas formas de cuestionar los conceptos de autoría a través de la creación de obras colectivas⁵⁷ y del uso de fragmentos audiovisuales privados, que se convierten en materia prima para obras de videoarte. Como destaca Meigh-Andrews en su libro *A History of Video Art*:

Desde que Internet se ha normalizado en nuestras vidas los artistas parecen no tener ya aquella prerrogativa de la ‘producción de imágenes’. Todo sujeto conectado, fotografía, graba y publica, difunde y comparte sus trabajos haciendo confluír ámbitos que hasta hace poco estaban, diferenciados como prácticas amateur o profesional. Los cuartos propios conectados se han convertido en estudios de grabación y de fácil acceso a herramientas de edición y distribución de obra audiovisual. No es el único territorio que se ha visto transformado con Internet, también las esferas de producción, recepción y distribución, antes separadas, hoy confluyen en la pantalla, de la misma manera que se erosionan ámbitos de lo público y lo privado o los de la presentación y representación subjetiva e identitaria en los fascinantes marcos de fantasía de toda una diversidad de dispositivos conectados y normalizados en nuestras vidas. Ciertamente que los artistas ya no tienen la ventaja de dominar en exclusividad las más habituales técnicas creativas, hoy accesibles a toda persona conectada con voluntad para aprender, pero también es verdad que hace tiempo que los artistas (al menos los que llamamos contemporáneos) no se caracterizan necesariamente por su dominio formal de una técnica, sino porque han elegido modos creativos frente a modos de domesticación⁵⁸ [sic].

En el primer caso, con respecto a la autoría colectiva, destaca la obra de Perry Bard, que gestiona su propia base de datos a la que cualquier individuo puede subir su contribución. A modo de coordinadora, Bard solicita los videos que necesita y crea a través del montaje lo que denomina *videos participativos*. Este es el caso de su pieza *Man with a Movie Camera: The Global Remake* (2010), donde en dos pantallas paralelas —una con imágenes originales y otra con las versiones enviadas por los participantes globales— recrea la famosa obra *The Man with a Movie Camera* (1929) de Dziga Vertov.

55 Michael Kimmelman, «Forensics Helps Widen Architecture’s Mission», *The New York Times*, 6 de abril de 2018, sec. Arts, <https://www.nytimes.com/2018/04/06/arts/design/forensic-architecture-human-rights.html>.

56 El término Guerrilla TV se refiere a un movimiento televisivo contracultural que surgió en la década de 1960 y 1970 en Estados Unidos. Se caracterizó por la producción de programas televisivos independientes, realizados con recursos limitados y con un enfoque crítico hacia los medios de comunicación tradicionales y la cultura dominante y se considera un antecedente importante en la lucha por la democratización de los medios de comunicación. Se tratará más extensamente en el capítulo siguiente, en relación con las dinámicas entre el videoarte y la televisión.

57 Antonio Jesús López Ocaña, «El Videoarte Español desde las Tácticas Queer. Discursos Políticos y Sociales a través de la Creación Audiovisual», en *VII Congreso Online Internacional sobre Arte y Sociedad*, ed. Juan Carlos Martínez Coll (VII Congreso Online Internacional sobre Arte y Sociedad. Arte de los Nuevos Medios: del 10 al 24 de octubre de 2018, Málaga: Universidad de Málaga, 2018), 10.

58 Meigh-Andrews, *A History of Video Art*.

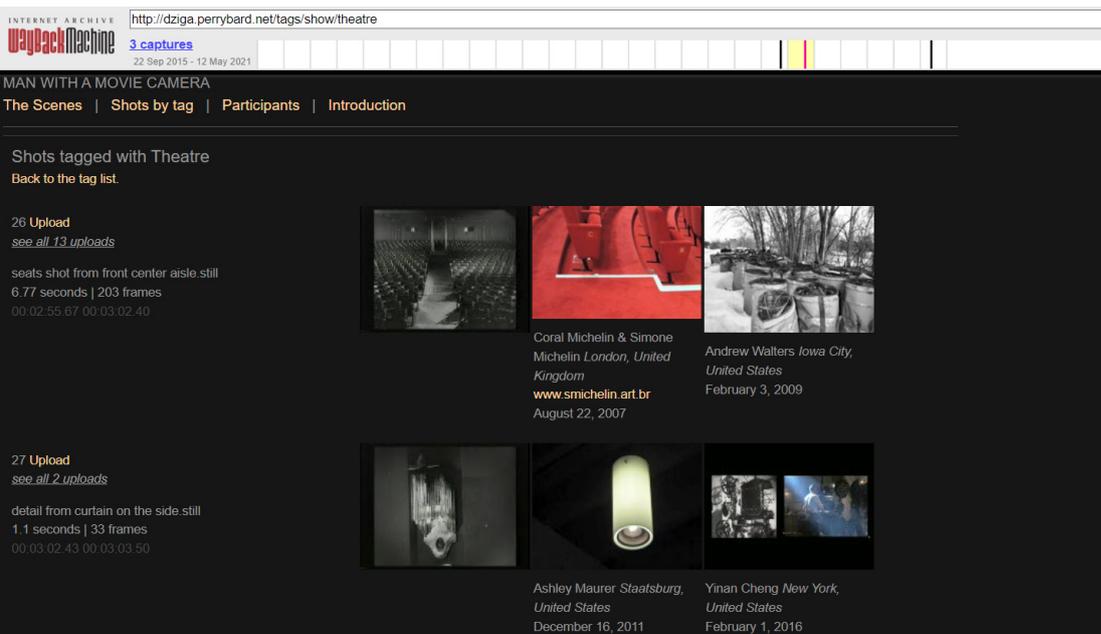


FIG. 11. CAPTURA DE LA WEB DE PERRY BARD EN INTERNET ARCHIVE



FIG. 12. MAN WITH A MOVIE CAMERA: THE GLOBAL REMIX (2010) PERRY BARD

El contraste entre la imagen fílmica en blanco y negro de Vertov, y las imágenes videográficas a color crea un trabajo intericónico, que muestra los cambios en las tecnologías de representación de imágenes en movimiento⁵⁹ [Fig. 11, 12].

59 Nina Gerlach, «Post-Medium Condition and Intericonic Art Theory: On the Self-Invention of Online Video Art», *Konsthistorisk Tidskrift/Journal of Art History* 83, n.º 1 (2 de enero de 2014): 28, <https://doi.org/10.1080/00233609.2014.894570>.

Por su parte, la apropiación de imágenes ya se había empleado como recurso en obras pioneras del video —cabe destacar por ejemplo la icónica obra *Techonology, Transformation: Wonder Woman* (1978) de la artista Dara Birnbaum— y siguió empleándose en los años 90 —por ejemplo, en la obra *24h Psycho* (1993) de Douglas Gordon—. Esta práctica, conocida como *found footage*, desnaturaliza o descontextualiza imágenes y las provee de nuevos significados a través de montajes creativos, que desafían los conceptos de autoría y propiedad ⁶⁰; los ejemplos de los últimos veinte años son numerosos. La mayoría de las obras *found footage* de videoarte creadas en torno a internet se centran en localizar patrones de comportamiento social. Para ello, existe una herramienta sin precedentes: la memoria colectiva global digital. Internet es una enorme base de datos de múltiples visiones, con una gran riqueza de puntos de vista, que a la vez convergen en experiencias comunes⁶¹; además, la red posibilita el papel del espectador como creador, que interactúa y participa en la creación de las obras.

Aparecen así artistas como Cory Arcángel, uno de los más conocidos en relación con la apropiación de imágenes en Internet, que emplea imágenes sustraídas de la red social YouTube, transformado en un archivo infinito donde cada video puede descargarse y emplearse en un remix, creando un diálogo crítico con el nuevo medio de masas⁶². Destacan entre sus obras *A Couple Thousand Short Films About Glenn Gould* (2007) [Fig. 13], la primera de sus piezas *found footage*, para las que localiza y entrelaza



FIG. 13. A COUPLE SHORT FILMS ABOUT GLENN GOULD (2007)
CORY ARCANGEL

60 Elijah Horwatt, «A Taxonomy of Digital Video Remixing: Contemporary Found Footage Practice on the Internet», en *Cultural Borrowings: Appropriation, Reworking, Transformation*, ed. Iain Robert Smith, vol. Issue 15 (Nottingham: Scope: An Online Journal of Film and Television Studies, 2009), 76, http://clublum.com/images/Scope-Cultural_Borrowings_Final%20clublum.pdf#page=88.

61 Elena López Martín y Borja Morgado Aguirre, «Estrategias Artísticas del Videoarte y Otras Imágenes Móviles en la Cibercultura del Siglo XXI: El Caso de un Youtube Intervenido e Interventor», *Arte y Políticas de Identidad* 9 (2013): 174.

62 Horwatt, «A Taxonomy of Digital Video Remixing: Contemporary Found Footage Practice on the Internet», 76.

videos públicos en un único video empleando un software creado por él mismo. Los videos, un total de 2000 clips, muestran las actuaciones de músicos amateur que se suceden recreando las famosas *Variaciones Goldberg* de Johann Sebastian Bach al estilo del pianista Glenn Gould, quien producía sus discos uniendo fragmentos de diferentes grabaciones. Con un método y estética similar encontramos las obras *Drei Klavierstücke op.11* (2009) y *Paganini Caprice No. 5* (2011), creadas a partir de videos de gatos tocando el piano y tutoriales de guitarra eléctrica respectivamente⁶³.

El uso de YouTube como repositorio de imágenes también es típico de la obra de Nia Burks, y sus conocidas piezas *Pretty or Ugly* (2012) y *Official Grind* (2012). El primero presenta una serie de videos donde diversas niñas aparecen frente a la cámara preguntando al espectador si son feas o no, el segundo muestra una colección de videos en los que diferentes hombres se mueven al son de la música en actitud sexual; a través de estas obras, Burks pretende desvelar patrones sociales de comportamiento⁶⁴.

Los repositorios públicos de imágenes fotográficas también han sido empleados como fuente para la creación de videoarte, como es el caso del artista Guthrie Lonergan y su pieza *Artist Looking at Camera* (2006), para la que emplea fotografías de la base de datos Getty Images. Tras una búsqueda con las palabras “artist looking at camera”, el artista genera un montaje *do it yourself* de imágenes de diversos orígenes (comercial, documental...). Con una estrategia similar, cabe destacar también la obra *A Short Film About War* (2010) de los artistas Jon Thomson, Alison Craighead y Steve Rushton, en el que el usuario visualiza dos pantallas en las que se suceden imágenes y textos sobre conflictos bélicos, invitando a la reflexión sobre la violencia de la guerra [Fig. 14]. Para la creación de la pieza, los artistas emplearon imágenes de la red social Flickr, así como de blogs personales, con la intención de encontrar puntos en común entre un elevado número de personas, para demostrar que por diversa que sea nuestra procedencia, compartimos una cantidad innumerable de preocupaciones y comportamientos⁶⁵. Finalmente, cabe destacar el caso de Eva y Franco Mattes y su obra *The Others* (2011), creada mediante imágenes robadas de los ordenadores personales ajenos mediante un programa de transferencia de archivos [Fig. 15]. A medida que el video avanza, los artistas consiguen atrapar al espectador en una conducta voyerista, que evoca a la que mantenemos en las redes sociales⁶⁶.

En conclusión, la importancia de la faceta activista del videoarte se ha mantenido presente desde los inicios de esta forma de expresión hasta la actualidad. El videoarte ha sido utilizado como una herramienta reivindicativa y comprometida en el contexto sociopolítico, permitiendo a los artistas abordar temas sociales y políticos relevantes. El colectivo Fluxus, junto con otros artistas y colectivos contraculturales, desempeñaron un papel fundamental en el desarrollo y expansión del videoarte como

63 Ryan Alexander Diduck, «Cory Arcangel, *Power Points*», *The Senses and Society* 9, n.º 2 (julio de 2014): 248-52, <https://doi.org/10.2752/174589314X13953118735020>.

64 Martín y Aguirre, «Estrategias Artísticas Del Videoarte Y Otras Imágenes Móviles En La Cibercultura Del Siglo XXI», 170.

65 Ibid., 169.

66 Lauren Cornell et al., *Mass Effect: Art and the Internet in the Twenty-First Century* (Cambridge, MA, USA: MIT Press, 2015), 427, <http://ebookcentral.proquest.com/lib/bibliotecaupves-ebooks/detail.action?docID=4093117>.

una disciplina artística independiente, pero el videoarte activista no se limita a países occidentales ni al pasado, sino que ha crecido y se ha convertido en un fenómeno global en las últimas décadas. En la actualidad, el videoarte activista sigue siendo relevante y reconocido en la escena artística internacional. Los artistas contemporáneos continúan utilizando el video como una herramienta poderosa para generar conciencia, reflexión y crítica en la sociedad. La tecnología digital y la accesibilidad de las herramientas de producción audiovisual han democratizado la creación y distribución de videos, permitiendo una mayor diversidad de voces y perspectivas. El videoarte activista ha demostrado su capacidad para desafiar normas, visibilizar realidades y promover el cambio social en diferentes contextos culturales y geográficos. A través de la expresión visual, los artistas han utilizado el videoarte como una forma de activismo, generando un impacto significativo en la sociedad contemporánea.



FIG. 14. A SHORT FILM ABOUT WAR (2010) JON THOMSON, ALISON CRAIGHEAD & STEVE RUSHTON



FIG. 15. THE OTHERS (2011) EVA Y FRANCO MATTES

1.2. VIDEOARTE EN ESPAÑA: DESARROLLO Y SINGULARIDADES

A finales de la década de los 70, Eugeni Bonet escribe lo siguiente:

Redacto estas páginas cuando estamos a punto de abandonar la década de los setenta; observando de forma retrospectiva lo que ha sido la situación del vídeo en España, podemos encontrar a lo largo de estos años diversos indicios de una incipiente actividad, centralizada básicamente en Catalunya. Pero la incipiencia ha sido permanente, y a la hora de hacer balance no podemos decir en modo alguno que haya existido un verdadero *sector vídeo*. Sí ha habido experiencias y tentativas aisladas o esporádicas, iniciativas por parte de grupos minúsculos y un cierto número de realizaciones a nivel personal. Todo ello condicionado a una total ausencia de infraestructura (tecnológica, organizativa, informativa, institucional, etcétera).⁶⁷

Unos años más tarde, en otro texto perteneciente al catálogo de la exposición *Señales de Vídeo: Aspectos de la Videocreación Española de los Últimos Años*, comisariada por él mismo para el actual Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, afirma:

En muchos aspectos, puede decirse que el vídeo español actual (aunque decir esto sea una abstracción) no chirría en absoluto si se establece su comparación con aquello que suele llamarse el «panorama internacional» [...] Es más, cuando se le ha hecho correr mundo a tal o tal otro lote dignamente representativo del vídeo español, me consta que muchas veces se ha apreciado su sintonía con los planteamientos estéticos y preocupaciones temáticas vigentes en esas otras latitudes visitadas [...].⁶⁸

A través de sus textos, el autor —escritor, comisario y artista especializado en cine y vídeo— establece una trayectoria del videoarte español que se inicia con un comienzo tardío con respecto al panorama internacional, consecuencia de la situación política y económica del país en los años sesenta y setenta⁶⁹. Estas condiciones específicas dificultaron notablemente el acceso a los medios de producción videográficos en los primeros años de experimentación internacional; una vez superadas, los colectivos de vídeo artistas españoles destacaron por la calidad de sus obras, representativas del clima social nacional, y comparables en relevancia a las internacionales, compartiendo sin duda la intencionalidad reivindicativa y muchas de las temáticas activistas como el género, analizadas en el apartado anterior.

⁶⁷ Eugeni Bonet, *En torno al vídeo* (Universidad del País Vasco, 2010), 241.

⁶⁸ Eugeni Bonet, «Medida Vectorial de las Formas de Onda de Sucesivas Señales de Vídeo y otras Observaciones Anexas para un Libro-Registro de Herramientas, Reparaciones y Mantenimiento.», en *Eugeni Bonet. Escritos de vista y oído*, de Eugeni Bonet (Barcelona: MACBA, Museu d'art contemporani de Barcelona, 2014), 23.

⁶⁹ Nos referimos en concreto a la dictadura franquista (1939-1975) y a las crisis del petróleo de los años setenta, que afectaron a la economía española hasta entrada la década de los ochenta. En: Carlos Trigueros y Nekane Aramburu Gil, *Caras B de la Historia del Videoarte en España* (Madrid: Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo, 2011), 23.

Mientras los artistas internacionales iniciaban sus experimentos videográficos, y las cámaras Sony Portapak se popularizaban en los Estados Unidos, la década de 1960 en España no fue propicia para el desarrollo del audiovisual electrónico. Previamente a la llegada del video, el país se encuentra sumido en la dictadura franquista, y la creatividad en la esfera de la imagen en movimiento se realiza con técnicas fílmicas, especialmente en los formatos 16 y 8 mm, con piezas que viven en la frontera entre el cine, la publicidad y el arte, como por ejemplo el corto *Operación H* (1963) dirigida por Néstor Basterretxea. La obra, actualmente en la colección del Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía⁷⁰ es sin duda un audiovisual experimental, una representación abstracta y rítmica de las fábricas de las Industrias Huarte, cuyo dueño encargó la obra a Basterretxea como metraje publicitario, y que contó con la participación de otros artistas como Jorge Oteiza o Luis de Pablo. El apoyo de grandes mecenas en estas primeras etapas resultó fundamental para el desarrollo de las segundas vanguardias en nuestro país, de entre ellos destaca precisamente Juan Huarte Baumont, un personaje clave que fue mucho más que un simple propietario industrial, y se estableció como uno de los coleccionistas más importantes, contribuyendo sin duda al desarrollo del audiovisual artístico en España.

En el ámbito internacional hemos destacado a Fluxus como colectivo artístico fundamental para el desarrollo del video en los Estados Unidos y Alemania, la cantidad de miembros de Fluxus y su actividad nos lleva a preguntarnos por la relación de los artistas nacionales con el colectivo, y por los efectos que pudo tener en nuestro país. En efecto, algunos artistas españoles tuvieron relación puntual con Fluxus, especialmente en los años setenta —John Cage fue uno de los invitados a los Encuentros de Pamplona en el año 1972, y Wolf Vostell se mudó con su familia al pueblo cacereño de Malpartida, donde fundaría su propio museo en 1974—, sin embargo, ninguno llegó a formar parte del grupo de forma oficial. A pesar de esto, el espíritu reivindicativo y liberador de Fluxus tuvo un eco directo en las obras y acciones del colectivo Zaj, fundado en 1964 por los artistas Juan Hidalgo, Walter Marchetti y Ramón Barce y al que se incorporó en 1967 la legendaria artista Esther Ferrer⁷¹; pero no tanto con respecto al uso del video, que fue en todo caso esporádico y documental, más que empleado como medio artístico *per se*. Habría que esperar a finales de los años sesenta, para que se produzcan las primeras muestras de creación en video electrónico en nuestro país, primero bajo la autoría de Domingo Sarrey, artista experimental de la imagen y su obra *Cuadrats* (1968) realizada en el Centro de Cálculo de la Universidad Complutense de Madrid, un video generado con un ordenador IBM que homenajeaba la obra de Piet Mondrian⁷², y un año después con las obras *Daedalus Video* (1969), de los hermanos Joan y Oriol Duran Benet y *Primera Muerte* (1969), realizada por un colectivo de 4 artistas: Ángel Jove, Silvia Gubern, Jordi Gali y Antoni Llena, éstas ya procedentes de una grabación [Fig. 16]. La primera era una instalación experimental que constaba de varios monitores y un sistema de circuito cerrado de cámaras que fue expuesta en unos de los encuentros realizados por

70 De ahora en adelante aparecerá también en el texto como MNCARS.

71 Ana María Sedeño Valdellós, ed., *Historia y Estética del Videoarte en España* (Salamanca: Comunicacion Social, 2011), 47.

72 Francisco José Gómez Díaz, «Videoarte Monocanal en España (2005-2015): Cambios Narrativos y Tecnológicos» (<http://purl.org/dc/dcmitype/Text>, Madrid, Universidad Complutense de Madrid, 2017), 95, <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=122966>.

los Duran Benet sobre cine experimental⁷³. La segunda era una grabación de la vida de los artistas en su propio piso, que se realizó de forma espontánea y se mostró en un evento en el Colegio de Arquitectos de Cataluña. Al mismo tiempo, esta intervención también se registró y pasó a formar parte de la obra; finalmente, en 1970, se le añadió la música de la canción *Let it Be* de los Beatles⁷⁴.



FIG. 16. PRIMERA MUERTE (1969) ÁNGEL JOVE, SILVIA GUBERN, JORDI GALI & ANTONI LLENA

Con la entrada de los años setenta, se desarrolla lo que Bonet ha denominado la etapa del “vídeo pobre de necesidad”, con experimentos videográficos minoritarios causados por el difícil acceso a los equipos — pese a que se empieza a distribuir en España la Sony Portapak, con varios años de retraso con respecto a otros países— y por el exilio de numerosos artistas como Antoni Muntadas, Francesc Torres y Eugènia Balcells⁷⁵. El acceso a los equipos en nuestro país era “difícil e infrecuente”, como señala Bonet en otro de sus textos, por lo que estos artistas que trabajaban fuera de España se convirtieron en el paradigma de la creación videográfica nacional; su estatus de artistas consolidados, previamente incluso a su uso del video, hizo que sus obras videográficas formasen parte

de los grandes circuitos artísticos internacionales. Revisitando las obras de estos pioneros del video español su relación con el activismo social se hace evidente: Muntadas y su crítica a los medios de comunicación, Torres y sus instalaciones que reflexionan en torno a la memoria, el poder y la guerra civil, Balcells y su deconstrucción feminista de la imagen mediática de las mujeres⁷⁶, sus obras están sin duda a la altura de las propuestas internacionales del momento.

Previamente al video, estos artistas emplearon otros medios audiovisuales como el film. Este es el caso de los primeros experimentos audiovisuales de Francesc Torres como *Casi como Durmiendo* (1975), una instalación presentada en Nueva York en la que aunaba imágenes fotográficas de su abuelo, encarcelado durante la Guerra Civil, junto a otras de Francisco Franco. Paralelamente se proyectaba una película en Super 8, en la que el artista aparece mordándose las uñas; el conflicto bélico y la represión de la postguerra serían temáticas recurrentes en su producción durante esos años. Habría que esperar

73 Trigueros y Aramburu Gil, *Caras B de la Historia del Videoarte en España*, 24.

74 Se puede encontrar más información acerca del proceso creativo de la pieza en: MACBA Museu d’Art Contemporani de Barcelona, «Primera muerte», MACBA Museu d’Art Contemporani de Barcelona, accedido 12 de enero de 2021, <https://www.macba.cat/es/arte-artistas/artistas/llena-antoni-gubern-silvia-jove-angel-gali-jordi/primera-muerte>.

75 Rodríguez Mattalía, *Arte Videográfico*, 152.

76 Miren Vadillo Eguino, «El Arte Vasco y la Naturaleza en los Años Setenta. Una Relación Más Allá del Paisaje», *Anales de Historia del Arte* 31 (22 de septiembre de 2021): 335-56, <https://doi.org/10.5209/anha.78062>.

hasta los años ochenta para que el autor realizase obras en video electrónico como *Belchite/South Bronx: Un Paisaje Trans-cultural y Trans-histórico* (1988), una videoinstalación donde compara el Bronx de Nueva York con Belchite, dos poblaciones deprimidas y empobrecidas, alejadas pero afines⁷⁷. Algo similar ocurre con Eugènia Balcells, pionera también del cine experimental y el video español, que emplea la apropiación de imágenes en su crítica al papel de la mujer y su exploración de las relaciones interpersonales y la experiencia humana. En sus primeras obras audiovisuales —fílmicas— como *Presenta* (1977) y *The End* (1977), la artista utiliza títulos de crédito del inicio y final de las películas, combinadas con un collage de anuncios comerciales; en la famosa *Boy Meets Girl* (1978), se enfrentan imágenes apropiadas de mujeres —en el lado izquierdo de la pantalla— y de hombres —en el lado derecho—, en un diálogo que presenta los estereotipos de género. Las primeras obras de video de Balcells se crearon unos años después, en la década de los ochenta, algunas de ellas eran registros de performances, como *Indian Circle* (1981), otras, video instalaciones, como la famosa *TV Weave* (1985), una instalación de tamaño variable en la que se presentan varios televisores, sintonizados en canales de televisión distintos. La pantalla de los televisores ha sido cubierta previamente con trozos de cinta negra, de manera que se dejan libres sólo pequeñas líneas, a través de las cuales brilla la imagen a modo de líneas de electrones.

A diferencia de Torres y Balcells, Antoni Muntadas sí realiza algunos experimentos con el video a principios de los años 70. Muntadas es probablemente el video artista español más reconocido⁷⁸; de origen catalán y residente en Nueva York desde 1971, comenzó como pintor, pero pronto se decantó por el uso de medios tecnológicos en sus producciones. Para Muntadas, el arte es una experiencia estética, pero también ética. Frente al adormecimiento de la conciencia provocado por los medios de comunicación, la obra de arte debe generar respuestas, debe ser una experiencia activa⁷⁹; esta temática estará presente desde sus primeros experimentos con la imagen electrónica, como es el caso de *Polución Audiovisual* (1972), una instalación multimedia efímera compuesta por magnetófonos, proyectores de diapositivas, radios y televisores sintonizados al azar, un “paisaje de polución audiovisual como crítica a una situación de insensibilización”⁸⁰. La crítica a los medios de comunicación se ha mantenido durante toda la producción del artista, continuando con obras de video como *Confrontations* (1974) en la que mezcla fragmentos de programas televisivos de los EEUU junto con fragmentos grabados por él mismo en las calles de Manhattan, confrontando aquellos que se habían grabado el mismo día a la misma hora, o la obra *On Subjectivity (About TV)* (1978) en la que alterna imágenes de programas televisivos con videos de personas dando su opinión sobre los mismos. Esta temática estará presente en obras durante toda su trayectoria, entre las que destacan —por mencionar algunas— *Between the Lines* (1979), *Media Ecology Ads* (1982), *This is Not an Advertisement* (1985), *E/slogans* (1986), o *TVE: Primer Intento* (1989). En sus propias palabras:

77 Trigueros y Aramburu Gil, *Caras B de la Historia del Videoarte en España*, 44.

78 Ha sido ganador del premio Prix Ars Electrónica (1995) y del Premio Nacional de Artes Plásticas de España (2005) y su obra de video se encuentra en las colecciones de los museos más importantes del mundo, como el MoMA o el Pompidou, entre otros.

79 José Luis Crespo Fajardo, «Antoni Muntadas. Videocreación e Instalación Audiovisual», *La Colmena: Revista de la Universidad Autónoma del Estado de México*, n.º 79 (2013): 44.

80 Trigueros y Aramburu Gil, *Caras B de la Historia del Videoarte en España*, 46.

A finales de los sesenta y principios de los setenta se produce un replanteamiento de lenguajes sobre la materialidad de la obra y sus sistemas de representación, además de los aspectos sociológicos y políticos que, en mi caso, siempre van unidos al hecho artístico. Los trabajos que he realizado a finales de los sesenta y que he continuado en los ochenta son trabajos de observación y crítica de los medios de comunicación, tanto en las cintas monocanal como en instalaciones. [...] Todos estos trabajos siempre parten de un hecho real y luego se construye la metáfora. Se añade otro nivel con la pretensión de proponer otros niveles más amplios de lectura.⁸¹

Pese a que, como hemos visto, la mayor parte de los autores de video español comienzan sus producciones electrónicas a mediados o finales de los años 70, ante las dificultades de adquirir los equipos y la represión política, se produjo en España a principios de los años 70 un importante evento que marcaría el desarrollo de estas producciones en los años venideros. Se trata de los *Encuentros de Pamplona* en 1972, nombrados por los expertos como una “celebración del espacio público por cuenta del arte, posiblemente como nunca más la ha habido en nuestro país”⁸². Promovido por iniciativa privada de la familia Huarte —la misma que había encargado la obra *Operación H* (1963)— y dirigido por los artistas Luis de Pablo y José Luis Alexanco, el evento, que pretendía ser “un llevar a la práctica aquellas utopías que no pueden hacerse realidad”⁸³, hizo patente los estrechos lazos entre un grupo de artistas españoles y las vanguardias internacionales. Entre el total de 350 artistas, sólo un tercio eran españoles, el resto eran de procedencia latinoamericana, europea, asiática y africana por lo que el encuentro no sólo era vanguardista sino abierto e inclusivo, no limitándose a la exhibición de arte occidental⁸⁴. Asistieron como invitados artistas relacionados con Fluxus como John Cage, así como otros pioneros del arte de acción, la música o la danza, como David Tudor, Laura Dean, Merce Cunningham o Dennis Openheim [Fig. 17, 18].

Pese a que el país se encontraba aún bajo la dictadura y la represión, los *Encuentros* terminaron siendo un lugar para todo tipo de creaciones, sobre todo sonoras y performativas, incluyendo por supuesto a artistas involucrados con el videoarte español como Antoni Muntadas —precisamente durante este encuentro se realizó la instalación de la obra *Polución Audiovisual*—, Francesc Torres o Isidoro Valcárcel Medina; además, se realizaron proyecciones de obras de otros artistas internacionales no presentes como Vito Acconci o Denis Oppenheim. La asistencia de público también fue elevada y diversa, pese a que la mayoría de las propuestas presentadas abordaban lo experimental y lo efímero, el público encontró un evento interesante dentro de un ambiente político tenso y difícil —el Tribunal de Orden Público había condenado pocos años antes, en 1969, a 93 militantes de partidos ilegales a 233 años de cárcel, las huelgas masivas de 1970 habían dejado varios muertos en las cargas policiales y la banda terrorista ETA se encontraba en plena actividad—.

81 Pérez Ornia, *El Arte Del Vídeo*, 172.

82 Así lo caracteriza José Díaz Cuyás en su texto *Pamplona era una fiesta: tragicomedia del arte español*. En: Jesús Carrillo, Ignacio Estella Noriega, y Lydia García-Merás, eds., *Desacuerdos 1: Sobre Arte, Políticas y Esfera Pública en el Estado Español*, Desacuerdos 1 (Barcelona: MACBA, Museu d'art contemporani de Barcelona, 2004), 22.

83 Francisco Javier Zubiaur Carreño, «Los Encuentros de Pamplona 1972: Contribución del Grupo Alea y la Familia Huarte a un Acontecimiento Singular», *Anales de historia del arte* 14 (2004): 254.

84 *Ibid.*, 252.



FIG. 17. JOHN CAGE Y MERCE CUNNINGHAM EN LOS ENCUENTROS DE PAMPLONA 1972



FIG. 18. JOSÉ LUIS ALEXANCO Y LUIS DE PABLO EN LOS ENCUENTROS DE PAMPLONA 1972

Este contexto político afectó sin duda al desarrollo de los *Encuentros* y fue, de hecho, el causante de que nunca se volvieran a celebrar; si bien Felipe Huarte Beaumont, el principal benefactor, había manifestado su interés de convertir los *Encuentros* en un evento periódico, terminó por descartar esta idea tras su secuestro en el año 1973⁸⁵. Aún así, y pese a que hubo fallos en la organización de las actividades⁸⁶, y a que algunos periodistas tacharon el encuentro de elitista por la falta de preparación y atención al público, los *Encuentros* pasaron a la historia como un evento gratuito y autogestionado que traía un aire de libertad a la sociedad española.

Tras los *Encuentros de Pamplona*, aparecieron en esta década de los setenta otras iniciativas y grupos de video reivindicativo relacionadas con la ciudadanía y la colectividad. Es el caso por ejemplo de la obra *Cadaqués Canal Local* (1974) de Antoni Muntadas, en la que el artista se apropia de la emisión televisiva —en ese momento sólo existía en España un canal de televisión— sustituyéndolo por noticias y entrevistas alternativas de producción propia, que se emitían en los bares y el casino local del pueblo de Cadaqués [Fig. 19]. Un par de años después realizaría la obra *Distrito Uno* (1976) en la que daba la palabra a los vecinos del distrito barcelonés y ofrecía un espacio de reflexión y reivindicación política, ofreciendo una alternativa a la información televisiva oficial o gubernamental que se retransmitía en los bares locales tan solo horas después de realizar las grabaciones⁸⁷. En los medios de la época se podía leer:

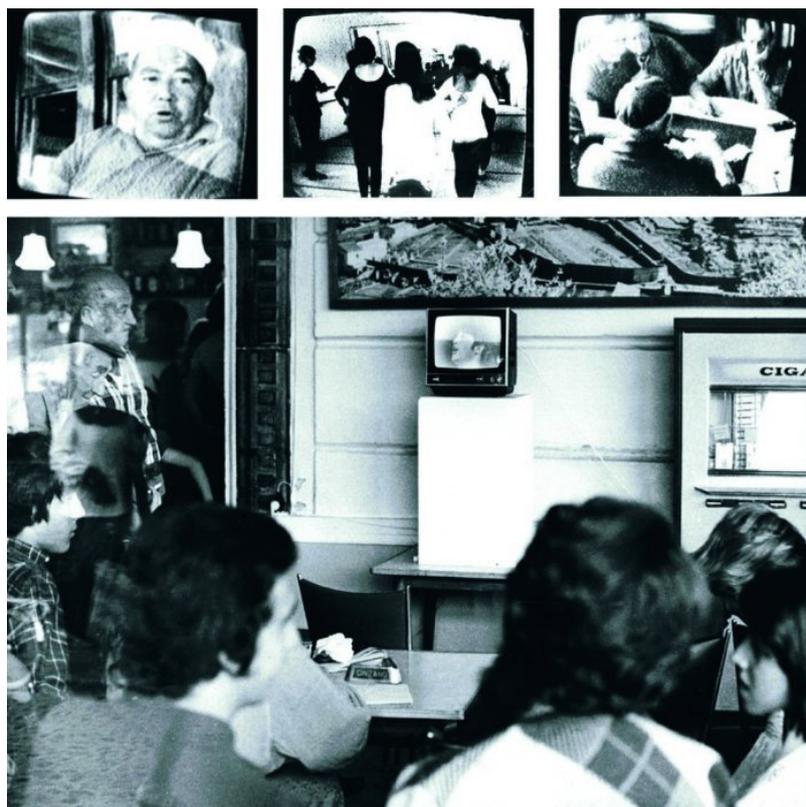


FIG. 19. CADAQUÉS CANAL LOCAL (1974)
ANTONI MUNTADAS

Utilizar un modelo de comunicación con un sentido alternativo a lo establecido implica un acto de transgresión de las estructuras de control ideológico del sistema. Una “televisión” que no sea “telesumisión”, por ejemplo, abre posibilidades de gestión de los medios por parte de aquellos a los que el sistema condena a sólo sufrirlos.⁸⁸

85 Ibid., 264.

86 Para un relato más pormenorizado, así como para la consulta de numerosos registros documentales sobre el evento se aconseja consultar la publicación: Carrillo, Estella Noriega, y García-Merás, *Desacuerdos 1: Sobre Arte, Políticas y Esfera Pública en el Estado Español*.

87 Diego Luna Delgado, «Proyectos de Microtelevisión en el Arte Sociotecnológico de Muntadas», *ASRI: Arte y sociedad. Revista de investigación*, n.º 9 (2015): 8.

88 Jesús Carrillo, Ignacio Estella Noriega, y Lydia García-Merás, eds., *Desacuerdos 3: Sobre Arte, Políticas y Esfera Pública en el Estado Español*, Desacuerdos 3 (Barcelona: MACBA, Museu d’art contemporani de Barcelona, 2005), 163.

Estos proyectos se enmarcan dentro de lo que se conoce como televisión pirata o micro televisión, y se realizaban también durante los años setenta en lugares como los Estados Unidos, por parte de los colectivos de la Guerrilla TV. Muntadas colaboraría en distintas ocasiones con colectivos similares dentro del panorama nacional, como el Grup de Treball (1973-1977), un colectivo artístico muy activo en la lucha antifranquista de los años 70, identificable por su radicalización política y la defensa de la lucha contra la comercialización del arte⁸⁹. A este grupo pertenecieron algunos artistas relacionados con el videoarte como Àngel Jové y Silvia Gubern o Francesc Torres⁹⁰, aunque la mayoría de sus obras eran de tipo conceptual o centradas en la acción. Pese al contexto político específico de nuestro país, encontramos entre estos primeros colectivos y artistas activistas claras similitudes con los casos internacionales, en especial la actitud utópica y el uso del arte para generar cambios en la sociedad, así como la oposición al mercado del arte y la defensa de nuevos canales de difusión —como la televisión— y de una relación simbiótica con el público⁹¹.

Tras la transición democrática, en 1977, aparecerían otros colectivos importantes a nivel nacional, como el colectivo Video Nou, formado por profesionales de áreas diversas como la sociología, el urbanismo y el arte, y cuyo objetivo era reflexionar acerca de las posibles aplicaciones del video como medio de dinamización social, promoviendo la comunicación horizontal y participativa; en palabras de Carles Ameller, uno de sus integrantes, Video Nou se puede definir como “el primer colectivo de video independiente del Estado español que trabaja en el campo de la intervención social potenciando el uso contextual de los medios de comunicación electrónicos”⁹². El grupo se origina tras la celebración del *VII Encuentro Internacional de Video* organizado en la Fundació Joan Miró de Barcelona, en el que los artistas venezolanos Margarita d’Amico y Manuel Manzano improvisaron un taller de video, que terminó por convertirse en un grupo de trabajo establecido, un colectivo permanente e interdisciplinar que realizaba sobre todo reportajes y trabajo educativo en los barrios de la ciudad. El grupo se convertiría en 1979 en el Servei de Vídeo Comunitari, donde se formaría a más de 300 personas en la técnica videográfica y que contribuyó a la expansión del video y la televisión local, además de distribuir sus obras a nivel internacional entre otros colectivos similares antes de desaparecer en 1984⁹³.

Además del grupo catalán, aparecen en nuestro país otros artistas implicados en el video activismo de carácter regional en País Vasco. En estos casos la producción comienza en los años ochenta, una década que Eugeni Bonet califica como el momento del “video rico”, en el que el video electrónico se populariza en sectores como el diseño o el video-clip, y la técnica se hace accesible también en otras áreas comerciales y en el ámbito doméstico. Durante este periodo se consolida una nueva generación de artistas representativos del video de nuestro país, que trabajan dentro de España⁹⁴ —frente a los

89 Trigueros y Aramburu Gil, *Caras B de la Historia del Videoarte en España*, 48.

90 Pablo Santaolalla Moya, «La Historiografía Alrededor de lo Conceptual: El Caso del Grup de Treball» (Tesina de Máster, Barcelona, Universitat de Barcelona, 2015), 89, <https://diposit.ub.edu/dspace/handle/2445/67329>.

91 Pedro Ortuño, *El Espacio Sensible: Entornos Híbridos y Medios Audiovisuales: Barcelona-Valencia, Década de los 90* (Madrid: Visión Libros, 2012), 55.

92 Carrillo, Estella Noriega, y García-Merás, *Desacuerdos 3: Sobre Arte, Políticas y Esfera Pública en el Estado Español*, 166.

93 Rodríguez Mattalía, *Arte Videográfico*, 153.

94 Pérez Ornia, *El Arte Del Vídeo*, 171.

emigrados de la década anterior— cuyo medio de creación principal es el video electrónico como Antoni Miralda, Joan Pueyo o Josu Rekalde, y que muestran especial interés por el cuerpo, la acción, el espacio y la interrelación entre el sonido y la imagen⁹⁵. Estos artistas se dan a conocer en los emergentes festivales nacionales y sus producciones videográficas tienen un “nivel medio más que digno en el concierto mundial, sin que su presencia desmerezca en los festivales internacionales”⁹⁶.

Aparecen a finales de esta década las primeras producciones videográficas en País Vasco, en 1989, tras entrar en contacto algunos artistas vascos con el grupo Video-Nou a través de un curso financiado por la Caja de Ahorros Municipal de Bilbao⁹⁷; hasta entonces se habían realizado en esta región importantes obras del cine experimental en formato filmico⁹⁸, pero no se había empleado el video electrónico. A partir de esta experiencia, se realizarían instalaciones y obras mono canal, que empiezan a aparecer en el contexto del *Festival de Vídeo de San Sebastián*, celebrado anualmente entre 1982 y 1984, donde exponen artistas multidisciplinares como Esther Ferrer o Juan Carlos Eguillor con su obra *Bilbao la Muerte* (1982), una historia improvisada con dibujos y recortables realizados por el artista en la que retrata la ciudad. Muchos de los colectivos de artistas vascos tratarán en sus videos la cuestión nacional y la reivindicación del independentismo, así como la diáspora y el exilio⁹⁹. Pese a que la tradición cinematográfica vasca está muy ligada al activismo social, en el caso del video la mayor parte de los casos se centrarán en sus posibilidades expresivas como medio; desde finales de los años ochenta el componente crítico del video se diluye¹⁰⁰ y se traslada a otras prácticas culturales como la música.

Aun así, es posible encontrar en Euskadi en los años noventa obras videográficas de carácter activista, en relación con la crítica mediática, el feminismo o la reivindicación de la memoria histórica. Es el caso por ejemplo de Gabriel Villota y su obra *Body Building* (1999), un collage de fragmentos televisivos internacionales en torno a la representación del cuerpo, Marcelo Expósito y la trilogía *Los Demonios Familiares* [Fig. 20] —compuesta por las obras *Los Libros por las Piedras* (1990-1991), *Tierra Prometida* (1992) y *Combat del Somni* (1994)— en los que reúne imágenes del cine franquista o las obras del colectivo Erreakzioa-Reacción, compuesto por las artistas Estíbaliz Sádaba, Azucena Vieites

95 Trigueros y Aramburu Gil, *Caras B de la Historia del Videoarte en España*, 48.

96 Pérez Ornia, *El Arte Del Vídeo*, 171.

97 Pablo Maraví Martínez, «Notas para la Creación de un Archivo Audiovisual de Videoarte Vasco en el Marco del Proyecto Videoflux», en *EShID2021 - II Congreso Internacional Estéticas Híbridas de la Imagen en Movimiento: Identidad y Patrimonio*, ed. Salomé Cuesta Valera, Ana María Martínez-Collado, y Paula Fernández Valdés (II Congreso Internacional Estéticas Híbridas de la Imagen en Movimiento: Identidad y Patrimonio, Valencia: Universitat Politècnica de València, 2021), 159, <https://doi.org/10.4995/EShID2021.2021.13963>.

98 Josu Rekalde Izagirre, «Panorama del Arte Vasco Contemporáneo en Relación con las Nuevas Tecnologías», *Ondare*, n.º 26 (2008): 138.

99 Gabriel Villota y Arturo Fito Rodríguez, «Notas Para Un Paseo Por Las Prácticas Audiovisuales Experimentales En El País Vasco (1968-2016)», en *Vídeo – Arte, Recorridos Por La Creación Videográfica En Euskal Herria* (Bilbao: Servicio editorial de la UPV/EHU, 2018), https://www.academia.edu/38505589/Audiovisual_experimental_Pai_s_Vasco_pdf.

100 Atxaga Koldo, *Vídeo-Arte: Recorridos por La Creación Videográfica en Euskal Herria= Bideo-Artea: Bideoigintzaren Ibilbideak Euskal Herrian* (Bilbao: Universidad del País Vasco, 2018), 14.

y Yolanda de los Bueis y su obra *La Construcción de Imágenes/Imágenes de Mujeres* (2001) en el que utilizan imágenes extraídas de la televisión que emplean el cuerpo de la mujer como producto sexualizado de espectáculo.

Al igual que ocurría en el contexto internacional, gran parte de la producción audiovisual crítica en nuestro país la realizarían las mujeres feministas. En los años setenta, algunas artistas ya empleaban el video para documentar acciones reivindicativas, como es el caso de Esther Ferrer, pero también hay algunos experimentos con la imagen electrónica por parte de artistas como Fina Miralles. En general, tal como explica Susana Blas, una de las teóricas más respetadas con respecto al video español, estas producciones son de naturaleza híbrida y se sitúan en un terreno difuso entre el arte de acción, la efimeridad, el cine experimental y otras disciplinas artísticas¹⁰¹. Además, algunas de las artistas han destacado una problemática interesante, que es la de la invisibilidad o la *guetización* que provoca la identificación de artistas como mujeres o feministas. En palabras de la artista Itziar Okariz:

Me defino como feminista, como ciudadana feminista, sin embargo, no me gusta definirme como artista feminista, porque considero que contextualiza el trabajo en un margen muy estrecho que es el de lo específico. Cuando eres percibida como artista feminista, tu trabajo solo va a hablar de feminismo, de la misma forma que cuando eres percibida como artista mujer, tu trabajo solo va a hablar de feminidad, y relega cualquier otra dimensión de tu trabajo a la invisibilidad.¹⁰²

Por las dificultades políticas, las teorías feministas no llegarían a España con la misma intensidad que en otros países. Susana Blas identifica una falta de asimilación en los programas de estudio y un desconocimiento generalizado de la historia y el pensamiento feminista, que ha llevado a considerar el término “feminista” como un término tabú, que se sustituye en las exhibiciones por “arte de mujeres” o “arte de género”; además, el acceso a las obras de las artistas feministas del video internacional fue muy difícil hasta la llegada de internet, por lo que la mayor parte de las producciones de este tipo aparecen en nuestro país en los años noventa, observándose en los ochenta una pérdida de interés por el medio videográfico¹⁰³. Al igual que en el caso internacional, las video artistas españolas trabajarán con temáticas concretas: la representación del propio cuerpo, la crítica a los conceptos de feminidad y masculinidad, y la lucha contra los estereotipos sexo-género.

101 Itziar Okariz en: Susana Blas, «Anotaciones en Torno a Vídeo y Feminismo en el Estado Español», en *Desacuerdos 4: Sobre Arte, Políticas y Esfera Pública en el Estado Español*, ed. Jesús Carrillo, Ignacio Estella Noriega, y Lydia García-Merás, Desacuerdos 4 (Barcelona: MACBA, Museu d'art contemporani de Barcelona, 2007), 109.

102 Ibid., 110.

103 Ibid., 109-12.



FIG. 20. LOS DEMONIOS FAMILIARES (1990-94)
MARCELO EXPÓSITO

A esa generación tardía de video artistas feministas pertenecen mujeres como Carmen Siegler o María Ruido. Carmen Siegler es una de las artistas andaluzas más destacadas, cuya investigación audiovisual se realiza en torno a la representación del cuerpo de la mujer y la consideración del género femenino, como ocurre en el caso de las obras *Sincronismos* (1997) [Fig. 21] y *Des-medidas*



FIG. 21. SINCRONISMOS (1997) CARMEN SIEGLER

(1998). En la primera, una video-performance, la artista, vestida de negro emplea su cuerpo como un instrumento musical, generando sonidos percusivos en diferentes partes de su anatomía; en la segunda, propone a catorce mujeres con diferentes cuerpos que tomen las canónicas medidas 90-60-90 frente a la cámara para demostrar que los cuerpos de las mujeres son diversos, y no se corresponden con los ideales de la cultura de masas. María Ruido, por su parte, también trabaja con el cuerpo, en este caso como sujeto político o en el ámbito del trabajo, tal como se aprecia en una de sus primeras obras, *La Voz Humana* (1997), en la que la artista se sienta en una mesa mirando a cámara; una radio emite un discurso —que forma parte del libro *El Origen de la Mujer Sujeto* de Miguel Cereceda— y la artista trata de leerlo simultáneamente al tiempo que va recortando

trozos de cinta adhesiva que adhiere a su boca, cerrándola hasta que no puede continuar hablando. A través de la pieza, se ofrece una crítica sobre la violencia del lenguaje y el valor de la palabra, tal como dice la artista en su discurso: “en este monopolio masculino del lenguaje (se encuentra) la esencia misma del patriarcado”¹⁰⁴.

La temática feminista continúa protagonizando producciones audiovisuales relevantes en los años dos mil, con artistas como Pilar Albarracín y su obra *Furor Latino* (2003), una crítica a los estereotipos sexuales y alimenticios que rodean el cuerpo de las mujeres; en el video —realizado en unos años en los que España se convirtió en un destino clave para la inmigración latinoamericana— la artista muestra un paisaje caribeño y un primer plano de los pechos de una mujer, vestida con una camiseta roja y convertida en un objeto de deseo¹⁰⁵. O Cristina Lucas y su pieza *La Liberté Raisonnée* (2009), una recreación del famoso cuadro *La Libertad Guiando al Pueblo* (1830) de Eugène Delacroix; en este caso, la obra se pone en movimiento y la mujer aparece perseguida por los personajes masculinos con el propósito de agredirla sexualmente¹⁰⁶.

104 *La Voz Humana*, Betacam SP, 1997, sc. 02:50, <https://hamacaonline.net/titles/la-voz-humana/>.

105 Irene Ballester Buigues, «Confluencias Feministas entre Arte y Tecnología», *Arte y Políticas de Identidad* 6 (2012): 171.

106 *Ibid.*, 167.

Hay que destacar brevemente que dentro de las producciones feministas no encontramos sólo el cuerpo o la representación de la mujer como temática, sino también la reflexión en torno a los estereotipos y la experiencia masculina. Este es el caso de obras aclamadas como *The Members* (2004), de Laura Torrado, en la que muestra a dos hombres trajeados que se abofetean mutuamente en unos vestuarios, una crítica a la masculinidad y a todo aquello en lo que sustenta su estatus social: el género, la clase y el poder. O la obra *Instrucciones de Uso* (2004) de Cabello/Carcerer, en la que una mujer interpreta el papel de hombre —los gestos y poses que tradicionalmente se asocian con el género masculino— en una guía visual de tinte sarcástico en torno a la masculinidad como construcción cultural, que puede ser apropiada por cualquier cuerpo independientemente de su sexo.

Ofreciendo una narrativa paralela a la del apartado anterior, encontramos también en España artistas el video que ejercen el activismo *queer*, comenzando las primeras obras a principios de los noventa, con la crisis del SIDA, hasta llegar a obras actuales sobre la experiencia de la transexualidad —pasando por otras temáticas LGBTIQ+ como el activismo lésbico y la homofobia—. Como señala Gracia Trujillo:

...los grupos queer españoles van a cuestionar las representaciones, los espacios y los discursos normativos sobre las minorías sexuales, haciendo hincapié en la necesidad política de nombrarse, «contarse» y representarse a ellos y a ellas mismas¹⁰⁷.

Encontramos dentro de esta línea temática la obra de Pepe Miralles en torno al VIH, en concreto las obras *Un Cuerpo Nuevo, Vago* [Fig. 22] y *Desalojo Restos*, todas ellas realizadas en el año 1995 y que componen un relato de la enfermedad de uno de sus amigos, Juan Guillermo.

En el primer video, Miralles graba la vista desde la ventana del salón de la casa de Juan Guillermo, a través de la que se ve un edificio en construcción; mientras esta estructura se levanta, el cuerpo de su amigo decae víctima de la enfermedad. La segunda obra muestra acciones cotidianas, reproducidas a cámara lenta señalando los prejuicios en torno al VIH. Finalmente, tan solo unos días después de la muerte de Juan Guillermo, el artista realiza la última pieza; la cámara se sitúa a ras de suelo, y va grabando a las personas que recogen las pertenencias del fallecido, que se van acumulando en el suelo del que fue hasta entonces su hogar, ahora vacío.



FIG. 22. VAGO (1995) PEPE MIRALLES

107 Carlos Bargeiras Martínez, Carmen Romero Bachiller, y Dau García Dauder, *El Eje del Mal Es Heterosexual: Figuras, Movimientos y Prácticas Feministas «Queer»* (Madrid: Traficantes de Sueños, 2005), 33, <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=8451>.

La experiencia de la transexualidad también aparece en la obra de autoras como Cecilia Barriga — chilena de nacimiento, pero cuya producción se ha realizado mayoritariamente en España—. Es el caso por ejemplo de su obra *El Camino de Moisés* (2002), un retrato de la experiencia transgénero del protagonista, Moisés, que narra en primera persona su proceso de transformación —física, burocrática y social— y las dificultades que sufre durante el mismo. Barriga fue también la autora en los años noventa de la primera obra de video en la que se representó una relación lésbica en España, *Encuentro entre 2 Reinas* (1991), realizada con metraje cinematográfico apropiado¹⁰⁸. En la obra, la artista crea un relato representativo en torno a la mujer emancipada, personificada en las icónicas actrices Marlene Dietrich y Greta Garbo, que terminan desnudándose la una frente a la otra a través del montaje de la artista. Otra obra de gran relevancia dentro de esta temática será *Bollos* (1996) de Cabello/Carcerer, una video performance en la que las artistas aparecen comiéndose dos bollos de nata, mientras sostienen la mirada del público en una confrontación directa con el término “bollo” o “bollera”, tradicionalmente homófobo y que se reapropia por parte del colectivo.

En la actualidad, el activismo videográfico pervive en nuestro país, empleando nuevas temáticas y recursos representativos del momento histórico contemporáneo; el uso de internet y las redes sociales como espacio o material para estas prácticas es habitual, además de la experimentación durante la postproducción¹⁰⁹. Se trata, por ejemplo, la cuestión de la inmigración, reflejada en la obra *Walk over Immigrants for Free* (2015) del artista barcelonés RallitoX, emigrante en Berlín, o en *La Frontera como Centro_Zonas del Ser y del no Ser* (2016) de Toni Serra —también conocido como Abu Ali—, con una larga trayectoria en el video activismo. Encontramos otros temas específicos de la situación socio-económica y política de nuestro país, como la despoblación del mundo rural, retratada en la obra *Terra Incògnita* (2005) de Lluís Escartín, en la que los ancianos del Penedés expresan la pérdida del contacto con la naturaleza y la vida pausada, frente a la tecnificación del mundo contemporáneo; o el pasado —y presente— colonial de España en la obra *Margen de Error (libros de texto)* (2013) del colectivo Declinación Magnética, en la que estudiantes y profesores de secundaria realizan ejercicios de enfoque crítico en torno a las narrativas sobre el “descubrimiento” de América de los libros de texto escolares de diferentes épocas.

El uso de internet y nuestra relación con las redes también ha sido objeto de estudio de los artistas españoles. Destaca por ejemplo la obra de Borja Rodríguez Alonso, que se centra en la relación entre el sujeto, la tecnología y la percepción del mundo. En su obra *Google 01 - Y sin embargo* (2013) [Fig. 23], emplea el buscador de Google para crear un mapa emocional de las preocupaciones personales de personas de diferente edad; el artista introduce en el buscador la frase “Tengo ...años y...”, cambiando cada vez la cifra de edad, con cada nuevo número, el motor de búsqueda sugiere un contenido diferente, las angustias vitales se convierten en tendencias colectivas. En *Shake it!* (2013), el artista utiliza las webcam para grabar habitaciones vacías en las que suenan canciones populares, espacios personales y transitoriamente deshabitados. La estética típica de las webcam —baja calidad de

108 Diego (Ana) Marchante Hueso, «Transbutch. Luchas Fronterizas de Género entre el Arte y la Política» (<http://purl.org/dc/dcmitype/Text>, Barcelona, Universitat de Barcelona, 2016), 91, <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=83506>.

109 Gómez Díaz, «Videarte Monocanal En España (2005-2015)», 184.

imagen, *glitch*, mala iluminación— ha sido una constante en nuestra auto representación y comunicación con otros en los últimos años, en este caso, se realiza una reflexión sobre la ausencia y la soledad.

Finalmente, destaca en el ámbito del activismo y el uso de las telecomunicaciones el artista Antoni Abad. Abad, realizó numerosas obras de video en los años noventa, y fue uno de los pioneros del net art en nuestro país; en la actualidad sus obras se encuentran en un territorio intermedio entre el video, la acción y el uso de internet. Es el caso por ejemplo de su reconocido proyecto *megafone.net* (2004-2023) en el que emplea las tecnologías de la comunicación —concretamente los teléfonos móviles— para crear redes de reivindicación y representación de colectivos vulnerables, que suben sus grabaciones, imágenes y textos a la plataforma web homónima; posteriormente, el artista realiza videos sobre cada instanciación del proyecto. Surgen así obras como *Barcelona*Accesible* (2006), realizada en colaboración con Gloria Martí, en la que se ofrece una visión crítica de la ciudad en relación con la inaccesibilidad de sus espacios ciudadanos para las personas con diversidad funcional motora, o *Blind.Wiki, La Venezia che non si vede* (2017), una cartografía de Venecia realizada por personas con diversidad visual.

En conclusión, el videoarte en España experimentó un desarrollo tardío debido a las circunstancias políticas y económicas del país. A pesar de las dificultades iniciales y la falta de infraestructura, las y los artistas españoles lograron destacarse por la calidad de sus obras, abordando temáticas sociales que demuestran una clara conexión con el activismo y la crítica social, siendo el video “sólo un instrumento más, aunque muy poderoso debido a su inmediatez y capacidad de difusión”, “sin filtros institucionales”¹¹⁰.

En sus inicios, el videoarte español estuvo influenciado por movimientos artísticos internacionales como Fluxus, de hecho, muchos artistas españoles que trabajaban en el ámbito del videoarte lo hicieron desde el extranjero. Algunos de ellos, como Antoni Muntadas, Francesc Torres y Eugènia Balcells, se destacaron en el panorama internacional y sus obras formaron parte de los grandes circuitos artísticos internacionales. Sin embargo, a partir de los Encuentros de Pamplona en 1972, el videoarte en España experimentó un impulso significativo, apareciendo nuevas iniciativas y colectivos en la década de 1970. Finalmente, tras la transición democrática en 1977, aparecen grupos regionales como Video Nou en Cataluña o los colectivos en el País Vasco, que reflexionaban sobre las aplicaciones del video como medio de dinamización social; se han destacado también las video producciones feministas y LGTBIQ+. En los últimos años, la popularización de las tecnologías audiovisuales favorece un ámbito creativo más amplio, con reflexiones más diversas; estas nuevas obras que ponen de manifiesto los conflictos sociales actuales demuestran que el video aún tiene mucho por contar en el ámbito español.



FIG. 23. GOOGLE 01 - Y SIN EMBARGO (2013)

BORJA RODRÍGUEZ ALONSO

110 Josu Rekalde Izagirre, «La Creación Audiovisual», *Euskonews & Media* 89 (2000): 7-28.

1.3. INSTITUCIONALIZACIÓN Y DISTRIBUCIÓN DE VIDEOARTE: PLATAFORMAS COLECTIVAS VS MUSEOS

1.3.1. EL ESPACIO INTERNACIONAL: ESPACIOS AUTOGESTIONADOS Y GRANDES INSTITUCIONES

La aparición del videoarte, así como de otras formas artísticas procesuales y/o efímeras, en los años sesenta y setenta formó parte de una redefinición radical del objeto artístico tradicional y del ecosistema del mundo del Arte. Las primeras obras, de carácter experimental, no estaban diseñadas para ser mostradas en las instituciones, y muchas de ellas se realizaban como resistencia al sistema comercial de galerías¹¹¹. Sin embargo, aparecen coetáneamente a esas producciones pioneras galerías especializadas que llevan a cabo exposiciones clave para la historia del videoarte, como es el caso de la Galería Parnass en Wuppertal, y su famosa muestra *Exposition of Music-Electronic Television* donde se exhibieron los primeros experimentos con la imagen electrónica de Nam June Paik (1963).

Unos años más tarde, en 1969, la galería Howard Wise de Nueva York organizó *TV as a Creative Medium*, un evento decisivo que atrajo la atención del público general y reunió obras que empleaban componentes tecnológicos, incluyendo artistas del video¹¹². El propietario de dicha galería, Howard Wise sería fundamental en las siguientes décadas para la financiación de la práctica videográfica, y se hizo cargo de los gastos de producción de muchas de las obras expuestas en el evento, entre las cuales destaca por ejemplo la video-instalación *Wipe Cycle* (1969) de Frank Gillete e Ira Schneider — un mural de televisores diseñado como un juego con el espectador, que ve su propia imagen, emitida con retraso e intercalada con segmentos televisivos que varían continuamente—. O el happening *Everyman's Moebius Strip* (1969) de Paul Ryan —en la que el espectador accede a una sala privada y sigue las instrucciones que le ofrece una cinta de audio; sus acciones son simultáneamente recogidas en un video, que debe visualizar antes de que la cinta sea regrabada con la imagen del siguiente participante—.

Otro importante ejemplo, de nuevo en Alemania, fue la Video Gallery Schum en Düsseldorf, abierta en 1971. Gerry Schum, el fundador de la galería fue uno de los mayores contribuyentes al establecimiento del video como disciplina artística y es considerado un visionario por su propuesta del espacio televisivo como espacio expositivo, a través de su programa *Land Art* (1969) que se emitió en la cadena alemana WDR3. En este mismo canal emitiría en 1969 el video *TV as a Fireplace* de Jan Dibbets; después de la programación habitual entre el 25 y el 31 de diciembre, se emitía sin previo aviso la imagen de una chimenea en la que el fuego iba creciendo y después se apagaba progresivamente, creando un espacio

111 Chrissie Iles y Henriette Huldich, «Keeping Time: On Collecting Film and Video Art in the Museum», en *Collecting the New*, ed. Bruce Altshuler (Princeton: Princeton University Press, 2013), 65, <https://doi.org/10.1515/9781400849352.65>.

112 Barbara London, *Video/Art: The First Fifty Years* (London England; New York, NY, 2020), 24.

virtual de colectividad y conectando los hogares de los espectadores. Posteriormente en su galería exhibiría video-performances y video-esculturas, que se vendían en ediciones, perpetuando su idea de la similitud entre el lienzo y la imagen electrónica:

With the video system today it is possible for the artist to monitor his work as soon as an object has been realized for the video camera. This means you have the opportunity to take control of the medium in the same way as you do, for instance, with the canvas or paint medium where there is a learning process. I believe this learning process has very decisively contributed to making the video system as popular as it already is amongst avant-garde artists.¹¹³

//Con el sistema de video de hoy en día, es posible para el artista monitorizar su trabajo tan pronto como un objeto ha sido realizado para la cámara de video. Esto significa que tienes la oportunidad de tomar el control del medio de la misma manera que lo haces, por ejemplo, con el lienzo o el medio de pintura donde hay un proceso de aprendizaje. Creo que este proceso de aprendizaje ha contribuido muy decisivamente a hacer que el sistema de video sea tan popular como ya lo es entre los artistas vanguardistas.//

Fuera de estos espacios comerciales, los artistas establecieron espacios colectivos de creación y exhibición de video. Una de las iniciativas más importantes, y que continúa en activo hoy en día, fue The Kitchen en Nueva York, fundada por los artistas Steina y Woody Vasulka en 1971¹¹⁴ [Fig. 24].

El espacio, que podía albergar hasta 200 personas y estaba activo los 7 días de la semana, funcionaba gracias a las subvenciones estatales y las contribuciones de varios artistas y amigos, quienes decidían el programa, que incluía tres festivales anuales¹¹⁵. El centro se caracterizó por su amplia libertad creativa y por estar enfocado a la experimentación electrónica; además, no se realizaban procesos selectivos, sino que todo aquel que quisiera podía presentar sus obras cobrando incluso una entrada a los espectadores, se trataba de una estructura altamente participativa y horizontal¹¹⁶. En el manifiesto de su fundación se puede leer:

This place was selected by Media God to perform an experiment on you, to challenge your brain and its perception. We will present you sounds and images which we call Electronic Image and Sound Compositions. They can resemble something you remember from dreams or pieces of nature, but never were real objects.¹¹⁷

113 Traducción propia. En: Meigh-Andrews, *A History of Video Art*, 24.

114 A finales del siglo XX, el centro *The Kitchen* se convertiría en uno de los centros de conservación más relevantes para el video realizado entre 1960-1980, al digitalizar toda su colección, no sólo de obra artística sino también de documentación relacionada con la misma, con la ayuda de la fundación *Daniel Langlois* de Canadá.

115 Miloš Vojtěchovský, «The Kitchen as a Fermentation Boiler of Electronic Art», *Vašulka Kitchen Brno*, 12 de marzo de 2021, <https://vasulkakitchen.org/en/the-kitchen-as-a-fermentation-boiler-of-electronic-art>.

116 Baigorri Ballarín, *Vídeo: Primera Etapa*, 168.

117 Traducción propia. En: Vojtěchovský, «The Kitchen as a Fermentation Boiler of Electronic Art».

//Este lugar fue seleccionado por el Dios de los Media para realizar un experimento con usted, para desafiar su cerebro y su percepción. Le ofreceremos sonidos e imágenes que llamamos Composiciones Electrónicas de Imagen y Sonido. Pueden parecerse a algo que recuerdes de los sueños o a trozos de la naturaleza, pero nunca han sido objetos reales.//

Unos años más tarde, en el catálogo de su colección en 1974, reiteran el carácter independiente y creativo del espacio:

The Kitchen chooses to present artists' current works which are sometimes unpolished sketches and ideas and at other times highly professional accomplished works. This flexibility is often impossible for larger, more established institutions to attempt. It has become vital that, as the nature of contemporary art activity shifts that a means be kept open for the artist to reach a public. If the older institutions cannot do this, it is necessary to invent new ones.¹¹⁸

//The Kitchen elige presentar las obras actuales de artistas contemporáneos, que a veces son bocetos e ideas sin pulir y otras veces son obras altamente profesionales y completas. Esta flexibilidad a menudo es impracticable para instituciones más grandes y establecidas. Se ha vuelto vital que, a medida que la naturaleza de la actividad del arte contemporáneo cambia, se mantenga abierta una vía para que el artista llegue al público. Si las instituciones más antiguas no pueden hacer esto, es necesario inventar unas nuevas.//



FIG. 24. LOCAL ORIGINAL DE THE KITCHEN, NUEVA YORK

118 Traducción propia. En: The Kitchen, *The Kitchen Center for Video and Music* (Nueva York: The Kitchen: Center for Video and Music, 1975), 3, <http://archive.org/details/ETC2117>.

En este centro se organizaron eventos esenciales para la historia del video como el *New York Women's Video Festival* (1972-1980), que tuvo en ocasiones carácter itinerante y llegó a presentarse en algunas ciudades europeas. Se trataba de un evento efímero, por lo que muchas de las obras se han perdido, o perviven solo en los archivos de las artistas que participaron¹¹⁹, que se encontraban en ese momento infrarrepresentadas o incluso totalmente ausentes de las grandes exhibiciones y eventos del video. En 1972, con el deseo de ofrecer una plataforma de difusión a la obra de las mujeres video artistas, Steina, fundadora de The Kitchen contacta con la también artista Susan Milano, que se encontraba en ese momento experimentando con el video en el colectivo de guerrilla televisión Global Village Video. En colaboración con el video artista indio Shridhar Bapat —uno de los primeros comisarios de la organización, que se convertiría después en director de la misma— y una amiga, Laura Kassos, comenzaron a contactar con las video artistas, enviando cartas o mediante charlas informales en otros eventos en The Kitchen. El éxito de la convocatoria fue reseñable y se recibieron un total de 25 contribuciones —no había ninguna limitación temática y tampoco hubo jurado, sino que se añadieron al programa todas las propuestas— teniendo el festival una duración de tres semanas, organizadas en seis noches de proyección. Con los años, el festival fue creciendo, en la segunda edición en 1973 se enviaron un total de 250 cartas y se recibieron 57 cintas. En la siguiente edición, en 1977 se estableció un jurado, que seleccionó 33 cintas de entre las 110 propuestas, empleando un criterio basado en la calidad técnica, la relevancia social del contenido y la redefinición de los roles implicados en el video —creador, sujeto representado y espectador—¹²⁰.

La mayoría de las obras mostradas en el festival eran de carácter activista, versando sobre temas tan diversos como la sexualidad, la violación, el aborto, la maternidad, las cuestiones *queer*, los estándares de belleza o la violencia machista. Entre la selección, además, encontramos, tal como destaca Melinda Barlow en su ensayo *Feminism 101: The New York Women's Video Festival, 1972-1980*, títulos hasta ahora desconocidos o perdidos como *Joa: Impasse of the Infidelity* (1972) de Shigeo Kubota —en la que mostraba imágenes enfrentadas de hombres y mujeres bailando de forma sexualmente provocativa— o las obras de las video activistas Beryl Korot, miembro de Raindance, *By the People* (1973) y Carol Vontobel, miembro de Videofreex *Portapak Conversation* (1973)¹²¹. Pese a la clara importancia del festival, la representación en los medios de masas fue prácticamente inexistente, aunque que la mayoría de los medios especializados publicaron reseñas positivas del evento, considerado como “una retroalimentación vital y necesaria para el crecimiento artístico”, en el que se mostraron cintas que “demostraban como el video puede ser empleado por cualquier colectivo para lograr cambios en una comunidad” y que revivía el “espíritu de los visionados colectivos” con una audiencia implicada y dialogante¹²².

119 Melinda Barlow, «Feminism 101: The New York Women's Video Festival 1972-1980», *Camera Obscura: Feminism, Culture, and Media Studies* 18, n.º 3 (2003): 8, https://doi.org/10.1215/02705346-18-3_54-3.

120 Ibid., 14-15.

121 Ibid., 17.

122 Pat Sullivan, «1973 Second Annual Women's Video Festival», *Women & Film Journal*, 1974.

Las exhibiciones en The Kitchen fueron posibles gracias al apoyo de otra relevante organización, Electronic Arts Intermix, distribuidora de videoarte que también permanece activa en la actualidad¹²³. Electronic Arts Intermix¹²⁴ surge de la ya mencionada galería Howard Wise Gallery. Tras la muestra *TV as a Creative Medium*, Wise cierra la galería con la intención de crear un servicio que favoreciera directamente la creación audiovisual, proporcionando financiación y medios tecnológicos. Para Wise, los colectivos de artistas tenían negado el acceso a la retransmisión televisiva y por tanto no podían explorar su creatividad adecuadamente. Así lo expresa en el que se considera el manifiesto de la organización:

However, in order to integrate art with contemporary life, it is necessary for the artist to gain access to the system. This has been denied to him because the extremely high costs of production and broadcasting require that broadcast TV be supported by advertising revenue or by commercial or governmental largesse. Broadcast TV must therefore seek the largest possible audience, and its programming must be non-provocative, non-controversial, and inoffensive. One of the consequences is that commercial TV has not explored the possibilities of the TV medium as a creative means in itself, but has been content to borrow from other areas such as theatre, burlesque, literature, the news reel, sports, film, and (in reproduction on the TV screen) painting, sculpture, and architecture. A further consequence has been the effective denial to the artist of access to television, for the artist must, in order to express himself, seek to provoke the viewer out of his complacency, he must attempt to stimulate the viewer's imagination, and he must seek the truth and make it visible regardless of the consequences.¹²⁵

//Sin embargo, para integrar el arte en la vida contemporánea, es necesario que el artista acceda al sistema. Esto se le ha negado porque los elevadísimos costes de producción y emisión exigen que la televisión se sustente en los ingresos publicitarios o en la generosidad comercial o gubernamental. Por lo tanto, la televisión debe buscar la mayor audiencia posible y su programación debe ser no provocativa, no controvertida e inofensiva. Una de las consecuencias es que la televisión comercial no ha explorado las posibilidades del medio televisivo como medio creativo en sí mismo, sino que se ha contentado con tomar prestado de otros ámbitos como el teatro, el burlesque, la literatura, el telediario, los deportes, el cine y (en su reproducción en la pantalla de televisión) la pintura, la escultura y la arquitectura. Otra consecuencia ha sido la negación efectiva del acceso del artista a la televisión, ya que el artista, para expresarse, debe tratar de provocar al espectador para que salga de su autocomplacencia, debe intentar estimular la imaginación del espectador y debe buscar la verdad y hacerla visible sin importar las consecuencias//

123 Lori Zippay, «The Digital Mystique: Video Art, Aura and Access», en *»Present Continuous Past(s)«*, ed. Ursula Frohne, Mona Schieren, y Jean-François Guiton (Viena: Springer Vienna, 2005), 190-95, https://doi.org/10.1007/3-211-38033-7_16.

124 De ahora en adelante también como EAI.

125 Traducción propia. En: Howard Wise, *At the Leading Edge of Art* (Nueva York: Electronic Arts Intermix, 1973), <https://static1.squarespace.com/static/5fc87a1dbf951e27dc130c1b/t/611ae5a29223f736d365175c/1629152677953/attheleadingedgeofart.pdf>.

El objetivo al fundar EAI, por tanto, era proveer a los artistas de recursos adecuados para la experimentación audiovisual, además de promover el reconocimiento de sus obras a través de una programación pública y de carácter didáctico. En la actualidad, la organización alberga una de las mayores colecciones de videoarte del mundo, aproximadamente 3500 videos de unos 200 artistas¹²⁶, que distribuyen desde 1973.

Similarmente, la otra gran distribuidora de video estadounidense que permanece activa hoy día es Video Data Bank. Video Data Bank surge del proyecto personal de Phillip Morton, profesor en la School of the Art Institute en Chicago, que había comenzado un archivo que incluía grabaciones de conferencias y performances de artistas experimentales como John Cage o Chris Burden; en 1974, Kate Horsfield y Lyn Blumenthal, toman la dirección del proyecto con la realización video entrevistas a mujeres artistas, infrarrepresentadas en el mundo del arte¹²⁷. Video Data Bank nace del espíritu de los colectivos activistas del video, que observaron la necesidad de generar un archivo de sus actividades para ofrecer en el futuro una historia alternativa de la cultura¹²⁸. Actualmente, se compone de unas diez mil obras —de las cuales seis mil están en distribución— de más de 600 artistas. Estas obras provienen en gran parte de colecciones privadas, como la colección Castelli-Sonnabend, o de archivos de colectivos del video activista como el Archivo Videofreex.

En el ámbito europeo también encontramos ejemplos de espacios alternativos, como Art/Tapes/22, dirigido por Maria Gloria Bicchieri en Florencia, Italia entre 1973 y 1976, donde se produjeron importantes obras de video de artistas de diversas procedencias, además de material divulgativo sobre los artistas pioneros del momento, incluyendo autores como Bill Viola o Les Levine, que acudían al centro para experimentar con el medio videográfico. El centro estaba abierto al público general y fomentaba la colaboración y el intercambio de ideas, el resultado: una colección de video de gran relevancia hoy en día, que pertenece actualmente al Archivo Histórico de Arte Contemporáneo de la Bienal de Venecia¹²⁹.

Otro ejemplo relevante sería LI-MA Platform for Media Art, una institución holandesa fundada en el año 2013, cuya historia se remonta a finales de los años setenta, concretamente a 1978, cuando el productor televisivo René Coelho funda la video galería MonteVideo en los bajos de su propia casa en Ámsterdam con la intención de ofrecer un lugar de experimentación creativa y de exhibición a los artistas pioneros del video, cuando el medio aún no era aceptado en las instituciones tradicionales¹³⁰. Tras diferentes reestructuraciones la actual plataforma LI-MA es uno de los centros de preservación

126 Datos obtenidos de: Electronic Arts Intermix, «Collection», Electronic Arts Intermix, 2021, <https://www.eai.org/webpages/38>.

127 Christine Tamblyn, «Image Processing in Chicago Video Art, 1970-1980», *Leonardo* 24, n.º 3 (1991): 303, <https://doi.org/10.2307/1575572>.

128 Kate Horsfield, Kate Horsfield: The Early Years of the Video Data Bank and On Art and Artists, entrevistado por Faye Gleisser, 2020, 2, https://vdb.org/sites/default/files/2020-04/VDB_Horsfield_Interview.pdf.

129 Cosetta G. Saba, ed., *Arte in Videotape: Art/Tapes/22, Collezione Asac, La Biennale di Venezia: Conservazione, Restauro, Valorizzazione*, Biblioteca d'arte contemporanea 20 (Cinisello Balsamo: Silvana, 2007), 180.

130 Gabriella Giannachi, *Histories of Performance Documentation: Museum, Artistic, and Scholarly Practices* (Londres: Taylor & Francis, 2017), 66.

audiovisual más destacados de Europa y contaba, según registros de hace diez años, con una colección de más de 2000 obras de 500 artistas, aunque es de suponer que en la actualidad la colección sea aún mayor¹³¹.

En la década de 1970, al mismo tiempo en que se celebraban los festivales de video en los espacios alternativos, los grandes centros culturales realizan las primeras grandes exhibiciones. Las instituciones empiezan a adaptarse a la concepción del arte como proceso, y se esfuerzan por integrar las nuevas tendencias tanto en su programación temporal como en las colecciones permanentes; en concreto, el videoarte entra por primera vez en el museo con la exposición *Vision and Television*, realizada en 1970 en el Rose Art Museum de Massachusetts¹³² [Fig. 25]. En el catálogo de la exhibición, el artista y responsable de la selección Russel Connor destacaba el carácter social y activista del videoarte:

Counter-aggression is clearly an element in the movement of artists into television, "People have been attacked by television all their lives. Now they can attack it back," Nam June Paik's remark echoes the most satisfying moment in a Jimmy Stewart movie of the fifties when he stood up and put his foot right through the tube.

More than their indignant fellow citizens, artists felt that, content aside, the medium itself was not properly understood by those who controlled it. [...] Artists attracted to a medium with such an enormous social power have intense social concerns, from Ted Kraynik's desire to unite communities synergically to Paul Ryan's belief in the potential of videotape for self-revelation.¹³³

//La contra-agresión es claramente un elemento en el movimiento de los artistas hacia la televisión: "La gente ha sido atacada por la televisión toda su vida. Ahora pueden atacarla de vuelta", el comentario de Nam June Paik hace eco del momento más satisfactorio en una película de Jimmy Stewart de los años cincuenta, cuando se levantó y puso su pie justo a través del tubo [del televisor].

Más que sus conciudadanos indignados, los artistas sintieron que, independientemente del contenido, el medio en sí no era comprendido adecuadamente por quienes lo controlaban. [...] Los artistas atraídos por un medio con un poder social tan enorme tienen intensas preocupaciones sociales, desde el deseo de Ted Kraynik de unir comunidades sinérgicamente hasta la creencia de Paul Ryan en el potencial de la cinta de video para la autorrevelación//

131 Geert Lovink y Rachel Somers Miles, eds., *Video Vortex Reader II: Moving Images Beyond Youtube* (Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2011), 108-9.

132 Baigorri Ballarín, *Vídeo: Primera Etapa*, 171.

133 Traducción propia. En: Rose Art Museum, *Vision & Television. An Exhibition of the Poses Institute of Fine Arts, January 21st-February 22, 1970*. (Waltham: Rose Art Museum, Brandeis University, 1970), 2, <http://archive.org/details/visiontelevision00pose>.

Un año más tarde, en 1971 se abre el primer departamento de audiovisuales en un museo, el Everson Museum de Syracuse, también en Estados Unidos. A partir de entonces y a lo largo de esa década se crearán importantes departamentos de vídeo en grandes centros como el Whitney Museum of American Art en 1973 o el MoMA de Nueva York en 1974¹³⁴. Ese mismo año se realiza en París la exposición *Art-Video Confrontation* en el Musée d'Art Moderne and Centre d'Activités Audio-Visuales, donde se presentan obras de video europeas.

La entrada del video en las instituciones culturales cambia el rumbo de su historia, establece la legitimidad del video como objeto artístico de culto —en contra de los principios iniciales de muchos de los artistas pioneros del video—. La musealización de la obra video artística provoca, como señala Marita Sturken, una paradoja, por un lado, la financiación y la difusión favorece la creación de obras, por otro lado, se pierde la libertad que caracterizaba al medio¹³⁵, y se dejan de lado algunas narrativas y espacios alternativos, que desaparecen víctimas de su propio carácter alternativo y anti-institucional¹³⁶.

La adecuación del videoarte al espacio expositivo tradicional del museo se discutirá más adelante, por ahora nos conformaremos tan solo con señalar que, si bien el video dentro de las instituciones tiene mayores probabilidades de supervivencia, también se convierte, según algunos artistas como Vito Acconci, en un animal encerrado:

En la galería/museo el video se muestra como algo exhibido (como un animal salvaje que se exhibe): el video se ha llevado al museo y se ha expuesto como un artefacto del siglo XX. La sensibilidad que arrastra la galería/museo es insegura en sí misma: necesita echar mano de los términos “arte” y “artista”. Esta sensibilidad tiende a “recoger”, en vez de “extender”; cualquier cosa, cualquier especialidad puede usarse para hacer arte, pero todo lo que se utilice ha de ser ubicado bajo la categoría de arte.¹³⁷



FIG. 25 FOTOGRAFÍA DE LA EXHIBICIÓN “VISION & TELEVISION” (1979) EN EL ROSE ART MUSEUM

134 Lovejoy, *Postmodern Currents*, 202.

135 Sturken, «Paradox in the Evolution of an Art Form: Great Expectations and the Making of a History», 104.

136 Ibid., 114.

137 Vito Acconci en: Baigorri Ballarín, *Vídeo: Primera Etapa*, 178.

1.3.2. INSTITUCIONALIZACIÓN EN ESPAÑA: PARTICULARIDADES

Tal como ocurría en relación con la creación de obras de video, la institucionalización del videoarte en España se produce con algo de retraso en relación con la situación internacional. Destacan primero los artistas exiliados, que participan de algunas de las exhibiciones y organizaciones extranjeras, como es el caso de Antoni Muntadas y su video-instalación *The Last Ten Minutes* (1976) que fue presentada en The Kitchen en marzo de 1976¹³⁸. Estos artistas realizaban sus experimentos videográficos con el apoyo de instituciones como el Colegio de Arquitectos de Madrid o el Instituto de Estudios Norteamericanos de Barcelona. Paralelamente, críticos y teóricos como Eugeni Bonet, Joaquim Dols o Antoni Mercader publicaban sus investigaciones. En 1974, se produciría un evento decisivo, el simposio *Conversaciones en Torno al Video*, en el que participaron Antoni Mercader y Antoni Muntadas, junto con otros críticos y teóricos de relevancia como René Berger o Simón Marchán, de donde surgiría el libro *En Torno al Video* (1980) fundamental para la determinación de las características del lenguaje del video en nuestro país¹³⁹.

En la década de los ochenta, el video estaría muy vinculado a las exposiciones y festivales específicos de video, que favorecieron la aparición de nuevos artistas, así como con la aparición de obras de videoarte en programas televisivos especializados como Metrópolis; paralelamente, comienzan a impartirse cursos formativos sobre técnica videográfica en algunas Facultades de Bellas Artes y Ciencias de la Información. Este proceso favorece la difusión de la técnica, pero provoca la generalización de estéticas y recursos narrativos, y muchos autores abandonan el video en favor de la producción televisiva o el cine, frente a la insostenibilidad económica de la disciplina artística¹⁴⁰.

De entre estos primeros festivales, cabe destacar por ejemplo el caso del *Festival de Video de San Sebastián* (1982-1984), creado por Guadalupe Echevarría y adscrito al famoso *Festival Internacional de Cine de San Sebastián*, donde se mostraban obras de artistas nacionales e internacionales. En la producción del festival, estuvieron implicadas todas las figuras relacionadas con el video en ese momento, tanto del ámbito vasco como del ámbito catalán, que acordaron el programa y trabajaron juntos en la instalación técnica del mismo. El objetivo del evento era dar a conocer la situación del video español, se trataba, tal como señala Echevarría, de “informar, ésa era la idea fundamental del primer festival de 1982, en el que tuvieron cabida varios campos de aplicación del nuevo soporte en pedagogía, psiquiatría, educación, creación artística...”. Sin embargo, finalmente la mayor parte de la exhibición fue de autores internacionales, con una reducida muestra de vídeo estatal, en su mayor parte catalán¹⁴¹. La segunda y tercera edición del festival continuaron en la misma línea, e incluyeron

138 The Kitchen, «“The Last Ten Minutes” - Antonio Muntadas», 1976, http://archive.thekitchen.org/wp-content/uploads/2017/09/PressRelease_Muntadas_TheLastTenMinutes_1976.pdf.

139 Luna Delgado, «Proyectos de Microtelevisión en el Arte Sociotecnológico de Muntadas», 5.

140 Josu Rekalde Izagirre, «La Irrupción de la Electrónica en el Arte», en *Estudios vascos en el sistema educativo = Euskal ikaskuntzarak bezkuntza sarean*, ed. Sociedad de Estudios Vascos = Eusko Ikaskuntza (Congreso de Estudios Vascos (Vitoria, 1993), Vitoria-Gasteiz: Sociedad de Estudios Vascos = Eusko Ikaskuntza, 1995), 375-76.

141 Ander González Antona, «El Vídeo en el País Vasco (1972-1992): Reflexiones en Torno a una Práctica Artística del Vídeo», Tesis doctorales / Universidad Complutense de Madrid. (Tesis Doctoral, Bilbao, Universidad del País Vasco, 1995), 259-60.

el *Primer Concurso de Video Vasco* y el *Concurso Internacional*, así como seminarios de video creación. El *Festival de Video de San Sebastián* tuvo sin duda importantes repercusiones en el estado del video español, no sólo por la normalización de la video creación en nuestro país, a través de la crónica de diferentes medios escritos y televisivos, sino también por dar acceso a una reseñable cantidad de obras de gran calidad provenientes de artistas americanos y europeos.

Tras la tercera y última edición del *Festival de Video de San Sebastián*, se celebra en el Círculo de Bellas Artes de Madrid la primera edición del *Festival Nacional de Video* (1984 y 1986). Su presidente en ese momento, Martín Chirino, dedicaba las siguientes palabras al festival:

El Círculo se coloca de nuevo en la brecha y retoma su papel pionero dentro del mundo de la creación. Así como en los años veinte incorporó el cine a la propia estructura de su edificio, cuando aquel era aún un fenómeno de feria repudiado por la intelectualidad oficial, hoy apoya decididamente al vídeo mediante la celebración de este I Festival Nacional, esfuerzo que define la vitalidad del Círculo de Bellas Artes como plataforma nueva y antiacadémica.

Hacemos esto como resultado de una profunda reflexión sobre el arte y la vigencia o caducidad de sus principios tradicionales. En los momentos en que se agudizan las crisis ideológicas, se crean planteamientos generadores de nuevas vanguardias. Hoy la dinámica cultural-social ha hecho posible que el video, desde su posición de adelanto tecnológico, se convierta en una forma de manifestación expresiva que llega a nuestro país, instalándose en el conflicto que nos crea el arraigo incorrecto de la modernidad y el escaso entendimiento de la posmodernidad.

El Círculo de Bellas Artes ha organizado el I Festival Nacional en el intento de favorecer la implantación artística del vídeo, consciente de la importancia que tiene para un medio audiovisual la celebración de un festival monográfico e independiente.¹⁴²

Este festival, que exhibía obras tanto nacionales como internacionales, fue el evento con más elevado presupuesto de los que se celebraron en España en ese periodo, reuniendo a numerosos autores menores de 30 años, representantes de una nueva generación de artistas con valores críticos que abordaron todos los géneros del videoarte imaginables. De entre estos artistas destacan sin duda autores como el gallego Xavier Villaverde con su obra *Veneno Puro* (1984), la cinta española más premiada y la única exhibida en la Documenta de Kassel de 1987 [Fig. 26]. Esta primera edición del festival, además, permitió por primera vez en España la exhibición de video-instalaciones de grandes artistas como Wolf Vostell, y Woody y Steina Vasulka, y contó con video-instalaciones de Dan Graham — *Present Continuous Past(s)* (1984)— y Eugenia Balcells — *Color Fields* (1984) —¹⁴³. Cabe destacar la aparición del festival en los principales medios de comunicación de Madrid, concretamente en el *ABC*, el *País*, el *Diario 16* o el *Ya*, donde podían leerse palabras como las siguientes:

142 Círculo de Bellas Artes de Madrid, *I Festival Nacional de Video* (Madrid: Círculo de Bellas Artes, 1984), 11, <http://loop-barcelona.com/documents/document/1-festival-nacional-de-video/>.

143 Manuel Palacio, «Un Acercamiento al Vídeo de Creación en España», en *El discreto encanto de la tecnología. Artes en España*, ed. Claudia Giannetti (Badajoz: Museo Extremeño e Iberoamericano de Arte Contemporáneo, 2008), 391-410.



FIG. 26 VENENO PURO (1984) XAVIER VILLAVERDE

...se puede decir que el I Festival Nacional de Video presenta algo que es casi nuevo, se juega con las múltiples posibilidades del medio y abarca un amplio campo: desde las técnicas de video hasta el denominado “video-arte”¹⁴⁴.

Desgraciadamente, y como muchos autores destacan, estos festivales no consiguieron mantener una continuidad, sino que fueron surgiendo y desapareciendo, provocando una falsa sensación de estabilidad y creando una dependencia de los artistas a este modelo económico de certámenes y comisiones públicas de celebración irregular¹⁴⁵.

Las galerías también participarán de la estabilización e institucionalización del video en esta década. Por ejemplo, con la creación de la

Feria Internacional de Arte Contemporáneo de Madrid (ARCO), cuya primera edición se celebró en 1982; la muestra se convirtió pese a su claro carácter comercial, en un punto de encuentro para las vanguardias contemporáneas, con la presencia regular de obras de video a partir de 1985¹⁴⁶.

Además de las instituciones públicas, galerías y festivales, encontramos en nuestro país algunos casos aislados de distribuidoras de videoarte, que aparecen principalmente en esta década de los ochenta. Las grandes distribuidoras de video de los Estados Unidos fueron capaces de establecerse y permanecen activas hoy en día gracias a la financiación pública —aunque también reciben importantes cantidades de patrocinio privado—; en el caso de España, esa financiación ha sido históricamente escasa y es prácticamente inexistente en la actualidad, por tanto, las distribuidoras de videoarte en nuestro país siguen un modelo de galería comercial y programan su contenido con sus propios fondos¹⁴⁷.

De entre estas distribuidoras destaca primero Videografía, creada en 1983 y dirigida por el comisario Antoni Mercader, una de las personalidades habituales en los eventos de videoarte del siglo XX en España. Videografía aparece inicialmente como escuela de video y a lo largo de su existencia organizó varios eventos de videoarte español, particularmente de la escuela catalana en el extranjero; además, facilitaba financiación a los colectivos de artistas para la creación de obras, y participó en la producción de piezas de pioneros como Antoni Muntadas. Como distribuidora, Videografía era la representante de EAI en nuestro país, y difundía videos a programas culturales en toda la geografía española, incluyendo los espacios televisivos de referencia como el programa *Metrópolis*. Con la aparición de las

144 «I Festival Nacional de Video: Una Nueva Concepción del Medio», *Ya*, 15 de junio de 1984, <https://www.vasulka.org/archive/Vasulkas3/Installations/TheWest/WrittenMaterial/Ya.pdf>.

145 Rodríguez Mattalía, *Arte Videográfico*, 157.

146 Trigueros y Aramburu Gil, *Caras B de la Historia del Videoarte en España*, 26.

147 Palacio, «Un Acercamiento al Vídeo de Creación en España».

mediatecas —entre las que destaca en nuestra opinión la Mediateca de la Fundación La Caixa “Espai de Media Art”, creada en 1988 y que ofreció hasta 2013 más de 800 obras de 1600 autores¹⁴⁸— los fondos de videoarte pasaron a ser públicos y la distribuidora Videografía concluyó su actividad¹⁴⁹.

Otro ejemplo destacable fue Alliance Video Art (AVA), dirigida por Karin Ohlenschläger y constituida en 1985 durante la feria ARCO. En este caso, la distribución era mayoritariamente de artistas europeos, principalmente alemanes o austriacos, además del video español creado en zonas como Madrid o Galicia. La distribuidora AVA estaba estrechamente conectada con el conocido Espacio P, un espacio artístico dirigido por el artista multimedia Pedro Garhel en el que se programaban actividades relacionadas con disciplinas minoritarias en las instituciones, como el videoarte¹⁵⁰.

Paralelamente, el video también entra en el espacio televisivo, de la mano de personajes como José Ramón Pérez Ornia, productor y director del programa *El Arte del Video*, una antología histórica de autores del videoarte internacional en la que se reflexionaba en torno a la relación cine-video, la video-instalación y otros temas asociados al videoarte¹⁵¹, y al que sucedieron otros como *Metrópolis*, que supuso un cambio radical en el tratamiento de las obras de arte contemporáneas en la televisión española. El programa comenzó a emitirse en abril de 1985, en horario nocturno, continuando en emisión casi cuarenta años después.

Otra institución fundamental para el video a nivel nacional es el actual Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, que se inauguró tal y como hoy lo conocemos en 1992, pero que acogió unos años antes en esa misma sede dos exposiciones de especial relevancia para el video: *Procesos: Cultura y Nuevas Tecnologías* (1986) y la retrospectiva de video español *La Imagen Sublime: Video de Creación en España (1970-1987)*. La primera, reunía obras que utilizan las nuevas herramientas tecnológicas de la época —video, ordenadores, hologramas, láser...—, reflexionando acerca de los límites que definen las disciplinas artísticas y el concepto de autoría. En relación con el video, se mostraron tres video-instalaciones de Nam June Paik, Antoni Muntadas y Paloma Navares, además de una selección de obras mono canal de artistas como Joan Jonas, Peter Campus o Juan Carlos Eguillor. La segunda, comisariada por Fernando Palacio, realizó un análisis crítico de la videografía española y fue el inicio del fondo audiovisual del museo; la selección contenía obras de 39 autores representativos para el medio, todas ellas piezas mono canal que se programaron en pases y que se proyectaban en el salón de actos de la institución. Destacan piezas como *Infinito 5* (1985) de Antonio Cano, en la que muestra imágenes inmóviles de los artistas performativos Pedro Garhel y Rosa Galindo, que contrastan con la idea de perpetuo movimiento de la señal video, una reflexión sobre el espacio videográfico, con dos

148 Gisèle Rodríguez, «Videocreación en España: Soportes, Conservación y Documentación», *Documentación de las Ciencias de la Información* 35, n.º 0 (20 de diciembre de 2012): 129, https://doi.org/10.5209/rev_DCIN.2012.v35.40449.

149 Xavi García Puerto, «La Imagen en Movimiento, la Gestión del Tiempo, la Explosión de Actividades. Una Conversación con Mercader y Boneb», *A*Desk*, 15 de mayo de 2017, <https://a-desk.org/magazine/nuevo-articulo3518/>.

150 Palacio, «Un Acercamiento al Vídeo de Creación en España».

151 Rodríguez Mattalía, *Arte Videográfico*, 158.

personajes que nunca terminan de encontrarse; o *Margo Rabiosa* (1987) de Regina Álvarez, Premio Nacional de Video ese mismo año, en la que realiza una deconstrucción y reinterpretación del género cinematográfico y de la narratividad.

A partir de los años noventa, el medio ya se encuentra consolidado. Se mantiene la sucesión de eventos relacionados con la video creación en todos los puntos de la geografía española, se abren centros de documentación de video y se apuesta por la video creación en algunas facultades de Bellas Artes. Como continuación a la exhibición *La Imagen Sublime...*, el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía organizó la muestra *Señales de Video: Aspectos de la Videocreación Española (1987-1995)* de nuevo comisariada por Eugeni Bonet y que pretendía valorar la evolución del videoarte de esa última década. Participaron algunos artistas que ya habían estado presentes en la anterior exhibición como Antoni Muntadas o Francesc Torres, además de otros veintiocho nuevos artistas como Jordi Teixidó, Maite Ninou, Pedro Ortuño, Joan Pueyo o Juan Crego. Dentro de esta exposición se dedicaba una sección al uso de nuevas tecnologías relacionadas con el video y el ordenador, cuyos usos artísticos provocarán diferentes sinergias, favoreciendo la creatividad interdisciplinar y la fusión de soportes y formatos¹⁵². Tras las exhibiciones centradas en el video nacional, el MNCARS organizó en 2007 una gran retrospectiva de videoarte internacional entre las obras de su colección de videoarte. *Primera generación. Arte e imagen en movimiento [1963-1986]* presentaba obras de diferentes tipologías; el catálogo incluye la traducción de textos teóricos fundamentales para estas primeras tres décadas de la videocreación.

Entre las plataformas de más reciente creación cabe destacar el Observatorio de Vídeo No Identificado (OVNI), una iniciativa del CCCB de Barcelona, y la distribuidora HAMACA, creada por la Asociación de Artistas Visuales de Cataluña, que proporciona un fondo seleccionado de videos de autores españoles, seleccionadas por un comité de expertos. Los Archivos OVNI, creados en 1993 a partir de la asociación de video independiente La 12 Visual, ofrecen un recorrido por tres décadas de producción video artística —desde lo analógico a lo digital y las redes sociales— siempre en torno a la “libre expresión y reflexión sobre los miedos y los placeres individuales y colectivos, construyendo en conjunto una visión de múltiples facetas, como miles de pequeños ojos, que profundizan y exploran nuestro mundo, o anuncian otros posibles”¹⁵³. Se realizan programaciones de videoarte esencialmente en el CCCB y el MACBA, paralelamente, OVNI se ha establecido en los últimos años como un archivo abierto a la consulta pública no sólo *in situ* sino también a partir del año 2003 en internet, donde se pueden visualizar 1281 obras del total de 2158 que componen el archivo, explorables a través de etiquetas temáticas.

152 Ibid., 162-65.

153 Archivos OVNI, «OBSERVATORIO DE VÍDEO NO IDENTIFICADO - DESORG PUNTO ORG», OVNI - DESORG PUNTO ORG, 2020, <https://www.desorg.org/about/>.

Por su parte, HAMACA se encarga de la distribución y la difusión de obras de video desde 2005 y cuenta dentro de su colección con más de un millar de obras desde los setenta hasta la actualidad. De un modo similar a OVNI, HAMACA ofrece acceso a su catálogo a través de Internet, contribuyendo a la “puesta en diálogo entre las obras videográficas y los entornos sociales, y poniendo en valor al medio como una herramienta en la construcción de los imaginarios colectivos”¹⁵⁴. En palabras de su directora, Eli Lloveras:

Actualmente el vídeo posee múltiples ventanas para ser mostrado y consumido y cada una de ellas ofrece diferentes experiencias al espectador y cumple a su vez con distintos objetivos [...] Una de las metas que hemos perseguido con HAMACA ha sido precisamente abrir el vídeo a nuevos públicos más allá de la institución y del mismo circuito artístico. Presunciones que parten del mercado del arte y que hace algunos años se tenían tipo “cuanto más se vea un vídeo menos valor tendrá” se han desvanecido con el tiempo. Y como prueba encontramos que la comunidad artística utiliza Internet como una ventana más para hacer su propia difusión de los vídeos a través de plataformas como el YouTube o Vimeo. HAMACA es una distribuidora independiente que se está haciendo cargo de tareas de preservación, archivado y difusión de un acervo formado actualmente por 800 vídeos representativos de su historia en el Estado español. La preservación del patrimonio artístico es algo que le corresponde al museo. Hay que pensar que HAMACA es un archivo donde se pueden consultar los videos y hay información textual y teórica sobre ese tipo de producción, ese es uno de los valores añadido que da HAMACA. Desde HAMACA hemos intentado acercar la idea de que colgar los videos online para que se puedan visualizar es bueno y es el lugar óptimo donde comunicar lo que haces (entendemos que para mucha gente no sea el lugar más adecuado donde verlo, pero sí donde comunicarlo).¹⁵⁵

Destaca también la plataforma LOOP en Barcelona, en activo desde 2003, que nace como la primera feria a nivel mundial exclusivamente para videoarte y que lleva a cabo paralelamente el *Loop Fair* —una feria comercial de video— y el *Loop Festival* —que presenta las últimas obras y tendencias al gran público y se extiende por numerosas localizaciones de la ciudad¹⁵⁶—. A través de su página web, en el apartado *VIDEOLOOP*, se puede acceder a su archivo de video online, que incluye programas comisariados en torno a diferentes temáticas, incluyendo colaboraciones con otras organizaciones y colecciones internacionales.

154 HAMACA, «Hamaca | Información», HAMACA Plataforma de Audiovisual Experimental, accedido 25 de marzo de 2023, <https://hamacaonline.net/info/>.

155 R Sardá Sánchez y R Roncero Palomar, «Comportamientos Artísticos en la Era de los Nuevos Medios», 2015.^a ed. (Revista Latina de Comunicación Social, 2015), 53, <https://doi.org/10.4185/cac87>.

156 Matilde Obradors Barba, «El Videoarte, Creatividad Salvaje y Disección Social: Estudio de Caso, Loop Fear Barcelona 2013», *Icono14* 17, n.º 1 (2019): 117.

Finalmente, es necesario también mencionar el caso del Archivo ARES *Estéticas, Identidades y Prácticas Audiovisuales en España*, creado en 2016. El archivo surge de dos proyectos de financiación estatal: el proyecto homónimo ARES y el proyecto ESHID. El grupo de investigación *VISU@LS: Cultura visual y políticas de identidad*, activo desde 1997 en la Facultad de Bellas Artes de Cuenca de la UCLM, creó el archivo como un repositorio en línea pionero en el videoarte español, centrado en cuatro temáticas clave dentro del ámbito de la identidad: la nación, la raza, el género y el sexo.

El Archivo ARES se propone como un espacio para el encuentro en torno a la estética de los nuevos medios, la teoría crítica y los estudios visuales en el ámbito del videoarte del contexto español. Actualmente, contiene 488 obras de 175 artistas diferentes, accesibles a través de la página web mediante acuerdos de cesión o enlaces externos; complementadas con publicaciones académicas, congresos y entrevistas a artistas; en el último capítulo se realizará un análisis más amplio sobre su contenido, estructura y futura pervivencia.

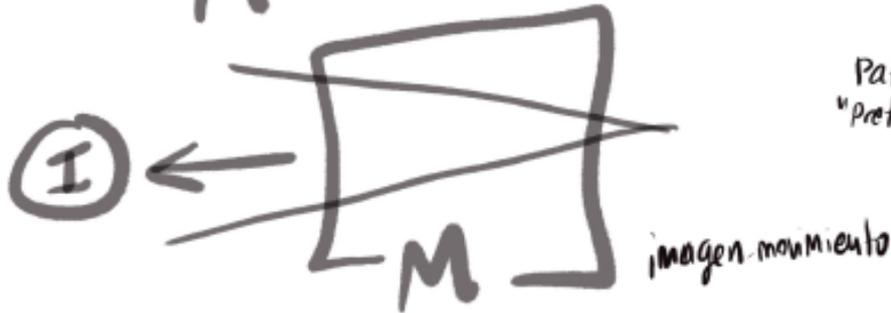
2. VIDEOARTE COMO OBJETO DE RESTAURACIÓN: LA CUESTIÓN IDENTITARIA

Antes videoarte, hoy video de creación, llámesele como se quiera, podría decirse que lo especialmente desconcertante es la enorme diversidad de productos que se presentan bajo tales banderas, un batiburrillo capaz de desconcertar no solo al espectador más o menos profano, sino también, en muchos casos, a los iniciados, a los supuestos especialistas en la materia.

Manuel Palacio, *La imagen sublime. Video de creación en España.*



FIRST YOU SEE VIDEO.
 THEN YOU WEAR VIDEO.
 THEN YOU EAT VIDEO.
 THEN YOU BE VIDEO.



Pat Cadigan
 "Pretty Boy Crosser" ??



"LA IMAGEN QUE
 NO EXISTE,
 PERO ES!"
 Roncallo (2013), 112

"La obra de arte como bien
 simbólico (y económico)
 sólo existe como tal para
 las personas que pueden apropiarse
 de ellas, es decir, descifrarlas."
 Pierre Bourdieu, 1984.
 (¿hínde?)

→ CLASE > CONOCIMIENTO

↳ "pertenecer a la vida artística
 de la sociedad equivale a
 caminar en compañía de
 visionarios"

El arte enemigo del
 pueblo, 22

Roger L. Taylor



2.1. LA NATURALEZA MATERIAL DEL VIDEO Y SUS IMPLICACIONES: SEÑAL, SIMULACIÓN Y OBSOLESCENCIA

“Cultural heritage is a complex matter. To use a very concise definition, it is the value of the past that we distinguish in the present in order to be able to preserve it for the future”¹⁵⁷, así lo exponía en 1998 Ivo Maroevic, reconocido museólogo, para quien el patrimonio cultural se había convertido en un “fenómeno de dimensiones en expansión”, un patrimonio que se hace auténtico en la conjunción de materia, forma y significado, manifestadas en un tiempo, espacio y contexto social determinados¹⁵⁸. A lo largo de las últimas décadas, las prácticas y objetos que componen el patrimonio cultural han sido ampliamente estudiadas, en algunos casos poniendo al objeto material—su clasificación, preservación e interpretación— en el centro, en otros poniendo el énfasis en los modos en que se interactúa con éstos y en las nociones identitarias que transmiten, así como en las posibilidades para generar nuevos significados a través de la participación¹⁵⁹. Pese a que no es menester de esta investigación entrar en la discusión por la definición del concepto de patrimonio cultural, que es compleja y tiene numerosas ramificaciones, sí lo es ofrecer una definición del objeto de estudio, el videoarte, que forma parte sin duda del patrimonio cultural. Esta definición además se ofrece desde el punto de vista de la conservación-restauración, un campo, como señala Mikel Rotaèche, limitado, con un componente subjetivo y una “impronta occidental”¹⁶⁰ cuyas metodologías se dirigen generalmente a salvar la materialidad del objeto, provocando muchas veces una desconexión con respecto a su significación social:

La metodología de preservación occidental hará que el grupo social original vea como su entorno se altera de forma drástica y definitiva, permanente, ya que se aplicaran medidas de control medioambiental, de acceso, de aforo, de uso, de iluminación, de horarios y un largo etcétera que pretenderán, desde nuestra perspectiva, salvar ese pedacito de memoria humana. Sin embargo, el grupo social que ha permitido que ese patrimonio permanezca y cumpla con una función, o varias a lo largo de su vida útil, será separado de forma irremediable de él, ya que se trata de un escenario de vida, de un espacio de relación social, por mucho que esa realidad no nos satisfaga o no la entendamos desde nuestra estructura de pensamiento.

157 “El patrimonio cultural es un asunto complejo. Para utilizar una definición muy concisa, es el valor del pasado que distinguimos en el presente para poder preservarlo para el futuro.” Traducción propia. En: Ivo Maroevic, «The Phenomenon of Cultural Heritage and the Definition of a Unit of Material», *Nordisk Museologi*, n.º 2 (1998): 135, <https://doi.org/10.5617/nm.3829>.

158 *Ibid.*, 136.

159 Para una revisión extensa de la literatura al respecto se recomienda consultar el texto: «Heritage as a Focus of Research: Past, Present and New Directions», en *The Palgrave Handbook of Contemporary Heritage Research*, de E. Waterton y S. Watson (London, UNITED KINGDOM: Palgrave Macmillan UK, 2015), 1-17, <http://ebookcentral.proquest.com/lib/bibliotecaupves-ebooks/detail.action?docID=1953015>.

160 Mikel Rotaèche y González de Ubieta, *Ética y Crítica de la Conservación del Patrimonio Cultural*, Gestión, Intervención y Preservación del Patrimonio Cultural (Manuales) (Madrid: Síntesis, 2021), 55.

Y será en ese momento cuando se pierda realmente lo que se pretende salvar, que no es otra cosa que la memoria colectiva de la especie humana. Este debe ser el verdadero motor de la preservación del patrimonio cultural, la preservación de nuestra memoria como especie y no solo la de los objetos materiales que creamos para relacionarnos entre nosotros y nuestro entorno.¹⁶¹

Hasta ahora, la investigación ha pretendido ofrecer una visión del contexto y la significación social del video, entendiendo que esta significación social debe estar, como señala Rotaèche, en el centro de las prácticas de preservación, sin embargo para terminar de comprender el uso del video como medio artístico y aplicar estrategias de preservación adecuadas, sigue siendo necesario analizar su materialidad y funcionamiento, no con la intención de alienarla en una forma estable e inaccesible, como un objeto estático, sino con la finalidad de determinar la relevancia relativa de ésta. En el contexto específico de la conservación-restauración tradicional, existen, como señaló Pip Laurenson en su texto *Authenticity, Change and Loss in the Conservation of Time-based Media Installations*, tres conceptos clave: el objeto de restauración, la autenticidad y la autoría¹⁶², en este apartado nos ocuparemos únicamente del primero, al que Laurenson se refiere como un objeto que ha sido estudiado científicamente y para el cual se ha establecido un estado, una descripción de todo lo observable acerca de dicho objeto¹⁶³. Poco antes, Salvador Muñoz Viñas señalaba en su famoso texto *Teoría Contemporánea de la Restauración*, que “la Restauración se ocupa de los objetos que mejor simbolizan (describen, representan, caracterizan) una cultura, una identidad, unos sentimientos personales o colectivos”, estos objetos tienen en común su valor historiográfico y los valores simbólicos colectivos e individuales “que los *sujetos* proyectan sobre ellos”¹⁶⁴. Además, continúa Muñoz Viñas, para convertirse en objetos de restauración, las obras deben estar en una situación de daño real o potencial, que se concreta, en el caso del video, en los procesos de degradación físico-química y obsolescencia. Como veremos más adelante, cuando nos ocupemos de las categorías del videoarte, el objeto de estudio de esta investigación no es un objeto de restauración tradicional, no es tan sencillo establecer un estado concreto, sino que la obra tiene un componente temporal, por lo que su tratamiento como objeto de restauración tiene más que ver con la noción de *identidad* que con la de *estado*¹⁶⁵; para comprender esta particularidad pasaremos primero a describir cómo funciona la tecnología del video.

En términos generales:

Se considera video a la sincronización de imagen y sonido electrónicos, sean estos analógicos o digitales. Entenderemos como imagen electrónica aquella constituida por unidades elementales discretas (líneas y puntos) que se suceden a alta velocidad en una pantalla.¹⁶⁶

161 Ibid., 56.

162 Pip Laurenson, «Authenticity, Change and Loss in the Conservation of Time-Based Media Installations», *Tate Papers*, n.º 6 (2006), <https://www.tate.org.uk/research/publications/tate-papers/06/authenticity-change-and-loss-conservation-of-time-based-media-installations>.

163 Ibid.

164 Salvador Muñoz Viñas, *Teoría Contemporánea de la Restauración*, Patrimonio cultural 1 (Madrid: Síntesis, 2003), 79.

165 Laurenson, «Authenticity, Change and Loss in the Conservation of Time-Based Media Installations».

166 Trigueros y Aramburu Gil, *Caras B de la Historia del Videoarte en España*, 10.

Desde este punto de vista, las obras de videoarte son productos audiovisuales, resultados de una tecnología electrónica —analógica o digital— y creados con una intención artística, que requieren para su visualización de una serie de dispositivos materiales¹⁶⁷.

En relación con su funcionamiento, el video genera imágenes en movimiento a través de un sistema de tres pasos: captura, procesamiento-registro y reproducción. Para lo cual son necesarios tres dispositivos principales: la cámara, el soporte de registro o memoria, y el dispositivo de reproducción —conformado por dos elementos que pueden estar o no combinados, reproductor y pantalla—. En un primer momento, para realizar la captura, se usa una cámara, una máquina capaz de analizar la realidad visual, acompañada habitualmente de un micrófono, que captura el entorno sonoro; ambos elementos actúan de forma sincronizada. Estos componentes recogen la información audiovisual, la codifican y la registran en un soporte¹⁶⁸, uniendo las señales de audio y video, así como la información necesaria para su correcta sincronización en la etapa de reproducción.

En el caso de la tecnología analógica, la cámara de video realiza un barrido o muestreo, a través del cual obtiene datos sobre la luminancia — la intensidad de la luz— y la crominancia — datos sobre el color—; estos datos se transforman en señales eléctricas, que posteriormente se codifican y registran imantando una cinta magnética, el formato de registro. Cuando dicho formato se introduce en un reproductor compatible, el dispositivo es capaz de interpretar la configuración magnética y transformarla de nuevo en una señal eléctrica, reproduciendo los valores de luminancia y crominancia en el mismo orden y velocidad de barrido con que se realizó la captura. En el caso de la tecnología digital, la señal eléctrica resultante del barrido de la cámara se transforma en código binario según unos estándares de frecuencia¹⁶⁹, estos datos pueden almacenarse en cintas magnéticas, en soportes ópticos como los DVD, en discos duros o en servidores remotos.

Habitualmente, las obras de videoarte se realizan empleando el sistema completo de la tecnología del video electrónico, pero también encontramos casos en los que los artistas lo emplean parcialmente, como es el caso por ejemplo de las video-instalaciones de circuitos cerrados de cámaras, que emiten en tiempo real, o el del video generado por ordenador. En el primer caso, se prescinde del soporte de registro, se capturan imágenes que no quedan almacenadas, sino que se toman y emiten en tiempo real. Un claro ejemplo de estos procedimientos sería la obra de Dan Graham *Time Delay Room* (1974), una compleja video-instalación compuesta por dos salas unidas y vigiladas por sendas cámaras [Fig. 27].

167 Michael Z. Newman, *Video Revolutions: On the History of a Medium* (Nueva York: Columbia University Press, 2014), 96.

168 A este respecto, tan solo hay que mencionar que todos los soportes tienen una cualidad material, física. Aunque el código que conforma la imagen sea inmaterial, como es el caso de la información digital, los soportes que contienen dicho código son siempre materiales, incluso en el caso de archivos en la nube, que se almacenan en servidores físicos. Este componente material está siempre presente, y tal como destaca Bruce Sterling en su texto *Digital Decay*: si no preservas de alguna forma la parte material, no estás preservando la inmaterialidad: no estás conservando nada. En: Bruce Sterling, «Digital Decay», en *Permanence Through Change: The Variable Media Approach*, ed. Alain Depocas, Jon Ippolito, y Caitlin Jones (Nueva York: Guggenheim Museum Publications, 2003), 16, https://digitalcommons.library.umaine.edu/fac_monographs/213.

169 John Watkinson, *The Art of Digital Video*, 4ª (Londres: Routledge, 2008), 4.

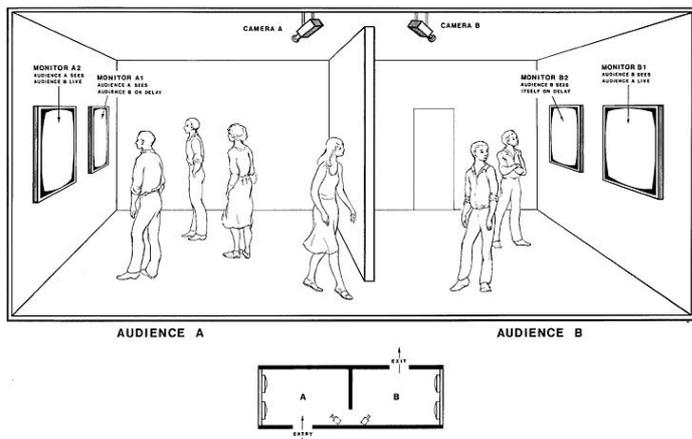


FIG. 27. TIME DELAY ROOM (1974) DAN GRAHAM

En la sala A, una pantalla muestra en directo las acciones de la audiencia de la sala B, una segunda pantalla la sala A con un retraso de 8 segundos. En la segunda sala, ocurre lo mismo, una pantalla reproduce en directo la sala contigua, la otra muestra la estancia en la que el espectador se encuentra y sus acciones con un retraso de ocho segundos. Esos ocho segundos constituyen el límite de nuestra memoria a corto plazo, y provocan extrañeza y confusión, el espectador-participante se ve atrapado en un ciclo de imágenes y se observa a sí mismo como parte de un grupo de personas observadas, separándose de su propia identidad. En este caso, la obra emplea el registro

para realizar el retraso de ocho segundos de la imagen, pero el soporte se reescribe de forma continua, las imágenes finales no forman parte de la obra ni se deben custodiar como tal.

En el segundo caso, se prescinde de la cámara y se emplean tecnologías informáticas como la infografía o la animación, cuyas imágenes no provienen de la grabación de la realidad, sino que se encuentran a medio camino entre el videoarte y el *computer art*. Un buen ejemplo serían las obras de la artista china Lu Yang, realizadas mediante técnicas de modelado digital 3D, como la pieza *Delusional Mandala* (2015) en la que un avatar de sí misma, creado mediante técnicas de escaneo digital penetra en un mundo virtual y es sometida a todo tipo de procesos de estimulación cerebral que conducen finalmente a su muerte¹⁷⁰. La categoría “obras de videoarte”, por tanto, puede presentar configuraciones muy diversas, en esta investigación sin embargo nos centraremos principalmente en las obras procedentes de la grabación electrónica.

La aparición del video electrónico supuso una revolución con respecto a las anteriores técnicas audiovisuales fílmicas, que empleaban la imagen estática, fotográfica, totalmente compuesta una vez revelada. Frente a ellas, la imagen electrónica se forma línea a línea, de forma fragmentada, sucesiva y continuada, es por eso por lo que se suele definir el video como una imagen en permanente formación¹⁷¹. En palabras de Mikel Rotaache:

170 Ana Isabel Galván García de las Bayonas, «Hibridaciones en la Obra de Lu Yang», en *II Congreso Internacional Estéticas Híbridas de la Imagen en Movimiento: Identidad y Patrimonio*, ed. Salomé Cuesta Valera, Ana María Martínez-Collado, y Paula Fernández Valdés (II Congreso Internacional Estéticas Híbridas de la Imagen en Movimiento: Identidad y Patrimonio, Valencia: Editorial UPV, 2022), 213-27, <https://doi.org/10.4995/EShID2021.2021.13223>.

171 Laura Baigorri, *Vídeo: primera etapa (el vídeo en el contexto social y artístico de los años 60-70)*, Brumaria: prácticas artísticas, estéticas y políticas 4 (Madrid: Asociación Cultural Brumaria, 2002), 131; María Lorena Rodríguez Mattalía, *Arte videográfico: inicios, polémicas y parámetros básicos de análisis* (Valencia: Editorial UPV, 2008), 40.

La imagen de vídeo se asocia, casi de forma análoga, al fotograma del cine. La sucesión de los fotogramas crea la sensación de movimiento. En la película cinematográfica, como ya se ha comentado, cada imagen o fotograma está fija y no es transformable durante la reproducción porque sus valores son fijos y estáticos. Sin embargo, la imagen de vídeo, a diferencia de la cinematográfica, no está constituida en el soporte de la cinta magnética, ahí solo está la información que la va a construir después de su lectura e interpretación. Esta lectura se realiza mediante barridos que exploran o escanean de izquierda a derecha y de arriba abajo las líneas de información que constituyen la imagen. En primer lugar, se leen las líneas impares; una vez terminado ese bloque, el impulso sube rápidamente a la parte superior, desde donde inicia un nuevo proceso de barrido, pero de las líneas pares. Esto significa que la imagen completa, el fotograma, nunca está en la pantalla, se forma mediante su solapamiento en el ojo humano, que es el que crea el movimiento a partir del sucesivo y constante entrelazado de líneas, que es como se denomina a este tipo de exploración.¹⁷²

La señal electrónica amplía el régimen escópico y las posibilidades perceptivas y comunicativas, hace posible domesticar la realidad a través de la manipulación del tiempo y permite una representación eficaz de la experiencia vital del ser humano. Como hace notar el filósofo José Luis Brea en su obra clave *Las Tres Eras de la Imagen*:

Para la vida de la imagen, la aparición de un *aparato de ver* -o quizá deberíamos decir: de una máquina capaz de *capturar y reproducir imágenes* mecánicamente- constituye un auténtico *acontecimiento*, una modificación tan decisiva que con ella el ver -y toda la culturalidad que le concierne- se desplaza a un nuevo escenario, radicalmente redefinido. *Ver*, ciertamente ya nunca será lo mismo.¹⁷³

El sujeto que ve, y a partir del cual se forman las imágenes, ya no es el ser humano sino un aparato objetivo, una máquina que nos provoca un distanciamiento con nuestros propios órganos de visión¹⁷⁴, y que modifica nuestras capacidades físicas y psíquicas. Para algunos autores, como el filósofo alemán Walter Benjamin, las cámaras amplían nuestras posibilidades de representación y percepción, y son capaces de captar detalles que, al ojo humano subjetivo, le pasan desapercibidos¹⁷⁵. Además, las cámaras ofrecen un registro fiel de la realidad, congelando un momento concreto de la percepción. Recuperando a Brea:

...en lo que el ojo técnico captura y reproduce no hay otra cosa que la pura imagen, y ella asciende ahora a la superficie plana de la representación, abandonando cualquier invocación de profundidad, de *interioridad*, y entregada a un concienzudo asalto de la *pura exterioridad*.¹⁷⁶

172 Mikel Rotaeché y González de Ubieta, *Museología y Conservación de Arte Contemporáneo: Un Conflicto de Intereses*, Biblioteconomía y administración cultural 299 (Gijón: Ediciones Trea, 2016), 200.

173 José Luis Brea, *Las Tres Eras de la Imagen* (Madrid: Akal, 2010), 37.

174 Sebastián Alejandro González Montero, «Arte, Mercancía y Mass-Media: Entre Regímenes de la Estética y la Política», *A Parte Rei* 57 (2008): 1.

175 Walter Benjamin, *La Obra De Arte En La Época de Su Reproductibilidad Técnica* (Ciudad de México: Editorial ITACA, 2003), 48.

176 Brea, *Las Tres Eras de la Imagen*, 37.

Tan solo un apunte, en el caso de las obras de videoarte, conviene recordar que la máquina se emplea con una intención — estética, social—, el dispositivo será manejado por un usuario cuya mirada no es desinteresada. Es más, el sujeto que recibe las imágenes, el espectador, también aportará su propia interpretación. Como acertadamente señaló Nelson Goodman: nada se ve desnudo o desnudamente¹⁷⁷, la mirada está condicionada, construida por el contexto cultural¹⁷⁸.

Este desarrollo de las posibilidades de la visión tiene consecuencias directas en la consideración ontológica de las imágenes. La aparición de las cámaras filmicas —y después de las electrónicas— provoca una sucesión de tipos de imágenes, que han sido estudiadas ampliamente en las últimas décadas; se habla así de una evolución que va desde la *imagen-materia* a la *imagen-movimiento*, y finaliza en la *imagen-tiempo*. El primer tipo de imagen, la imagen-materia se corresponde con la obra de arte tradicional, se trata de una imagen “inscrita en su soporte, soldada a él, sustanciada en objeto — cuadro, grabado, dibujo, bajorrelieve, escultura— del que resulta inseparable, en el que se encuentra incrustada, sin el cual no puede darse”¹⁷⁹. Posteriormente, con la aparición del audiovisual fílmico, las imágenes se convierten en lo que Giles Deleuze denomina imagen-movimiento, y Brea define como imagen-film. Este tipo de imagen tiene una naturaleza mixta, entre la materia y la luz, está contenida y es visible en la superficie del soporte, pero a través de la proyección se independiza, se expande “secuenciada en un eje de relato, introduciendo la potencia del tiempo”¹⁸⁰; una representación indirecta del tiempo, que depende del montaje y la sucesión de los planos fijos¹⁸¹. Finalmente, con el desarrollo de la tecnología del video electrónico, aparece la imagen-tiempo, “imágenes apenas temporales, seres infravalentemente efímeros” con una “condición fantasmal”¹⁸². Este tipo de imágenes, se desentrañan a partir de un código y se componen de forma fragmentada y continua mediante un barrido de luz, encontrándose en perpetua formación, generando, como señala Henri Bergson, una percepción del devenir: una sensación homogénea de un ocurrir heterogéneo, en el que los momentos son imperceptiblemente distintos entre sí a menos que se alejen lo suficiente, ofreciendo una experiencia inmersiva cuyo suceder no puede detenerse¹⁸³.

Como señala Barbara London, comisaria del MoMA que inició la colección de video en la institución, esta correlación entre el suceder temporal de la realidad, la continuidad de la imagen y sus cualidades expresivas fueron factores determinantes para el desarrollo artístico del video; interesados en estos conceptos filosóficos, los colectivos de artistas crearon obras que reflejaban “el carácter complejo del tiempo”¹⁸⁴.

177 Nelson Goodman, *Los Lenguajes del Arte: Aproximación a la Teoría de los Símbolos* (Barcelona: Seix Barral, 1976), 25.

178 : José Luis Brea, *La Epistemología de la Visualidad en la Era de la Globalización*, Akal estudios visuales 1 (Madrid: Akal, 2005), 9.

179 Brea, *Las Tres Eras de la Imagen*, 11.

180 Ibid., 39.

181 Gilles Deleuze, *La Imagen-Tiempo: Estudios sobre Cine 2*, Paidós comunicación 26 (Barcelona: Paidós, 1987), 360.

182 Brea, *Las Tres Eras de la Imagen*, 67.

183 En: Hanna B. Hölling, *Paik's Virtual Archive: Time, Change, and Materiality in Media Art* (Oakland: University of California Press, 2017), 101.

184 Barbara London, «Time as Medium: Five Artists' Video Installations», *Leonardo* 28, n.º 5 (1995): 423, <https://doi.org/10.2307/1576228>.

Este uso artístico atraviesa diferentes etapas en su desarrollo y aplicación como herramienta de representación. En su obra *TOY, MIRROR AND ART: the Metamorphosis of Technological Culture* de 1977, el teórico de la comunicación Paul Levinson realiza un estudio en la evolución de los usos de los medios tecnológicos, con el objetivo de comprender por qué algunos medios resultan más atractivos para la creación artística que otros:

In tracing the changing usages and perceptions of film from its first appearance in society, it may be possible to discern a relationship between the level of technological sophistication in film and the type of popular culture each technological level engendered. To the extent that such observations are generalizable, they may suggest a series of principles that describe a step-by-step development, common to all technological culture, from new medium to widespread influence. Such principles may also have some bearing on the aesthetic controversies about culture, helping to explain how and why some technologies facilitate more “artistic” creations than others.¹⁸⁵

Para él, toda tecnología pasa por tres fases: el juego, el espejo y la obra de arte. En la primera fase, la del juego, el usuario se encuentra fascinado por el medio y por las nuevas posibilidades que éste otorga, y se entrega a la experimentación basada en el proceso, no en el resultado; en esta etapa, se cumple la máxima McLuhaniana “el medio es el mensaje”. En relación con el desarrollo del video. Pertenecen a esta primera etapa muchas de las obras realizadas en el contexto Fluxus, como las obras expuestas por Nam June Paik en *Exposition of Music-Electronic Television* en 1983, o la pieza *Magnet TV* (1965) [Fig. 28] basadas en la interacción directa y la manipulación lúdica de la tecnología. Recuperando sus propias palabras: *Todo es juego. El vídeo es un juguete*¹⁸⁶.

En la segunda etapa, medio y mensaje se separan y el primero se invisibiliza. Toda la atención se dirige hacia la veracidad de las imágenes, “la tecnología abandona la etapa infantil del juego y evoluciona a la fase de espejo”¹⁸⁷. En relación con el video, esta etapa se correspondería con la retransmisión televisiva, a cuya expansión se opusieron artistas como Antoni Muntadas, frente a un espectador que acepta el contenido televisivo como verídico y real —obviando la existencia de las super estructuras que crean dicho contenido— se generaron muchas obras que reflejaban un espíritu anti televisión, algunas de las cuales se retransmitieron al gran público; superado el juego que es de carácter individual, la experiencia se convierte ahora en colectiva¹⁸⁸.

Finalmente, el uso del medio alcanza una tercera fase, que Levinson denomina “obra de arte”, en la que es posible diseccionar la realidad y reconfigurarla, transformándola en arte. En esta etapa, ya no es necesario respetar los ritmos o espacios de la realidad, como ocurría en la fase del espejo, sino que el autor puede crear sus propios tiempos, lugares y relatos fuera de los límites del mundo que le rodea:

185 Paul Levinson, «TOY, MIRROR, AND ART: The Metamorphosis of Technological Culture», *ETC: A Review of General Semantics* 34, n.º 2 (1977): 151.

186 Nam June Paik citado en: Baigorri Ballarín, *Vídeo: Primera Etapa*, 12.

187 Levinson, «TOY, MIRROR, AND ART: The Metamorphosis of Technological Culture», 156.

188 *Ibid.*, 155-57.

El resultado es una imagen televisiva donde lo importante no es la verdad del registro ni la verosimilitud del encuadre, sino el juego de los signos, la articulación poética de las imágenes, la incidencia del sonido en la reverberación más íntima de cada plano, en fin, todo aquello que nos permite ahondar en el vacío repentino de referente que surge cuando asumimos la realidad *de* la obra de arte y la realidad *como* una obra de arte. Visto así, el video puede registrarlo todo, parodiarlo todo, en fin, reescribirlo todo.¹⁸⁹

Se completa un ciclo —pre-realidad/realidad/post-realidad—; la nueva etapa se nutre de la subjetividad, se modifica y manipula la imagen videográfica, afectando a su tiempo y apariencia. En este nivel de uso, se produce una combinación entre los dos anteriores: se generan productos audiovisuales sin funcionalidad, subjetivos, como los resultados lúdicos, pero que no son triviales, sino que muestran un contenido relevante, intencionado y dirigido a la colectividad, como en el reflejo del espejo¹⁹⁰. Este tipo de uso es mayoritario en el videoarte, los artistas videográficos siempre han perseguido el control de la imagen, su manipulación, su maleabilidad. Desde la creación de herramientas de edición pioneras como el Video Sintetizador Paik-Abe, diseñado por Nam June Paik y Shuya Abe en 1969 —que permitía añadir color a las grabaciones hasta entonces realizadas en blanco y negro, así como distorsionar las imágenes manualmente y crear piezas complejas en directo, introduciendo varios audios y superponiendo imágenes procedentes de diferentes canales de entrada en una sola imagen¹⁹¹— hasta el control absoluto que permiten las tecnologías digitales¹⁹². En este último caso, las imágenes se vuelven, como señala Lev Manovich, programables:



FIG. 28. NAM JUNE PAIK JUNTO A SU OBRA MAGNET TV (1965)

189 Adolfo Chaparro, «El Largo Camino del Cuadro a la Pantalla Televisiva», *Estudios de Filosofía*, n.º 36 (2007): 109.

190 Levinson, «TOY, MIRROR, AND ART: The Metamorphosis of Technological Culture», 163.

191 Ji Won Yoon, «A Study on <Paik-Abe Video Synthesizer> in the Context of Audiovisual Art», *Journal of Korea Multimedia Society* 23, n.º 4 (2020): 615-24, <https://doi.org/10.9717/kmms.2020.23.4.615>.

192 Rekalde Izagirre et al., *Lo tecnológico en el arte, de la cultura video a la cultura ciborg*, 36.

Todos los objetos de los nuevos medios, ya se creen partiendo de cero en el ordenador o sufran una conversión a partir de fuentes analógicas, se componen de código digital. Son representaciones numéricas lo cual tiene dos consecuencias fundamentales:

1. Un objeto de los nuevos medios puede ser descrito en términos formales (matemáticos). Por ejemplo, una imagen o una forma pueden ser descritas por medio de una función matemática.
2. Un objeto de los nuevos medios está sometido a una manipulación algorítmica. Por ejemplo, si aplicamos los algoritmos adecuados podemos quitarle automáticamente el «ruido» a una fotografía, mejorar su contraste, encontrar los bordes de las formas o cambiar sus proporciones. En resumen, los medios se vuelven programables.¹⁹³

Finalmente, para terminar de caracterizar el videoarte como objeto de restauración, hay que tener en cuenta los daños potenciales que afectan a estos objetos. Por su naturaleza electrónica, las obras de videoarte son inseparables de los dispositivos de reproducción y, en la mayoría de los casos, de los formatos de registro; ya sean obras analógicas o digitales, no es posible visualizar la imagen sin un equipo que la muestre y un formato que la contenga. Estos elementos materiales son especialmente frágiles: intrínsecamente en cuanto a la composición físico-química de los formatos audiovisuales electrónicos —especialmente los analógicos— y extrínsecamente en relación con el fenómeno de la obsolescencia, que afecta en general a todas las obras de arte que emplean dispositivos tecnológicos.

Desde la invención del video analógico se han introducido en el mercado decenas de formatos y modelos de dispositivos, todos ellos con diferentes características —sistemas de codificación, anchos de cinta, resolución, etcétera—. En general, los formatos analógicos comparten una estructura similar, sustrato, óxido y aglutinante —además de otros aditivos¹⁹⁴—. Sobre una cinta, normalmente de poliéster¹⁹⁵ se suspenden millones de partículas metálicas microscópicas, insertas en una tira de poliuretano flexible¹⁹⁶ [Fig. 29].

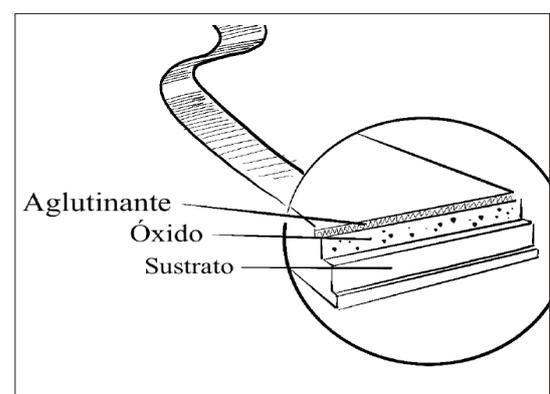


FIG. 29.COMPOSICIÓN DE UNA CINTA ANALÓGICA

193 Lev Manovich, *El Lenguaje de los Nuevos Medios de Comunicación: La Imagen en la Era Digital*, Paidós comunicación 163 (Barcelona: Paidós Ibérica, 2005), 72.

194 Mikel Rotaeche y González de Ubieta, *Conservación y restauración de materiales contemporáneos y nuevas tecnologías*, Patrimonio cultural 10 (Madrid: Síntesis, 2011), 83-86.

195 Al igual que con el aglutinante, las primeras cintas entre los años 30 y 60 eran de acetato de celulosa, muy inestable, o de polivinil acetato —especialmente las cintas de producción alemana hasta los años 70—. Finalmente, estos materiales fueron sustituidos por el poliéster, más estable. En: Dietrich Schüller, «Recording Principles, Storage and Handling, Maintenance of Equipment, Format and Equipment Obsolescence» (International Association of Sound and Audiovisual Archives, 2008), 6.

196 Este es el material que se emplea desde los años 70 por su bajo coste, y el más habitual en los archivos de videoarte, pero también es posible encontrar cintas con un aglutinante de acetato de celulosa o polivinilacetado, anteriores a los años 70. En: *Ibid.*

La fragilidad intrínseca de esta composición se hizo evidente desde las primeras décadas de uso del video, cuando los estudios determinaron que la naturaleza química del aglutinante era especialmente sensible al fenómeno de la hidrólisis¹⁹⁷. Los efectos de este deterioro en el video son extremadamente graves, la imagen no sufrirá un daño gradual, sino que una mínima pérdida puede afectar de forma irreversible a la totalidad de la cinta, ocasionando *drop outs*¹⁹⁸, pérdidas de color o pérdidas de sonido que son irrecuperables¹⁹⁹ [Fig. 30]. Conforme avanza el tiempo, el riesgo de hidrólisis aumenta, lo que pone en peligro gran parte de las colecciones de los pioneros del video. La única solución en este caso es la conservación preventiva: almacenar las cintas en unas condiciones adecuadas —los estudios difieren, pero en general se han establecido unos parámetros de 30-40% de humedad relativa y 16-18°C de temperatura— que deben mantenerse constantes; aun así, a largo plazo y de manera inevitable, las cintas terminarán por degradarse²⁰⁰.

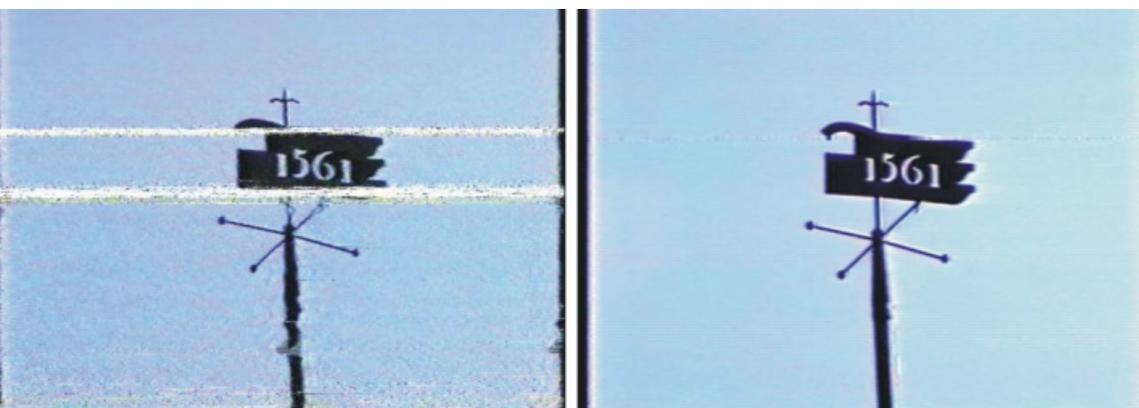


FIG. 30. COMPARACIÓN DE UN SEGMENTO DE VIDEO CON (IZQ.) Y SIN (DCHA.) *DROP OUTS*

Por su parte, el óxido también es susceptible al deterioro, la señal electromagnética se debilita con el tiempo, lo que provoca una reducción de la claridad y volumen del sonido, así como de la nitidez de la imagen y la saturación de color. Durante los años 90 se realizaron varios estudios modificando la composición metálica del óxido, en los que se demostró que las composiciones que posibilitaban un video de mejor calidad se deterioraban más rápidamente que aquellas que ofrecían una menor calidad; este tipo de deterioro inherente a la composición de la cinta es inevitable²⁰¹.

197 La hidrólisis es un fenómeno físico-químico que ocurre cuando, por la absorción de agua procedente de la humedad del aire una estructura molecular, en este caso el aglutinante, se deteriora y pierde capacidad adhesiva, provocando el desprendimiento y la oxidación de la capa magnética.

198 Un *drop out* es una breve pérdida de imagen causada por un defecto del soporte, como un arañazo en la superficie, un pequeño trozo de óxido suelto u otro contaminante ambiental atrapado en los cabezales de vídeo, o cualquier otro incidente que produzca una pérdida de señal; esta pérdida se muestra habitualmente como líneas blancas y/o negras de información perdida en la imagen. En: Johannes Gfeller, Agathe Jarczyk, y Joanna Phillips, *Compendium of Image Errors in Analogue Video*, ed. Irene Schubiger (Zúrich: Scheidegger & Spiess, 2013), 62.

199 Para información más detallada acerca de estos errores presentes en el video analógico, se recomienda consultar la publicación Gfeller, Johannes, Agathe Jarczyk, y Joanna Phillips. *Compendium of Image Errors in Analogue Video*. Editado por Irene Schubiger. Scheidegger & Spiess, 2013.

200 Richard Keatinge, «Causes and Measurement of Videotape Decay» (Broadway Video Digital Media, 2009); G. E. Gorman y Sydney J. Shep, *Preservation Management for Libraries, Archives and Museums* (Londres: Facet Publishing, 2006), 103.

201 Keatinge, «Causes and Measurement of Videotape Decay».

Los formatos ópticos, en su mayoría digitales, también sufren de deterioro intrínseco. Estos formatos están normalmente compuestos de una capa de policarbonato transparente, una fina capa metálica —normalmente de aluminio— y un barniz protector. La capa metálica es susceptible de corrosión, un fenómeno que se conoce con el nombre de *data rot* —según el formato del que se trate es posible encontrar también los términos *laser rot*, *DVD rot*, *CD rot*— y que se produce habitualmente en los formatos más antiguos, por la baja calidad del barniz protector, que no aislaba adecuadamente la capa metálica de los contaminantes atmosféricos²⁰²

Adicionalmente a los problemas físico-químicos de los formatos, que pueden ralentizarse con una buena estrategia de almacenamiento²⁰³, el daño potencial más estudiado en los últimos años en relación con el arte tecnológico en general y el videoarte en particular es la *obsolescencia*²⁰⁴: la disminución de la posibilidad de uso y disponibilidad de una tecnología específica²⁰⁵.

El fenómeno de la obsolescencia es ante todo un fenómeno social, atravesado por una narrativa socioeconómica que glorifica lo nuevo frente a lo viejo²⁰⁶ y paralelamente transforma lo nuevo continuamente en viejo. En palabras de Tara Brabazon:

All media have a suicide pact. The pattern repeats. Excitement. Ownership. Decline. Denial. Decay. Disposal. Death. At the moment of release, media are dying. This death is masked by patches, updates and versions. It is hidden by the enthusiastic commitment to the new, rather than a backward glance at the objects, processes and services it is replacing.²⁰⁷

//Todos los medios tienen un pacto suicida. El patrón se repite. Emoción. Propiedad. Declive. Negación. Decadencia. Desecho. Muerte. En el momento de su lanzamiento, los medios están muriendo. Esta muerte se oculta mediante parches, actualizaciones y versiones. Se esconde detrás del compromiso entusiasta con lo nuevo, en lugar de echar una mirada retrospectiva a los objetos, procesos y servicios que está reemplazando.//

202 Joe Iraci, «The Relative Stabilities of Optical Disc Formats», *Restaurator* 26, n.º 2 (20 de enero de 2005): 134, <https://doi.org/10.1515/REST.2005.134>.

203 Rotaeche y González de Ubieta, *Conservación y restauración de materiales contemporáneos y nuevas tecnologías*, 102-3.

204 Lino García Morales, *Teoría de la Conservación Evolutiva: Basada en Ejemplos* (Alemania: BoD – Books on Demand, 2021), 47; Ana Ribeiro, «Living and Growing Within a Museum: re-creating video art for preservation», *CeRO.Art. Conservation, exposition, Restauration d'Objets d'Art*, n.º EGG 1 (15 de noviembre de 2010), <https://doi.org/10.4000/ceroart.1975>.

205 Patrícia Falcão y Tom Ensom, «Conserving Digital Art», en *Museums and Digital Culture: New Perspectives and Research*, ed. Tula Giannini y Jonathan P. Bowen, Springer Series on Cultural Computing (Cham: Springer, 2019), 234.

206 Kim Knowles, «Analog Obsolescence and the 'Death of Cinema' Debate: The Case of Experimental Film», en *MiT7 Conference: Unstable Platforms: The Promise and Peril of Transition* (7th Media in Transition Conference, Boston, 2011), 2.

207 Traducción propia. En: Tara Brabazon, «Dead Media: Obsolescence and Redundancy in Media History», *First Monday* 18, n.º 7 (22 de junio de 2013).

En lo que se refiere al video, a medida que avanza la producción de equipos de reproducción, dirigida principalmente a su comercialización masiva, se incrementa la dificultad de encontrar equipos antiguos para la reproducción de obras de videoarte, o de encontrar piezas de recambio —y personal técnico cualificado— para preservarlos. Estos dispositivos y soportes tienen dos periodos de vida, una vida útil, en la que se pueden utilizar para crear y exhibir la obra, y seguidamente, una vez sufren desgaste o deterioro, una vida patrimonial, como objetos con valor histórico. Aunque se utilicen para la exhibición de obras —a las que en ocasiones están indefectiblemente ligados, como veremos más adelante en el caso de las video-esculturas—, el uso que se les da es menor que en su etapa comercial²⁰⁸.

En el próximo capítulo se discutirán detalladamente las soluciones más adecuadas para paliar estos daños potenciales en las obras de videoarte como objetos de conservación, por el momento, baste señalar que en lo que se refiere a su materialidad, las obras de video tienen una naturaleza y configuración técnica compleja, que requiere de cuidados especializados en el ámbito de la conservación-restauración.

208 Alison Wain y Asti Sherring, «Changeability, Variability, and Malleability: Sharing Perspectives on the Role of Change in Time-Based Art and Utilitarian Machinery Conservation», *Studies in Conservation*, 25 de diciembre de 2020, 2

2.2. VIDEOART IS NOT CINEMA / VIDEOART IS NOT TV / VIDEO ART IS MOVING IMAGE

Como objeto de restauración, la obra de videoarte se encuentra habitualmente en el ecosistema institucional o en colecciones privadas, y convive con otros muchos audiovisuales —cine, documentales, producciones televisivas—. Dentro de esta diversidad, ¿es posible afirmar que el videoarte tiene una identidad específica con respecto a estos otros productos?, de ser así, ¿en qué consiste? A continuación, se realiza una reflexión comparativa entre estos diferentes productos audiovisuales con el objetivo de comprender sus diferencias, interacciones y situación actual.

2.2.1. VIDEO Y CINE: PROPUESTAS CREATIVAS

En primer lugar, resulta pertinente especificar que, con el término cine, nos referimos concretamente al audiovisual filmico, la deleuziana imagen-movimiento, que se aplica a todo tipo de películas realizadas con esta tecnología, incluyendo las del ámbito comercial. En el caso concreto de esta investigación, con cine nos referiremos específicamente a las producciones cinematográficas no comerciales, por ser las que más abundan en las colecciones artísticas, frente a otras instituciones como los archivos o filmotecas; así, hablaremos tanto de *cine experimental* como de *cine expandido*.

El primero, conocido también como cine *avant-garde* o *underground*, es aquella producción cinematográfica no comercial, realizada por artistas visuales y que ponen el énfasis en la experiencia del espectador²⁰⁹. Estas obras se asemejan a lo que se conoce como video mono canal, se proyectan como una sola imagen y son independientes de otras disciplinas artísticas contemporáneas como la instalación o la acción; formarían parte de esta categoría por ejemplo las conocidas obras filmicas de Andy Warhol, como *Kiss* (1963), de las que trataremos ampliamente más adelante.

El segundo concepto, el de cine expandido, se aplica a un grupo de prácticas cinematográficas diversas, en su mayoría hibridaciones entre la performatividad y las proyecciones filmicas. Se trata de un concepto acuñado en los años sesenta por el artista Stan VanDerBeek, para referirse a sus instalaciones, piezas como el *Movie Drome* (1965), un teatro esférico con catorce proyectores filmicos y dos de diapositivas, todos funcionando simultáneamente con diversas imágenes que creaban una “gran máquina de experiencias”, un “diálogo intercultural”²¹⁰; y que puede aplicarse también a hibridaciones performativas, como *Snows* (1967) de Carolee Schneemann [Fig. 31], una pieza en la que denuncia las atrocidades de la Guerra de Vietnam a través de una performance en un escenario,

209 Arlindo Machado, «Pioneiros do Vídeo e do Cinema Experimental na América Latina», *Significação: Revista de Cultura Audiovisual* 37, n.º 33 (23 de junio de 2010): 25, <https://doi.org/10.11606/issn.2316-7114.sig.2010.68102>.

210 Stan VanDerBeek, «CULTURE: Intercom and Expanded Cinema. A Proposal and Manifesto by Stan VanDerBeek», *The Tulane Drama Review* 11, n.º No. 1 (1966): 38-48.

donde se combina el collage, el cuerpo y la proyección fílmica. Las prácticas del cine expandido fueron definidas y estudiadas en el libro homónimo *Expanded Cinema* de Gene Youngblood, quien emplea el término para referirse “verdaderamente a la conciencia expandida”²¹¹, producciones fílmicas —y después electrónicas— cuyo propósito es derribar las barreras entre artistas y audiencia, generando nuevas formas de participación contrarias al cine comercial, una forma pasiva de entretenimiento²¹².

Entre el cine experimental o expandido y el video, existe inicialmente una diferencia tecnológica, que afecta al aspecto general de las imágenes; en los inicios del video electrónico la imagen era más inestable y

de peor calidad que la imagen fílmica, característica que se convertiría en parte de su lenguaje estético durante un tiempo²¹³. Esta diferenciación no durará para siempre, especialmente en el ámbito museográfico, dado que muchas de las películas fílmicas del cine experimental o expandido han sido migradas a soportes electrónicos, por lo que es habitual que se encuentren en el mismo medio que las prácticas videográficas.

El videoarte y el cine experimental compartirán también, como acertadamente señalan autoras de referencia como Laura Baigorri o Lorena Rodríguez Mattalía, el uso de equipos portables. Los equipos de grabación de video, desarrollados

para uso personal, hacen que sea un medio manejable, ligero y accesible. Consecuentemente, el video electrónico permite grabar de forma espontánea, sin ningún tipo de preparación, como en el caso de la famosa grabación de la visita del Papa Pablo VI a Nueva York, realizada el 4 de octubre de 1965 por Nam June Paik desde el taxi en el que había quedado atrapado entre el tráfico. La obra, expuesta ante algunos amigos esa misma noche²¹⁴, es considerada una de las primeras obras de videoarte de la historia. El paralelismo en el uso de estos dispositivos es claramente visible, donde Paik usaba la cámara Sony Portapak, los artistas del cine experimental empleaban las cámaras Super 8 o Bolex²¹⁵, que también permitían esa inmediatez y cotidianidad. La dispersión del uso del video, por tanto, no fue debida únicamente a la portabilidad y sencillez de los equipos de grabación, sino más bien, como notan otros autores, a la posibilidad de reutilizar los soportes magnéticos, lo que ofrecía a los autores una mayor libertad a la hora de experimentar con el error y con los límites de la representación en contraposición con el material fílmico, que sólo puede utilizarse una vez²¹⁶.

211 Gene Youngblood, *Cine Expandido* (Buenos Aires: EDUNTREF, 2012), 57.

212 David Curtis et al., eds., *Expanded Cinema: Art, Performance, Film* (Londres: Tate Publishing, 2011), 13.

213 Rodríguez Mattalía, *Arte Videográfico*, 59.

214 Jorge Bravo, «Rastros Y Efectos. Nam June Paik (1932-2006), el Artista de la Comunicación Colectiva.», *Revista Electrónica Imágenes del Instituto de Investigaciones Estéticas*, 1 de marzo de 2006, https://web.archive.org/web/20160605161919/http://www.esteticas.unam.mx/revista_imagenes/rastros/ras_june12.html.

215 Baigorri Ballarín, *Vídeo: Primera Etapa*, 191-92; Rodríguez Mattalía, *Arte Videográfico*, 72.

216 Rodríguez Mattalía, *Arte Videográfico*, 70.



FIG. 31. SNOWS (1967) CAROLEE SCHNEEMANN

Pese a que video y film comparten en parte esta espontaneidad, encontramos en el video a diferencia del film el recurso del directo; es posible encender el ojo de la cámara y no grabar. El video, como hemos señalado en apartados iniciales, no necesita de registro, sino que se puede emitir de forma continuada mientras la cámara electrónica esté encendida, aunque no se ponga en marcha el magnetoscopio ni se codifique la imagen en un soporte. Podemos encontrar este uso en obras como *Iris* (1968), una video-escultura del artista irlandés Les Levine, que confronta al espectador con su propia imagen en tiempo real, obtenida de un circuito cerrado. Las prácticas cinematográficas tienden a registrar sobre la película fílmica las imágenes, y este el registro forma parte de su esencia como medio²¹⁷, no siendo así en el caso del videoarte, como menciona el artista Bill Viola:

En el cine, el registro sobre la película es indisoluble de la esencia del medio. [...] La decisión de grabar consiste en poner en marcha el magnetoscopio, no la cámara. La cámara siempre está en marcha, siempre hay una imagen. Esa duración permanente, la podemos llamar tiempo real.²¹⁸

Pese a esta afirmación, existen obras fílmicas en las que se emplean imágenes que no provienen de la grabación. Se realizan experimentos materiales con sal —como en la obra *Le Retour à la Raison* (1923) de Man Ray— pintura —es el caso de Harry Smith y su obra de 35 mm *No. 2. Message from the Sun* (1947) [Fig. 32] —, perforaciones —por ejemplo, la obra de Dieter Roth *Dot* de los años 50—, o la adhesión de todo tipo de elementos —como la obra *Mothlight* (1963) de Stan Brakhage que emplea alas de polilla [Fig. 33]—. Algunos artistas, incluso utilizan el film directamente, sin manipularlo,

como en la conocida obra *Zen for Film* (1962) de Nam June Paik en la que la imagen se produce por el propio desgaste de la película con el paso del tiempo. Aun así, pese a no estar realizadas mediante grabación, existen dos diferencias entre estas imágenes no-grabadas del film y las no-grabadas en el video electrónico: la posibilidad de capturar imágenes y mostrarlas en tiempo real —el directo— y la consiguiente participación interactiva del público; características particulares del video electrónico.



FIG. 32. NO2. MESSAGE FROM THE SUN (1947) HARRY SMITH

FIG. 33. . MOTHLIGHT (1967) STAN BRACKAGE

217 Baigorri Ballarín, *Vídeo: Primera Etapa*, 186.

218 Bill Viola en: Rodríguez Mattalía, *Arte Videográfico*, 68.

La representación o expresión del tiempo será también común a las producciones de cine experimental y de video, encontrando obras en ambas disciplinas que emplean la grabación sin cortes ni montajes. Podemos citar como obra ejemplar al respecto la pieza de video *Stamping the Studio* (1968) del artista americano Bruce Nauman, un único plano fijo invertido en el cual se ve al propio autor caminar por su estudio, dando la impresión de que se encuentra paseando por el techo. Y en film, las icónicas obras de Andy Warhol *Kiss* (1963), *Sleep* (1963) [Fig. 34], *Eat* (1964) o *Empire* (1965), que muestran planos fijos cada vez de más larga duración.

El uso del tiempo real provoca una dilatación temporal que obliga al espectador a emplear, a la hora de visualizar el contenido, al menos el mismo tiempo que se haya empleado en la grabación de las imágenes, lo que puede resultar un impedimento o una dificultad para el receptor. En el caso del video, por el bajo coste de su producción, el uso de este recurso es más habitual, y su realización venía motivada por la fascinación con las posibilidades de la tecnología electrónica²¹⁹.

Como acertadamente expresa Bill Viola, el video puede adolecer de un exceso de registro:

Una vez, un amigo me dio una bolsa llena de casetes (audio) usados que había recuperado de su trabajo. Excitado ante la idea de disponer de un tiempo ilimitado para grabar gratis, se me ocurrió instalar una grabadora en la zona más concurrida de mi casa, la cocina, e intentar registrar todo aquello que ocurriese. Mi idea consistía en obtener una grabación ordenada, casi continua de toda la actividad sonora de este espacio. Cuando la escuchase, se crearía una especie de ampliación de la conciencia (*stream of consciousness*), una realidad paralela a la presente, pero desplazada en el tiempo. Tenía la grabadora con sus casete, dispuestos a registrar durante todo el tiempo que permaneciese en casa, y puesto que estaba de vacaciones, eso significaba prácticamente siempre. Al final de la semana, tras haber coleccionado más de 24 horas de grabación, me asaltó una idea angustiosa: necesitaba 24 horas más, el mismo tiempo que había utilizado para la grabación, para escuchar todo aquello. Además, si continuaba con ello, digamos durante un año, debería emplear después seis meses para escucharlo, y si fuese verdaderamente ambicioso y acabase por dedicar mi vida a este asunto, debería paralizarla a la



FIG. 34.SLEEP (1963) ANDY WARHOL

219 Baigorri Ballarín, *Vídeo: Primera Etapa*, 187.

mitad para sentarme a escuchar todo el material durante la otra media, calculando el tiempo de más que necesitaría para rebobinar todos los casetes. Era una idea horrible, escondí la grabadora y paralicé de inmediato el proyecto.²²⁰

En este ámbito de la narratividad, destaca también como rasgo compartido entre muchas obras de videoarte y de cine experimental la carencia de estructura secuencial —que no de relato o ficción—, entendida como la falta de elementos clásicos como los actores o el espacio, que quedan indeterminados y abiertos a la interpretación del espectador. Como señala Liliana Bernal Marín en *Gramáticas del Videoarte*:

El videoarte representa, de una manera bastante fidedigna, la forma en que viven las sociedades en este nuevo milenio. Y se dice que representa, porque no retrata fielmente el transcurrir cotidiano, sino que posibilita la recreación de su caótica iconosfera a través de su narrativa no lineal lo cual permite reinventarse a sí mismo, tanto como a los lenguajes y los sistemas de signos. Es un terreno de búsqueda, exploración, ensayo y error, un espacio para la subversión de la imagen. Sin embargo, sobre la narrativa no lineal aun recaen siglos de narrativa lineal literaria y un siglo de narrativa lineal audiovisual; aun así, es esta condición la que permite que la obra de videoarte goce de exquisitez pues ha superado a la narrativa tradicional manteniendo la condición de la no linealidad en cada obra.²²¹

Como posteriormente explica Marín, la ruptura con la linealidad narrativa se da inicialmente en los años veinte en el ámbito fílmico, concretamente en el movimiento surrealista y la Escuela de Montaje Ruso. En ese contexto, cineastas como Dziga Vertov crean el concepto del cine-ojo o *kino-glaz*, en el que defienden que la imagen en movimiento se crea a través del ojo de la cámara, no del ser humano, y en el que destacan la importancia del montaje sobre la captura, que permite manipular el tiempo interno del video con técnicas como la cámara lenta o rápida, la fragmentación o la superposición de imágenes. El montaje, un proceso en el que continuamente se eligen y descartan caminos, se realiza muchas veces en el videoarte de forma libre, siendo posible que dos imágenes coexistan en la misma escena. Este efecto, denominado “montaje vertical”, permite visualizar al mismo tiempo dos fragmentos de grabación diferentes que pueden no tener relación entre sí, provocando una hibridación de relatos y de géneros que propicia nuevas lecturas y miradas diversas para diferentes espectadores²²². Podemos observar el empleo de esta técnica, por ejemplo, en la pieza *Charming Landscape* (1987) de la artista Dara Birnbaum [Fig. 35]. La obra en cuestión forma parte de la trilogía *The Damnation of Faust* y presenta al espectador imágenes mezcladas provenientes de recuerdos individuales, que los narradores rememoran en el audio, así como de memorias colectivas tomadas de retransmisiones televisivas, que muestran escenas de diversos momentos históricos como el Movimiento por los

220 Ibid.

221 Liliana Bernal Marín, «Gramáticas del Videoarte. La Creación Electrónica», *Escribanía* 11, n.º 2 (2013): 76.

222 Marín, «Gramáticas del Videoarte. La Creación Electrónica».



FIG. 35. CHARMING LANDSCAPE (1987) DARA BIRNBAUM

Derechos Civiles o las manifestaciones contra la guerra de Vietnam; la artista pretende a través de este montaje evocar el funcionamiento de la memoria humana y la relación entre la realidad de la imagen y las utopías y deseos personales²²³.

Para aplicar estos efectos, se crearon dispositivos específicos para el videoarte como los video sintetizadores o las claves cromáticas²²⁴, herramientas que permitían que una sola persona pudiera realizar todo el proceso de grabación y postproducción, se produce así una democratización del audiovisual. Con la llegada de las técnicas digitales, los artistas mantienen estas narrativas inconstantes, por ejemplo, a través de la manipulación de la percepción del tiempo —en especial con el uso de la cámara rápida o lenta—.

Es el caso por ejemplo de obras de Bill Viola que emplean la cámara lenta como *Five Angels for the Millennium* (2001), una pieza formada por cinco audiovisuales en la que el artista muestra a un hombre entrando en diferentes masas de agua a una velocidad ralentizada, extendiendo de manera casi extrema el tiempo para provocar en el espectador un espacio reflexivo, de meditación²²⁵.

Finalmente, en relación con el video y el cine, encontramos en ocasiones diferencias con respecto al visionado y la posición del espectador frente a la obra. El vídeo es considerado generalmente como un medio íntimo, que se muestra en dispositivos individuales como televisores, mientras que el cine, tanto en el caso experimental como en el expandido —sobre todo en las instalaciones— se proyecta y, por tanto, se suele disfrutar como una actividad colectiva²²⁶. La intimidad del video en sus primeras etapas está relacionada según algunos autores con la propia relación personal entre el artista y la producción videográfica, que es especialmente autorreflexiva; como afirma Baigorri: “la propia identidad es el tema que más preocupa al ser humano, especialmente a los artistas. Y en el video, la búsqueda de esta identidad se desvela en las performances y autorretratos que éstos realizan ante la cámara y que tienen por principal referente a su propio cuerpo”²²⁷. Obras como *Vertical Roll* (1972) de Joan Jonas [Fig. 36] o *Three Relationship Studies (Manipulations, Imitations, Shadow Play)* (1970) de Vito Acconci fueron creadas en la soledad de sus estudios, con un alto componente de

223 Elke Bippus y Dirck Möllmann, «Montage and Image Environments: Narrative Forms in Contemporary Video Art», en *Present Continuous Past(s)*, ed. Ursula Frohne, Mona Schieren, y Jean-François Guiton (Viena: Springer Vienna, 2005), 69, <https://doi.org/10.1007/3-211-38033-7>.

224 Ursula Frohne, Mona Schieren, y Jean-François Guiton, eds., *Present Continuous Past(s)* (Viena: Springer Vienna, 2005), 62, <https://doi.org/10.1007/3-211-38033-7>.

225 Jamie Jewett, «Seeing the Mind, Stopping the Mind, the Art of Bill Viola», *International Journal of Performance Arts and Digital Media* 4, n.º 1 (mayo de 2008): 81-94, https://doi.org/10.1386/padm.4.1.81_1.

226 Baigorri Ballarín, *Vídeo: Primera Etapa*, 182.

227 *Ibid.*, 105.

espontaneidad y aislamiento. La intimidad que se muestra pretende subvertir la relación entre obras de arte y espectadores, y se alinea, como se destacó en el capítulo anterior, con una intencionalidad activista, que pretende provocar una reflexión personal sobre temáticas como la privacidad y el papel del arte en la sociedad²²⁸. Así lo expresaba el artista Les Levine:

No tiendo a pensar en mi trabajo puramente en términos psicológicos -explica-, pero uno debe asumir algunos efectos psicológicos de verse a uno mismo en televisión todo el tiempo. A través de mis sistemas, el espectador se ve a sí mismo como una imagen, la manera en que otra gente lo vería si estuviera en televisión. Al verse a sí mismo de esta manera, se hace más consciente de cómo se ve. Toda la televisión, incluso los programas de televisión, está de algún modo mostrándole la raza humana a sí misma como un modelo en funcionamiento. Es un reflejo de la sociedad y le muestra a la sociedad cómo se ve. Le da la condición social y psicológica del entorno visible a ese entorno.²²⁹

Sin embargo, en la actualidad han aparecido prácticas expositivas que emplean el proyector de video y eliminan la caja negra del televisor; paralelamente, es posible disfrutar de obras filmicas o cinematográficas en lugares abiertos y públicos, lejos de los “espacios teatrales autorizados, direccionales e ilusionistas”²³⁰, y existen instalaciones filmicas que sin duda apelan a la intimidad. Además, dentro del museo, el llamado “cine de exhibición” por Jean-Christophe Royoux permite al espectador entrar y salir cuando quiera, e incluso ver las obras en otros entornos individuales como pantallas de ordenador, por lo que las diferencias de material y medio entre el cine y el video se ha diluido.



FIG. 36. VERTICAL ROLL (1972) JOAN JONAS

228 Sturken, «La Elaboración De Una Historia, Paradojas En La Evolución Del Video», 76.

229 Les Levine en: Youngblood, *Cine Expandido*, 362.

230 Jean-Christophe Royoux, «Por un Cine de Exposición. Retomando Algunos Jalones Históricos», Acción Paralela, 2001, <https://web.archive.org/web/20010408003401/http://accpar.org/numero5/royoux.htm>.

2.2.2. VIDEO TAPE IS NOT TELEVISION

Pasemos ahora a tratar de la relación entre el videoarte y la televisión. Con respecto a la tecnología, el video electrónico es inseparable del medio televisivo, un medio de comunicación a distancia heredero de la radio o la telegrafía²³¹ —*televisión* significa literalmente “ver a distancia”²³²— que dominó la escena mediática desde los años 50, momento a partir del cual alcanza un desarrollo global y se convierte en “la más extendida forma de comunicación y entretenimiento”²³³ —al menos hasta la llegada de internet—. Videoarte y televisión comparten desde el inicio una misma tecnología, un mismo medio, el electrónico, así como los mismos dispositivos —cámara, registro y reproductor—²³⁴. De hecho, los soportes de registro magnéticos —primero de bobina abierta y después en formato casete— se desarrollan en 1965 como consecuencia de las necesidades del medio televisivo, concretamente de la industria televisiva de Estados Unidos²³⁵, posibilitando las emisiones en diferido²³⁶ en un país cuya extensión está sujeta a diferentes franjas horarias con importantes diferencias entre los dos extremos geográficos²³⁷.

La escisión entre video y televisión aparece con el lanzamiento al mercado de los primeros magnetoscopios portátiles como el Portapak de la marca Sony, así como de las cintas compatibles en formato casete²³⁸ [Fig. 37]. A partir de entonces, y pese a emplear el mismo tipo de tecnología, el término video se aplicará tradicionalmente a la esfera de la video creación, artística e independiente, mientras que la televisión responderá a un concepto de lo comercial y se establecerá como *mass-media*²³⁹; ambas manifestaciones audiovisuales tendrán, por tanto, sus propias técnicas de producción y distribución, así como diferentes connotaciones como objetos culturales²⁴⁰. Así pues, el video comparte con la televisión, a diferencia de lo que ocurría con el cine, la construcción de la imagen-



FIG. 37. BART FRIEDMAN Y SKIP BLUMBERG GRABANDO CON UNA SONY PORTAPAK

231 Pérez Ornia, *El Arte Del Vídeo*, 12.

232 Bernard Grob, *Basic Television and Video Systems*, 5th. ed. (Nueva York: McGraw-Hill, 1984), 1.

233 Pérez Ornia, *El Arte Del Vídeo*, 15-16.

234 Newman, *Video Revolutions*, 8.

235 David Antin, «Video: The Distinctive Features of the Medium», en *Video Art* (Filadelfia: Institute of Contemporary Art, University of Pennsylvania, 1975), 62; Palacio, *La Imagen Sublime. Vídeo de Creación en España*, 36.

236 Rodríguez Mattalía, *Arte Videográfico*, 27.

237 Pérez Ornia, *El Arte Del Vídeo*, 15.

238 Ibid., 17.

239 Los *mass-media* o medios de comunicación de masas son aquellos en los que se da una relación de emisor único, pero receptores múltiples. Esa audiencia debe ser numerosa, heterogénea y anónima, es decir, no es un acto de comunicación interpersonal sino global, de diseminación. En: John G. Hanhardt, «The Passion for Perceiving: Expanded Forms of Film and Video Art», *Art Journal* 45, n.º 3 (1985): 213.

240 Newman, *Video Revolutions*, 18-19.

tiempo, pero se separa de ella en su intencionalidad y contenido²⁴¹. Como afirmó acertadamente Géne Youngblood: “es esencial recordar que la videocinta no es la televisión: la videocinta no es la televisión, aunque se procesa a través del mismo sistema”²⁴².

Si bien televisión y videoarte comparten el mismo medio, al contrario de lo que ocurría con el cine, difieren absolutamente en lo que identificamos como punto de encuentro entre los anteriores: el contenido y su tratamiento. Sociológicamente, la retransmisión televisiva permite que el gran público acceda a información y entretenimiento audiovisual proveniente de otras partes del mundo, generando un sentimiento de conexión y cotidianeidad con los eventos que anteriormente estaban lejos de nuestro alcance; se produce un fenómeno que se conoce como *aldea global*²⁴³. Consecuentemente, nuestro sentido de la realidad delega cada vez más en la información que recibimos a través del video —televisivo— como medio de producción de imágenes, de las cámaras cuya mirada se presupone neutral —espejo—, pese que estas imágenes provienen de un único punto de vista hegemónico y, por tanto, ofrecen una única visión de la realidad. En palabras de Antoni Muntadas:

Los media, que nacen como portadores neutrales de puro discurso, se ven manipulados por sistemas invisibles. Dentro del contexto de la lucha política actual, tanto los grupos dominantes como los de oposición articulan y diseminan la información a través de la aceptación y manipulación de estos mecanismos invisibles.²⁴⁴

Ante esta situación, los primeros artistas de video tomaron posturas diversas. Algunos vieron en el medio televisivo un riesgo para su libertad creativa y una herramienta para el adoctrinamiento de la sociedad²⁴⁵, y desarrollaron obras contrarias y críticas. Otros intentaron aprovechar su poder de difusión para acercar el videoarte a la sociedad a través de programas, mayoritariamente de ámbito local, con el objetivo de subvertir los roles de poder dominantes en el medio desde dentro²⁴⁶.

La crítica a la televisión se realiza desde los comienzos del videoarte, un gran ejemplo es el ya mencionado artista alemán Wolf Vostell y su instalación *La Habitación Negra* (1958) donde emplea por primera vez televisores e imágenes electrónicas. Dentro del conjunto destaca la pieza *Deutscher Ausblick*, donde el autor presenta una visión destructiva de la memoria de su país, inseparable de la culpa por el Holocausto; se trata de una especie de collage de huesos, alambre de espino, que invocan a las víctimas de los campos de concentración, así como recortes de prensa sobre los opresores militares [Fig. 38]. El elemento más representativo de la pieza es el televisor, que muestra imágenes y sonidos intermitentes, disruptivos, y a través del cual Vostell realiza una crítica a los medios de comunicación de masas, a los que trata de responsabilizar por no denunciar los crímenes contra la

241 Sergio Roncallo, «El Video(arte) O El Grado Lego De La Imagen», *Signo y Pensamiento* 24, n.º 47 (2005): 135-49.

242 Youngblood, *Cine Expandido*, 304.

243 Marshall McLuhan, *Comprender Los Medios De Comunicación: Las Extensiones Del Ser Humano*, Paidós comunicación 77 (Barcelona: Paidós, 1996), 27.

244 Palabras de Antoni Muntadas en: Baigorri Ballarín, *Vídeo: Primera Etapa*, 49.

245 Lovejoy, *Postmodern Currents*, 204.

246 Palacio, «Un Acercamiento al Vídeo de Creación en España», 391.

humanidad una vez terminada la guerra y por la distorsión de la información que ofrecen. Comienza así una serie de obras que denominará *dé-collage*²⁴⁷ y que se apropian de los dispositivos de la televisión

para emplearlos como medio en sus instalaciones a la vez que critica su tecnología y funcionamiento, normalmente a través de la destrucción. A través de una de estas acciones, concretamente la llamada *Nein-9 Decollagen* (1963) Vostell creará la primera obra de arte con imágenes televisivas, al llevar a los espectadores a un cine en el que se proyectaban programas de televisión y grabarlos tendidos en el suelo; se trata de la pieza conocida como *Sun in Your Head* (1963)²⁴⁸.



FIG. 38. DEUTSCHER AUSBLICK
(1958) WOLF VOSTELL

Esta línea de investigación se mantiene en décadas posteriores con colectivos como Ant Farm en su acto *Media Burn* (1975) en el que un artista que imitaba al entonces presidente de los Estados Unidos John F. Kennedy dio un discurso criticando al medio televisivo y que finalizó con un muro de televisores siendo atravesados por un coche a alta velocidad. El evento, que fue cubierto por las noticias locales y grabado a su

vez por el colectivo, demuestra cómo la televisión manipula y selecciona la información que desea transmitir; mientras los artistas centraban la acción en el discurso crítico, la televisión sólo quiso retransmitir el momento en el que se destruían los televisores, revelando el sensacionalismo y la distorsión de su propio discurso²⁴⁹.

Paralelamente a la instalación y la acción, la crítica se realiza también a través del contenido de las imágenes videográficas, especialmente mediante de dos estrategias: la apropiación de imágenes televisivas y su reinterpretación, y el ataque directo a sus estructuras, la *Guerrilla TV*²⁵⁰. En el primer caso, los artistas toman imágenes directamente de la televisión y las reconstruyen desde un punto de vista crítico, reflexionando acerca del peso de la televisión en sus vidas y con respecto a la construcción de su propia identidad.

247 El concepto de *dé-collage* fue acuñado por el propio Vostell en una publicación en la que también participó Paik, y describe una práctica propia del artista que se concreta en acciones o happenings de gran escala en espacios públicos en las que se trata de revelar los elementos ocultos de algo eliminando su superficie, aquello que creemos conocer de ese algo, mediante diferentes técnicas que van desde el diálogo colectivo hasta la destrucción de los dispositivos. En: Sally Jo Fifer y Doug Hall, *Illuminating Video: An Essential Guide to Video Art* (Nueva York: Aperture: Bay Area Video Coalition, 1990), 71-79.

248 Dieter Daniels, «Television—Art or Anti-Art? Conflict and Cooperation Between the Avant-Garde and the Mass Media in the 1960s and 1970s.», *Media Art Net* (Media Art Net, 2007), http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview_of_media_art/massmedia/1/.

249 John G. Hanhardt y Maria Christina Villaseñor, «Video/Media Culture of the Late Twentieth Century», *Art Journal* 54, n.º 4 (1995): 22, <https://doi.org/10.1080/00043249.1995.10791714>.

250 Rodríguez Mattalía, *Arte Videográfico*, 87-90.

En esta línea de trabajo surgen obras de gran relevancia como *Television Delivers People* (1973) de Carlotta Fay Schoolman y Richard Serra [Fig. 39], en la que proyectan en la pantalla frases que atacan a la televisión bajo la apariencia de unos créditos finales que podrían pertenecer a cualquier programa televisivo de la época; o la obra *Kojak/Wang* (1980) de Dara Birnbaum, donde intercala diferentes escenas violentas con la intención de denunciar la violencia de la industria comercial de las telecomunicaciones.

Por otro lado, algunos artistas y activistas intentaron colonizar los espacios televisivos. A principios de la década de 1970, al tiempo que se establecían los grandes templos alternativos del video, surgen las redes de televisión por cable. A través de estos canales, grupos como el Alternative Media Center, que trabajaban con bajo presupuesto, utilizaron la tecnología televisiva para dar voz a la audiencia y difundir producciones de video independiente con iniciativas como Paper Tiger Television²⁵¹. Estos colectivos de video ciudadano o comunitario serán los que se conocerán a partir de los 70 como Guerrilla TV²⁵², un movimiento que se preocupaba por el uso extendido de la televisión como medio de comunicación y su carácter represivo y centralizado —un único emisor, pero múltiples receptores—. Con el objetivo de emancipar la señal televisiva, los artistas generaban programas descentralizados de producción colectiva y autogestionada, que se emitían mayoritariamente en cadenas locales o piratas, ofreciendo un medio de información alternativa a los espectadores. Para ello, se organizaban en comunidades, grupos como Videofreex se trasladaron al medio rural para producir programas televisivos locales, mientras que otros colaboraban con cadenas nacionales; ese fue el caso por ejemplo del colectivo TVTV —siglas que corresponden a Top Value Television— que produjo documentales de contenido político de alta calidad²⁵³, o de otros como Raindance, cuyo miembro Michael Shamberg creó el término “Guerrilla TV” en su publicación homónima de 1971. Estos grupos activistas de la imagen pretendían revolucionar no sólo el sistema de producción mediático, sino el propio concepto de sociedad, apostando por la propiedad colectiva, los derechos laborales y los procesos asamblearios; lamentablemente, y dado que muchos de estos proyectos dependían de la financiación externa, tales iniciativas tuvieron en general corto recorrido²⁵⁴.

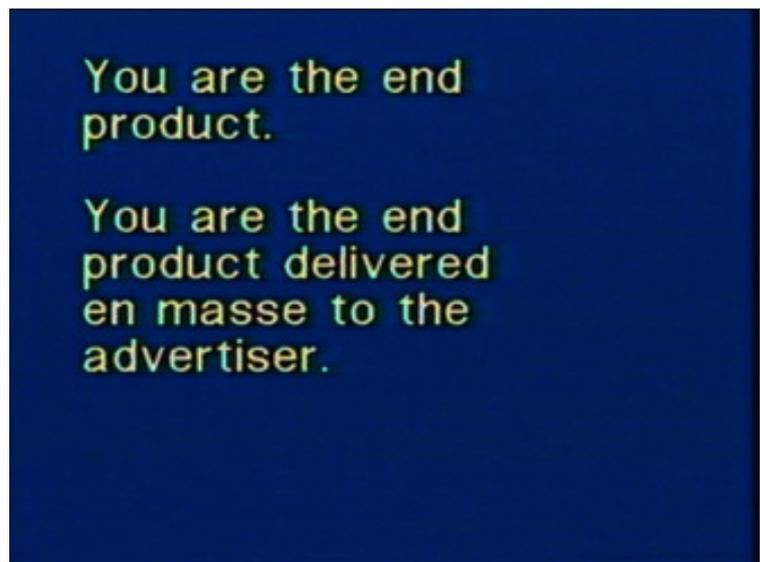


FIG. 39. TELEVISION DELIVERS PEOPLE (1973)
CARLOTTA FRAY SCHOOLMAN & RICHARD SERRA

251 Hanhardt y Villaseñor, «Video/Media Culture of the Late Twentieth Century», 24.

252 Rodríguez Mattalía, *Arte Videográfico*, 89.

253 Fifer y Hall, *Illuminating Video*, 56.

254 En: Deirdre Boyle, «Un Epílogo para la Guerrilla TV», *Acción Paralela*, n.º 5 (2000), <https://web.archive.org/web/20070607120459/http://www.accpa.org/numero5/guerrilla.htm>.

Aún así, algunos de estos programas de información alternativa tuvieron éxito entre los espectadores, por lo que, en contadas ocasiones, los colectivos terminaron colaborando con las cadenas de televisión tradicionales. Llegaron incluso a ser reconocidos como visionarios por la Corporation for Public Broadcasting, una institución sin ánimo de lucro dedicada a asegurar la calidad del contenido televisivo en los Estados Unidos. En el año 1978, David C. Stewart, uno de los responsables de la institución, reflejaba en un informe:

El trabajo de los productores independientes, especialmente de los jóvenes con talento, se caracteriza por la introspección, por un profundo interés en la vida (especialmente sus injusticias) y por la crítica de las estructuras sociales contemporáneas. Sus películas y material en vídeo (a la mayoría le desagradaba pensar en su trabajo como en «programas de televisión») raras veces se caracteriza por su sentido del humor. En ocasiones hay momentos vaudevillescos, pero la comedia brilla por su ausencia. Lo que los productores independientes más creativos, aunque inexpertos, tienen que ofrecernos es una nueva perspectiva sobre nuestra vida y nuestro mundo... lo que nos dan, además de su iconoclasia y su falta de experiencia, es una perspectiva general de lo que está a la orden del día en cultura, y, quizás más importante, un adelanto de lo que se nos avecina, dejándonos intuir el futuro.²⁵⁵

Este fue el caso por ejemplo del colectivo Global Village, fundado por los artistas americanos John Reilly, Ira Schneider y Rudi Stern, o de Videofreex cuyos fundadores David Cort, Mary Curtis Ratcliff y Parry Teasdale fueron contactados en 1969 por la cadena estadounidense CBS para crear un programa semanal que mostrase a los telespectadores la realidad de la sociedad del momento con total libertad creativa; a cambio, el dinero de los ejecutivos de CBS costearía los equipos que necesitasen y mejoraría aquellos de los que ya disponían. En el proyecto, que se tituló inicialmente “The Now Project”, llegaron a trabajar unas 60 personas del entorno del video alternativo junto con personal de la televisión, documentando eventos tan relevantes de la historia estadounidense como las reivindicaciones de los Black Panther²⁵⁶. Desgraciadamente, el proyecto, finalmente titulado “Subject to Change”, nunca tuvo éxito, los miembros de Videofreex deseaban destruir la televisión, y sus técnicas de grabación y edición se correspondían más con un *happening* que con un programa aceptable para las audiencias televisivas. Tras esto, el colectivo siguió trabajando y llegó a establecer en 1972 la primera estación de televisión pirata de los Estados Unidos, sin licencia para emitir²⁵⁷.

A finales de los años 70, otros colectivos de video siguieron esa iniciativa y crearon sus propios canales como Cable SoHo que unía varias organizaciones de video independiente, concretamente Global Village, The Kitchen y Anthology Film Archives en una supra organización llamada The Artists Television Network²⁵⁸. El colectivo financió obras de artistas como Laurie Anderson o John Cage

255 Ibid.

256 Fifer y Hall, *Illuminating Video*, 53.

257 La historia de *Videofreex* se presenta en este apartado notablemente resumida, por no ser el objeto principal de estudio de la investigación; pese a ello, se trata de una historia, al igual que la de otros colectivos en la frontera entre televisión y anti-televisión, de gran relevancia. Para más información consultar: Deirdre Boyle, *Subject to Change: Guerrilla Television Revisited* (Nueva York: Oxford University Press, 1997), 10-25.

258 Rodríguez Mattalía, *Arte Videográfico*, 94.

que se emitieron semanalmente en la televisión por cable de Manhattan entre 1978 y 1983; se trataba de propuestas de todo tipo, no necesariamente de videoarte, sino también de obra performativa o música, siempre que estuviera adaptada especialmente a la emisión en televisión²⁵⁹.

Como respuesta, las cadenas comerciales también emitirían obras de video. La primera retransmisión de este tipo fue la pieza *Black Gate Cologne* (1968) de los artistas Otto Piene y Aldo Tambellini, un happening en el que los participantes se mueven en un espacio lleno de figuras hinchables y otros objetos en los que se proyectan fragmentos audiovisuales, claramente representativa del cine expandido; en la retransmisión televisiva se emplearon imágenes grabadas durante el evento y posteriormente modificadas²⁶⁰. Un año más tarde se produciría el evento más importante del videoarte en televisión, *The Medium is the Medium* (1969), un programa con obras cortas de video artistas de renombre como Allan Kaprow, Otto Piene, James Seawright, Thomas Tadlock, Aldo Tambellini y Nam June Paik producido por la cadena WHGB de Boston. De entre ellos, la obra de Paik, *Electronic Opera #1* (1969) en la que se suceden imágenes manipuladas de figuras del momento como el presidente Richard Nixon, es un destacable ejemplo de la sinergia entre video creación y retransmisión televisiva; a lo largo del video se inserta una narración de la voz del propio artista, en la que ordena a los telespectadores que abran o cierren los ojos, bajo el comando “this is participation TV”. En esta misma cadena se produjeron otras obras importantes durante los años 70 como *The Austrian Tapes* (1974) de Douglas Davis, en la que el artista pide a la audiencia que toque sus manos, que se muestran en pantalla, con diferentes partes de sus cuerpos²⁶¹ [Fig. 40].



FIG. 40. THE AUSTRIAN TAPES (1974)

DOUGLAS DAVIS

259 University of Iowa, «The Artists' Television Network Collection», Collections Supporting Television & Film Studies, accedido 26 de agosto de 2021, <https://www.lib.uiowa.edu/>.

260 Daniels, «Television—Art or Anti-Art? Conflict and Cooperation Between the Avant-Garde and the Mass Media in the 1960s and 1970s.»

261 Baigorri Ballarín, *Vídeo: Primera Etapa*, 67-69.

2.2.3. LA IMAGEN EN MOVIMIENTO

Con la llegada de las tecnologías digitales, los límites entre los sistemas de creación de imágenes audiovisuales —cine y video— y las formas de difusión —cine (teatro), video (galería) y televisión (red) — se vuelven aún más difusos y se producen obras que entremezclan todos estos elementos. Aparecen obras complejas, como *Home Movies* (2006), una video instalación del artista Joe Campbell consistente en una cortina creada con pequeñas luces LED, sobre la que se proyectan imágenes de películas caseras realizadas en formato fílmico y procesadas digitalmente. O las obras de la video artista Hito Steyerl, que emplea fragmentos de lo que denomina “imágenes pobres”²⁶² apropiadas, con las que compone video ensayos como *November* (2004), en el que analiza el papel de las imágenes en los momentos post-revolucionarios, a través del testimonio de su amiga Andrea Wolf, que participó en el movimiento por la liberación kurda en Turquía.

Como señala el académico Jihoon Kim —refiriéndose en particular al cine y el video— la coexistencia de los dos medios crea una imagen en movimiento que revela tanto las diferencias como las similitudes entre ellos a través de una serie de procesos técnicos que permiten la coexistencia y el intercambio entre sus propiedades²⁶³; esta coexistencia se acentúa con la proliferación de las tecnologías digitales en el campo artístico, que han “desestabilizado el estatus de la imagen en movimiento”²⁶⁴. En su texto, *Between Film, Video, and the Digital: Hybrid Moving Images in the Post-media Age*, Kim se posiciona en contra de las teorías modernistas —que afirman que el medio se define por su materia, y que esta naturaleza material determina el resultado artístico de su uso²⁶⁵—, y destaca que existe en las imágenes actuales un doble proceso de transferencia y apropiación de características de unos medios con otros, que producen lo que él denomina *hybrid moving images* —imágenes en movimiento híbridas—.

262 Según Steyerl, la imagen pobre es una imagen digital comprimida, degradada y difundida por Internet. Es una copia de una copia, una versión de baja resolución de un original que ha sido remezclada, editada y compartida por múltiples usuarios. La imagen pobre suele estar borrosa, movida y pixelada, y se considera una forma de *detritus* digital, un subproducto de la economía en red de las imágenes. Steyerl sostiene que la imagen pobre desafía la jerarquía tradicional de las imágenes y sus valores. En el pasado, las imágenes de alta calidad se asociaban con autoridad, autenticidad y originalidad, mientras que las de baja calidad se consideraban baratas, desechables e irrelevantes. Sin embargo, en la era digital, la imagen pobre ha adquirido un nuevo estatus como forma de expresión subversiva y democrática. Es un símbolo de la creatividad colectiva y la resistencia de la cultura de Internet, que desafía las narrativas mediáticas dominantes y produce formas alternativas de conocimiento. Al mismo tiempo, la imagen pobre revela las capas ocultas del ecosistema mediático, desde la explotación de los productores de imágenes hasta la manipulación de la opinión pública mediante la propaganda y las noticias falsas. Para más información se recomienda consultar: Steyerl, Hito. «En defensa de la imagen pobre». En *Los condenados de la pantalla*, de Hito Steyerl, 33-49. *Futuros Próximos 2*. Buenos Aires: Caja Negra, 2014.

263 Jihoon Kim, *Between Film, Video, and the Digital: Hybrid Moving Images in the Post-Media Age*, vol. 10, *International Texts in Critical Media Aesthetics* (Nueva York: Bloomsbury, 2016), 2.

264 *Ibid.*, 10:3.

265 Así lo expuso célebremente Clement Greenberg: “Es en virtud de su medio que cada forma de arte es única y estrictamente ella misma. Para restituir la identidad de un arte, la opacidad de su medio debe ser enfatizada.” En: Clement Greenberg y Daniel Jerónimo Tobón Giraldo, «Hacia un Nuevo Laocoonte», *Co-herencia: revista de humanidades* 17, n.º 33 (2020): 33.

Anteriormente, otros autores como Noël Carroll ya habían señalado que no hay ningún medio que históricamente tenga como resultado un solo tipo de formas o expresiones, sino que todos los medios artísticos pueden expresar diferentes potenciales y posibilidades. En sus propias palabras: “es el uso que le damos al medio el que determina cuáles son sus aspectos relevantes, y no el medio el que determina el uso”²⁶⁶. Para Carroll, todos los medios audiovisuales son una derivación del medio fílmico, una evolución continua que elimina casi por completo la especificidad, opinión que comparten otros autores como Gene Youngblood:

Para mí el video es cine. Hay que distinguir entre el cine y el medio, de la misma manera que distinguimos entre música e instrumentos. Existe la música y existen los instrumentos como el piano, el oboe, la flauta y, sin embargo, ninguno de ellos es la música. Con el cine ocurre lo mismo. Existe el cine y existen diferentes medios a través de los cuales se puede practicar el cine: el film, el video, el ordenador y la holografía. El cine es el arte de organizar una serie de hechos audiovisuales en el tiempo. Y eso se puede hacer con film, con video o con ordenador. Tan sólo cambia la superficie sobre la que fluye ese torrente de imágenes o la pantalla en la que se visualizan las imágenes. No existen, por lo tanto, desde este punto de vista, diferencias entre cine y video. Creo que casi todo lo que se hace con el video se puede hacer con el cine. Puede que cueste mucho más dinero y más tiempo hacerlo en cine que en video, pero, en último término, también se puede hacer. El problema no se debe plantear, por ello, en términos de exclusividad de uno u otro medio. El cine se expande en el video.²⁶⁷

Para Jihoon Kim, sin embargo, los medios audiovisuales sí poseen singularidades individuales, que en ocasiones son compartidas y en otras diferenciales —tal como hemos venido discutiendo en los anteriores apartados—. El autor, argumenta que cada tecnología de la imagen tiene una naturaleza compuesta, en la que diferentes elementos —como la luz, la película y la cámara— se combinan para crear la imagen final. Estos elementos además son variables, su composición y características individuales pueden afectar a la estética de la imagen final —por ejemplo, en el caso del film la película posee una granulosis característica, que está siempre presente en la imagen final—; en las *moving hybrid images*, el resultado final puede exteriorizar características estéticas pertenecientes a varios medios simultáneamente.

Esto ocurre especialmente en el contexto de lo que numerosos autores denominan *era postmedia*, un momento en el que la proliferación de tecnologías electrónicas y digitales disuelve los límites entre las formas artísticas, y se intensifica la progresiva desmaterialización del objeto artístico²⁶⁸. Concretamente, el término *era postmedia* aparece por primera vez en la obra *Cosmología* (1992) del filósofo francés Félix Guattari. En su texto, el autor hace notar una nueva situación socio-cultural en la que los medios de comunicación ya no tienen el monopolio de la producción y distribución de la cultura y la información, que están cada vez más descentralizadas y fragmentadas en múltiples plataformas y canales, especialmente gracias al desarrollo de las tecnologías digitales y la aparición

266 Noël Carroll, *Theorizing the Moving Image*, Cambridge Studies in Film (Nueva York: Cambridge University Press, 1996), 28.

267 Pérez Ornia, *El Arte Del Vídeo*, 139.

268 Lev Manovich, «Postmedia Aesthetics», en *Transmedia Frictions: The Digital, the Arts, and the Humanities*, de Marsha Kinder y Tara McPherson (California: University of California Press, 2014), 34.

de Internet; el cambio no afecta sólo a la forma de producir y consumir cultura, sino que crea un ecosistema que favorece nuevas formas de resistencia y liberación²⁶⁹. Estas nuevas tecnologías pueden desde luego ser explotadas por el capitalismo y empleadas para ejercer control sobre los ciudadanos, pero también tienen el potencial de desafiar las estructuras de poder y permitir la conexión y la expansión de colectivos reivindicativos, incluyendo por supuesto a los artistas. En su texto, Guattari proclama:

Son las máquinas estéticas las que, en nuestra época, nos proponen los modelos relativamente mejor realizados de esos bloques de sensación susceptibles de extraer sentido pleno a partir de todas esas señaléticas vacías que nos invisten por todas partes. Es en el maquis del arte donde se encuentran los más consecuentes núcleos de resistencia a la apisonadora de la subjetividad capitalística, la de la unidimensionalidad, del equivaler generalizado, de la segregación, de la sordera a la verdadera alteridad. ¡No se trata de tener a los artistas por los nuevos héroes de la revolución, por las nuevas palancas de la Historia! El arte aquí no es solamente obra de los artistas patentados sino también de toda una creatividad subjetiva que atraviesa las generaciones y los pueblos oprimidos, los guetos, las minorías...²⁷⁰

Dentro de este contexto, Jihoon Kim identifica en su libro los cambios que se han producido en el sistema del cine —que denomina “aparato” — y que afectan por una parte al medio, que es ahora postfílmico, y por otra a las condiciones de exhibición y recepción, que son ahora postcinemáticas —se pasa del espacio colectivo del teatro a espacios individuales interconectados como las plataformas de *streaming*—. Dichas transformaciones fueron exploradas anteriormente por autoras como Anne Friedberg, quien titulaba en el año 2000 uno de sus textos más famosos como *The End of Cinema*, y declaraba que “el cine como objeto diferenciado se ha convertido en una especie en peligro de extinción”²⁷¹. O por el filósofo español José Luis Brea, que en 2003 señalaba la aparición del *postcinema*, un “desbordamiento” del concepto tradicional del cine “por efecto del impacto de los lenguajes de la televisión, la publicidad y el clip musical”, “un dominio hibridado de la imagen en movimiento en el que las estructuras narrativas y postnarrativas de la televisión y el cine han colisionado y visto sus formas autónomas deconstruidas”²⁷². Estas mismas transmutaciones son observables para Kim en el video, en el que se produce primordialmente un cambio en el medio —el video entra en el ordenador, donde prevalece el software, invisible, frente al hardware—. Dicho cambio puede darse de dos formas, a través de lo que el autor denomina *diachronic hybridization* o hibridación diferida —transformación de un resultado de un medio fílmico o analógico a una versión digital; por ejemplo la digitalización de las obras analógicas de los pioneros del video— o *synchronic hybridization* o hibridación simultánea —suma de operaciones técnicas y conceptuales que transforman el aparato del medio, por ejemplo el uso de

269 Félix Guattari, *Caosmosis* (Buenos Aires: Manantial, 1996), 16.

270 Ibid., 112.

271 Anne Friedberg, «The End of Cinema: Multimedia and Technological Change», en *Reinventing Film Studies*, ed. Christine Gledhill y Linda Williams (Londres; Nueva York: Oxford University Press, 2000), 448, <http://archive.org/details/reinventingfilms0000unse>.

272 José Luis Brea, «Transformaciones Contemporáneas de la Imagen-Movimiento: Postfotografía, Postcinema, Postmedia», *Acción Paralela* 5 (2003), <https://web.archive.org/web/20030606053546/http://accpar.org/numero5/imagen.htm>.

una grabación analógica y una posproducción digital—. Estos cambios tienen como resultado las *moving hybrid images*, donde se encuentran simultáneamente elementos de varios medios y que conviven en espacios intermediales. Como afirmaba Raymond Bellour:

...la gran fuerza del video ha sido, es y será la de haber operado *pasajes*. El video es ante todo un propagador de pasajes. Pasajes (en lo que me ocupa) en los dos grandes niveles de experiencia que he evocado: entre móvil e inmóvil, entra la analogía fotográfica y lo que la transforma. Pasajes, corolarios, que cruzan esos “universales” de la imagen sin corresponderse exactamente con ellos: se produce así entre *foto, cine, video* una multiplicidad de superposiciones, de configuraciones poco previsibles.²⁷³

Existen numerosos ejemplos de estas *hybrid moving images*, de entre los que destacan sin duda la producción del video artista Bill Viola, especialmente con piezas como la serie *The Passions* (2000-2004), filmadas en película de 35 mm a las que después aplica postproducción digital²⁷⁴. Las diferentes piezas de esta serie exploran la relación entre las expresiones corporales y faciales y la comunicación de las emociones internas como el dolor, el miedo o la tristeza; para ello, Viola ralentiza el tiempo de la grabación —originalmente de unos cuarenta y cinco segundos que se extienden hasta los diez minutos tras la manipulación—. Encontramos también otros ejemplos como la obra *Manifesto* (2015), del artista Julian Rosefeldt, compuesta por trece videos en formato digital que rinden homenaje a diferentes manifiestos de las vanguardias —todos ellos interpretados por la conocida actriz de cine Kate Blanchet— y que puede exhibirse como una videoinstalación o visualizarse a modo de película; o la serie *Covid Messages* (2020) del artista John Smith —que emplea fragmentos de ruedas de prensa del Presidente de Reino Unido Boris Johnson, mezclados con sus propias respuestas— también producidos en video digital de alta calidad y que se mostraron online a modo de episodios.



FIG. 41. TWICE (2020) JOHN SMITH

Comenzábamos este capítulo tratando de establecer una especificidad técnica del video, en relación con la tecnología electrónica, y estableciendo un juego de parecidos y diferencias con otros medios y espacios audiovisuales. Sin embargo, la llegada de las tecnologías digitales dificulta esa tarea. Parece que ha llegado el momento en el que debemos admitir que la identidad de los medios audiovisuales es compleja y cambiante, y esa “extinción de la especificidad del medio”²⁷⁵ hace imposible llegar a acuerdos clasificatorios rígidos; “la pureza del videoarte debe ser desacralizada”²⁷⁶; tras el juego, el espejo y la simulación, el video atraviesa en la actualidad una cuarta etapa de desarrollo, la hibridación.

273 Raymond Bellour, *Entre Imágenes* (Buenos Aires: Ediciones Colihue SRL, 2009), 14.

274 Kim, *Between Film, Video, and the Digital*, 10:70.

275 Ibid., 10:97.

276 Ibid., 10:255.

2.3. ESFERA VIDEOARTE Y VIDEO-VIDEO

Hasta ahora, hemos analizado el video en relación con su historia —condiciones sociales y propósito activista—, su tecnología —medios de producción, tipo de imágenes resultantes y modalidades de uso— y con respecto a otras disciplinas audiovisuales y su transformación en las últimas décadas. Todos estos análisis conforman una esfera de identidades entrelazadas entre sí, de las que cada obra participa en diferentes grados. A lo largo de la historia del video como herramienta artística se han creado numerosas obras, cada una de las cuales tiene una configuración específica y diferenciada de las demás; se propone en este apartado una distinción en cuatro categorías: video-instalación, video-performance, video-escultura y video-video.

Las diferentes tipologías propuestas comparten el uso del medio como elemento clave, pero se diferencian según la relación entre el video y sus externalidades. En algunas, el video se expande —al igual que hacía el cine en la teoría de Youngblood— y estas expansiones amplían la expresión de la conciencia, generándose una interdependencia entre los elementos externos y el video —video y espacio, video y acción, video y objeto—; en contraposición, se identifica una tipología sin expansión, el video-video, —autosuficiente, autocontenido—. Consecuentemente, se analizará la solidez de estas dependencias, y cómo afectan a la consideración de las tipologías desde el punto de vista del conservador-restaurador, con el objetivo de sentar las bases para la superación de la obsolescencia tecnológica y la preservación de este tipo de obras en el futuro.

2.3.1. VIDEO-INSTALACIÓN, VIDEO-PERFORMANCE, VIDEO-ESCALURA

La comercialización de los dispositivos videográficos a finales de la década de los sesenta, en un contexto artístico que se encontraba en plena exploración del concepto temporal —el proceso, la efimeridad—, tuvo como resultado una estrecha relación entre el video y la acción, la participación y el espacio; como consecuencia, aparecen formas como la video-instalación y la video-performance.

La video-instalación, considerada una de las “formas artísticas más complejas de la cultura contemporánea”²⁷⁷, consiste en la ocupación por el artista de un espacio —el museo, la galería, pero también otros espacios públicos o comerciales— en el que se sitúan o instalan diferentes elementos, incluyendo en ese caso el componente electrónico video. En estos casos, el espacio físico es el sustento, el suelo sobre el que se sitúa un espacio conceptual, figurativo y temporalizado, que es la instalación, donde ocurre la experiencia:

277 Margaret Morse, «Video Installation Art: The Body, the Image and The Space-in-Between», en *Illuminating Video: An Essential Guide to Video Art*, de Sally Jo Fifer y Doug Hall (Nueva York: Aperture: Bay Area Video Coalition, 1990), 155.

Then, the material objects placed in space and the images on the monitor(s) are meaningful within the whole pattern of orientations and constraints on the passage of either the body of the visitor or of conceptual figures through various modes of manifestation—pictorial, sculptural, kinaesthetic, aural, and linguistic.²⁷⁸

//Por lo tanto, los objetos materiales colocados en el espacio y las imágenes de los monitores tienen sentido dentro de todo el patrón de orientaciones y restricciones al paso del cuerpo del visitante o de las figuras conceptuales a través de varios modos de manifestación: pictórica, escultórica, kinestésica, auditiva y lingüística.//

La video-instalación es entonces un “ambiente en el que interviene la imagen electrónica”²⁷⁹, que requiere de una mirada móvil del espectador, quien debe realizar un recorrido perceptivo doble: por la propia imagen videográfica y por el espacio y elementos que la rodean; por tanto, esta tipología del videoarte es dependiente del espacio y, en ocasiones, de la interacción del visitante. Así, frente a la video-instalación, el público se encuentra con diferentes experiencias temporales y niveles de participación. Por ejemplo, en el caso de las instalaciones de circuitos cerrados, la presencia del espectador —convertido en participante— activa o completa la obra, que está siempre en un presente continuo; por otro lado, en el caso de instalaciones que utilizan uno o más canales de video grabado, los espectadores irrumpen cada vez en un momento temporal diferente de la pieza. En ambos casos, como señala Margaret Morse, la transmisión de la intención del artista se realiza a través de dos modos de interacción diferentes: en el primero la performatividad, en el segundo, la declaración²⁸⁰.

El uso del directo y la performatividad se aprecia por ejemplo en obras como *Video-Ping-Pong* (1974) [Fig. 42] de Ernst Caramelle, en la que se invita al participante a jugar al ping-pong en una mesa mientras otros espectadores observan el juego, que coexiste entre la realidad y las imágenes grabadas y emitidas en dos monitores, uno por cada contendiente. Y en otras piezas icónicas como *Between the Lines* (1979) de Antoni Muntadas —que mezcla un monitor conectado a la señal televisiva y 4 cámaras con sus correspondientes televisores que emiten en un circuito cerrado— o *Predictive Engineering* (1993) de Julia Scher —en la que el participante se adentra en una sala repleta de cámaras, sensores y micrófonos que le vigilan y que envían todos los datos relativos a su presencia a los monitores repartidos por las salas—.



FIG. 42. VIDEO PING-PONG (1974)

ERNS CAMELLE

278 Traducción propia. En: Morse, «Video Installation Art: The Body, the Image and The Space-in-Between», 153.

279 Juan Carlos Esteban de Mercado, «Video-esculturas y Videoinstalaciones en España (Madrid y Barcelona)» (Tesis Doctoral, Madrid, Universidad Complutense de Madrid, 2002), 31, <https://eprints.ucm.es/id/eprint/1849/>.

280 Morse, «Video Installation Art: The Body, the Image and The Space-in-Between», 159.

Mientras que la declaración está presente en video-instalaciones como *Expecting* (2001) de Pipilotti Rist. En esta pieza, la artista holandesa genera un laberinto de sábanas, sobre las que se proyectan imágenes relacionadas con la feminidad y la religión, al recorrer el espacio, el espectador entra en un mundo íntimo donde el sonido —una música compuesta por la artista— y el olor —un fuerte aroma a menta, tradicionalmente empleado para expulsar demonios— generan una experiencia cercana a la vivencia de un mal sueño.

Además de la instalación, otra tipología artística que guarda una estrecha relación con el video es el arte performativo. El arte de acción es un arte vivo, inmaterial, efímero; contra esa estética de la desaparición los métodos de registro como el film y posteriormente el video surgen como la herramienta perfecta para certificar que las acciones, efectivamente, han ocurrido y otorgan incluso la posibilidad de que se repitan en un futuro con cierta fidelidad. Aparecen primero los *film de artista*, grabaciones realizadas en película fílmica que documentaban obras efímeras y que se constituían como elementos accesorios a la acción —aunque han terminado por adquirir el estatuto de obra de arte en muchos casos por ser los únicos restos de las piezas originales— y posteriormente los *videos de artista*²⁸¹, también de naturaleza documental. Así, es habitual encontrar compilaciones en video de obras performativas, como *Performance Anthology (1975-1980)*, una recopilación de piezas de Marina Abramovic —en algunas junto con Ulay—, o *Rare Performance Documents 1961-1994*, que recogen tres décadas de eventos y actuaciones de Nam June Paik.

El video también se emplea como medio artístico en el arte de acción en lo que se conoce como video-performance, obras en las que la presencia del video es esencial y que se han diseñado en torno a su uso²⁸². En ellas, el artista actúa para la cámara, otorgando sentido al encuadre, tiempo o color del audiovisual²⁸³:

In a video performance, a stage action is confronted with an electronically mediated image of the same event, and both are exhibited simultaneously to the audience. Two separate, but interconnected, discourses take place at the same time, enabled by the instant-relay property of the video camera. The monitor displays sequences of images that are an objective refraction or a distorted manipulation of the live performance. The discourse of the body is combined with the discourse of the electronic medium. The juxtaposition of the two information systems allows the audience to compare and critically assess the two simultaneous presentations of an organic body and its artificial image.²⁸⁴

281 Eugeni Bonet et al., *En Torno al Video*, ed. Gustavo Gili, Punto y línea (Barcelona: Gustavo Gili, 1980), 106.

282 Baigorri Ballarín, *Video*, 95.

283 Virgilio Antonio Valero Montalván, «Video Performance: Arte Poderosamente Expresivo», *Revista de Investigación y Pedagogía del Arte 2* (2017): 5.

284 Traducción propia. En: Günter Berghaus, «From Video Art to Video Performance: The Work of Ulrike Rosenbach», en *Avant-Garde Film*, vol. 23, *Avant-Garde Critical Studies* (Amsterdam: Brill, 2007), 323.

//En una video performance, una acción escénica se confronta con una imagen electrónica del mismo acontecimiento, y ambas se muestran simultáneamente al público. Dos discursos separados, pero interconectados, tienen lugar al mismo tiempo, gracias a la propiedad de reproducción instantánea de la cámara de vídeo. El monitor muestra secuencias de imágenes que son una refracción objetiva o una manipulación distorsionada de la actuación en directo. El discurso del cuerpo se combina con el discurso del medio electrónico. La yuxtaposición de los dos sistemas de información permite al público comparar y evaluar críticamente las dos presentaciones simultáneas de un cuerpo orgánico y su imagen artificial.//

Es, por ejemplo, el caso de la obra *Concerto for TV Cello and Videotapes* (1971) de Nam June Paik, en la que Charlotte Moorman tocaba una pieza hecha con tres televisores de diferentes tamaños, colocados y unidos unos sobre otros imitando a un violonchelo; en las pantallas se reproducía por un lado una grabación del propio acto, captada por un circuito cerrado, y por otro un programa de televisión, que variaba según los sonidos que producía la concertista al tocarlo [Fig. 43].

En ocasiones, las video-performance se recogen a su vez en videos, que añaden nuevas capas de significado a las obras, generando una pieza diferenciada, derivada de la acción y en la que se realizan cortes, modificaciones y montajes. Es el caso por ejemplo de la obra *Performer/Audience/Mirror* (1975) de Dan Graham, una investigación fenomenológica sobre la relación entre público e intérprete y los límites entre la subjetividad y la objetividad. Durante la acción, el artista se situaba frente a una pared de espejos, en la sala, el público se sentaba en el suelo; mirándolos, Graham describía en voz alta los movimientos de los espectadores. Después, el artista se giraba, enfrentando su imagen en el espejo, y realizando el mismo procedimiento -describiendo de nuevo al público y esta vez también a sí mismo.

En sus notas, escribía:

Through the use of a mirror the audience is able to instantaneously perceive itself as a public mass (as a unity), offsetting its definition by the performer('s discourse). The mirror allows the audience an equal and equivalent position within the performance. In STAGE 2, the audience sees itself reflected by the mirror instantaneously while the performer's comments are slightly delayed... [...] First, a person in the audience sees himself 'objectively' ('subjectively') perceived by himself, next he hears himself described 'objectively'('subjectively') in terms of the performer's perception. [sic] ²⁸⁵

285 Traducción propia. En: Dan Graham, «Performer/Audience/Mirror», 1977, <https://www.eai.org/supporting-documents/495/t.1637.35>.



FIG. 43. TV CELLO (1971) NAM JUNE PAIK & CHARLOTTE MOORMAN

//Mediante el uso del espejo, el público es capaz de percibirse a sí mismo instantáneamente como una masa pública (como una unidad), contrarrestando su definición por el intérprete (el discurso). El espejo permite a la audiencia posicionarse en igualdad con la performance. En la segunda fase, el público se ve reflejado en el espejo al instante, mientras que los comentarios del artista se retrasan ligeramente... [...] Primero, una persona del público se ve a sí misma “objetivamente” (“subjetivamente”) percibida por sí misma, después se oye a sí misma descrita “objetivamente” (“subjetivamente”) en términos de la percepción del intérprete.//

Con respecto a la obra derivada, en una de las exhibiciones de la performance —concretamente en la realización de la pieza en 1977 en el centro The Appel en Amsterdam—, el video artista Darcy Lange, amigo de Graham, realiza una grabación, donde muestra diferentes situaciones durante la acción. En un primer momento, Lange se sitúa entre el público, sentado, tras unos minutos, comienza a recorrer libremente el espacio, imitando el movimiento del artista; finalmente, se sitúa al fondo de la sala, capturando la interacción al completo —artista, público, espejo, espacio—. La cinta amplía el alcance de la performance, la presencia y la acción de grabar de Lange insertan una nueva variable en la observación y reflexión propuestas por Graham. Al igual que hace el artista, la cámara también observa al público, también lo describe —de forma objetiva, recogiendo una imagen fiel—; el futuro espectador añadirá a su vez una tercera mirada²⁸⁶.

Otro ejemplo más directo es la pieza *Violin Power* (1978) de Steina. En esta serie de performances, titulada también *Violin Power*, y que se realizaron principalmente entre 1970 y 1978, la artista estudia las relaciones intermediales entre el video y la música. A través de un violín, que controla la reproducción de los videos, Steina trata de crear una pieza verdaderamente audiovisual, en la que, a través de un circuito, el sonido determina lo que vemos, y lo que vemos está relacionado con lo que escuchamos²⁸⁷. Durante la performance, el instrumento genera a la vez la imagen y el sonido, a través de un sistema interconectado de reproductores y procesadores analógicos —más adelante emplearía tecnologías digitales y videos de las performances de otros artistas²⁸⁸—; paralelamente, dos cámaras graban la actuación. Como resultado, la pieza de video *Violin Power* (1978) contiene imágenes de tres de las performances, que se distorsionan como ocurría en el directo, a partir del sonido del violín y primeros planos del cuerpo de la artista, generando —en sus propias palabras— “una cinta demo sobre cómo tocar el violín”²⁸⁹.

286 Ainara Elgoibar Aguirrebengoa, «Video y Vidrio: En Reflexión sobre Performer/Audience/Mirror (1975), un Work Study de Dan Graham por Darcy Lange» (Tesis Doctoral, Barcelona, Universitat de Barcelona, 2018), 210, <https://diposit.ub.edu/dspace/handle/2445/146040>.

287 Yvonne Spielmann, «New and Novelty in Contemporary Media Cultures», *Acta Universitatis Sapientiae, Film and Media Studies*, n.º 03 (2010): 13.

288 Jean Gagnon, «A Demo Tape on How to Play Video on the Violin», *Art Journal* 65, n.º 3 (septiembre de 2006): 74, <https://doi.org/10.1080/00043249.2006.10791216>.

289 JoAnn Hanley, *The First Generation: Women and Video, 1970-75* (Nueva York: Independent Curators, 1993), 86.

Paralelamente a la video-instalación y la video-performance, tipologías de obra fuertemente relacionadas con la desmaterialización de la práctica artística, la interacción y lo procesual, se desarrolla un grupo de obras video artísticas que se asemejan en cierta medida al objeto de arte tradicional: las video-esculturas.

Se pueden considerar como video-esculturas aquellas obras concebidas como una forma autónoma y cerrada, se trata de “una escultura que lleva incorporada un aparato de reproducción de imagen electrónica”²⁹⁰. El rasgo determinante en estos casos es la estrecha relación entre el carácter objetual del dispositivo videográfico y la imagen audiovisual, en estas piezas el sistema tecnológico empleado para reproducir el video tiene relevancia estética, es un objeto estático:

Sculpture, in order to be experienced, has to be preserved; it has to exist the way a city exists, long enough to be taken for granted. The sculptor, then, whatever other intentions he/she might claim to have, is always engaged in an act of conservatism; though the means might be the apparent flaunting of traditions, the end is the most traditional, the most conservative, of all -making the being that refuses to die.²⁹¹

//La escultura, para experimentarse, debe ser preservada; debe existir de la misma forma que existe una ciudad, el suficiente tiempo como para dar por sentada su existencia. El escultor, por lo tanto, independientemente de las intenciones que diga tener, siempre está involucrado en un acto de conservadurismo; aunque los medios puedan ser la aparente ostentación de lo tradicional, el fin es el más tradicional, el más conservador de todos- hacer algo que se niega a morir.//

A pesar de ser una forma más estable que las anteriores, la video-escultura se diferencia de la escultura tradicional con respecto a su comportamiento, y tiene lo que Salvador Muñoz Viñas denomina *performativity*²⁹²: están diseñadas para realizar una acción, en este caso la reproducción de un video. El carácter procesual de la obra es fundamental para su integridad, más allá del objeto —el televisor, el mueble— la video-escultura se completa en su funcionalidad. Como señaló Rosalind Krauss, la categoría de escultura se ha vuelto “almost infinitely malleable”²⁹³, se ha convertido en un campo expandido, que mantiene la sensación de quietud o permanencia que la caracterizaba anteriormente, pero ahora añade otros componentes a su estructura, en este caso el tiempo.

Las obras de Shigeko Kubota son un claro ejemplo de video-escultura, piezas como *Marcel Duchamp Grave* (1975), en la que la artista recoge imágenes de video de su mentor Marcel Duchamp en un *loop* sin interrupción, que sugiere la idea de la reencarnación, emitidas desde una estructura que se asemeja a un altar budista. O *Duchampiana: Nude Descending a Staircase* (1976), compuesta de una escalera de

290 Esteban de Mercado, «Video-esculturas y Videoinstalaciones en España (Madrid y Barcelona)», 31.

291 Traducción propia. En: Fifer y Hall, *Illuminating Video*, 134.

292 Salvador Muñoz-Viñas, «The Artwork That Became a Symbol of Itself», en *Theory and Practice in the Conservation of Modern and Contemporary Art*, ed. Angela Weyer y Ursula Schädler-Saub (Theories and Practice in Conservation of Modern Art: Reflections on the Roots and on the Perspectives, Londres: Archetype Publications, 2010), 11, https://www.academia.edu/44683434/The_artwork_that_became_a_symbol_of_itself.

293 “Casi infinitamente maleable”. Traducción propia. En: Rosalind Krauss, «Sculpture in the Expanded Field», October 8 (1979): 30.

madera con monitores de video encastrados que reproducen la imagen manipulada de una mujer desnuda bajando las escaleras. Y la pieza *River* (1979-81), formada por tres televisores suspendidos sobre una estructura metálica con forma de media luna lleno de agua que se mueve, y en la que se reflejan imágenes videográficas de la artista nadando. De este tipo de obras pueden existir varias ediciones o versiones en diferentes museos y realizadas en distintas fechas, como ocurre en el caso de *Duchampiana*, de la que existe una versión en el MoMA de Nueva York realizada en 1976 [Fig. 44] y otra en el ZKM de Karlsruhe realizada en 1991 [Fig.45].



FIG. 44. (IZQ.) NUDE DESCENDING A STAIRCASE (1976) SHIGEKO KUBOTA



FIG. 45. (DCHA.) NUDE DESCENDING A STAIRCASE (1991) SHIGEKO KUBOTA

Para estas tres primeras categorías la materialidad es especialmente relevante —en el caso de la video-instalación para generar la interacción, en el de la video-performance para llevar a cabo la acción, y en la video-escultura por su estetización—. En relación a esta objetualidad, podemos distinguir diferentes tipos de cambio de especial interés en el ámbito de la conservación en los últimos años: *changeability*, *variability* y *malleability* —que a partir de ahora se traducirán como mutabilidad, variabilidad y maleabilidad—, cambios extrínsecos, intrínsecos o espontáneos que se producen en las obras que contienen elementos tecnológicos, y que afectarán a su comportamiento y a su composición material.

Estos conceptos han sido estudiados especialmente en relación con las obras que tienen una dimensión temporal, destacando las múltiples publicaciones de Hannah Hölling, así como el artículo *Changeability, Variability and Malleability: Sharing Perspectives on the Role of Change in Time-Based Art and Utilitarian Machinery Conservation*, de Alison Wain y Asti Sherring. En el artículo, las autoras señalan la necesidad de aceptar el cambio en este tipo de obras, materializadas en torno a sus máquinas; la aplicación consciente del cambio permitirá mantener más allá de la obsolescencia la funcionalidad de

las obras y, consecuentemente, los valores que éstas contienen²⁹⁴. Las autoras definen tres tipos de cambio: mutabilidad —activación que es intrínseca al funcionamiento normal del objeto e inherente a sus cualidades objetuales—, variabilidad —cambios producidos por la actividad de agentes externos al objeto por motivo de su funcionalidad, condiciones expositivas, configuración y obsolescencia— y maleabilidad —cambios espontáneos que se producen como respuesta a la interacción de la obra con el mundo exterior—; todos ellos pueden aplicarse en mayor o menor medida a las tres tipologías de videoarte que se han establecido hasta el momento.

Una video-instalación, por ejemplo, es mutable —porque contiene imágenes audiovisuales, con dimensión temporal, cuya activación visual y sonora es esencial para la funcionalidad—. Puede simultáneamente ser maleable —si contiene por ejemplo circuitos cerrados o imágenes audiovisuales que se modifican con la participación del espectador como ocurría en *TV Magnet* (1965) —; y desde luego es conveniente, que sea variable. La variabilidad no sólo permite adaptar la pieza a diferentes espacios ampliando o disminuyendo el número de dispositivos empleados para el montaje, sino que ofrece la posibilidad de actualizarlos si fuera necesario para preservar la interactividad. Esta variabilidad debe aplicarse, tal y como establece Hannah Hölling en su libro *Paik's Virtual Archive: Time, Change, and Materiality in Media Art*, siguiendo una serie de instrucciones que establecen los límites de los cambios posibles en la instalación, a partir de los cuales se verán afectados de manera sustantiva su valor o significado²⁹⁵, entendiendo estos límites a partir de la concepción de Edmund Husserl para quien la búsqueda de la verdadera identidad de algo se establece imaginando una sucesión de variables hasta el punto en que resulta irreconocible²⁹⁶. Un ejemplo paradigmático de la variabilidad de las video-instalaciones es la obra *TV Garden* (1974) de Nam June Paik, estudiada por *The Variable Media Initiative*²⁹⁷, que se compone de varios televisores de diversos tamaños colocados en un espacio oscuro entre un bosque de plantas; en las pantallas, que recogen una misma señal, se reproduce la obra de video *Global Groove* (1973), un collage electrónico que contiene una crítica al medio televisivo. La obra se ha mostrado en diferentes momentos y lugares con combinaciones variadas, adaptadas a cada espacio con las únicas indicaciones de un número mínimo de televisores, treinta, que incluso han sido modificados y emulados ante el deterioro de los originales²⁹⁸.

294 Wain y Sherring, «Changeability, Variability, and Malleability», 2.

295 Hölling, *Paik's Virtual Archive*, 77.

296 Ibid., 55.

297 Esta iniciativa, desarrollada por Jon Ippolito en el Museo Guggenheim de Nueva York y que ahora utilizan otras grandes instituciones, basa su trabajo en estudiar las obras de arte por su comportamiento y no por su materialidad, centrándose en los aspectos más efímeros de las piezas y en las posibilidades futuras para una preservación dinámica basada en cuatro estrategias: almacenamiento, migración, emulación y reinterpretación; se tratará más ampliamente sobre este tema en el capítulo siguiente.

298 Alain Depocas, Jon Ippolito, y Caitlin Jones, eds., *Permanence Through Change: The Variable Media Approach* (Nueva York: Guggenheim Museum Publications, 2003), 71-77, https://digitalcommons.library.umaine.edu/fac_monographs/213.

La video-performance es igualmente mutable y maleable por naturaleza, no sólo emplea dispositivos videográficos que deben activar su dimensión temporal, sino que las diferentes acciones realizadas con o en torno a dichos dispositivos pueden producir cambios en las imágenes resultantes, como ocurría en la obra *Violin Power* (1978) de Steina. Al igual que con la video-instalación, a la hora de volver a producir una video-performance, puede aplicarse la variabilidad, actualizando los componentes para permitir la realización de la acción; la misma Steina, por ejemplo, modificó la tecnología empleada en *Violin Power* (1978), añadiendo en 1991 un dispositivo MIDI, que no empleaba en la configuración inicial, permitiendo que la obra siga siendo activada hoy en día.

El caso de la video-escultura, por último, es ligeramente diferente. Si bien es posible afirmar que la video-escultura es mutable, por su dimensión temporal audiovisual, no es posible según nuestra definición afirmar que sea maleable —no se produce en torno a ella ninguna interacción— y resulta difícil aplicar el concepto de variabilidad, dada la relevancia estética de los dispositivos empleados; en este caso, como señalan algunos autores, la obra es un objeto-imagen, “que se mira igual que se mira un cuadro”²⁹⁹. En estos casos, el objetivo de la variabilidad es indudablemente la superación de la obsolescencia, y los tres componentes materiales del sistema video —formato de almacenamiento, reproductor y pantalla— deben ser analizados por separado. En general, tal y como recoge Joanna Phillips en su texto *Shifting Equipment Significance in Time-based Media Art*, el posicionamiento en relación con la aplicación de la variabilidad para este tipo de obras en las últimas décadas ha sido muy diverso, y oscila entre la defensa total de la variabilidad —acordada con el autor— y el cuidado de los valores históricos de los dispositivos³⁰⁰, por lo que la aplicación de estos conceptos estará sujeta a la casuística concreta y la posibilidad de obtener información del artista.

2.3.2. VIDEO-VIDEO

Finalmente, podemos encontrar dentro de la esfera videoarte una cuarta tipología, que hemos denominado en esta investigación *video-video*³⁰¹ y que supone el objeto de estudio principal de la Tesis Doctoral, la tipología más recurrente dentro de las colecciones institucionales estudiadas. El video-video, a diferencia de las otras tres categorías establecidas hasta ahora, no posee externalidades, sino que es una forma autocontenida, autosuficiente, esto es posible gracias a su naturaleza *postaurática*, *técnicamente reproducible*, y tiene como resultado un tipo de obra *múltiple*, *alográfica* y *tokenizable*, aspectos que pasamos a tratar a continuación.

299 Baigorri Ballarín, *Video*, 51.

300 Joanna Phillips, «Shifting Equipment Significance in Time-Based Media Art», en *Electronic Media Review*, vol. 1 (Electronic Media Group Session, AIC 36th Annual Meeting, Milwaukee, 2012), 141.

301 Esta palabra fue empleada en 1987 por Román Gubern, donde señalaba que el término se había utilizado algunas veces para hablar del videoarte (refiriéndose al video monocanal). En: Román Gubern, «¿La Revolución Videográfica es una Verdadera Revolución?», *Telos: cuadernos de comunicación, tecnología y sociedad* 9 (1987): 47.

“Por principio, la obra de arte siempre ha sido reproducible”³⁰²; así comienza Walter Benjamin su famoso texto *La Obra de Arte en la Época de su Reproductibilidad Técnica*, publicado por primera vez en 1935. La réplica pictórica, el grabado, la reproducción escultórica son todas técnicas con una larga tradición, sin embargo, a su resultado, a las reproducciones o copias derivadas de tales procesos, les falta —en palabras de Benjamin— “el aquí y el ahora de la obra de arte, la unicidad de su existencia ahí donde se encuentra”³⁰³, lo que el filósofo denomina primero *autenticidad*³⁰⁴ y, más adelante, *aura*. Sin embargo, con la aparición de las técnicas fotográficas, incluyendo el film:

Podemos decir de manera genérica, que la reproducción mecánica saca el objeto reproducido del ámbito de la tradición. Al multiplicar las copias, la presencia única queda sustituida por la presencia masiva. Y la reproducción, al poder adaptarse a las situaciones del receptor, multiplica la presencia de la reproducción.³⁰⁵

[...] Todas estas circunstancias han de tenerse en cuenta a la hora de estudiar la obra de arte en la época de su reproductibilidad mecánica, por cuanto apuntan a un hecho decisivo: con la reproducción mecánica, por primera vez en la historia, la obra de arte se emancipa de su existencia parasitaria dentro del ritual. Es más, la obra de arte reproducida se convierte en una reproducción de una obra de arte concebida para ser reproducida.³⁰⁶

Estas nuevas obras reproducibles —entre las que podemos situar por supuesto al video— no sólo son reproducibles en el sentido del verbo anglosajón *to play* o *to be played* —la tecnología debe ponerse en funcionamiento dentro de un sistema de dispositivos para que la imagen sea visible—, sino que es reproducible en el sentido que indica Benjamin, es *replicable*, puede copiarse una y otra vez³⁰⁷ y esa condición es “inherente a la técnica misma de su producción”³⁰⁸. Cuando se realiza una obra de video-video, se realiza bien una grabación o, tras las transformaciones digitales de la imagen en movimiento, se emplea la tecnología digital para crear una imagen informática. En ambos casos, la imagen es el resultado de una codificación y descodificación de información, en el caso de la tecnología analógica

302 Geir Sigurdsson, «Towards the Work of Art in the Age of Digital Simulation: Walter Benjamin Revisited», *Literature & Aesthetics* 11 (2011): 11.

303 Benjamin, *La Obra De Arte En La Época de Su Reproductibilidad Técnica*, 14.

304 A partir de este momento, se empleará en numerosas ocasiones el término *autenticidad*. Nótese que las teorías sobre el concepto de autenticidad empleadas en esta investigación han sido seleccionadas de manera específica por su afinidad a los objetivos y reflexiones pretendidas en la misma. En concreto, se trata de teorías que defienden la permanencia de los aspectos inmateriales de la obra —la intención activista, el código y la multiplicidad— frente a la parte objetual. Sin embargo, a lo largo de la historia de la conservación-restauración se han formulado teorías de gran impacto relacionadas con la materialidad, como la de Salvador Muñoz Viñas, que señala que el estado auténtico de la obra es el aquí y ahora; cualquier estado en el presente es el más auténtico para el objeto de restauración, pensando sobre todo en cuestiones relacionadas con el valor y el deterioro de la obra de arte. Por el contrario, y por la naturaleza codificable del video-video, el concepto de autenticidad que se emplea en esta Tesis se refiere a la adecuación de las copias realizadas de un video como representativas de la información principal, y no a la consideración individual de estas copias como objetos de restauración. Por motivos de efectividad de la argumentación, no nos detendremos a analizar estas otras teorías en relación con el video-video, pese a de su indiscutible valor para el campo de estudio.

305 Ibid., 16.

306 Ibid., 22.

307 Erika Balsom, *After Uniqueness: A History of Film and Video Art in Circulation* (Nueva York: Columbia University Press, 2017), 11.

308 Benjamin, *La Obra De Arte En La Época de Su Reproductibilidad Técnica*, n. 9.

a través de las frecuencias grabadas en la cinta magnética, en el caso de la tecnología digital con la transformación en unos y ceros. Se trata de un código estandarizado y especializado, equiparable por ejemplo a la notación del sonido en una partitura³⁰⁹ —varias autoras del ámbito de la conservación-restauración han empleado de hecho esta comparación entre el carácter notacional de la música y las obras de nuevos medios o la performance, especialmente en relación con la autenticidad³¹⁰—, salvo que quien la interpreta y descodifica no es un ser humano, sino, de nuevo, la máquina. Al considerarse de esta manera, la imagen videográfica puede recomponerse a través de infinitos procesos diferentes, es decir, es posible obtener la misma información audiovisual a través de distintos dispositivos de reproducción y formatos de registro.

Al igual que ocurría con la video-escultura —o quizá, mejor dicho, precisamente porque la video-escultura contiene un elemento video-video— estas obras tienen una dimensión performativa, el núcleo de su naturaleza sucede en torno a la acción del devenir temporal de la imagen audiovisual, que se concreta a través de unos dispositivos tecnológicos con dimensión objetual. Por su carácter notacional y reproducible, la obra de video-video es consecuentemente alográfica³¹¹, una obra se considerará la misma sea cual sea el sistema a través del cual se muestre, en otras palabras, no es relevante para la autenticidad de la misma que se exponga en un televisor de uno u otro modelo, siempre que la imagen sea adecuadamente percibida. Como afirma Richard Rinehart, responsable de múltiples y conocidos proyectos en torno a la teorización y conservación de obras tecnológicas:

Media art is as much performative or behaviour-centric as it is artefactual or object-centric. Media art has variable form much like music. A single musical work can be performed using different instruments or hardware each time. As long as the essential score performed is the same, the musical work itself will be recognizable and retain its integrity. [...] Media and especially digital art are also variable from the moment they are created. The logical is separate from the physical. [...] This variability is not considered corruptive but rather an inherent property of the medium and the work. Digital art will almost certainly use different hardware for presentation or performance a hundred years from now, but it can still be considered authentic.³¹²

309 De hecho, varios de los pioneros del video fueron, como se ha comentado anteriormente, personas involucradas en el mundo de la música, especialmente de la música electrónica, tal como destaca Baigorri en su estudio. En: Baigorri Ballarín, *Vídeo: Primera Etapa*, 20.

310 Laurenson, «Authenticity, Change and Loss in the Conservation of Time-Based Media Installations»; Héliá Marçal et al., «Connecting Practices of Preservation: Exploring Authenticities in Contemporary Music and Performance Art», en *Authenticity in Transition: Changing Practices in Contemporary Art Making and Conservation* (Londres: Archetype Publications, 2016), 117-27.

311 Pese a ello, es posible que se de en algunas obras de video lo que Hanna Hölling denomina “momento autográfico” si, por ejemplo, el artista envía una copia en formato físico que contiene una firma o una anotación personal, en cuyo caso, ese ítem, desde una perspectiva objetual tendría unas características especiales a tener en cuenta. En: Hölling, *Paik's Virtual Archive*, 52.

312 Traducción propia. En: Richard Reinhart, «A System of Formal Notation for Scoring Works of Digital and Variable Media Art», 18 de abril de 2007, 2, https://web.archive.org/web/20070418115031/http://www.bampfa.berkeley.edu/about_bampfa/formalnotation.pdf.

//El arte multimedia es tanto performativo o centrado en el comportamiento como artefactual u objeto céntrico. Su forma es variable, como la música. Una misma obra musical puede interpretarse cada vez con instrumentos o hardware diferentes. Mientras la partitura esencial interpretada sea la misma, la obra musical en sí será reconocible y conservará su integridad. [...] Los medios de comunicación, y especialmente el arte digital, también son variables desde el momento en que se crean. Lo lógico está separado de lo físico. [...] Esta variabilidad no se considera corruptora, sino más bien una propiedad inherente al medio y a la obra. Es casi seguro que dentro de cien años el arte digital utilice un hardware diferente para su presentación o ejecución, pero podrá seguir considerándose auténtico.//

Igualmente, una obra podrá copiarse o migrarse a nuevos soportes sin perder valor³¹³. Consecuentemente, estas copias serán ítems válidos de la misma obra³¹⁴, cuya naturaleza es, como explica René Berger, múltiple:

Y así, por recurrir a un solo ejemplo, nació lo *múltiple* que tiene como propio, no sólo la falta de referencia a un original, sino además la abolición de la idea de que pueda haber original, pues dado que cada ejemplar comporta, en su singularidad, una referencia a los demás ejemplares, unicidad y multiplicidad dejan de oponerse, del mismo modo que creación y reproducción dejan de ser antinómicas.³¹⁵

A través de esta naturaleza proliferativa, podemos imaginar la obra de video-video como lo que Walter Benjamin denominaba *artefacto*, una obra de arte compuesta por tipos y no por unidades, cuya integridad, señala posteriormente Eddy M. Zemach, se encuentra en la imagen y no en la materia: todas las instancias de la misma imagen son la misma obra³¹⁶. Esta afirmación, cuanto menos polémica, ha sido explorada por autoras contemporáneas como Sherry Irvin, filósofa especializada en estética y arte contemporáneo, quien en su texto *Authenticity, Misunderstanding and Institutional Responsibility in Contemporary Art*, propone la consideración de la obra de arte como sistema, compuesto de un universal —la imagen, la obra *per se*— y sus instancias³¹⁷, sus casos concretos³¹⁸. En este sistema, el universal está separado de la materia, que entra en juego a la hora de instanciar los casos; así, la obra de video-video se comporta como un objeto *no dócil*, que se resiste a la estabilidad y no puede identificarse sólo con una forma³¹⁹.

313 Desde el punto de vista de la conservación-restauración, esto depende por supuesto de la calidad y condiciones de la intervención. A efectos prácticos, las copias analógicas o digitales, así como los procesos de digitalización, pueden suponer pérdidas de datos según los formatos seleccionados y el proceso empleado para la operación. Sin embargo, el hecho de realizar una copia en sí no tiene una connotación negativa, no se produce un desvalor a la pieza “original”. En: Goodman, *Los Lenguajes Del Arte*, 132.

314 Alessio Chierico, ed., *Investigations on the Cultural Economy of Media Art* (Milán: DigiCult - Digital Art, Design & Culture, 2017), 136; Anna Bentkowska-Kafel, Trish Cashen, y Hazel Gardiner, *Digital Art History: A Subject in Transition. Computers and the History of Art Series, Volume 1* (Bristol: Intellect Books, 2005), 6. Chierico, *Investigations on the Cultural Economy of Media Art*, 136; Bentkowska-Kafel, Cashen, y Gardiner, *Digital Art History*, 6.

315 René Berger, *Arte y Comunicación*, Punto y línea (Barcelona: Gustavo Gili, 1976), 17-18. Ibid.

316 Sigurdsson, «Towards the Work of Art in the Age of Digital Simulation: Walter Benjamin Revisited», 58.

317 En informática, una instancia es una representación concreta de una clase, que sería el universal.

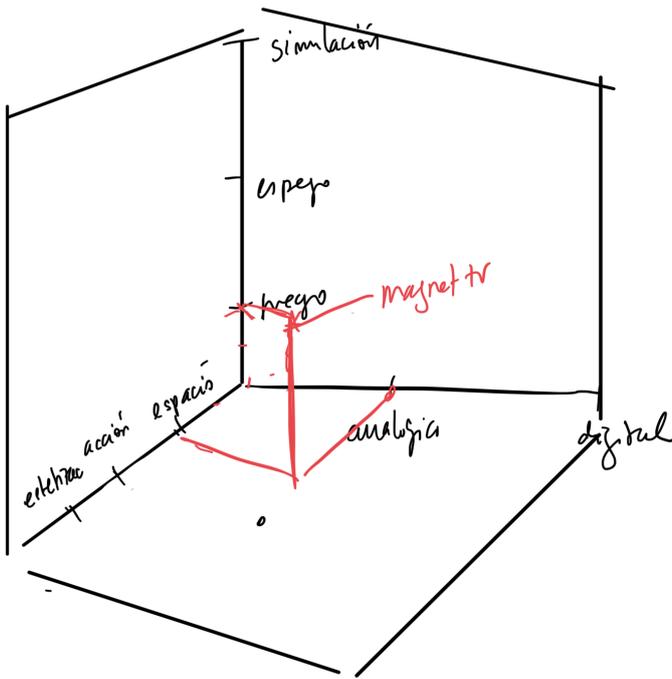
318 Sherri Irvin, «Authenticity, Misunderstanding, and Institutional Responsibility in Contemporary Art», *The British Journal of Aesthetics* 59, n.º 3 (26 de septiembre de 2019): 2, <https://doi.org/10.1093/aesthj/ayz007>.

319 Fernando Domínguez Rubio, «Preserving the Unpreservable: Docile and Unruly Objects at MoMA», *Theory and Society* 43, n.º 6 (noviembre de 2014): 617-45, <https://doi.org/10.1007/s1186-014-9233-4>.

Posteriormente, en estrecha relación con el concepto de universal de Irvin, Brian Castriota desarrolla en varios de sus textos los conceptos de tipo y token. En su artículo *Variants of Concern: Authenticity, Conservation, and the Type-Token Distinction*, el autor establece la noción de la obra de arte como una entidad abstracta —el *type* o tipo— que se *tokeniza*, se simboliza en uno o más objetos o eventos concretos en un tiempo y espacio determinados. Aplicado a nuestro caso concreto, el tipo se correspondería con la imagen de la obra de video-video, mientras que sus iteraciones se corresponderían con los token, “los subtipos de un megatipo”³²⁰. Así, podemos afirmar que sólo existe una obra conocida como *Semiotics of the Kitchen*, creada por la artista Martha Rosler en 1975, cuya imagen es una —típica, universal—, pero de la que existen diferentes iteraciones o tokens —en el Stedelijk Museum, en el Departamento de Escultura de la Facultad de Bellas Artes de la Universitat Politècnica de València o en YouTube, entre otras, cada una de ellas en un formato diferente y con una calidad distinta—; la obra existe no sólo en estos lugares, tiempos y espacios determinados, sino también como un acto en potencia³²¹. La aplicación de esta naturaleza a los procesos de conservación del video-video, así como una consideración más amplia del concepto de autenticidad, serán objeto de estudio del siguiente capítulo.

320 Brian Castriota, «Variants of Concern: Authenticity, Conservation, and the Type-Token Distinction», *Studies in Conservation* 67, n.º 1-2 (2021): 2.

321 Brian Castriota y Hélia Marçal, «Always Already Fragment: Integrity, Deferral, and Possibility in the Conservation of Cultural Heritage», en *The Fragment in the Digital Age: Opportunities and Limitations of New Conservation-Restoration Techniques*, ed. Ursula Schädler-Saub y Angela Weyer (Berlín: Hendrik Babeler Verlag, 2021), 64, <https://www.baesslerverlag.de/p/das-fragment-im-digitalen-zeitalter>.

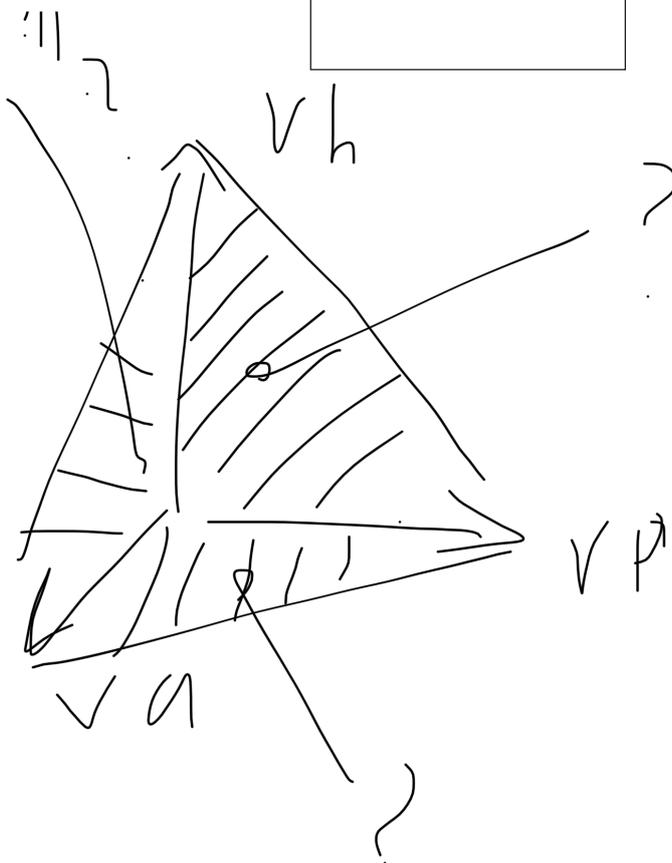
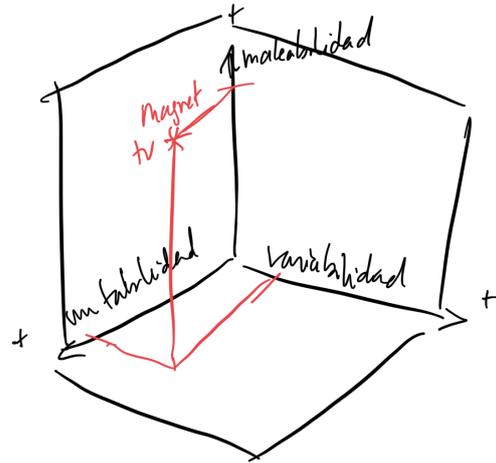


FOR VIDEO CANNOT BE USED NAIVELY — ONE MUST GET TO KNOW THE POSSIBILITIES IN EVERY FORM.

DAVID A. ROSS, 1974, 80

“AUTHENTICITY, THEN, IS NOT ONE-SIZE-FITS-ALL”

SHERRY IRVIN



This understanding of reproducibility—what one might term circulatory reproducibility—has to do not with the production of a trace of reality but with the way the image may be copied and copied and copied, transforming that singular trace into something multiple that is primed for circulation. Erika Balsom

3. PRESERVACIÓN DE VIDEO-VIDEO EN LA ERA POSTMEDIA: DIGITALIZACIÓN Y ACCESO

" EL SECRETO DEL CAMBIO
 ES ENFOCAR TODA TU ENERGÍA
 NO EN LA LUCHA CONTRA LO VIEJO,
 SINO EN LA CONSTRUCCIÓN DE LO NUEVO."

Socrates (?)

"ARISTÓTELES DECÍA QUE TODAS LAS COSAS SE
 DEFINEN POR SUS OBRAS Y SUS FAMILIARIDADES,
 DESPUENTE QUE CUANDO DETAN DE SER
 LO QUE ERAN NO SE DEBE DECIR QUE SON
 LAS MISMAS COSAS, SINO QUE TIENEN
EL MISMO NOMBRE".

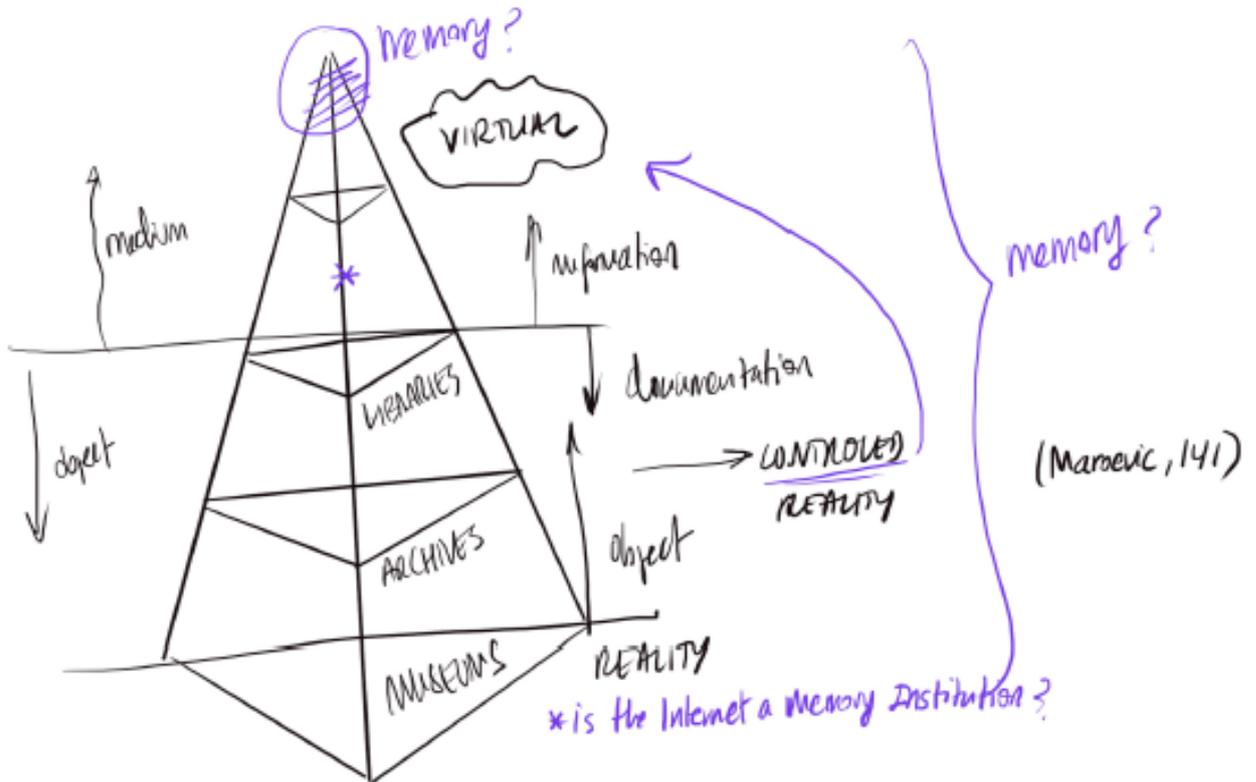
JJ. Alonso (2023), 54

WAYS OF KNOWING ARE THEN ACTS OF
 EXCLUDING POSSIBILITIES.

HÉLIA MARÇAL, 2022 P34

"no tiene sentido si no se preserva
 algo no menos valioso que las
 imágenes → el derecho a verlas.
VER EL UN ARTE EN SI MISMO"

Seth Price, Mass Effects, 58



"The lead should come from communities working
 together to identify and protect that which is
 important to them — their heritage — and
 building civic pride, knowledge and stronger
 bonds for the future."

R. Bushell
 Communication of Heritage Values

ANTHORIZED
 HERITAGE
 DISCOURSE

3.1 SALVAR EL VIDEO-VIDEO: MIGRACIÓN Y AUTENTICIDAD

3.1.1. TENDENCIAS Y ENFOQUES HISTÓRICOS EN LA PRESERVACIÓN DEL VIDEOARTE

En el capítulo anterior señalamos que el mayor riesgo para la supervivencia de las obras de videoarte es la degradación físico-química de los formatos analógicos y la obsolescencia tecnológica de los dispositivos de reproducción. A lo largo de las últimas décadas, la disciplina de la conservación-restauración ha ofrecido históricamente dos respuestas, una basada en el cuidado de la materia, con un punto de vista tradicional que defiende el mantenimiento y aspecto de los formatos originales³¹⁹, y otra basada en el valor del contenido y el concepto de variabilidad³²⁰.

Los primeros estudios relacionados con la preservación del video fueron publicados en la década de los setenta, contemporáneamente a su uso artístico e institucionalización, y estaban dirigidos sobre todo por archivistas, que habían trabajado hasta entonces con obra fílmica. La primera publicación relacionada con la preservación del videoarte aparece en el libro *Preserving the Moving Image* (1974) que incluía un capítulo dedicado a las cintas de video analógicas, motivados por el uso del video electrónico en las obras de cineastas independientes³²¹; los estudios presentados iban enfocados a conocer la estructura y degradación físico-química de las cintas, estableciendo parámetros climáticos y recomendaciones para el almacenamiento y manipulación. El primer encuentro especializado en torno a la preservación del video llegaría veinte años más tarde con la celebración de *Bay Area Video Coalition Playback Conference*³²² (1996) en los Estados Unidos, con la asistencia de profesionales de disciplinas diversas —conservación, comisariado, ingeniería...— que se distribuyeron en grupos de trabajo especializados. En este caso, la discusión se centró especialmente en la salvaguarda de las cintas analógicas como objeto histórico, aurático, pero también se expusieron interesantes cuestiones morales relacionadas con el derecho del autor al deterioro de su obra o la restricción del acceso por motivos de preservación, cuestiones que continúan vigentes hoy en día³²³.

319 Julia Noordegraaf et al., eds., *Preserving and Exhibiting Media Art: Challenges and Perspectives* (Amsterdam: Amsterdam University Press, 2013), 236.

320 Falcão y Ensom, «Conserving Digital Art», 235. but also the practice of artists. Consequently, artworks which employ digital media (such as video and software)

321 Sarah Ziebell Mann, «American Moving Image Preservation: 1967-1987» (Tesis de Máster, Austin, University of Texas, 2000), 27.

322 Nótese que a lo largo de la investigación se han encontrado algunas menciones a una conferencia anterior, realizada en 1991 en el contexto de la New York Media Alliance, que fue recogido posteriormente en la publicación Boyle, Deirdre, Media Alliance (N.Y.), y New York State Council on the Arts. *Video Preservation: Securing the Future of the Past*. New York, N.Y. (356 W. 58th St., New York 10019): Media Alliance, 1993. <http://archive.org/details/videopreservatio00boyl>.

323 Connie Brooks et al., «Ethical Considerations in Videotape Preservation», *Playback* 1996, 1996, <https://cool.culturalheritage.org/byorg/bavc/pb96/present/connie/sld013.html>.

Frente a esta perspectiva tradicional pronto surgirían propuestas alternativas, con un punto de vista innovador basado en el cambio y la transformación material como estrategias de preservación. Estos proyectos no se dedican exclusivamente al video, sino que se ocupan de lo que se conoce como obras *new media*, *intermedia* o *time-based media*³²⁴, según la fuente que se consulte; obras con componentes procesuales y/o tecnológicos, entre las cuales podemos sin duda situar las múltiples tipologías del videoarte, incluido el video-video. El primer proyecto de estas características es la conocida *Variable Media Initiative*, un proyecto activo entre 1999 y 2004 realizado por una red diversa de instituciones con sede en EE.UU. y Canadá —como Rhizome o la Fundación Daniel Langlois para el Arte, la Ciencia y la Tecnología—. La *Variable Media Initiative* pretendió desarrollar herramientas, métodos y normas para hacer frente a la obsolescencia, “aplicando estrategias de preservación que admitan fragmentos, restos, emulaciones, recreaciones y representaciones”³²⁵. En este caso, el objetivo era colaborar con los colectivos de artistas para analizar sus obras y fomentar estrategias creativas de conservación.

Para llevar a cabo este diálogo, el proyecto elaboró un cuestionario que ayudara a comprender la intención creativa, ofreciendo instrumentos de documentación para determinar las posibles transformaciones de su obra en el futuro; los resultados del cuestionario se introdujeron en una base de datos interinstitucional que permitió a las instituciones participantes compartir y comparar datos entre obras de arte y géneros³²⁶. El cuestionario recogía información sobre el comportamiento de las obras más que sobre su materialidad, diferenciando entre las *instaladas*, *realizadas*, *reproducidas*, *duplicadas*, *interactivas*, *codificadas* o *en red* —comportamientos definidos durante el proyecto y que pueden consultarse en su glosario—. Los artistas describen primero el estado ideal; después, los conservadores plantean preguntas sobre las estrategias de conservación, negociando las desviaciones aceptables del ideal.

Igual que en la caracterización del video-video presentada en el capítulo anterior, el video tiene para la *Variable Media Initiative* un comportamiento *codificado*, es un objeto que está escrito por completo o parcialmente en código de ordenador o cualquier otro lenguaje que requiera de interpretación; y también *reproducido*, refiriéndose a aquellas obras cuyas sucesivas copias tienen cada vez peor calidad.

324 La cuestión de la terminología es una de las más complejas en relación con la preservación de este tipo de obras, es habitual encontrar diferentes términos, siendo los más habituales “intermedia art”, “new media art” y “time-based media art” (con sus consiguientes traducciones). El término intermedia fue creado por Dick Higgins en los años sesenta e incluye obras que no necesariamente emplean componentes tecnológicos, como los happening; el arte de los nuevos medios es como señala Lino García Morales un objeto de información, que requiere de la tecnología para expresarse -la dificultad aquí está en decidir cuando un medio es viejo o nuevo-. Finalmente, el término arte-basado-en-el-tiempo se refiere a obras de arte que son dependientes de la tecnología y tienen una dimensión temporal. En el caso de esta investigación, pese a que *time-based-media* sería el término más adecuado, la traducción al español se ha considerado insatisfactoria, y no es de uso frecuente, por tanto, se ha optado por utilizar a lo largo de la Tesis la locución “arte con componentes tecnológicos” y otras expresiones similares. En: Dick Higgins, «Statement on Intermedia», en *Dé-coll/age (décollage)* * 6, ed. Wolf Vostell (Frankfurt: Typos Verlag, 1967); Morales, *Teoría de la conservación evolutiva*, 56; Tate, «Time-Based Media», Tate, accedido 26 de junio de 2023, <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/t/time-based-media>.

325 Depocas, Ippolito, y Jones, *Permanence Through Change*, 25.

326 Ibid., 66-69.

Esto último es cierto si se considera el video solamente en su composición analógica, cuya imagen sufre efectivamente de una degradación gradual con cada copia, no siendo así el caso de los archivos digitales, que pueden copiarse sin pérdida de información.

Otros proyectos posteriores continuarían esta línea de investigación, como el proyecto *DOCAM* (2005-2010) o *Forging the Future: New Tools for Variable Media Preservation* (2008-2009), en los que participaron las mismas instituciones que en la *Variable Media Initiative*. En general, se destaca la necesidad de un acercamiento basado en la supervisión de cambios graduales y aceptables a corto, medio y largo plazo, que se adapten al contexto —refiriéndose a diferentes entornos de exhibición, avances tecnológicos, tendencias curatoriales e incluso las preferencias del personal técnico³²⁷—. Para definir los límites de estos cambios es necesario analizar la relación entre la parte material de la obra y el concepto y la intención artística, identificando lo que Pip Laurenson denomina *work-defining properties* o propiedades significativas de la obra, así como la existencia o no de valores conceptuales, estéticos o históricos en los equipos empleados³²⁸. En su texto, Laurenson ofrece ejemplos de propiedades significativas para instalaciones artísticas —instrucciones y planos, equipo, propiedades acústicas, luz, interacción del público, etcétera—; en nuestro caso, los atributos fundamentales del video-video tendrían que ver con la imagen —resolución, relación de aspecto, color, sonido—.

Otros proyectos específicos de preservación de videoarte han adoptado esta perspectiva, como es el caso del proyecto neerlandés *Conserving van videokunst* (2000-2003), cuyo objetivo era salvar las obras de la primera generación de video artistas del país, y que resultó en la digitalización y preservación de unas 1700 cintas analógicas. Siguiendo la línea de la *Variable Media Initiative*, el proyecto consideraba que las obras de video —en este caso según nuestra clasificación se referirían a obras de video-video— no dependían de la unicidad de su materialización, sino que los formatos podrían migrarse con el objetivo de salvaguardar la imagen³²⁹.

En el lado contrario de la balanza, el proyecto *Obsolete Equipment* (2009-2011) acepta la inevitabilidad de la digitalización, pero destaca la necesidad de considerar de importancia de los equipos de reproducción³³⁰, señalando en última instancia que:

...conservators should be wary of hastily giving up storing equipment and embracing other conservation strategies, such as migration or emulation, because the original version of a work will always be the benchmark for judging whether these strategies have succeeded or failed. Preserving the original equipment in working order is often indispensable for making such comparison.³³¹

327 Phillips, «Shifting Equipment Significance in Time-Based Media Art», 141.

328 Laurenson, «Authenticity, Change and Loss in the Conservation of Time-Based Media Installations».

329 Evert Rodrigo, Gaby Wijers, y Ramon Coelho, *De houdbaarheid van videokunst / The Sustainability of Video Art* (Netherlands: Foundation for the Conservation of Modern Art, 2003), 27, https://web.archive.org/web/20160323132412/http://sbmk.nl/uploads/conserving_1tm80.pdf.

330 Chiara Marchini, *Preservation of Digital Art: Theory and Practice: The Project Digital Art Conservation*, ed. Bernhard Serexhe y Eva-Maria Höllerer (Ausstellung Digital Art Works - The Challenges of Conservation, Karlsruhe: Zentrum für Kunst und Medientechnologie, 2013), 235.

331 Traducción propia. En: *Ibid.*, 234.

//Los conservadores deben ser cautelosos al abandonar apresuradamente el almacenamiento de equipos y adoptar otras estrategias de conservación, como la migración o la emulación, porque la versión original de una obra siempre será el punto de referencia para juzgar si estas estrategias han tenido éxito o han fallado. Preservar el equipo original en funcionamiento es a menudo indispensable para realizar dicha comparación.//

Se continua así con las tendencias establecidas en otros proyectos anteriores, como *Record>Again! 40yearsvideoart.de* (2004-2006), un proyecto que defendía la necesidad de exhibir las obras de videoarte en equipos históricos para preservar su autenticidad, o el proyecto *Aktive.Archive* (2001-2005), que proponía la reconstrucción de video instalaciones con equipos lo más similares posibles a los utilizados en las primeras exhibiciones históricas³³². Esta perspectiva culmina en proyectos más actuales como *Digital Art Conservation* (2010-2012), dirigido por el ZKM Center for Art and Media Karlsruhe en colaboración con otras instituciones europeas. Este proyecto se centraba en obras *born-digital*, creadas desde el principio con tecnología digital, pero a lo largo de la publicación resultante, *Preservation of Digital Art: Theory and Practice* se hace mención repetidas veces del caso del videoarte. El espíritu general del proyecto queda claramente establecido en la introducción, escrita por Bernhard Serexhe, responsable del proyecto:

In keeping with its objective to develop Conservation strategies and, within the context of international exchange to test these for meaningfulness and feasibility with curators and conservators, public museums and private collections, the value categories of the traditional ethics of conservation should be measured against the actual possibilities of digital art conservation. In the evaluation of various strategies, the much-vaunted “authenticity” of the digital work should not be hastily sacrificed to the existing or apparent pressure of technical innovation, nor should the legitimate desire for the preservation of this “authenticity” lead to the work’s disintegration as a result of technical failure. The generally acknowledged insight that digital media art frequently has a technical functionality, in other words, its behaviour, can best be guaranteed by the constant adaptation of its technology to respective “performance situations”, should in no way lead to abandoning the recognizable historical origins and classification of the work. And neither should the works be “improved” technically or aesthetically. They should retain their original work character, behaviour, and aesthetics for as long and as faithfully as possible, and in doing so be testimony of the epoch and the conditions in which they were created.³³³

//En consonancia con su objetivo de desarrollar estrategias de conservación y, dentro del contexto del intercambio internacional, probar su significado y viabilidad con curadores, conservadores, museos públicos y colecciones privadas, las categorías de valor de la ética tradicional de la conservación deben medirse en función de las posibilidades reales de la conservación del arte digital. En la evaluación de diversas estrategias, la tan aclamada “autenticidad” de la obra digital no debe sacrificarse apresuradamente ante la presión existente o aparente de la innovación técnica, ni debe el legítimo deseo de preservar esta “autenticidad” llevar a la desintegración de la obra como resultado de un fallo técnico. El conocimiento

332 Phillips, «Shifting Equipment Significance in Time-Based Media Art», 140.

333 Traducción propia. En: Marchini, *Preservation of Digital Art*, 14.

generalmente reconocido de que el arte en medios digitales con frecuencia tiene una funcionalidad técnica, es decir, su comportamiento, puede garantizarse mejor mediante la adaptación constante de su tecnología a las respectivas “situaciones de rendimiento”, pero esto de ninguna manera debe llevar al abandono de los orígenes históricos reconocibles y la clasificación de la obra. Tampoco se deben “mejorar” técnicamente o estéticamente las obras. Deben conservar su carácter original, comportamiento y estética durante el mayor tiempo posible y de la manera más fiel posible, y al hacerlo, ser testimonio de la época y las condiciones en las que fueron creadas.//

3.1.2. DIGITALIZACIÓN: TRANSFORMACIÓN Y AUTENTICIDAD

Pese a las diferentes posturas en relación con la transformación material, la estrategia que más se repite en todos los proyectos señalados en lo que se refiere a la preservación de obras de video-video es la migración. La migración aparece mencionada ya en las actas de *Playback* en 1996 bajo los términos *transfer*, *reformat*³³⁴ y *duplication*³³⁵, y fue definida más adelante en el glosario de la Iniciativa de Medios Variables:

To migrate a work involves upgrading equipment and source material. The obsolete fluorescent bulbs of Flavin’s light installation could be upgraded to fluorescent or halogen lights of comparable hue and brightness. The major disadvantage of migration is the original appearance of the work will probably change in its new medium. Even if state-of-the-art fixtures cast similar light to Flavin’s originals, the actual fixtures are likely to look different.³³⁶

//Migrar una obra implica actualizar equipos y material de origen. Las obsoletas bombillas fluorescentes de la instalación de luces de Flavin podrían actualizarse a luces fluorescentes o halógenas de tonalidad y brillo comparables. La principal desventaja de la migración es que la apariencia original de la obra probablemente cambiará en su nuevo medio. Incluso si los dispositivos de última generación proyectan una luz similar a la de las originales de Flavin, es probable que los propios dispositivos luzcan diferentes.//

Esta migración puede ser una remediación o una simple transferencia de datos de un soporte a otro. En el primer caso, el formato inicial cambia de medio, se produce una modificación de la naturaleza de su información. Es el caso por ejemplo de las migraciones de video analógico a formato fílmico —se pasa de un código electrónico a una imagen fotográfica— que aparecen mencionadas en el libro *Video Preservation: Securing the Future of the Past*, donde se señala que, pese a la mayor durabilidad del medio fílmico frente al electrónico, esta transformación puede afectar a la intención del artista³³⁷.

334 Beni Matias, Bruce Fellows, y Rebecca Bachman, «Analysis and Evaluation Procedures», en *PLAYBACK 1996* (BAVC, 1996), <https://cool.culturalheritage.org/byorg/bavc/pb96/transc/pt2a.html>.

335 Paul Messier, «Criteria for Assessing Digital Video as a Preservation Medium», en *PLAYBACK 1996* (BAVC, 1996), <https://cool.culturalheritage.org/byorg/bavc/pb96/transc/pt2a.html>.

336 Traducción propia. En: Depocas, Ippolito, y Jones, *Permanence Through Change*, 126-27.

337 Deirdre Boyle, *Video Preservation: Securing the Future of the Past* (Nueva York: New York Media Alliance, 1993), 22, <https://archive.org/details/videopreservatio00boyl/page/18/mode/2up?view=theater>.

O de una migración de un formato analógico a un formato digital, conocida universalmente como digitalización —en este caso, se pasa de una información electrónica lineal a una información electrónica discontinua—.

Si la migración no transforma el medio, sino que sólo se modifica el tipo de formato o sus características, se habla habitualmente de una mera transferencia, por ejemplo, entre dos tipos de cintas analógicas, o entre dos tipos de archivos digitales. Esta transferencia puede ser con pérdidas —es el caso del paso de cintas analógicas a analógicas o del paso de un archivo digital a otro si se aplica compresión³³⁸— o no, y se menciona en algunos textos bajo el término *refreshing*³³⁹. Como destaca Joanna Phillips, la migración se aplica por lo general con mayor facilidad a los formatos de almacenamiento y los reproductores, más que a los monitores o televisores, que sí tienen un efecto directo en la percepción de la pieza a primera vista; la migración del video-video, por tanto, por su independencia de estos reproductores y su carácter postaurático y tokenizable, no resultaría en principio problemática, y es de hecho una práctica comúnmente aceptada como necesaria y beneficiosa³⁴⁰.

En relación con el video-video, por su autonomía, se discutirá en esta investigación sólo la migración de formatos de almacenamiento, en concreto la digitalización, que se define como:

Digitization is the creation of digital objects from physical, analogue originals by means of a scanner, camera or other electronic device. It is undertaken as part of a process that includes: selection, assessment, including of needs, prioritization, preparation of originals for digitization, metadata collection and creation, digitization and creation of data collections, submission of digital resources to delivery systems and repositories. This process is accompanied along the way by management, including intellectual property rights management and quality control, and evaluation at the end.³⁴¹

//La digitalización es la creación de objetos digitales a partir de originales físicos y analógicos mediante el uso de un escáner, una cámara u otro dispositivo electrónico. Se realiza como parte de un proceso que incluye: selección, evaluación (incluyendo necesidades, priorización), preparación de los originales para su digitalización, recopilación y creación de metadatos, digitalización y creación de colecciones de datos, presentación de recursos digitales en sistemas de entrega y repositorios. Este proceso está acompañado a lo largo del camino por la gestión, que incluye la gestión de los derechos de propiedad intelectual y el control de calidad, y la evaluación al final.//

338 Angelo Sacerdote y Lauren Sorensen, «Codec Comparison for the Digital Preservation of Analog Video», en *Proceedings of the Electronic Media Group Session, AIC 35th Annual Meeting May, 2009*, 60.

339 Howard Besser, «Digital Preservation of Moving Image Material», *The Moving Image* 1, n.º 2 (2001): 48.

340 Phillips, «Shifting Equipment Significance in Time-Based Media Art», 141.

341 Traducción propia. En: Zinaida Manžuch, «Ethical Issues In Digitization Of Cultural Heritage», *Journal of Contemporary Archival Studies* 4, n.º 2 (8 de diciembre de 2017): 2, <https://elischolar.library.yale.edu/jcas/vol4/iss2/4>.

En el caso del video, esta transformación ocurre en tres partes. Primero se realiza un muestreo de la señal analógica, que se mide en intervalos espaciados de forma regular; después, estas muestras se cuantifican, se convierten en valores con un número concreto de bits —la unidad mínima de información digital—. Finalmente, esta cuantificación se codifica en un formato que pueda ser leído por el software digital.

La conversión de un archivo analógico a uno digital presenta importantes ventajas. Una de ellas es que la información es extremadamente clara, numérica y precisa, lo que permite poner en marcha protocolos de preservación digital que controlan el código numérico del que se compone el archivo y detectan cualquier modificación o pérdida en la información. Además, los equipos son en la actualidad más fáciles de encontrar y de menor coste y es sencillo crear copias de los archivos digitales; por último, todos estos archivos se pueden enviar a través de internet a cualquier lugar del planeta de forma casi instantánea³⁴².

A la hora de digitalizar un video, se han de tener en cuenta algunas cuestiones. Previamente, es necesario seleccionar la copia actual de mejor calidad, y determinar la necesidad de acondicionamiento o limpieza de la cinta. Además, se debe prever el espacio digital necesario para los archivos resultantes, así como adquirir los equipos adecuados para la tarea y contactar con personal cualificado. Tras esto, se debe seleccionar un formato digital que capture la imagen en la mayor calidad posible y sin pérdidas de información —por lo general un formato sin compresión—. Este paso es de especial relevancia, dado que uno de los argumentos más frecuentes en oposición a la digitalización es precisamente la pérdida de información en el proceso de transformación de la señal analógica, continua, a la señal digital, discreta; se ha llegado a decir incluso que el archivo digital no es más que una “reducción mediocre, un sustituto vulnerable del objeto original”³⁴³.

El estudio de la equivalencia de la señal continua a la discreta pertenece al ámbito de la teoría de la información, que estudia matemáticamente el muestreo, cuantificación, almacenamiento y transmisión de información. En este ámbito, el teorema de Nyquist, publicado en 1928, ya demostró la posibilidad matemática de reconstruir una señal continua, analógica, siempre que el muestreo se realice en una banda con un ancho limitado —es decir, que haya una frecuencia máxima y mínima finita y no se recojan frecuencias por encima o debajo de dichos límites— y la tasa del muestreo —la frecuencia con la que se toma la información— sea superior al doble del ancho determinado anteriormente para la banda. La pérdida de información, por tanto, no se produce en esa primera transformación, sino en el siguiente proceso, la cuantificación, donde se asignan valores concretos a las mediciones de

342 Depocas, Ippolito, y Jones, *Permanence Through Change*, 14-15; Sacerdote y Sorensen, «Codec Comparison for the Digital Preservation of Analog Video», 60.

343 Bernard Serexhe, «Preservation or Reincarnation? At the Crossroads of Ethical Values», en *II Congreso Internacional Estéticas Híbridas de la Imagen en Movimiento: Identidad y Patrimonio* (II Congreso Internacional Estéticas Híbridas de la Imagen en Movimiento: Identidad y Patrimonio, Valencia: Editorial Universitat Politècnica de València, 2021), 5, <http://ocs.editorial.upv.es/index.php/EShID/EShID2021/paper/view/14015>. Valencia: Editorial Universitat Politècnica de València, 2021

frecuencia del muestreo, y seguidamente en la codificación, que puede aplicarse con mayor o menor precisión —mayor o menor número de bits en la cadena y, por tanto, mayor o menor simplificación de la frecuencia—.

Para minimizar esta situación, en la mayoría de los procesos de digitalización se fomenta el uso de formatos de archivo sin pérdidas o sin compresión —*lossless*, en inglés—. Sin embargo, esta categoría no es absoluta, no sólo se refiere a la posibilidad matemática de transferir todos los datos, sino que también podemos hablar, como hace notar Marek Jancovic, de formatos sin pérdida visual o perceptible, que preservan la imagen pero eliminan información en el archivo, motivo por el cual se consideran poco adecuadas para los procesos de preservación —que deben realizarse según muchos expertos bit a bit—. En estos casos, en los que se transfiere con pérdidas que no afectan a la imagen, la evaluación de la pérdida deja de ser algo al alcance de la percepción humana³⁴⁴. Así, como señalaba Abby Smith en su texto *Why digitize?*, de 1999, aunque se ha producido un cambio, “data loss may not necessarily mean loss of intellectual content”³⁴⁵, y no siempre afectará a la que probablemente sea la cuestión más importante en el ámbito de la conservación-restauración: la autenticidad. Sin embargo, esta cuestión sigue siendo preocupante, dado que no podremos determinar a simple vista si una imagen es auténtica —en el sentido de fiel a su imagen inicial—, sino que tendremos que depositar nuestra confianza en el contexto que nos provee de la imagen. En sus propias palabras:

But what if we arrive at a library Web site, for example, looking for an image that we have never seen and about which we have few expectations. The only reason that we expect that image to be a truthful representative of the original is that we can rely on the integrity of the Institution that has mounted the files and makes them available to us.³⁴⁶

//Sin embargo, si llegamos a un sitio web de una biblioteca, por ejemplo, buscando una imagen que nunca hemos visto y sobre la cual tenemos pocas expectativas, la única razón por la cual esperamos que la imagen sea una representación veraz del original es que podemos confiar en la integridad de la institución que ha creado los archivos y los pone a nuestra disposición.//

Más allá de la pérdida de información, la autora identifica en su texto otras dos preocupaciones relacionadas con la digitalización: el descarte de los formatos analógicos una vez se obtienen las digitalizaciones, y la manipulación de los archivos digitales, que afecta a las propiedades visuales iniciales de los ítems digitalizados. Con respecto a lo primero, resulta prácticamente impensable que una institución cultural, ya sea un museo o un archivo, se deshaga de cualquier objeto de carácter patrimonial³⁴⁷; resulta más pertinente por tanto preguntarse cuándo la pérdida de información supone

344 Marek Jancovic, «Lossless Compression and the Future of Memory», *Interactions: Studies in Communication & Culture* 8, n.º 1 (1 de abril de 2017): 53, https://doi.org/10.1386/iscc.8.1.45_1.

345 “La pérdida de datos no implica necesariamente una pérdida de contenido intelectual”. Traducción propia. Abby Smith, «Why Digitize?», *Microform & Imaging Review* 28, n.º 4 (1999): 113, <https://doi.org/10.1515/mfir.1999.28.4.110>.

346 Traducción propia. En: *Ibid.*, 113-14.

347 De hecho, preservar la copia analógica de mejor calidad es una práctica común; a partir de esta copia se realizarán futuras digitalizaciones si se desarrollasen nuevas técnicas de mayor calidad en el futuro. En: Gorman y Shep, *Preservation Management for Libraries, Archives and Museums*, 107.

una pérdida de contenido y, por tanto, de autenticidad. En cuanto a lo segundo, si bien es cierto que las connotaciones históricas del material de registro analógico son relevantes, y se asocian habitualmente con su autenticidad, las referencias aportadas coinciden en que estos valores históricos que otorga la materialidad no deben prevalecer sobre la supervivencia de la imagen; de acuerdo con la propuesta de la presente investigación, la naturaleza postaurática y tokenizable del video-video posibilita la separación de la materialidad histórica y el código de la obra. A través de la digitalización —al igual que a través de las copias analógicas o las ediciones—, la imagen se multiplica en otros recipientes sin que esto afecte necesariamente a su autenticidad, que se valora en relación con las características esenciales de la imagen.

En el capítulo anterior, cuando hablamos sobre la variabilidad, destacamos el concepto de identidad de Husserl, empleado por Hanna Hölling en relación con la instalación fílmica *Zen for Film* (1962) de Nam June Paik. En una línea similar, otras conservadoras emplean teorías filosóficas de la identidad para hablar de autenticidad; Brian Castriota, por ejemplo, basa su concepto de tokenización en la semiótica de Charles Sanders Peirce, y Tina Fiske en la de Jaques Derrida. En relación con la reinstalación de la instalación —valga la redundancia— de Andy Goldsworthy *White Walls* (2007), Fiske se pregunta acerca de la evaluación de los cambios que sufre una obra —en este caso una obra procesual y relativamente impredecible— con cada nueva instalación. En su opinión:

What White Walls' gradual process of desiccation and its apparent dissociative behaviour (both from the literal surface of the wall, from Goldsworthy's expectations, and also from itself) brought to my mind is philosopher and linguist Jacques Derrida's notion of 'iterability,' which is a particular mode of repetition that mobilizes notions of breach, absence and difference. Derrida referred to iterability as 'the possibility of . . . being repeated (another) time.' It is, however, a possibility that 'alters, divides, expropriates, contaminates what it identifies and enables to repeat itself.' Of particular interest to me are the structural roles that it accords to absence, rupture, and to difference within the process of repetition. These concepts are rarely explicitly deployed in conservation discourse.³⁴⁸

//Lo que me viene a la mente con el proceso gradual de desecación de “White Walls” y su aparente comportamiento disociativo (tanto de la superficie literal de la pared, de las expectativas de Goldsworthy y de sí misma) es la noción de “iterabilidad” del filósofo y lingüista Jacques Derrida. La iterabilidad es una forma particular de repetición que moviliza conceptos de quiebre, ausencia y diferencia. Derrida se refería a la iterabilidad como “la posibilidad de... repetirse (otra vez)”. Sin embargo, es una posibilidad que “altera, divide, expropia, contamina lo que identifica y permite repetirse”. Me interesa particularmente los roles estructurales que otorga a la ausencia, la ruptura y la diferencia dentro del proceso de repetición. Estos conceptos rara vez se despliegan explícitamente en el discurso de la conservación.//

348 Traducción propia. En: Tina Fiske, «White Walls: Installations, Absence, Iteration and Difference», en *Conservation: Principles, Dilemmas and Uncomfortable Truths*, ed. Alison Richmond y Alison Bracker (Oxford: Taylor & Francis Group, 2009), 232, <http://ebookcentral.proquest.com/lib/bibliotecaupves-ebooks/detail.action?docID=535314>.

Para la autora, una vez aceptado el carácter alográfico de las obras, el concepto de multiplicación del filósofo francés nos permite buscar y dirigirnos más allá del original³⁴⁹, implicando al mismo tiempo la identidad y la diferencia³⁵⁰; la cuestión es, como se pregunta Fiske: ¿cómo tratamos la diferencia que puede darse entre las encarnaciones, iteraciones o tokens de una obra? En el caso concreto de la preservación de la obra de video-video, dependiendo de los criterios que se establezcan a la hora de realizar la migración existirán diferencias entre las iteraciones, ¿tienen todas el mismo nivel de identidad? Y, por ende, ¿son todas igualmente auténticas?

En estos casos, como señalan acertadamente a nuestro parecer Brian Castriota y Hélia Marçal, una vez se crea, la consideración sobre la autenticidad de un token depende del contexto y se convierte en una cuestión de grado, no binaria³⁵¹. En sus propias palabras:

Instantiation – the discrete, concrete occurrence of an abstract entity in time and space – may be perceived differently across the various parts and properties of a work of art. The degree of instantiation of one or more properties or elements of a work may deflect a viewer's recognition of the work's overall, total instantiation in the encountered object, event, or experience. Moreover, the degree to which something is regarded as an instance of an element, a property, or the work as a whole may be modulated by the memory, knowledge, and values of the viewer or interpreter. [...] The degree to which a work as a whole is seen to be instantiated or tokened thus depends upon the degree to which those elements or properties regarded as constitutive of the work are regarded as embodied or present, which, in both cases, may be a matter of interpretation and debate. As a work of art enters the public sphere, the authority over what constitutes its significant properties or identity becomes partially distributed. The textualized directives created by or in consultation with artists may function similarly to a script or musical score to guide how a work is manifested, inform future decision making around its perpetuation, as well as the significance ascribed to certain properties. However, a work's significant properties may be established and re-established over time, including by parties other than the artist or their legal representatives. In this respect, an artwork's identity might be better characterised as a continually negotiated and therefore potentially plural impression of significances that may differ from person to person and over time as a work's materialisations, contexts, and viewerships change³⁵².

//La “instanciación”, que se refiere a la ocurrencia concreta y discreta de una entidad abstracta en tiempo y espacio, puede ser percibida de manera diferente en las distintas partes y propiedades de una obra de arte. El grado de instanciación de una o más propiedades o elementos de una obra puede influir en el reconocimiento que tiene el espectador de la instanciación total de la obra en el objeto, evento o experiencia encontrados. Además, el grado en el que algo es considerado como una instancia de un elemento, una propiedad o la obra en su conjunto puede ser modulado por la memoria, el conocimiento y los valores del espectador o intérprete. [...] El grado en el que se percibe que una obra en su totalidad está instanciada o representada depende, por lo tanto, del grado en que esos elementos o propiedades

349 Ibid., 235.

350 Jacques Derrida, *Limited Inc*, ed. Gerald Graff, trad. Jeffrey Mehlman y Samuel Weber (Evanston: Polvora, 1988), 53.

351 Castriota y Marçal, «Always Already Fragment».

352 Traducción propia. En: Ibid., 10.

considerados constitutivos de la obra se consideran encarnados o presentes, lo cual, en ambos casos, puede ser objeto de interpretación y debate. A medida que una obra de arte entra en la esfera pública, la autoridad sobre lo que constituye sus propiedades significativas o identidad se distribuye parcialmente. Las directivas textualizadas creadas por el artista o en consulta con este pueden funcionar de manera similar a un guion o partitura musical para guiar cómo se manifiesta una obra, informar las decisiones futuras sobre su perpetuación, así como la importancia atribuida a ciertas propiedades. Sin embargo, las propiedades significativas de una obra pueden establecerse y reestablecerse con el tiempo, incluso por partes distintas al artista o sus representantes legales. En este sentido, la identidad de una obra de arte podría caracterizarse mejor como una impresión continuamente negociada y, por lo tanto, potencialmente plural de significados que pueden diferir de una persona a otra y a lo largo del tiempo a medida que las materializaciones, los contextos y los espectadores cambian.//

Para estas obras transcódificables, digitalizables, se abandona como señala Cosetta G. Saba la idea de originalidad. Cada proceso de migración reconfigura la noción de autenticidad, y cada generación de datos es un momento concreto en una cadena de instanciaciones que no tiene, para ella, principio ni fin³⁵³; cada una de ellas tendrá una autenticidad particular, que se ve afectada por diferentes factores. En esta investigación hemos determinado dos contextos que afectan a la determinación de esta autenticidad relativa, por un lado, el propósito con el que se crea el token —que condiciona todas las decisiones relativas a la calidad de la imagen, el formato, etcétera—, por otro lado, los equipos que se vayan a emplear para su exhibición o visualización.

Al respecto del propósito, la autenticidad de cada token se establece durante los protocolos de digitalización y preservación digital. En estas operaciones, es habitual establecer un grado de valor máximo, partiendo de la iteración más “auténtica” —desde una perspectiva tradicional— que sería la iteración “original” o inicial, la realizada por el artista. Un valor que se va reduciendo progresivamente conforme se modifican las propiedades del archivo y su propósito; las copias para exhibición, por ejemplo, se realizan normalmente en formatos más ligeros, con pérdidas, y, por tanto, tendrían un valor de autenticidad menor. En este contexto, y dada la naturaleza alográfica de la obra de video-video, si tomamos por separado la historicidad de los soportes iniciales y el valor propio de la obra como imagen, ¿es posible platearse la posibilidad de que la versión más auténtica de la obra tenga una continuidad en el tiempo, y se transmita a través de la realización de nuevos token con la mayor calidad y fidelidad? O, en otras palabras, ¿si se sustituye de forma sucesiva la estructura física de la obra con el fin de la vida útil de cada formato, es posible traspasar el universal en el mayor grado de autenticidad hacia el futuro independientemente de la vida útil de los token?

Este planteamiento nos situaría en un paradigma conocido como el *problema de la identidad continua*, de uso habitual en otras culturas y momentos históricos y que ha sido discutido con respecto al objeto de restauración por algunos autores, especialmente en relación con obras de arte con componentes tecnológicos. Es el caso por ejemplo de William A. Real, quien emplea como ejemplo el templo

353 Cosetta G. Saba, «Media Art and the Digital Archive», en *Preserving and Exhibiting Media Art: Challenges and Perspectives*, ed. DR Julia Noordegraaf et al., Framing Film (Amsterdam: Amsterdam University Press, 2013), 105.

Shinto en Ise (Japón) un edificio que se reconstruye cada veinte años, pero es considerado igualmente auténtico desde sus inicios a la actualidad; el autor defiende que, de igual forma, a través de la documentación, las instalaciones con componentes tecnológicos pueden reconstruirse cada vez que se exhiban sin perder necesariamente autenticidad³⁵⁴. O Lino García Morales, que emplea la famosa *Paradoja de Teseo*³⁵⁵ para defender con respecto al objeto de restauración contemporáneo la importancia del proceso y la finalidad frente a la materia o la forma³⁵⁶.

Para aplicar la idea de identidad continua en el caso del video-video, es necesario —como es habitual en conservación-restauración— analizar las obras de forma individual, especialmente con respecto a la segunda cuestión que hemos planteado como determinante para su autenticidad relativa, el entorno de visualización, y en concreto, las connotaciones y efectos de los equipos empleados. La relevancia de la tecnología empleada para visualizar el video se evalúa con respecto a la integridad de la obra, atendiendo según Pip Laurenson a cuatro aspectos determinantes: *integridad física* —por ejemplo en el caso de las video-instalaciones, eliminar o modificar según qué equipos puede afectar a la integridad física de la obra—, *integridad conceptual* —en ocasiones la tecnología empleada está fuertemente relacionada con el significado de la obra y la intención del artista—, *integridad histórica* —la forma en la que los componentes visibles relacionan la obra con su contexto histórico— e *integridad estética* —cómo afectan los equipos empleados a las propiedades visuales de la obra—³⁵⁷.

Si decidiésemos tener en cuenta las connotaciones de los equipos en la visualización de una obra de video-video, algunos de estos aspectos entrarían en juego a la hora de crear tokens más o menos auténticos, especialmente con respecto a la integridad histórica y estética. Sin embargo, la problemática de la obsolescencia hace imposible a largo plazo centrar la práctica de la preservación en la integridad física o histórica —los equipos para los que se creó la primera versión de la obra no van a estar disponibles para siempre— por lo que, durante la vida de una obra de video, casi todas las decisiones de preservación serán, como señaló Renée van de Vall, “trágicas”³⁵⁸. La presente investigación propone,

354 William A. Real, «Toward Guidelines for Practice in the Preservation and Documentation of Technology-Based Installation Art», *Journal of the American Institute for Conservation* 40, n.º 3 (enero de 2001): 218, <https://doi.org/10.1179/019713601806112987>.

355 La paradoja de Teseo es un problema filosófico que plantea la cuestión de la identidad personal y el cambio a lo largo del tiempo y se formula de la siguiente manera: Imaginemos que Teseo tiene un barco y, con el tiempo, cada una de las partes del barco es reemplazada debido al desgaste. Después de un tiempo, todas las partes originales del barco han sido sustituidas por piezas nuevas. La pregunta que surge es: ¿sigue siendo el mismo barco? Si afirmamos que el barco sigue siendo el mismo, entonces debemos concluir que la identidad del barco no depende de sus partes físicas, sino de algún otro criterio, como su función o su relación con Teseo. Sin embargo, si consideramos que el barco ya no es el mismo debido a que todas sus partes han sido reemplazadas, entonces surge otra pregunta: si recolectamos todas las partes originales que fueron retiradas y las ensamblamos, ¿tendríamos el barco original de Teseo? Este problema filosófico ha sido aplicado numerosas veces en relación con la autenticidad de las obras de arte contemporáneas.

356 Morales, *Teoría de la conservación evolutiva*, 30.

357 Pip Laurenson, «The Management of Display Equipment in Time-Based Media Installations», *Studies in Conservation* 49, n.º sup2 (1 de septiembre de 2004): 50.

358 IJsbrand M. C. Hummelen, Dionne Sillé, y Marjan Zijlmans, *Modern Art - Who Cares?: An Interdisciplinary Research Project and an International Symposium on the Conservation of Modern and Contemporary Art* (Londres: Archetype, 2005), 198. word or sound of performances, installations, temporary and ‘permanent’ visual art; scientific research into the identification, composition, ageing and preservation of modern materials. This volume makes a most important contribution to the ongoing debate by presenting the conservation challenges relating to ten objects of different media and materials (plastics, kinetic objects, monochromes and works of mixed media

por tanto, un entendimiento flexible de la integridad, consecuente con la autenticidad relativa y la tokenización del video-video. Con relación al universal, los aspectos relevantes para la integridad deben documentarse de forma exhaustiva, para garantizar en la medida de lo posible migraciones que preserven el mayor grado de autenticidad posible y facilitar futuras intervenciones cuya potencialidad desconocemos en el presente —quién sabe, quizá en el futuro se vuelvan a producir televisores de tubos catódicos en masa—. Por otro lado, a la hora de materializar los tokens y exhibir la obra, serán los espacios de exhibición y el propósito los que determinen la toma de decisiones en relación con la integridad, asumiendo la posibilidad de sacrificar algunos aspectos de ésta: erosionar los aspectos históricos de la obra puede ser clave para favorecer su continuidad en el tiempo.

3.1.3. DIGITAL VIDEO DOES NOT MEAN PRESERVED VIDEO

Existen otras cuestiones y dilemas que preocupan a los expertos en relación con la digitalización de obras de arte y otros elementos patrimoniales, muchas de ellas relacionadas con el almacenamiento y uso de información sensible, la privacidad, la objetividad de la selección de elementos a digitalizar o la perpetuación de prejuicios socio-económicos; por cuestiones de pertinencia y alcance de la investigación no nos detendremos en ellas³⁵⁹. Destacaremos sin embargo una última cuestión, la digitalización como estrategia de preservación genera archivos digitales, pero estos archivos sufren del mismo riesgo que los anteriores, la obsolescencia. En otras palabras:

Does digital video mean preserved video? [...] Digital copies do not deteriorate like film, photographs or videotapes. It is not surprising, therefore, that digitization seems an attractive model for preservation. Unfortunately, digitization is far from a preservation panacea. The storage media for these digital copies do deteriorate over time; and storage media and technologies become obsolete fairly quickly. Effective digital preservation requires a regular conversion from aging storage media and formats to newer ones.³⁶⁰

//¿Que el video sea digital significa que está preservado? [...] Las copias digitales no se deterioran como el cine, las fotografías o las cintas de video. No es sorprendente, por lo tanto, que la digitalización parezca un modelo atractivo para la preservación. Desafortunadamente, la digitalización está lejos de ser una panacea para la preservación. Los medios de almacenamiento para estas copias digitales se deterioran con el tiempo, y los medios y tecnologías de almacenamiento se vuelven obsoletos bastante rápido. La preservación digital efectiva requiere una conversión regular desde los medios de almacenamiento y formatos antiguos hacia los más nuevos.//

359 Recomendamos, pese a no detenernos, las siguientes lecturas: Fouseki, Kalliopi, y Kalliopi Vacharopoulou. «Digital museum collections and social media: Ethical considerations of ownership and use». *Journal of Conservation and Museum Studies* 11, n.º 1 (2013): 1-10.; Brink, Peterson, Mary Ellen Ducey, y Elizabethn Lorang. «The case of the Awgwan: considering ethics of digitization and access for archives». *The Reading Room: A Journal of Special Collections* 2, n.º 1 (2016): 7-25.; Manžuch, Zinaida. «Ethical issues in digitization of cultural heritage». *Journal of Contemporary Archival Studies* 4, n.º 2 (2017): 4.;

360 Traducción propia. En: Gary P. Handman, ed., *Video Collection Development In Multi-Type Libraries: A Handbook*, 2ª, Libraries Unlimited Library Management Collection (Londres: Bloomsbury Publishing, 2021), 443.

Para asegurar su preservación, todos los archivos requerirán de futuras migraciones. Este procedimiento es una estrategia estandarizada en lo que se conoce como *digital preservation*, un área en pleno desarrollo en el ámbito de la conservación-restauración, definida según la Digital Preservation Coalition como:

... the series of managed activities necessary to ensure continued access to digital materials for as long as necessary. Digital preservation is defined very broadly for the purposes of this study and refers to all of the actions required to maintain access to digital materials beyond the limits of media failure or technological and organisational change. Those materials may be records created during the day-to-day business of an organisation; “born-digital” materials created for a specific purpose (e.g. teaching resources); or the products of digitisation projects.³⁶¹

//La preservación digital se refiere a la serie de actividades gestionadas necesarias para garantizar el acceso continuo a materiales digitales durante el tiempo que sea necesario. La preservación digital se define de manera amplia para los fines de este estudio y se refiere a todas las acciones requeridas para mantener el acceso a materiales digitales más allá de los límites del fallo de los medios o los cambios tecnológicos y organizativos. Estos materiales pueden ser registros creados durante la actividad diaria de una organización; materiales “nacidos digitales” creados para un propósito específico (por ejemplo, recursos educativos); o los productos de proyectos de digitalización.//

Para poner en práctica la preservación digital, es necesario tener en cuenta tres aspectos, como señala Patricia Falcão conservadora de la Tate Modern en su texto *Conserving Digital Art: la organización* —qué estamos coleccionando y los procesos y procedimientos internos de la institución—, la *tecnología* —tanto la que se refiere a las obras como aquella de la que disponemos para implementar las estrategias de preservación— y los *recursos* —económicos y humanos—³⁶². En las últimas décadas se han desarrollado protocolos y modelos de referencia internacional, como el modelo OAIS o los *NDSA Levels of Digital Preservation*. El primero, cuyas siglas se corresponden con *Open Archival Information System*, es un modelo de tipo conceptual, que describe las funciones y organización necesarias dentro de una institución para preservar información a largo plazo; el sistema pone especial énfasis en el acceso a la información preservada³⁶³. El segundo es una guía dividida en cuatro niveles progresivos que permite evaluar la situación de una institución e implementar mejoras en sus protocolos de preservación digital; uno de los grupos de trabajo de la NDSA (*National Digital Stewardship Alliance*) incluso se ocupó especialmente de la cuestión del videoarte dentro de la preservación digital³⁶⁴. A este respecto, Patricia Falcão destaca la necesidad primero de realizar digitalizaciones para luchar

361 Traducción propia. En: Digital Preservation Coalition, «Digital Preservation Handbook 2nd Edition» (Digital Preservation Coalition, 2015), sec. Glossary, <https://www.dpconline.org/handbook>.

362 Falcão y Ensom, «Conserving Digital Art».but also the practice of artists. Consequently, artworks which employ digital mediaDigital media(such as video and software

363 La norma completa puede consultarse en: «Sistemas de Transferencia de Datos e Información Espaciales. Sistema Abierto de Información de Archivo (OAIS). Modelo de Referencia.», Pub. L. No. UNE-ISO 14721:2015 (2015), <https://www.une.org/encuentra-tu-norma/busca-tu-norma/norma?c=N0055413>.

364 Winston Atkins et al., «In the Thicket of It with the NDSA Standards and Practices Working Group: Cultivating Grass Roots Approaches to Real-World Digital Preservation Issues.», en *Proceedings of the 12th International Conference on Digital Curation*, ed. Christopher A. Lee et al. (iPRES 2015, Chapel Hill: University of North Carolina, 2015), 216.

contra la obsolescencia; para ella, lo ideal es preservar el formato de producción, a la vez que se crean copias en nuevos formatos apropiados a las tecnologías de cada momento. Una vez se recibe o se obtiene un video digital, se realizan controles de calidad con software especializado —como por ejemplo QCTools³⁶⁵— y se comprueban las características del formato —empleando programas como MediaInfo³⁶⁶—. A partir de este análisis, es posible detectar los riesgos para la preservación de cada archivo, especialmente si utilizan formatos poco habituales³⁶⁷.

En lo que se refiere a la migración de archivos digitales como estrategia de preservación, es importante seleccionar formatos y códecs basados en cinco factores fundamentales: divulgación, adopción, transparencia, autodocumentación y dependencias externas³⁶⁸. La *divulgación* se refiere al grado en que las especificaciones y herramientas para validar la integridad técnica del formato existen y son accesibles; lo más importante no es la aprobación por parte de un organismo de estandarización reconocido, sino la existencia de una documentación completa sobre las características del formato. Igualmente, la *adopción* es el grado en que el formato es empleado por creadores y usuarios. El grado en el que el formato puede analizarse de forma directa a través de herramientas básicas como un editor de texto se conoce como *transparencia*; y si el archivo contiene de forma automática metadatos descriptivos, técnicos y administrativos accesibles al usuario, hablaremos de una capacidad de *autodocumentación*. Finalmente, por *dependencias externas* entendemos el grado en que un formato depende de un hardware, sistema operativo o software determinados para su uso, es deseable el menor número de dependencias posibles.

Teniendo en cuenta estos factores, en el caso de los archivos digitales de preservación, la Asociación Internacional de Archivos Sonoros y Audiovisuales recomienda emplear formatos de archivo digital con larga esperanza de vida como AVI —formatos de tipo propietario— o Matroska/FFV1 —un formato libre—³⁶⁹. Este último, desarrollado por el grupo CELLAR³⁷⁰ es un formato sin compresión, transparente y abierto, un contenedor multimedia capaz de guardar archivos codificados con FFV1 y FLAC³⁷¹, apropiados para la creación de copias de preservación³⁷². En comparación con otros

365 QCTools es un software creado por la iniciativa open source Media Area que se utiliza para analizar archivos de video digitalizado y detectar errores. Para más información consultar: <https://mediaarea.net/QCTools>

366 Al igual que QCTools, MediaInfo es un software open source de Media Area, en concreto se utiliza para extraer los metadatos de archivos audiovisuales y obtener información detallada sobre sus formatos, códecs, aspecto, etcétera. Para más información consultar: <https://mediaarea.net/en/MediaInfo>

367 Falcão y Ensom, «Conserving Digital Art», 239-40. but also the practice of artists. Consequently, artworks which employ digital media Digital media (such as video and software

368 Gail Hodge y Nikkia Anderson, «Formats for Digital Preservation: A Review of Alternatives and Issues», *Information Services & Use* 27, n.º 1-2 (4 de julio de 2007): 46, <https://doi.org/10.3233/ISU-2007-271-204>.

369 Carl Fleischhauer y Kevin Bradley, *LASA-TC 06 Guidelines for the Preservation of Video Recordings* | *International Association of Sound and Audiovisual Archives* (Londres: IASA, 2019), sec. B36, <https://www.iasa-web.org/tc06/guidelines-preservation-video-recordings>.

370 CELLAR equivale a Codac Encoding for LossLess Archiving and Realtime transmission.

371 FFV1 es un tipo de códec de video *open-source* compatible con los formatos de archivo multimedia más populares y comúnmente empleado en el ámbito de la preservación audiovisual; de igual manera FLAC es un códec *open-source* de audio digital.

372 Reto Kromer, «Matroska and FFV1: One File Format for Film and Video Archiving?», *Journal of Film Preservation*, n.º 96 (2017): 41-45.

formatos sin compresión, un archivo codificado con FFV1 ocupa casi dos tercios menos de espacio, y requiere menor potencia para su procesamiento, además, al ser un formato libre, sus propiedades pueden adaptarse a las necesidades concretas que surjan en el futuro; estas características hicieron que se implementase con gran rapidez en instituciones europeas y norte americanas³⁷³.

Para las copias de distribución, por el contrario, se emplearán normalmente formatos con compresión. Los códec de compresión son algoritmos que descodifican y recodifican la información inicial, y funcionan localizando la parte esencial de la información del fichero digital y eliminando los elementos “redundantes” sin que el resultado sea perceptible en la imagen para el ojo humano, esto es lo que se conoce como “compresión subjetivamente sin pérdidas”; por el contrario, si las pérdidas son perceptibles, será una “compresión subjetivamente con pérdidas”³⁷⁴. En estos casos aunque se prioriza la facilidad de acceso del usuario frente a la integridad matemática de los datos, se recomienda la utilización de formatos de compresión que no afecten a la calidad de la visualización, habitualmente MPEG-2, MPEG-4³⁷⁵ o Quicktime³⁷⁶, para afectar lo mínimo posible a la autenticidad e integridad de la obra.

Además de la obsolescencia, acechan a los archivos digitales otros riesgos específicos, todos ellos relacionados con la pérdida de información, que puede estar provocada por una diferencia de criterios en las migraciones, la interrupción de servicios prestados por agentes externos a la institución, la destrucción de sistemas de almacenamiento o la pérdida de datos en las operaciones rutinarias que afecten a la integridad de los archivos³⁷⁷.

En relación con el problema del almacenamiento, uno de los principios más defendidos en la preservación digital es la proliferación³⁷⁸; como señala Jonathan Farbowitz, conservador de *time-based media* en el Metropolitan Museum of Art, “lots of copies keep stuff safe”³⁷⁹. Una vez se han obtenido los archivos digitales, éstos pueden almacenarse en diferentes medios, normalmente discos duros o cinta magnética digital, conocida como LTO; las consideraciones a tener en cuenta son similares a las que se han señalado para la selección de formatos de archivo: esperanza de vida, transparencia, adopción, coste y divulgación³⁸⁰. Sea cual sea la elección, dado el rápido desarrollo de estas tecnologías, los soportes de almacenamiento tendrán que sustituirse aproximadamente cada

373 Jancovic, «Lossless Compression and the Future of Memory», 49-50.

374 David González Ruiz, Miquel Térmens, y Mireia Ribera, «Modelo de Indicadores para Evaluar los Formatos Digitales para la Preservación de Vídeo», *Revista Española de Documentación Científica* 35, n.º 2 (30 de junio de 2012): 285, <https://doi.org/10.3989/redc.2012.2.840>.

375 Jonathan Raku Mathiesen, «D12.6 A Survey of Digital Formats for Storage» (PrestoSpace, 2006).

376 Patricia Falcão, «Digital Video Preservation in Contemporary Art Museums and Small Collections in 2012», *Electronic Media Review* 3 (2015): 17.

377 Matthew Addis, Richard Wright, y Rajitha Weerakkody, «Digital Preservation Strategies for AV Content», en *2010 Conference of the International Broadcasting Convention*, 2010, 3, <https://www.semanticscholar.org/paper/DIGITAL-PRESERVATION-STRATEGIES-FOR-AV-CONTENT-Addis-Wright/23d417a6cf0a17e6a06efd3204dee5a81350b5ae>.

378 Mathiesen, «D12.6 A Survey of Digital Formats for Storage», 26.

379 *Basic File Anatomy and Preservation*, vol. Basics of Digital Preservation and Condition Assessment of Video, Conservation of Video Art (Museum of Modern Art, 2021), <https://vimeo.com/561137756>.

380 Ibid.

cinco años³⁸¹. Además, se recomienda tener al menos dos copias —así se indica en el nivel uno del NDSA—, a ser posible en localizaciones geográficas diferentes, así como implementar un plan para monitorizar la obsolescencia de los archivos y sistemas de almacenamiento³⁸².

Para asegurar la integridad de los archivos durante el funcionamiento normal de la institución, otra de las estrategias habitualmente empleadas en la preservación digital son los llamados *fixity check* o *integrity check*. Para ello, a cada archivo digital —cada uno de nuestros tokens— se le otorga un número único, llamado *checksum*, empleando algoritmos estandarizados como el MD5. Una vez se han obtenido los códigos, es posible hacer un seguimiento de la integridad de cada archivo digital comprobando el número cada vez que se realice una operación con el archivo —por ejemplo, modificar su localización en el almacenamiento o realizar una copia—; este proceso se realiza normalmente de forma automatizada. Resulta de especial importancia así mismo tener un control de acceso a los archivos, estableciendo restricciones internas al uso y las operaciones que cada usuario pueda realizar sobre los mismos, manteniendo —en los niveles más avanzados del NDSA— un registro de todas las acciones realizadas³⁸³.

Finalmente, es necesario llevar un control de los metadatos de cada archivo: la falta de una descripción adecuada impide severamente el acceso a los materiales y hace que la selección y evaluación para su preservación sean casi imposibles³⁸⁴. Como señalan algunos autores, la generación y el tratamiento de los metadatos ha sido históricamente insuficiente en muchas instituciones, además, las bases de metadatos normalmente no son accesibles interinstitucionalmente o no están centralizadas³⁸⁵. Los metadatos deben incluir no sólo la información típica sobre la obra, el autor y sus características estéticas, sino también sus características técnicas detalladas —formato, códec, persona responsable de la creación del archivo, programas con los que debe visualizarse, etcétera—. Como explica Howard Besser:

Various types of metadata that appear unimportant today may prove critical for properly viewing these files in the future. (For example, saved information about a particular scanner's color profile will be critical for future color management systems to account for display device differences and to properly display colors on a particular device).³⁸⁶

381 Addis, Wright, y Weerakkody, «Digital Preservation Strategies for AV Content», 4.

382 Phillips et al., «The NDSA Levels of Digital Preservation», 219.

383 Ibid.

384 Jerome McDonough y Mona Jimenez, «Video Preservation and Digital Reformatting: Pain and Possibility», *Journal of Archival Organization* 4, n.º 1-2 (11 de abril de 2007): 173

385 Ibid.

386 Traducción propia. En: Howard Besser, «Digital Longevity», en *Handbook for Digital Projects: A Management Tool for Preservation and Access*, ed. Maxine K. Sitts (Andover: Northeast Document Conservation, 2000), 178.

//Varios tipos de metadatos que parecen poco importantes en la actualidad pueden resultar críticos para visualizar correctamente estos archivos en el futuro. Por ejemplo, la información guardada sobre el perfil de color de un escáner en particular será fundamental para que los futuros sistemas de gestión de color tengan en cuenta las diferencias en los dispositivos de visualización y muestren correctamente los colores en un dispositivo específico.//

Dado que el propósito fundamental de la preservación es el acceso³⁸⁷ —hablaremos sobre esto más en detalle en los siguientes apartados— el criterio para determinar qué metadatos son relevantes será si la información que transmite es absolutamente necesaria para que alguien pueda usar el archivo que describe³⁸⁸. Se trata de una decisión compleja, negociada con los usuarios, que participan en los procesos de puesta en valor y establecen un diálogo con las instituciones, lo que dificulta la implementación de estándares generales. Poniendo al usuario en el centro, se hace necesario recopilar y dar acceso a otro tipo de metadatos que van más allá de los que se utilizan internamente en la institución. De acuerdo con esta relación, los metadatos pueden ser descriptivos, estructurales o administrativos, y su propósito va desde ayudar al usuario a localizar archivos y realizar búsquedas, describir o aportar datos sobre el recurso que se desea consultar y proveer acceso directo al contenido digital³⁸⁹; estas dos últimas categorías pueden ofrecer información por ejemplo sobre los derechos de propiedad intelectual aplicables al archivo, su procedencia o el contexto, poniendo de manifiesto las conexiones con otros recursos y obras³⁹⁰. Como norma general, al igual que ocurría con los formatos de video y los sistemas de almacenamiento, los metadatos deben producirse de forma estandarizada y permitir la interoperabilidad y el intercambio de datos entre diferentes instituciones³⁹¹.

387 Kyong-Ho Lee et al., «The State of the Art and Practice in Digital Preservation», *Journal of Research of the National Institute of Standards and Technology* 107, n.º 1 (2002): 103, <https://doi.org/10.6028/jres.107.010>.

388 McDonough y Jimenez, «Video Preservation and Digital Reformatting», 176.

389 Bernard J. Hurley, ed., *The Making of America 2: Testbed Project, a Digital Library Service Model* (Alexandria: Digital Library Federation, 1999), 32.

390 Para información más detallada sobre cada tipo de metadatos y su relevancia para la preservación digital se recomienda consultar los siguientes textos: McDonough y Jimenez, «Video Preservation and Digital Reformatting», 177; Mario Döller y David Coquil, «Digital Preservation: The Multimedia Standards Way», en *Proceedings of the 1st International Digital Preservation Interoperability Framework Symposium* (1st International Digital Preservation Interoperability Framework Symposium, Dresden: ACM, 2010), 1-7.

391 Lee et al., «The State of the Art and Practice in Digital Preservation», 104.

3.2. NUEVOS ESPACIOS DE TRANSMISIÓN: ACCESO Y PARTICIPACIÓN COMO ESTRATEGIAS DE PRESERVACIÓN

3.2.1. DEATH BY INSTITUTION: ESPACIOS DE EXHIBICIÓN Y LA CUESTIÓN DEL ACCESO

En el apartado anterior hemos tratado cuestiones ontológicas relacionadas con la preservación del video y la transformación de las ideas en torno a la práctica de la conservación. Por otra parte, en los últimos años se observa un creciente interés en el campo de estudio por lo que Renée van de Vall denomina la “ecología de la obra”³⁹², el entorno práctico e institucional en el que se produce y se mantiene, y que afecta de forma relevante a la conservación de la obra. En sus propias palabras:

The works’ technological, institutional, and legal environments have become a prime consideration in what could be called the “practice turn” or “ecological turn” in conservation thinking. Whereas the previously discussed theoretical developments drew on philosophical concepts and theories, the inspiration for this turn to the practicalities of the works’ environments comes from sociological and anthropological theories and from the interdisciplinary field of science and technology studies.³⁹³

//Los entornos tecnológico, institucional y jurídico de las obras se han convertido en una consideración primordial en lo que podría denominarse el “giro práctico” o “giro ecológico” del pensamiento conservacionista. Mientras que los desarrollos teóricos anteriores se basaban en conceptos y teorías filosóficos, este giro hacia los aspectos prácticos del entorno de las obras se inspira en teorías sociológicas y antropológicas y en el campo interdisciplinar de los estudios sobre ciencia y tecnología.//

La importancia del espacio institucional para la preservación de obras con componentes tecnológicos fue uno de los temas principales de la publicación *Re-Collection: Art, New Media, and Social Memory* de Richard Rinehart y Jon Ippolito, dos de los responsables de la *Variable Media Initiative*. En el libro, los autores identifican tres factores de riesgo para las obras, la tecnología —de la que nos hemos ocupado en el apartado anterior—, la institución y las cuestiones legales. La institución, señalan, basa sus prácticas de preservación en el almacenamiento, una estrategia que consideran defectuosa y que limita su capacidad para lidiar con los componentes tecnológicos de estas obras:

392 Renée Van de Vall, «Theories of Time-Based Media Art Conservation: From Ontologies to Ecologies», en *Conservation of Time-Based Media Art*, de Deena Engel y Joanna Phillips, Routledge Series in Conservation and Museology (Londres: Routledge, 2023), 14.

393 Traducción propia. En: *Ibid.*, 23.

The defects of storage as a preservation strategy—which afflict far more than just new media culture—can include an undue focus on a work’s original material and equipment, no matter how ephemeral, as well as a disregard for the work’s original context, whether it is the placement of a Renaissance predella or links to related webpages. As the preferred preservation method of institutions, storage has the unfortunate side effect of creating collections of discrete, isolated objects that, when cut off from their generative context—or “diffusivity”—become passive, silent, and dead.³⁹⁴

//Los defectos del almacenamiento como estrategia de conservación -que afectan a mucho más que a la cultura de los nuevos medios- pueden incluir una atención excesiva al material y el equipo originales de una obra, por efímeros que sean, así como un desprecio por el contexto original de la obra, ya sea la colocación de una predela renacentista o enlaces a páginas web relacionadas. Como método de conservación preferido de las instituciones, el almacenamiento tiene el desafortunado efecto secundario de crear colecciones de objetos discretos y aislados que, al ser separados de su contexto generativo -o “difusividad”-, se vuelven pasivos, silenciosos y muertos.//

Unos años más tarde, Fernando Domínguez Rubio continúa esta idea, declarando que lo que el visitante ve en el museo es un objeto cuya vida se ha detenido, estable, permanente, suspendido en una pausa infinita³⁹⁵. Seguidamente, el autor hace un repaso por las críticas habituales que ha recibido el museo desde su aparición, como almacén de objetos y como espacio de poder ideológico³⁹⁶. A lo largo del siglo veinte, los museos tradicionales fueron criticados por ser “a prison for art works and the curator the prison warden who takes his prisoners on an occasional yard walk”³⁹⁷, espacios que separaban los objetos de sus contextos históricos para generar una ilusión de conocimiento lineal universal³⁹⁸ y, por tanto no reconocían ni transmitían adecuadamente el contexto social y de producción de las obras, dificultando la emancipación de la sociedad y desposeyendo a las obras de arte de su condición política³⁹⁹. Pese a los cambios en las configuraciones expositivas del museo la crítica se mantuvo, considerando que los nuevos tipos de exhibición no sólo despojaban a los objetos de su contexto, creando un espacio cuya aparente neutralidad es una ilusión⁴⁰⁰, sino que erigían una barrera psicológica entre la obra y el espectador⁴⁰¹. En los últimos años, algunos autores incluso han

394 Traducción propia. En: Richard Rinehart y Jon Ippolito, *Re-collection: Art, New Media, and Social Memory* (Cambridge: MIT Press, 2014), 75.

395 Fernando Domínguez Rubio, *Still Life: Ecologies of the Modern Imagination at the Art Museum* (Chicago: University of Chicago Press, 2020), 7.

396 Ibid., 13.

397 “Prisiones para obras de arte en las que el comisario es el vigilante que saca a los prisioneros a dar paseos ocasionales por el patio”. Traducción propia. Rudolf Frieling, «Storage and Space: Notes on Collecting, Archiving, and Presenting Digital Moving Image Works», *The Moving Image: The Journal of the Association of Moving Image Archivists* 1, n.º 2 (2001): 146.

398 Douglas Crimp, *On the Museum’s Ruins* (Cambridge: MIT Press, 1993), 204, <http://archive.org/details/onmuseumsruins0000doug>.

399 Walter Benjamin, *One-Way Street, and Other Writings* (Londres; Nueva York: Verso, 1997), 360-61, http://archive.org/details/onestreettothe0000benj_v4a0.

400 Brian O’Doherty, *Inside the White Cube: The Ideology of the Gallery Space* (Berkeley: University of California Press, 1999), 79, http://archive.org/details/insidewhitecubei0000odoh_e3w2.

401 Whitney B. Birkett, «To Infinity and Beyond: A Critique of the Aesthetic White Cube» (Tesina de Máster, South Orange, Seton Hall University, 2012), 37.

tachado al museo de ser “una estructura flotante situada por encima de la sociedad”⁴⁰², que muestra sus obras bajo una narrativa sesgada⁴⁰³. Para ellos, los museos públicos —especialmente los museos occidentales— que se consideraban durante la Modernidad como “los guardianes del espíritu de la nación, y de los artefactos y civilizaciones culturales más avanzados del ser humano”⁴⁰⁴, están en general “innegablemente implicados en las dinámicas de desigualdad y poder”⁴⁰⁵, y son necesarias posturas más inclusivas⁴⁰⁶, un museo más cercano a la diversidad de la sociedad:

The socially engaged museum does not simply aim to reflect society and its diverse character, but actively seeks to transform ways of thinking and perceptions of others, with a view to confronting prejudice, provoking dialogue and debate and fostering understanding. Inclusiveness is applied to audiences and the need to reach out and appeal to a new public, such as ethnic minorities, through the reframing of narratives, through the organization of activities and events occurring in tandem with exhibitions, and through community consultation, cooperation and participation.⁴⁰⁷

//El museo comprometido socialmente no solo tiene como objetivo reflejar la sociedad y su diversidad, sino que busca activamente transformar formas de pensar y percepciones de los demás, con el fin de confrontar prejuicios, provocar diálogo y debate, y fomentar la comprensión. La inclusión se aplica tanto a las audiencias como a la necesidad de llegar y atraer a un nuevo público, como las minorías étnicas, a través de la reestructuración de narrativas, la organización de actividades y eventos que se llevan a cabo junto con las exposiciones, y a través de la consulta, cooperación y participación comunitaria.//

Sin embargo, para Domínguez Rubio, estos acercamientos ofrecen un entendimiento reductivo del museo⁴⁰⁸, dado que se basan normalmente en el estudio de su dimensión expositiva y no en los funcionamientos internos de la institución. Para él, el museo es una máquina que ofrece una experiencia que va más allá de la exhibición, una experiencia que es una actividad colectiva en la que intervienen diversos agentes, prácticas y conocimientos⁴⁰⁹.

La solución a los problemas señalados por los anteriores autores radica, para Janet Marstine, en el establecimiento de narrativas negociadas a través de la comunicación bidireccional y la participación de otros agentes sociales, creando lo que se conoce como postmuseo:

402 Fiona Cameron et al., *Theorizing Digital Cultural Heritage: A Critical Discourse* (Cambridge: MIT Press, 2007), 136, <http://ebookcentral.proquest.com/lib/bibliotecaupves-ebooks/detail.action?docID=3338737>.

403 Ibid., 137.

404 Kevin Coffee, «Museums and the Agency of Ideology: Three Recent Examples», *Curator: The Museum Journal* 49, n.º 4 (octubre de 2006): 442, <https://doi.org/10.1111/j.2151-6952.2006.tb00235.x>.

405 Ibid., 443.

406 Véase por ejemplo: Ivan Karp et al., *Museum Frictions: Public Cultures/Global Transformations* (Durham: Duke University Press, 2006); Kylie Message, «The New Museum», *Theory, Culture & Society* 23, n.º 2-3 (1 de mayo de 2006): 603-6, <https://doi.org/10.1177/0263276406023002110>; Luca Basso Peressut, Francesca Lanz, y Gennaro Postiglione, eds., *European Museums in the 21st Century: Setting the Framework* (Milán: Politecnico di Milano, 2013); Dr Alessandra De Angelis et al., eds., *The Postcolonial Museum: The Arts of Memory and the Pressures of History* (Farnham: Ashgate Publishing, 2014); Laurence Gourievidis, *Museums and Migration: History, Memory and Politics* (Nueva York: Routledge, 2014).

407 Traducción propia. En: Gourievidis, *Museums and Migration*, 10.

408 Rubio, *Still Life*, 14.

409 Ibid., 15.

The post-museum clearly articulates its agendas, strategies, and decision-making processes and continually reevaluates them in a way that acknowledges the politics of representation; the work of museum staff is never naturalized but seen as contributing to these agendas. The post-museum actively seeks to share power with the communities it serves, including source communities. It recognizes that visitors are not passive consumers and gets to know its constituencies. Instead of transmitting knowledge to an essentialised mass audience, the post-museum listens and responds sensitively as it encourages diverse groups to become active participants in museum discourse. Nonetheless, in the postmuseum, the curator is not a mere facilitator but takes responsibility for representation as she or he engages in critical inquiry. The post-museum does not shy away from difficult issues but exposes conflict and contradiction. It asserts that the institution must show ambiguity and acknowledge multiple, ever-shifting identities. Most importantly, the post-museum is a site from which to redress social inequalities. [...] the postmuseum can promote social understanding.⁴¹⁰

//El post-museo articula claramente sus agendas, estrategias y procesos de toma de decisiones, y los reevalúa de manera continua de una manera que reconoce la política de representación; el trabajo del personal del museo nunca se naturaliza, sino que se ve como una contribución a estas agendas. El post-museo busca activamente compartir el poder con las comunidades a las que sirve, incluyendo las comunidades de origen. Reconoce que los visitantes no son consumidores pasivos y llega a conocer a sus constituyentes. En lugar de transmitir conocimiento a una audiencia masiva y esencializada, el post-museo escucha y responde de manera sensible, alentando a grupos diversos a convertirse en participantes activos en el discurso del museo. Sin embargo, en el post-museo, el curador no es solo un facilitador, sino que asume la responsabilidad de la representación mientras se dedica a la investigación crítica. El post-museo no evita temas difíciles, sino que expone conflictos y contradicciones. Afirmar que la institución debe mostrar ambigüedad y reconocer identidades múltiples y en constante cambio. Lo más importante es que el post-museo es un lugar desde el cual abordar las desigualdades sociales. [...] el post-museo puede promover la comprensión social.//

Para esta investigación, la comunicación bidireccional se debe aplicar no sólo a las políticas expositivas, sino también a la conservación de las obras, que deja de verse como una práctica matérica y se reconoce como el producto de “una actividad socialmente construida con numerosos implicados”⁴¹¹, que requiere de una negociación entre valores y narrativas⁴¹². Para materializar esta situación, son necesarias dos cuestiones determinantes, el acceso a la información —y por tanto el fin de la práctica del almacenamiento como central en la preservación— y la creación de espacios de participación; como señala Jane Henderson: ...*all participation relating to cultural heritage will lead to change*⁴¹³.

410 Traducción propia. En: Janet Marstine, *New Museum Theory and Practice: An Introduction* (Hoboken: John Wiley & Sons, 2006), 19.

411 Alison Richmond y Alison Lee Bracker, eds., *Conservation: Principles, Dilemmas and Uncomfortable Truths* (Londres: Routledge, 2009), xv-xvi.

412 Rodney Harrison, «Beyond “Natural” and “Cultural” Heritage: Toward an Ontological Politics of Heritage in the Age of Anthropocene», *Heritage & Society* 8, n.º 1 (mayo de 2015): 35, <https://doi.org/10.1179/2159032X15Z.00000000036>.

413 “Toda participación relacionada con el patrimonio cultural provoca un cambio”. Traducción propia. En: Jane Henderson, «Beyond Lifetimes: Who Do We Exclude When We Keep Things for the Future?», *Journal of the Institute of Conservation* 43, n.º 3 (1 de septiembre de 2020): 205, <https://doi.org/10.1080/19455224.2020.1810729>.

Dentro de estas nuevas dinámicas del museo, René van de Vall reconoce que las obras de arte con componentes tecnológicos —y por supuesto el video— son precisamente las que pueden provocar estos cambios institucionales⁴¹⁴. Esto ocurre según Domínguez Rubio por la problemática de la obsolescencia, para superarla, no basta con emplear estrategias de almacenamiento o reparar los equipos analógicos, operaciones que tienen un límite a corto y medio plazo, la única opción viable es insertar estos objetos en una ecología adecuada para su supervivencia⁴¹⁵, que parece ser la digital. Sin embargo, continua Domínguez Rubio:

Digital objects are instead embedded in a technological environment that condemns them to a Sisyphian logic of *enforced circulation* from which there is no escape, because failing to migrate these artworks is tantamount to a death sentence. They can only survive as long as they are kept “on the move”, circulating across environments and technologies. Or put differently, their ability to survive depends on the museum’s capacity to sustain them as eternally *circulating objects*.⁴¹⁶

//En cambio, los objetos digitales están inmersos en un entorno tecnológico que los condena a una lógica de Sísifo de circulación forzada de la que no hay escapatoria, porque no migrar estas obras de arte equivale a una sentencia de muerte. Sólo pueden sobrevivir mientras se mantengan “en movimiento”, circulando entre entornos y tecnologías. Dicho de otro modo, su supervivencia depende de la capacidad del museo para mantenerlas como objetos en eterna circulación.//

En otras palabras: “[W]e are in a media-induced transition from a storage-oriented to a transmission-oriented culture”⁴¹⁷; por tanto, “digital materials cannot be said to be preserved if access is lost”⁴¹⁸. Así, el proceso de preservación no debe detenerse solo en la imagen, ni en los valores históricos de su materialidad, sino que se deben insertar dichas imágenes en un ecosistema que les permita estar vivas, asegurar ciertas condiciones que permitan la creación de nuevos valores a través de la interacción, esto es lo que se conoce como *salvaguarda*:

Rather than fixing, securing, and perpetuating a constellation of essential properties, safeguarding aims to simply secure the conditions for its future to remain a possibility, a future wherein its identity may evolve, diverge, or multiply. [...] To this end, the focus of conservation activities might be reoriented towards an ongoing, reflexive understanding and documentation of an object’s multiple constructed grounds and centres, and the various means by which tokening links between a work and its instance(s) may be established and sustained.⁴¹⁹

414 Van de Vall, «Theories of Time-Based Media Art Conservation: From Ontologies to Ecologies», 26.

415 Rubio, *Still Life*, 304.

416 Traducción propia. En: *Ibid.*, 308.

417 En: Jens Schröter, «Archive—Post/Photographic.», text (Media Art Net, 15 de febrero de 2007), http://www.medienkunstnetz.de/themes/photo_byte/archive_post_photographic/print/.

418 National Library of Australia, «Guidelines for the Preservation of Digital Heritage», UNESCO Guidelines (Canberra: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization, 2003), 21.

419 Traducción propia. En: Brian Castriota, «Authenticity, Identity, and Essentialism: Reframing Conservation Practice», en *What Is the Essence of Conservation? Materials for a Discussion: Papers from the ICOM-CC and ICOFOM Session at the 25th General Conference Held in Kyoto, 4 September 2019*, ed. François Mairesse y Renata F. Peters (Konferenz: 25th ICOM General Conference: Museums as Cultural Hubs. The Future of Tradition, Paris: ICOFOM, 2019), 44-45.

// En lugar de fijar, asegurar y perpetuar una constelación de propiedades esenciales, el resguardo tiene como objetivo simplemente asegurar las condiciones para que su futuro siga siendo una posibilidad, un futuro en el que su identidad pueda evolucionar, divergir o multiplicarse. [...] Para ello, es posible reorientar el enfoque de las actividades de la conservación hacia un entendimiento y documentación que reflexiona sobre los múltiples centros y bases del objeto, y los diversos modos por los que pueden establecerse y mantenerse vínculos entre una obra y sus instancias.//

La importancia de exhibir las obras audiovisuales como estrategia de preservación fue señalada desde la entrada de la obra cinematográfica en las colecciones museísticas; desde entonces, se ha producido una continua adaptación de conceptos y sistemas técnicos de exhibición de acuerdo con los desafíos típicos de estas obras y su dimensión tecnológica⁴²⁰. La exhibición es, de hecho, parte de la intencionalidad activista de muchas obras de video, que pretendían polinizar con sus mensajes y reivindicaciones el ecosistema social. Por tanto, apostar por el acceso, y consecuentemente por la salvaguarda, es apostar por la reactivación de estas ideas, siendo el espacio del museo de especial relevancia en la esfera pública.

El acceso a las obras, a su vez, favorece el desarrollo sostenible de la sociedad —definido por las Naciones Unidas como aquel que satisface las necesidades del presente sin comprometer la capacidad de las generaciones futuras para satisfacer sus propias necesidades⁴²¹—. Dentro de este desarrollo sostenible:

cultural sustainability is considered to be the fourth pillar of sustainable development and can be defined as the consideration, preservation, and presentation of tangible and intangible heritage, artistic production, as well as the knowledge and skills of various social groups, communities, and nations.⁴²²

//La sostenibilidad cultural se considera el cuarto pilar del desarrollo sostenible y puede definirse como la consideración, preservación y presentación del patrimonio tangible e intangible, la producción artística, así como los conocimientos y habilidades de diversos grupos sociales, comunidades y naciones.//

Así, una sociedad sostenible depende de una cultura sostenible⁴²³, siendo para ello fundamentales los procesos de preservación y presentación o exhibición de los recursos culturales, en nuestro caso concreto de las obras de arte. Ambos conceptos —preservación y exhibición— están estrechamente relacionados —no en vano nos recuerdan Richard Rinehart y Jon Ippolito que no hay preservación

420 Lúcia Almeida Matos, «Exposição E Acesso Como Estratégia De Conservação», en *Arte Contemporânea. Preservare o Que?*, ed. Cristina Freire (São Paulo, Brasil: Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo, 2015), 53.

421 Un Secretary-General y World Commission on Environment and Development, «Report of the World Commission on Environment and Development»: (UN, 4 de agosto de 1987), 24, <https://digitallibrary.un.org/record/139811>.

422 Traducción propia. En: Theopisti Stylianou-Lambert, Nikolaos Boukas, y Marina Christodoulou-Yerali, «Museums and Cultural Sustainability: Stakeholders, Forces, and Cultural Policies», *International Journal of Cultural Policy* 20, n.º 5 (20 de octubre de 2014): 569, <https://doi.org/10.1080/10286632.2013.874420>.

423 Izabela Pop et al., «Achieving Cultural Sustainability in Museums: A Step Toward Sustainable Development», *Sustainability* 11, n.º 4 (14 de febrero de 2019): 970, <https://doi.org/10.3390/su11040970>.

sin memoria⁴²⁴—. La sostenibilidad cultural comienza por tanto con el acceso intergeneracional a los recursos culturales, situación en la que los museos, entre otros muchos agentes, tienen una importancia social considerable⁴²⁵.

Sin embargo, en el ámbito cultural, ha sido práctica habitual restringir las políticas de acceso, por considerarse en ocasiones perjudiciales para la preservación de las obras de arte, bien por afectar a su dimensión material —en el caso del videoarte por ejemplo, las horas prolongadas de exhibición afectan a los formatos de registro, que se valoran desde un punto de vista histórico—, bien por afectar a otros valores inmateriales —si un video sólo puede disfrutarse dentro del museo, la legitimidad de la obra de arte, relacionada normalmente con el concepto de escasez⁴²⁶, se mantiene intacta—. Con la digitalización del video, la custodia —entendida como el almacenamiento y cuidado de las obras con el objetivo de mantenerlas alejadas de cualquier riesgo que ponga en peligro su existencia⁴²⁷— ya no debe preocuparse solo de la parte objetual o aurática de las obras, sino que aparece la posibilidad de que los archivos digitales pierdan contexto y dejen de ser comprensibles. Para prevenir esta situación, la única estrategia es garantizar el acceso y emplear el potencial de la información, que debe estar disponible en todo momento⁴²⁸; el objetivo de la preservación pasa a ser asegurar el acceso a los recursos por el mayor tiempo posible, “so that one could even speak of preservation *for* access”⁴²⁹.

La cuestión es entonces cómo garantizar este acceso desde las instituciones. La forma más habitual de difusión en el museo es la exhibición, sin embargo, en este sentido, el video presenta algunas dificultades particulares: el valor histórico de los equipos empleados y las limitaciones impuestas por la obsolescencia —que ya se han tratado en apartados anteriores—, y la cuestión del tiempo de visionado. Durante el apogeo del video analógico, las dificultades para la exhibición radicaban en las limitaciones de los formatos analógicos, que tenían que exhibirse en televisores —especialmente populares fueron los Sony⁴³⁰—; el desgaste físico de las cintas, las largas horas de funcionamiento de los aparatos y la obsolescencia de los dispositivos provocaban errores habituales durante la exhibición⁴³¹. En relación con el espacio, los museos y galerías se configuraban habitualmente en lo que se conoce

424 Rinehart y Ippolito, *Re-collection*, 86.

425 Zainab Abdulhusain Ahmed, Fatema Qaed, y Nehal Almurbati, «Enhancing Museums’ Sustainability Through Digitalization», en *2020 Second International Sustainability and Resilience Conference: Technology and Innovation in Building Designs* (2020 Second International Sustainability and Resilience Conference: Technology and Innovation in Building Designs, Sakheer: IEEE, 2020), 1, <https://doi.org/10.1109/IEEECONF51154.2020.9319977>.

426 Chierico, *Investigations on the Cultural Economy of Media Art*, 23.

427 Angelika Menne-Haritz, «Access — The Reformulation of an Archival Paradigm», *Archival Science* 1, n.º 1 (1 de marzo de 2001): 62, <https://doi.org/10.1007/BF02435639>.

428 *Ibid.*, 70.

429 “...de tal manera que uno puede incluso hablar de preservación *para* el acceso” Traducción propia. En: Yola De Lusenet y Pieter J. D. Drenth, «Preservation and Access: Two Concepts, One Goal—the Work of the European Commission on Preservation and Access (ecpa)», *Journal of the Society of Archivists* 20, n.º 2 (1 de octubre de 1999): 162, <https://doi.org/10.1080/003798199103587>.

430 Rudolf Frieling, «Form Follows Format: Tensions, Museums, Media Technology and Media Art», *Medien Kunst Netz* (Media Art Net, 15 de febrero de 2007), http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview_of_media_art/museum/1/.

431 Ruth Iskin, ed., *Re-Envisioning the Contemporary Art Canon: Perspectives in a Global World* (Nueva York: Routledge, 2016), 129, <https://doi.org/10.4324/9781315639772>.

como *white cube*, un término acuñado por Alfred H. Barr Jr., director fundador del MoMA. Para él, esta estética —muros blancos y vacíos, amplios espacios, iluminación cenital— transmitía la esencia significativa y original de las obras de arte, aisladas unas de otras y del mundo exterior; frente a las paredes blancas, las obras aparecían “transcendent and timeless, as if they were sacred objects in sacrosanct temples”⁴³². La información sobre las piezas debía ser mínima y se invitaba al espectador a disociarse de sus vidas cotidianas e ideas preconcebidas, estableciendo el museo como un espacio descontaminado de la mundanidad, una vía de escape. Este modelo pronto se expandió a otros países y se convirtió en la norma en numerosos espacios de exhibición:

Like modernity, the white cube is a tremendously successful Western export. Its putative neutrality makes it a ubiquitous architectural surround (an “architectural inevitability,” Rem Koolhaas would say) for artworks in museums, but also for galleries and art fairs that transform commercial environs into what look more and more like mini museal spaces.⁴³³

//Al igual que la modernidad, el “cubo blanco” es una exportación tremendamente exitosa del mundo occidental. Su supuesta neutralidad lo convierte en un entorno arquitectónico omnipresente (una “inevitabilidad arquitectónica”, como diría Rem Koolhaas) para obras de arte en museos, pero también para galerías y ferias de arte que transforman entornos comerciales en espacios cada vez más parecidos a pequeños museos.//

Con la llegada de la tecnología digital, las cintas analógicas se sustituyen por los DVD, y los televisores por las proyecciones de gran tamaño, aparecen salas conocidas como *black box*, que facilitaron la popularización del videoarte⁴³⁴. Este nuevo espacio combina las características de una galería tradicional, de naturaleza ambulatoria, y la experiencia teatral, eminentemente estática. En ocasiones, como señalan algunos autores, este compromiso no es exitoso, especialmente cuando se exhiben muchas obras de video en un mismo espacio, con escasas comodidades para el visitante; además, la *black box* es muy similar a una sala de proyecciones comercial, aunque lo que se esté mostrando sea un video el espectador puede asumir que se trata de una proyección de cine⁴³⁵. A pesar de esto, este formato de exhibición es uno de los más extendidos, y sigue muy presente en las grandes citas del video internacional como la Bienal de Venecia, así como en los espacios museísticos clásicos⁴³⁶. Los últimos avances técnicos de los proyectores —cada vez con mayor definición y brillo— emancipan a la imagen electrónica y permiten exhibir video en la misma sala que otras obras tradicionales.

432 “...trascendentales y atemporales, como si fueran objetos sagrados en templos sacrosantos” Traducción propia. En: Birkett, «To Infinity and Beyond», 36.

433 Traducción propia. En: Elena Filipovic, «The Global White Cube», en *The Manifesta Decade: Debates on Contemporary Art Exhibitions and Biennials in Post-Wall Europe*, ed. Barbara Vanderlinden (Cambridge: MIT Press, 2005), 65.

434 Iskin, *Re-Envisioning the Contemporary Art Canon*, 130.

435 Mikel Rotaeché y González de Ubieta, «El Cine y el Vídeo en las Instituciones Museísticas Españolas: Conflicto de Catalogación y Presentación», *Icono14* 12, n.º 2 (2014): 93.

436 Iskin, *Re-Envisioning the Contemporary Art Canon*, 131-35.

Se emplean también habitualmente pantallas planas⁴³⁷, que equiparan el video a la pintura. Como apunta Helen Westgeest en su libro *Video Art Theory: A Comparative Approach*:

An important and quite new painterly aspect of video is the flat screen, which made it possible for video art to be exhibited as “framed panels” hung on white walls, as in classical white cube modernist painting exhibitions. Because these screens allow more light in the exhibition rooms (than in the era of projection beamers), videos on flat screens can be exhibited next to paintings on the same wall. [...] Various flat screens combined can even evoke associations with small triptychs or predellas from the late Middle Ages, such as in *Catherine’s Room* (2001), which is part of a recent development in Bill Viola’s works⁴³⁸.

//Un aspecto pictórico importante y bastante nuevo del vídeo es la pantalla plana, que ha hecho posible que el videoarte se exponga como “paneles enmarcados” colgados en paredes blancas, como en las clásicas exposiciones de pintura modernista de cubo blanco. Como estas pantallas permiten que entre más luz en las salas de exposición (que en la época de los proyectores), los vídeos en pantallas planas pueden exponerse junto a cuadros en la misma pared. [...] Varias pantallas planas combinadas pueden incluso evocar asociaciones con pequeños trípticos o predelas de la Baja Edad Media, como en *Catherine’s Room* (2001), que forma parte de una evolución reciente de las obras de Bill Viola//

Paralelamente, algunos museos decidieron crear salas exclusivas para exhibir video-video. Este es el caso por ejemplo de la sala de video del MoMA, creada en 1974⁴³⁹, o de la sala 103 Film & Video del Guggenheim Bilbao entre otras. En estos lugares se realizan habitualmente pases de obras de video, o se permite a los visitantes consultar el archivo de video a través de ordenadores conectados a las bases de datos del museo, facilitando una experiencia autónoma y personalizada; estos espacios, sin embargo, han sido criticados en ocasiones por separar las obras de video del resto de la colección⁴⁴⁰.

En relación con el tiempo de visionado, algunos autores como Iván de la Torre han señalado las dificultades a las que se enfrentaron eventos claves del video como la Documenta 11 (2002), por ejemplo, que recibió duras críticas por exhibir más obras de las que el espectador podía realmente ver, en este caso concreto unas seiscientas horas de cine y video⁴⁴¹. Seguidamente, en relación con su experiencia como comisario de la exposición *No lo llames performance*, el autor hace hincapié en la problemática:

437 Frieling, «Form Follows Format: Tensions, Museums, Media Technology and Media Art».

438 Traducción propia. En: Helen Westgeest, *Video Art Theory: A Comparative Approach* (Hoboken: John Wiley & Sons, 2015), 147-49.

439 Victoria Newhouse, *Towards a New Museum*, Expanded ed. edition (Nueva York: The Monacelli Press, 2007), 71-73.

440 Christiane Paul, *New Media in the White Cube and Beyond: Curatorial Models for Digital Art* (Berkeley: University of California Press, 2008), 57, <http://archive.org/details/newmediainwhitec0000unse>.

441 Cornell et al., *Mass Effect*, 349.

Desde ese momento comenzaron a detectarse algunas problemáticas inherentes a la mutación del formato seleccionado y a las fricciones que emergían de la compleja relación entre videoarte y exposición. [...] El total de los videos expuestos suponía que un visitante que quisiera visualizarlos todos debía emplear la inasible cifra de 11 horas, 25 minutos y 46 segundos (DA2, 2004). En este punto cabría comparar tales cifras con los análisis que han dictaminado el tiempo medio que en un museo tradicional el espectador suele detenerse delante de una obra de arte. Según estudios consolidados (Smith y Smith, 2001: 229) los visitantes solían emplear un tiempo medio de demora receptiva ante una obra artística en una institución museística de 27,2 segundos. Nuevas estadísticas (Carbon, 2017: 1), sin embargo, han estipulado el tiempo de percepción de una obra por parte del visitante en una media de 25,4 segundos, cifra que se eleva con los retornos a determinadas obras hasta los 43,0 segundos. [...] A esta fractura se deberían sumar los nuevos hábitos de los espectadores con respecto a los productos audiovisuales, donde los criterios de inmediatez, de consumo doméstico, de suspensión/ continuación a voluntad de la visión de contenidos o la capacidad de auto-programación se han impuesto ya plenamente.⁴⁴²

3.2.2. INTERNET COMO ESPACIO DE EXHIBICIÓN: DEL MUSEO IMAGINARIO AL ARCHIVO PARTICIPATIVO

Las particularidades expositivas del video en el museo se acompañan de transformaciones sociales innegables. El establecimiento de Internet como el medio de masas contemporáneo afecta especialmente a los hábitos de consumo audiovisual de los espectadores, observándose una preferencia por la inmediatez de acceso al contenido, el consumo en el hogar, la posibilidad de pausar y continuar la visualización de contenidos a voluntad y la personalización de la experiencia⁴⁴³. La naturaleza del video-video —que hemos establecido como forma autónoma, postaurática y tokenizable— es capaz de adaptarse a este nuevo ecosistema, alcanzando un nuevo grado de reproductibilidad técnica y constituyéndose como una imagen *fantasmizada*⁴⁴⁴, que puede aparecer en los terminales personales ante la llamada del usuario de forma instantánea⁴⁴⁵, y desaparecer cuando cambiamos de pantalla:

Imaginad este mundo de electricidades nomádicas, superpoblado de imágenes, cruzando hasta la saturación por sus proyecciones catódicas, lanzadas en todas las direcciones. Imaginad un mundo en el que ellas se encuentran proliferando ilimitadamente, ubicuas, fugando como ondas expansivas en cada lugar y desde él hacia todo otro, superponiéndose, ininterrumpidamente, plegadas y amontonadas hasta lo imposible. Un mundo poblado de infinitos conos escópicos que salen de cada lugar y se dirigen hacia cualquier otro, en cualquier dirección, como si en todo lugar cualquiera presumieran que puede haber un captor, un -digamos- espectador, un operador de recepción (una pantalla y la máquina que la opera) que podría estar ahí interceptando su viaje, su tránsito, para interesarse por lo que ella porta, cuenta, para escuchar el testimonio que ella o ellas, infinitas (en número y en su viaje), tiene o tienen que decir.⁴⁴⁶

442 Iván de la Torre, «Museografías Imposibles. De la Exposición de Videoarte como Problemática a la Transformación del Museo en Plataforma de Contenidos Audiovisuales como Solución», *HERMUS Heritage & Museography*, n.º 20 (2019): 210-11.

443 Ibid., 211.

444 Brea, *Las Tres Eras de la Imagen*, 67.

445 Peter Lunenfeld, ed., *The Digital Dialectic: New Essays on New Media*, Leonardo (Cambridge: MIT Press, 1999), 201.

446 Brea, *Las Tres Eras de la Imagen*, 70.

En la red, la obra de video-video se convierte en una *acción como forma*, que cobra más sentido cuanto mayor sea la interacción con los usuarios⁴⁴⁷. Esta imagen fantasma es, como sostiene José Luis Brea, “pura potencialidad dentro de la economía simbólica de la abundancia, en la cual es más importante el acceso que la propiedad” y que permite que surjan “comunidades-rizoma [...] cumpliendo el sueño de participación igualitaria y de producción de imaginarios sociales de emancipación a partir de la libertad de expresión”⁴⁴⁸. Donde antes los artistas se apropiaban de las cámaras, produciéndose una revolución que democratizó los medios de producción audiovisual, la red posiciona al video en un entorno con una demostrada capacidad para la colectividad⁴⁴⁹, y ofrece posibilidades para una expansión cultural hasta entonces imposible.

En este contexto transformado, se preguntan Rinehart e Ippolito, ¿es posible imaginar museos cuya autoridad se utilice para facilitar e interactuar con la comunidad en vez de tratar a sus miembros como consumidores culturales pasivos?, ¿podemos utilizar Internet de forma que integre la memoria social y personal y facilite la preservación de la cultura digital?⁴⁵⁰ Esto es posible a través de lo que los autores denominan “museo abierto”, un museo conformado como un recurso online que permite un acceso sin precedentes a estas obras y que desarrolla un marco cultural, económico y legal innovador y adecuado para estas obras, explorando los valores y prácticas de la cultura participativa en el ámbito de las instituciones artísticas⁴⁵¹; una idea difícil de poner en práctica en instituciones históricas y no especializadas en video, pero que ofrece pautas interesantes para garantizar el acceso a las obras en otro tipo de instituciones.

El concepto de museo abierto propuesto por Rinehart e Ippolito tiene su origen en el “museo sin paredes”, popularizado por el filósofo francés André Malraux en su obra *El Museo Imaginario*, publicada en 1947. En este texto, Malraux escribe acerca del papel de la fotografía como medio de reproducción y profusión de obras de arte tradicionales, que permite la creación de museos imaginarios, o museos sin paredes, una colección mental de imágenes referentes de las grandes obras de arte del mundo; en sus propias palabras: “el museo era una afirmación, el Museo Imaginario es una interrogación”⁴⁵². Con la llegada de la tecnología digital, la predicción de Malraux de una plataforma universal y democrática sin precedentes se convierte en una característica identitaria del mundo globalizado. Al igual que ocurría en el museo mental, el espacio virtual es capaz de contener más obras de las que el mayor museo del mundo es capaz de presentar físicamente⁴⁵³.

447 Pau Alsina, «Arte, ciencia y tecnología», TIC.CERO (Barcelona: Editorial UOC, 2011), 31.

448 Irmgard Emmelhainz, «De las Imágenes Verdaderas a la E-Image: 3_eras y el Ocularcentrismo», Campo de relámpagos, 18 de octubre de 2020, <http://campoderelampagos.org/critica-y-reviews/17/10/2020>.

449 Josephine Bosma, *Nettitudes: Let's Talk Net Art* (Rotterdam: Nai Publishers, 2011), 28.

450 Rinehart y Ippolito, *Re-collection*, 106.

451 Ibid., 107.

452 André Malraux, *El Museo Imaginario*, trad. María Condor (Madrid: Ediciones Cátedra, 2017), 139.

453 Werner Schweibenz, «The Virtual Museum: An Overview of Its Origins, Concepts, and Terminology», *The Museum Review* 4, n.º 1 (19 de agosto de 2019): 6.

El museo virtual puede definirse como *una colección de objetos digitales en una variedad de medios que se relacionan lógicamente entre sí*, se trata de un espacio capaz de ofrecer y conectar una cantidad ingente de información, trascendiendo los modos tradicionales de comunicación e interacción con el visitante. Las primeras prácticas de virtualización aparecen con la popularización del CD-ROM, un medio multimedia interactivo fundamentado en la posibilidad del hipervínculo. Es el caso por ejemplo del *Virtual Museum* (1992) de Apple Computers, una demostración de su software de realidad virtual QuickTime VR que ofrecía una visita a una galería virtual. Desde el ámbito institucional, muchos museos como el Louvre o el Hermitage produjeron CD-ROM comerciales que se vendían como un suplemento más en las tiendas del museo⁴⁵⁴; otros, sin embargo, como la Addison Gallery of American Art, que custodia la obra fotográfica de Eadweard Muybridge, fueron capaces de explotar el potencial comunicativo de la tecnología digital. En concreto, el museo se dio cuenta de que el público tenía dificultades para comprender algunas de sus series fotográficas, como la famosa obra *Horse Race*, una serie muy amplia con variaciones muy sutiles. Ante la imposibilidad de exhibir la colección completa en el espacio físico de la galería, el museo digitalizó la serie completa en un CD-ROM, que reproducía las imágenes en forma de video y que podía consultarse en el propio museo; adicionalmente el usuario podía navegar por las imágenes, deteniéndose en fotogramas concretos a su voluntad⁴⁵⁵. Con la llegada de los ordenadores personales, esta estrategia se extiende y aparecen otros ejemplos relevantes como la *Micro Gallery* de la National Gallery de Londres, un sistema de información de colecciones que podía consultarse en el propio museo, activo entre 1991 y 2005, pero que también se comercializó en forma de CD-ROM⁴⁵⁶; igual que *Treasures of the Smithsonian*, un CD-ROM interactivo de 1990 con objetos de las colecciones del Smithsonian Institute en forma de imagen, audio y video⁴⁵⁷.

Con el paso del tiempo y los avances tecnológicos, la experiencia se hace cada vez más inmersiva. A través del ordenador, los usuarios pueden recorrer espacios de forma interactiva, rodear los objetos, ampliarlos, y obtener todo tipo de información adicional⁴⁵⁸. Cuanta más información contenga este territorio virtual, más potencial existe para generar divergencias, en un espacio que es, como identifica Hanna Hölling:

...a dynamic entity involving constant reorganization, addition, and loss. More than a physical realm of papers, files, and objects, it is also a conceptual realm of thought and interpretation, of tacit and embodied knowledge, and a condition of possibility for a multitude of readings.⁴⁵⁹

454 Ross Parry, *Museums in a Digital Age*, Leicester Readers in Museum Studies (Londres: Routledge, 2010), 122.

455 Nadezhda Povroznik, «Digital History of Virtual Museums: The Transition from Analog to Internet Environment», en *Proceedings of the Digital Humanities in the Nordic Countries 5th Conference* (Digital Humanities in the Nordic Countries 5th Conference, Riga, 2020), 129.

456 Ben Rubinstein, «The Micro Gallery at the National Gallery of London», *Archives and Museum Informatics* 6, n.º 2 (1 de junio de 1992): 5-10, <https://doi.org/10.1007/BF02770344>.

457 Povroznik, «Digital History of Virtual Museums», 130.

458 Antonio M. Battro, «From Malraux's Imaginary Museum to Virtual Museum», en *Museums in a Digital Age*, de Ross Parry (Londres: Routledge, 2010), 145.

459 Traducción propia. En: Hölling, *Paik's Virtual Archive*, 148.

//...una entidad dinámica en constante reorganización, adición y pérdida. Más que un reino físico de papeles, archivos y objetos, es también un reino conceptual de pensamiento e interpretación, de conocimiento tácito y encarnado, y una condición de posibilidad para una multitud de lecturas.//

Buenos ejemplos de estas prácticas serían la página web *Repensar el Guernica*⁴⁶⁰ del Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía que ofrece la posibilidad de ver la famosa obra de Picasso a través de la tecnología del gigapixel —en concreto imágenes con luz natural, infrarroja, ultravioleta y rayos x—, así como la sección *Contra-archivos (im)posibles*, un mapa interactivo en el que se conecta el Guernica con otras obras realizadas por colectivos de activistas estadounidenses en relación con la Guerra de Vietnam y la Guerra de Irak [Fig.46]. O el museo virtual *Ouvroir* (2008) del artista Chris Marker, creado en el entorno web *Second Life*⁴⁶¹, una isla en la que se sitúan edificios y objetos de todo tipo, donde se exhiben reproducciones de las obras de Marker —incluyendo video-instalaciones—, que se completan, en sus propias palabras, con las acciones y memorias de los avatares de los espectadores⁴⁶².



FIG. 46. CONTRA-ARCHIVOS (IM) POSIBLES, MNCARS

Con el desarrollo de Internet, especialmente de lo que se conoce como Web 2.0⁴⁶³, la noción de museo virtual se transforma y pasa a ser, como señala Erkki Huhtamo, “extremadamente vaga, dando cabida a ejemplos que poco tienen que ver entre sí, tanto en lo que se refiere a su estatus institucional como a su interpretación de la palabra museo”⁴⁶⁴. Cuanto más se amplían las posibilidades para ofrecer y

460 <https://guernica.museoreinasofia.es/>

461 <https://maps.secondlife.com/>

462 Jihoon Kim, «The Archive with a Virtual Museum: The (Im)Possibility of the Digital Archive in Chris Marker’s *Ouvroir*», *Memory Studies* 13, n.º 1 (1 de febrero de 2020): 98, <https://doi.org/10.1177/1750698018766386>.

463 También conocida como la web social, se refiere a sitios web que facilitan compartir información con un diseño basado en la interoperabilidad, el usuario y la colaboración activa, a diferencia de la Web 1.0, donde el usuario es un sujeto pasivo.

464 Erkki Huhtamo, «On the Origins of the Virtual Museum», en *Museums in a Digital Age*, de Ross Parry (Londres: Routledge, 2010), 121.

recibir información, más difícil es establecer qué es un museo virtual y qué un archivo, una base de datos o un repositorio⁴⁶⁵. Lo que está claro es que se produce un “cambio dramático en la estructura material de las instituciones de memoria”⁴⁶⁶, y el énfasis se traslada al uso:

Although the traditional function of the archive is to document an event that took place at one time and in one place, the emphasis in the digital archive shifts to regeneration, (co-) produced by online users for their own needs. There is still an archive, the arché: in Immanuel Kant’s words, the condition for the possibility of the performance to take place at all. The real multimedia archive is the arché of its source codes, but in a different form of existence: algorithmic dynamics instead of documentary stills.⁴⁶⁷

//Aunque la función tradicional del archivo es documentar un evento que tuvo lugar en un momento y lugar específicos, el énfasis en el archivo digital se desplaza hacia la regeneración, (co-)producida por usuarios en línea para sus propias necesidades. Aún existe un archivo, el arché: en palabras de Immanuel Kant, la condición para la posibilidad de que la actuación se lleve a cabo. El verdadero archivo multimedia es el arché de sus códigos fuente, pero en una forma de existencia diferente: dinámicas algorítmicas en lugar de imágenes documentales estáticas.//

En estas nuevas colecciones los espacios son maleables y reconfigurables, permitiendo la reinterpretación de sus estructuras y sistemas tradicionales⁴⁶⁸ y en las que —normalmente de forma directamente proporcional a su tamaño— el relato hegemónico del museo se diluye; como señala Lev Manovich:

The open nature of the web as medium (web pages are computer files which can always be edited) means that websites never have to be complete; and they rarely are. The sites always grow. New links are being added to what is already there. It is as easy to add new elements to the end of a list as it is to insert them anywhere in it. All this further contributes to the anti-narrative logic of the web. If new elements are being added over time, the result is a collection, not a story. Indeed, how can one keep a coherent narrative or any other development trajectory through the material if it keeps changing?⁴⁶⁹

465 Para más información al respecto de esta cuestión se recomiendan los siguientes textos: Huhtamo, Erkki. «On the Origins of the Virtual Museum». En *Museums in a Digital Age*, de Ross Parry, 121-35. New York: Routledge, 2010.; Clough, G. Wayne. *Best of Both Worlds: Museums, Libraries, and Archives in the Digital Age*, 2013 y Hermon, Sorin, y Susan Hazan. «Rethinking the virtual museum». En 2013 *Digital Heritage International Congress* (DigitalHeritage), 2:625-32, 2013. <https://doi.org/10.1109/DigitalHeritage.2013.6744829>.

466 David M. Berry, «The Post-Archival Constellation: The Archive under the Technical Conditions of Computational Media», en *Memory in Motion: Archives, Technology, and the Social*, ed. Ina Blom, Trond Lundemo, y Eivind Røssaak (Amsterdam: Amsterdam University Press, 2016), 107, <https://doi.org/10.5117/9789462982147>.

467 Traducción propia. En: Wolfgang Ernst, «Archives in Transition: Dynamic Media Memories.», en *Digital Memory and the Archive*, ed. Jussi Parikka, vol. 39, Electronic Mediations (Minneapolis: University of Minnesota Press, 2013), 95-97.

468 Berry, «The Post-Archival Constellation: The Archive under the Technical Conditions of Computational Media», 107.

469 Traducción propia. En: Lev Manovich, «Database as Symbolic Form», en *Museums in a Digital Age*, de Ross Parry (Londres: Routledge, 2010), 66.

//La naturaleza abierta de la web como medio (las páginas web son archivos informáticos que siempre se pueden editar) significa que los sitios web nunca tienen que estar completos, y rara vez lo están. Los sitios siempre crecen. Se agregan nuevos enlaces a lo que ya está allí. Es tan fácil agregar nuevos elementos al final de una lista como insertarlos en cualquier parte de ella. Todo esto contribuye aún más a la lógica anti-narrativa de la web. Si se agregan nuevos elementos con el tiempo, el resultado es una colección, no una historia. De hecho, ¿cómo se puede mantener una narrativa coherente u cualquier otra trayectoria de desarrollo a través del material si este sigue cambiando?//

En la red, las jerarquías tradicionales presentes en los museos y archivos se disuelven, no hay una organización de la memoria contenida, sino que su naturaleza se define por la sucesión de estados temporales, situacionales; es una estructura cognitiva lista para ser utilizada, más que un espacio institucional estable y definido⁴⁷⁰. Como señala Angelika Menne-Haritz:

Archives do not store memory. But they offer the possibility to create memory. Their function is that of amnesia prevention. They allow us to construct memory, refine it, correct it or reassure it whenever it is needed. This is reflected by the new developments, that let the focus of archives shift from storage to access and that influence all areas of archival work. The main service that archives offer to the emerging global societies is access to the raw material for memory, and thus they guarantee the capability to construct and shape memory in a way that helps us to understand the present problems and prepare us for the future.⁴⁷¹

//Los archivos no almacenan la memoria, pero ofrecen la posibilidad de crear memoria. Su función es prevenir la amnesia. Nos permiten construir la memoria, perfeccionarla, corregirla o reafirmarla siempre que sea necesario. Esto se refleja en los nuevos desarrollos que hacen que el enfoque de los archivos se desplace de almacenamiento a acceso y que influyen en todas las áreas del trabajo archivístico. El principal servicio que los archivos ofrecen a las sociedades globales emergentes es el acceso al material bruto de la memoria, y así garantizan la capacidad de construir y dar forma a la memoria de manera que nos ayude a comprender los problemas actuales y nos prepare para el futuro.//

Estas nuevas expresiones digitales del museo responden, en opinión de Jihoon Kim, a una visión utópica de Internet como recurso que ofrece a los usuarios una experiencia multimedia, de acceso ilimitado y capacidad de búsqueda gratuita en tiempo real, superando las distancias espaciales⁴⁷². Sin embargo, el peligro está como señala Robert W. Gehl en su texto *The archive and the processor: the internal logic of Web 2.0* en la concentración de poder en la web: si como decía Derrida el control del archivo resulta en poder político⁴⁷³, los responsables de sus versiones online también tienen el poder de establecer narrativas concretas⁴⁷⁴.

470 «Discontinuities: Does the Archive Become Metaphorical in Multimedia Space?», en *Digital Memory and the Archive [Electronic Resource]*, de Wolfgang Ernst, Electronic Mediations ; v. 39 (Minneapolis: University of Minnesota Press, 2013), 138.

471 Traducción propia. En: Menne-Haritz, «Access — The Reformulation of an Archival Paradigm», 59.

472 Kim, «The Archive with a Virtual Museum», 90-91.

473 Jacques Derrida y Eric Prenowitz, «Archive Fever: A Freudian Impression», *Diacritics* 25, n.º 2 (1995): 10 nota 1, <https://doi.org/10.2307/465144>.

474 Robert W. Gehl, «The Archive and the Processor: The Internal Logic of Web 2.0», *New Media & Society* 13, n.º 8 (1 de diciembre de 2011): 1229-30, <https://doi.org/10.1177/1461444811401735>.

Como señala la UNESCO, no existe una agencia central que decide lo que ocurre en Internet, y la sensación de acceso global provoca una falsa seguridad en la permanencia de la información contenida en Internet⁴⁷⁵. Otros autores señalan igualmente que la independencia del espacio online nunca ha sido tal y que existe una creciente regulación estatal del espacio de Internet⁴⁷⁶. Además, la cantidad de recursos disponibles en la red puede provocar un consumo superficial de las imágenes⁴⁷⁷; al acercar las obras al público fuera del espacio de culto del museo el espectador puede ser incapaz de centrarse en una sola obra el tiempo necesario para su visionado y entrar en un estado de distracción⁴⁷⁸.

Por el contrario, otras voces señalan precisamente que la descontextualización en el archivo online y la falta de control permiten descubrir lógicas hasta ahora suprimidas, así como inventar nuevas narrativas, “estructurando lo heterogéneo de una forma diferente”⁴⁷⁹. Como señala Jihoon Kim:

...first, the digital archive’s capacities enhance the user’s “media-critical” awareness of its limitations that its data processing and interfaces impose on both her and its archived materials, and second, by “structuring the heterogeneous differently,” they render the digital archive not as a replacement of the traditional archive, but as a platform for the user’s reflection on how the old media forms as ways of experiencing time and memory persist and at the same time are remediated.⁴⁸⁰

//En primer lugar, las capacidades del archivo digital mejoran la conciencia “crítica de los medios” del usuario sobre las limitaciones impuestas tanto por el procesamiento de datos como por las interfaces de los materiales archivados. En segundo lugar, al “estructurar lo heterogéneo de manera diferente”, el archivo digital no se presenta como un reemplazo del archivo tradicional, sino como una plataforma para la reflexión del usuario sobre cómo las formas de medios antiguos, como formas de experimentar el tiempo y la memoria, persisten y al mismo tiempo se remedian.//

La expansión del museo en Internet plantea también un cuestionamiento de la vigencia de las exhibiciones tradicionales, como señaló Howard Besser:

475 UNESCO, «Carta Sobre La Preservación Del Patrimonio Digital», 15 de octubre de 2003, 31-32, http://portal.unesco.org/es/ev.php-URL_ID=17721&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html.

476 Mira Burri, «Global Cultural Law and Policy and the Internet: A Tale of Parallel Worlds», *Arts and International Relations* 1, n.º 1 (15 de marzo de 2016): 156-57.

477 Renate Buschmann, «From Archival Model to Exhibition Platform? Video Art As a Web Resource and Theimai OnlineCatalogue», en *Preserving and Exhibiting Media Art: Challenges and Perspectives*, ed. Julia Noordegraaf et al. (Amsterdam: Amsterdam University Press, 2013), 381.

478 Rotaèche y González de Ubieta, *Ética y Crítica de la Conservación del Patrimonio Cultural*, 120.

479 Schröter, «Archive—Post/Photographic.»

480 Traducción propia. En: Kim, «The Archive with a Virtual Museum», 95.

As more and more museum information (images and text about the objects, online exhibits) becomes available across the Internet, will people begin to forego the experience of actually visiting a museum? When a large number of museum visitors find it possible to visit and exhibit without physically entering the museum premises, how does that change the public's perception of the museum? Does the museum's authority increase (because more people actually see its exhibits)? Or does it decrease (because its being delivered through a channel adjacent to "Home Shopping")?

When a museum begins to service more people online than in person, will more resources be put into online exhibits than into physical exhibits? How will services to the public change?⁴⁸¹

//A medida que a través de Internet se disponga de más y más información sobre los museos (imágenes y textos sobre los objetos, exposiciones en línea), ¿empezará la gente a renunciar a la experiencia de visitar realmente un museo? Cuando un gran número de visitantes de museos descubren que es posible visitar y exponer sin entrar físicamente en las instalaciones del museo, ¿cómo cambia esto la percepción que el público tiene del museo? ¿Aumenta la autoridad del museo (porque más gente ve realmente sus exposiciones)? ¿O disminuye (porque se ofrece a través de un canal adyacente a "Home Shopping")?

Cuando un museo comience a prestar servicio a más personas en línea que en persona, ¿se destinarán más recursos a las exposiciones en línea que a las exposiciones físicas? ¿Cómo cambiarán los servicios al público?"

En general, algunos estudios han demostrado que el uso de redes sociales y las exhibiciones online no sólo no perjudican las visitas *in situ* a la sede física de las instituciones, sino que en ocasiones provoca un crecimiento en los números de visitantes y una relación más estrecha con el espacio y sus actividades, cumpliendo con las expectativas tanto de los visitantes habituales como de aquellos que no pueden acudir habitualmente a las exhibiciones⁴⁸²; en el futuro sin duda surgirán otras publicaciones que respondan otras de las preguntas propuestas por Besser.

Otra cuestión que puede resultar problemática la hora de ofrecer acceso por Internet a una obra de arte es la cuestión del aura propia del espacio museístico tradicional. Como señala Boris Groys, para Walter Benjamin el concepto de aura no se refiere solo a la unicidad u originalidad del objeto, sino también a su vínculo con el contexto histórico, el lugar ritual y el espacio de exhibición⁴⁸³. A la luz de esta teoría, surgen dos posibilidades en relación con los modos de exhibición online: una en la

481 Traducción propia. En: Howard Besser, «The Transformation of the Museum and the Way It's Perceived», en *The Wired Museum: Emerging Technology and Changing Paradigms*, ed. Katherine Jones-Garmil (Washington: American Association of Museums, 1997), 153-70.

482 Adela Coman et al., «The World of Museums and Web 2.0: Links Between Social Media and the Number of Visitors in Museums», en *Social Computing and Social Media. Design, Ethics, User Behavior, and Social Network Analysis*, ed. Gabriele Meiselwitz, Lecture Notes in Computer Science (Cham: Springer International Publishing, 2020), 442-58, https://doi.org/10.1007/978-3-030-49570-1_31; Yue Wu et al., «Critical Factors for Predicting Users' Acceptance of Digital Museums for Experience-Influenced Environments», *Information* 12, n.º 10 (octubre de 2021): 426, [https://doi.org/10.3390/](https://doi.org/10.3390/483)

483 Boris Groys, «Curating in the Post-Internet Age», *e-flux journal* 94 (2018): 1, http://worker01.e-flux.com/pdf/article_219462.pdf.

que el aura, asociada al espacio físico del museo, se ve deteriorada o amenazada, y otra en la que el aura, relacionada con la naturaleza alternativa del video, se recupera por su difusión en un espacio mediático y abierto.

En el primer caso, algunos autores destacan que la entrada del video-video en los espacios institucionales, en una etapa temprana de desarrollo, crea un aura contextual asociada a la legitimación del video como una forma de arte contemporáneo aceptada y exhibida dentro de los grandes referentes artísticos⁴⁸⁴. Con la transformación del espacio físico del museo en espacio virtual, “el valor de exhibición comienza a vencer en toda la línea al valor ritual”⁴⁸⁵ y se pone el énfasis en la comunicación, en la inmediatez, en que —como dice Mikel Rotaache— “el objeto sagrado sea aprehensible, cercano, y, por tanto, no sagrado”⁴⁸⁶. Así, a través de los procesos de computación, los objetos del museo se codifican en un sistema digital, y posteriormente se insertan en un entorno abstracto para el cual se han definido un conjunto de normas o acciones que pueden ser ejecutadas por la máquina —búsquedas, colecciones, etcétera⁴⁸⁷—, afectando al aura del objeto. Sin embargo, en el caso del video-video, por tratarse de una obra postaurática, la inserción en el entorno virtual no afecta a su valor ritual, que no existe desde un principio por causa de su reproductibilidad, sino que su identidad se fundamenta, como argumenta Walter Benjamin, en el acceso y el potencial político⁴⁸⁸, siendo el entorno virtual entonces perfectamente adecuado para su exhibición. Paralelamente, la supervivencia del aura contextual en el espacio virtual está sujeta a la validación de dicho espacio como un entorno museístico, ¿es posible para el visitante tener una experiencia significativa o “real” al visitar un museo virtual?, la presente investigación considera que esto es totalmente posible y presentará ejemplos significativos en el próximo capítulo.

Por otro lado, si entendemos el aura contextual del video como asociada a su carácter de distribución alternativo, la pérdida de este aura se habría producido con la entrada en el entorno museístico tradicional. Para Benjamin, el aura que ofrece el museo nunca se alinea por completo con el aura propia del objeto, siempre existe una discrepancia. En el caso del video, su aura residiría en su uso, en su dispersión, cuanto más se propague la obra más intensa será su aura⁴⁸⁹; estos espacios alternativos a la institución pueden ser por ejemplo las páginas web de los artistas o las redes sociales. Con respecto al uso de estas últimas para el video activismo, es notable el caso de YouTube, un espacio abierto creado en 2005 en el que cualquier productor amateur puede emitir contenido audiovisual⁴⁹⁰.

484 Mark Dorrian, «Museum atmospheres: notes on aura, distance and affect», *The Journal of Architecture* 19, n.º 2 (2014): 189, <https://doi.org/10.1080/13602365.2014.913257>.

485 Benjamin, *La Obra De Arte En La Época de Su Reproducibilidad Técnica*, 58.

486 Rotaache y González de Ubieta, *Ética y Crítica de la Conservación del Patrimonio Cultural*, 120.

487 Berry, «The Post-Archival Constellation: The Archive under the Technical Conditions of Computational Media», 104.

488 Benjamin, *La Obra De Arte En La Época de Su Reproducibilidad Técnica*, 49-51.

489 Ruth Hoberman, «In Quest of a Museal Aura: Turn of the Century Narratives About Museum-Displayed Objects», *Victorian Literature and Culture* 31, n.º 02 (septiembre de 2003): 468, <https://doi.org/10.1017/S106015030300024X>.

490 David Montero y Francisco Sierra, *Videoactivismo y Movimientos Sociales: Teoría y Praxis de las Multitudes Conectadas*, vol. 65, Comunicación (Barcelona: Editorial Gedisa, 2015), 64, <https://elibro.net/es/ereader/upv/44355?page=287>.

El éxito de YouTube es un caso sin precedentes en la historia de los medios de difusión de material audiovisual, en 2010, sólo cinco años después de su creación, la plataforma contaba con más de mil millones de usuarios, que ascienden actualmente a más de 4500 millones. Estos usuarios se han convertido en un importante consumidor de contenidos culturales, lo que propicia la creación de exhibiciones y festivales relacionados con la plataforma, como es el caso del colectivo *curatingyoutube.net*, que realiza proyectos de comisariado de obras realizadas con material online extraído de YouTube desde 2007. En su proyecto *3 hours in one second* (2010), varios creadores fueron invitados a crear una lista de reproducción de videos de YouTube, en el que participaron artistas tan relevantes como JODI, con su mosaico de versiones de la famosa escena de *Blade Runner* — el monólogo bajo la lluvia del replicante Roy Batty—. Con el mismo estilo, de obra de video multicanal, comisariaron también las exhibiciones *An Acoustic Journey Through YouTube* (2011) y *Anonymous: Shared Identity in the Era of a Global Networked Society* (2011).

También encontramos muy habitualmente el uso de Vimeo, una plataforma especializada en video creativo y contenidos originales de alta calidad, creada en 2004 y que agrupa un total de 260 millones de usuarios aproximadamente; se trata de una plataforma menos viral que YouTube, pero donde se puede encontrar el trabajo de relevantes artistas de video que distribuyen por sí mismos sus obras. Pese a su potencial, en estos espacios, la distribución de videoarte es más bien excepcional, y suele atraer a un público ya especializado. En general, su éxito se debe a la posibilidad para reutilizar los videos que contienen, y trasladarlos a otras páginas webs⁴⁹¹.

Finalmente, una última preocupación con respecto a la exhibición de video en Internet es el impacto del medio sobre la experiencia estética resultante. En el apartado anterior hemos hablado de la relevancia de los dispositivos históricos para las propiedades significativas del video y de las configuraciones habituales del video en los museos: televisores de tubos catódicos, que se adaptan mejor a sus propiedades visuales iniciales en el caso de las obras históricas, proyecciones y pantallas planas en el caso de las obras más actuales. Donde los televisores de tubos catódicos aportan un elemento escultural, los proyectores facilitan la interacción del video con otros elementos y las pantallas planas lo asemejan a las características materiales de las pinturas o las fotografías⁴⁹². En cuanto a la experiencia de visualización, a la interacción entre el espectador y la obra, el televisor ha sido tradicionalmente considerado como un medio íntimo, donde se produce una interacción directa con el espectador⁴⁹³, mientras que la proyección es envolvente y colectiva. Por su parte, Internet es también considerado un medio íntimo, ya que la comunicación se produce de manera individual, un único usuario frente a su propia pantalla⁴⁹⁴, aunque las propiedades estéticas de esta sean diferentes a las de los televisores.

491 Lovink y Somers Miles, *Video Vortex Reader II*, 122.

492 Alessandro Bordina, «The History and Thecnological Characteristics of Video Production and Reception Devices», en *Preserving and Exhibiting Media Art: Challenges and Perspectives*, ed. Julia Noordegraaf et al. (Amsterdam: Amsterdam University Press, 2013), 219-20.

493 Newman, *Video Revolutions*, 10.

494 Manuel Arturo Abreu et al., *The Art Happens Here: Net Art Anthology*, ed. Michael Connor, Aria Dean, y Dragan Espenschied (Nueva York: Rhizome, 2019), 48.

Es innegable que el medio elegido para la exhibición, y el espacio, afectarán a la experiencia del espectador y pueden en ocasiones dificultar su entendimiento de la obra —confundiéndola con una obra de video con una fílmica, por ejemplo, o viceversa⁴⁹⁵—. Por tanto, cada una de esas experiencias tendrá un grado de autenticidad distinto, en este caso, la investigación propone emplear tokens “menos auténticos” —digitalizados y en la red, frente al uso de los dispositivos históricos— para favorecer el acceso y los efectos sociales perseguidos por los video artistas. Cabe señalar por supuesto que la estrategia presentada se basa en la proliferación de tokens, por lo que la exhibición online no debe ser la única iteración, sino tan solo una más en el entramado que compone el conjunto de la obra, por lo que pueden generarse versiones con un mayor grado de autenticidad y con una experiencia estética más cercana a su condición histórica sin que vaya en detrimento de su valor.

Una vez tratadas las preocupaciones en torno a la exhibición online, pasemos a analizar las diferentes configuraciones de museos virtuales de video-video, que hemos identificado en tres grupos diferentes: *museos en streaming*⁴⁹⁶, plataformas gestionadas por museos que exploran la relación entre experiencias online y exhibiciones físicas, explorando metodologías de comisariado que complementan ambas facetas; *repositorios audiovisuales*, plataformas externas y abiertas a través de las que los museos ofrecen acceso a algunas de sus obras. Y *archivos participativos*, archivos de gestión descentralizada en la que se comparte la responsabilidad de algunos de los procesos habituales relacionados con la exhibición y preservación. Estos nuevos entornos materializan las premisas exigidas al llamado “cine exposición”, establecidas por el artista visual Paul Sharrits en los años setenta, a saber: que se dé en un lugar abierto, público y de acceso libre, y que la forma de presentación no imponga una duración predeterminada —es decir que el espectador pueda entrar y salir a su voluntad y, en términos actuales, por ejemplo, pausar la visualización—⁴⁹⁷.

El primer caso, el museo en *streaming* es una actualización del museo virtual. Se trata de una exhibición online, comisariada; en estos casos, el acceso se limita a unas obras concretas, normalmente de forma temporal. Un buen ejemplo es la plataforma *Watch and Chill*⁴⁹⁸ [Fig. 47], creada por el Museo Nacional de Arte Moderno y Contemporáneo de Corea del Sur (MMCA) en 2021, un servicio de *streaming* en el que se realizan exhibiciones temporales de video-video —actualmente está activa la versión 3.0— en colaboración con otras instituciones, haciendo especial énfasis en la diversidad. Las obras seleccionadas pueden verse en la página web, al mismo tiempo que se incluyen en las exhibiciones físicas de las instituciones colaboradoras. Para acceder al sitio el usuario debe crear un perfil —completamente gratuito—; una vez identificado, los videos se agrupan bajo las diferentes temáticas elegidas por los comisarios, junto con el reproductor —en este caso un mini reproductor incrustado de Vimeo— se ofrece información sobre los artistas y breves explicaciones de cada pieza.

495 Rotaeché y González de Ubieta, «El Cine Y El Vídeo En Las Instituciones Museísticas Españolas», 468-69.

496 La palabra *streaming* hace referencia a la distribución de contenido digital multimedia que puede disfrutarse a través de internet en tiempo real.

497 Royoux, «Por un Cine de Exposición. Retomando Algunos Jalones Históricos».

498 <https://watchandchill.kr>

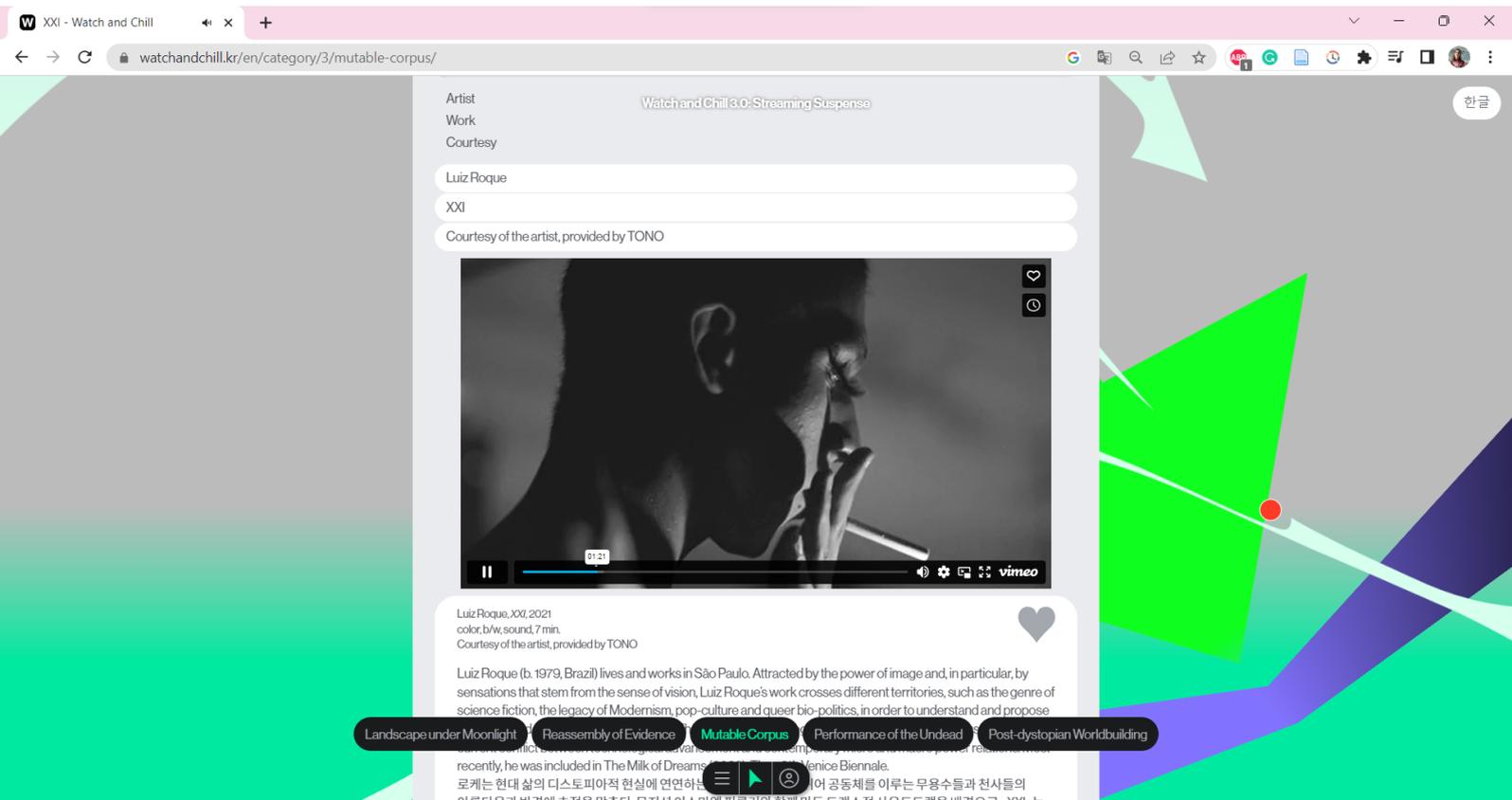


FIG. 47. WATCH AND CHILL VERSIÓN 3.0: STREAMING SUSPENSE

Conforme se amplía la web, la narrativa alcanza una mayor disolución, en el segundo nivel de expansión, la institución crea un repositorio, y ofrece al usuario acceso a la totalidad —o gran parte— de sus archivos de video, ya sea de forma exclusiva o en colaboración con otras instituciones. En este caso, se le ofrece al usuario una interfaz de recorrido personalizable, una experiencia que se adapta a un amplio rango de intereses y necesidades a través de un proceso de obtención de la información que normalmente es graduable, de lo general a lo particular, *by letting the user digitally stroll —y scroll— through the exhibits to discover unexpected results*⁴⁹⁹. En este tipo de expansión, toda la información está relacionada entre sí, en lo que Deuschel, Heuss y Humm denominan “information clusters”⁵⁰⁰ —imágenes, textos, recomendaciones y todo tipo de datos asociados—. Al *pasear* por el museo-repositorio, van apareciendo ante el usuario recomendaciones y caminos personalizados, que se adaptan a todas sus decisiones ofreciendo búsquedas precisas⁵⁰¹.

499 Tilman Deuschel, Timm Heuss, y B. Humm, «The Digital Online Museum: A New Approach to Experience Virtual Heritage», en *Proceedings of the 4th International Workshop on Semantic Digital Archives*, ed. Thomas Risse et al. (Londres, 2014), 39, <https://www.semanticscholar.org/paper/The-Digital-Online-Museum%3A-A-new-Approach-to-Deuschel-Heuss/c471005ac1d759f7bb3f70b29235e2072d5117fa>.

500 Ibid.

501 Manovich, «Database as Symbolic Form», 64.

La capacidad para explorar estas bases de datos de forma individual libera al usuario de las narrativas predeterminadas, la actividad no está dirigida, no es lineal y muchas veces está liberada de un propósito concreto. Es una especie de *zapping*⁵⁰², donde el usuario decide cuánto tiempo dedica a su experiencia y toma —casi— todas las decisiones; un sistema de acceso inclusivo, sin jerarquías de significado, que se asemeja —para Rudolf Frieling— a los procedimientos Fluxus⁵⁰³. En este segundo caso, el museo se transforma en un *museo como archivo*⁵⁰⁴, un espacio dinámico de intercambio donde las obras se reactivan, donde el flujo de información es constante y al que se puede acceder desde diferentes puntos, todos ellos ofreciendo un significado diferente del objeto consultado⁵⁰⁵.

De este segundo tipo de museo virtual existen numerosos ejemplos. Uno de los primeros, es el *imai Online Catalogue*⁵⁰⁶ [Fig. 48], una colección de videoarte con sede en Düsseldorf anteriormente conocido como *Media Art Archive*. En su versión online, *imai* ofrece acceso completo a un tercio de sus obras —1.100 de las aproximadamente 3.000 que componen su colección según datos de su página web—, que se visualizan directamente a través de un reproductor QuickTime; además, se comparten metadatos y documentos adicionales, así como la posibilidad de hacer búsquedas filtradas por artista, título, año o palabras clave. Por criterio de la institución, los videos no se muestran en alta resolución ni se pueden ver en pantalla completa, para proteger las obras de intentos de distribución o uso ilícito⁵⁰⁷.

También encontramos obras de video-video accesibles a través de repositorios abiertos o interinstitucionales, como por ejemplo la plataforma *Europeana*, que surge del programa *eEurope 2002 Action Plan*, dedicado a la divulgación del patrimonio europeo y su salvaguarda a través de la difusión online. Tras implementar diversos proyectos para igualar el nivel tecnológico de los estados miembros, y establecer una red ministerial para la digitalización, el Consejo de la Unión Europea creó el repositorio digital *Europeana*, como parte de la Agenda Digital Europea⁵⁰⁸. En sus primeros años, *Europeana* contaba con seis miembros —Francia, Alemania, Hungría, Italia, Polonia y España—, en la actualidad, participan en el repositorio un total de 3500 instituciones diferentes desde grandes museos como el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía hasta archivos locales. Actualmente, la plataforma incluye más de 300.000 archivos de video —además de otras imágenes, archivos sonoros y todo tipo de documentos—, lo que la convierte en el mayor sitio web dedicado al patrimonio europeo, la presencia de videoarte es minoritaria.

502 Frieling, «Storage and Space», 149.

503 Ibid., 149.

504 Hanna B Hölling, «Archive And Documentation», *Art and Documentation*, n.º 17 (2018): 20.

505 Ibid., 25.

506 <https://stiftung-imai.de/en>

507 Buschmann, «From Archival Model to Exhibition Platform? Video Art As a Web Resource and Theimai OnlineCatalogue», 379.

508 Emanuela Macrì y Concetta Lucia Cristofaro, «The Digitalisation of Cultural Heritage for Sustainable Development: The Impact of Europeana», en *Management, Participation and Entrepreneurship in the Cultural and Creative Sector* (Cham: Springer International Publishing, 2020), 386-88, <https://doi.org/10.1007/978-3-030-46796-8>.

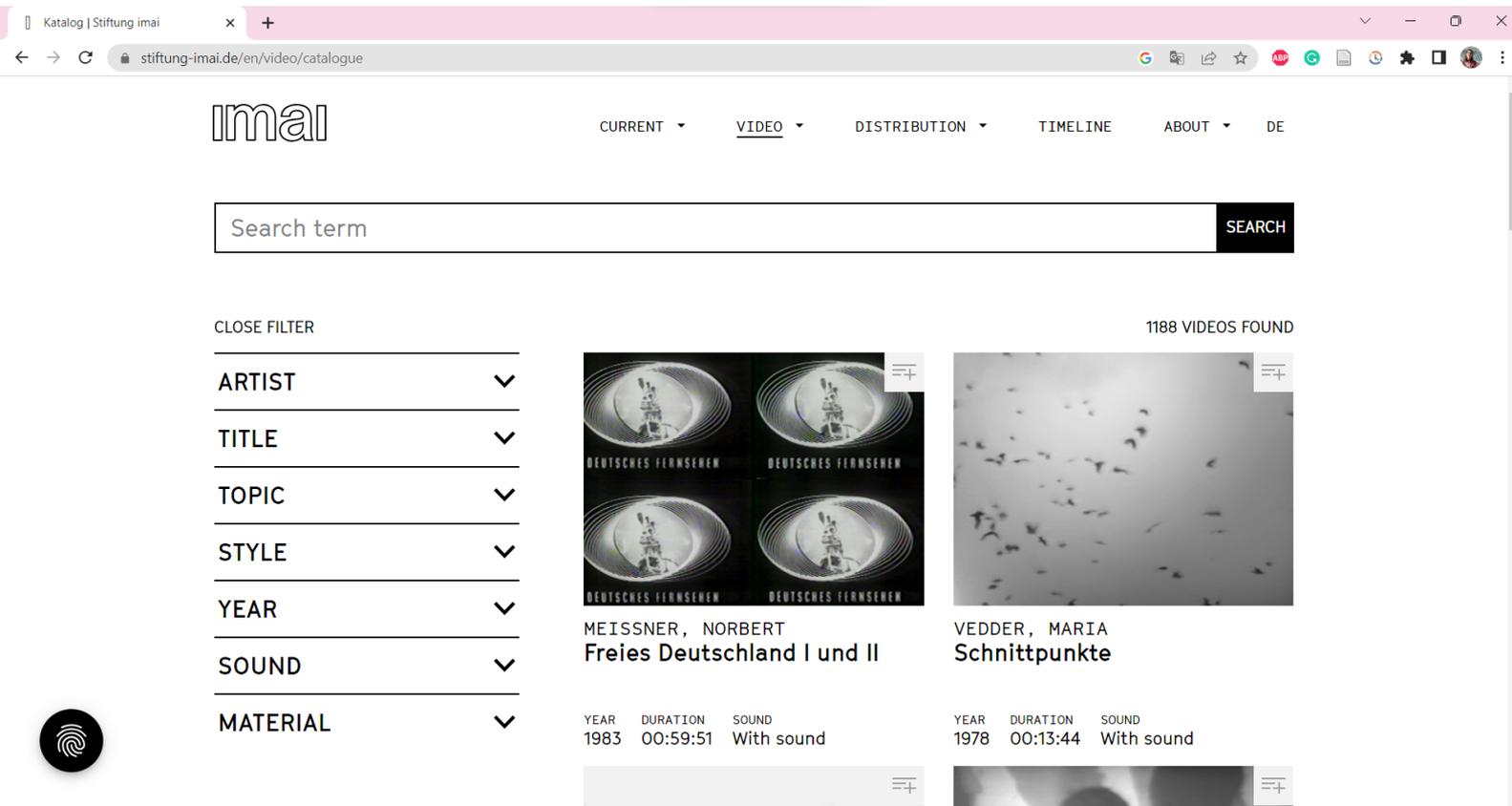


FIG. 48. CATÁLOGO GENERAL DE LA PLATAFORMA IMAI

Como último tipo se propone en esta clasificación el archivo participativo, un caso todavía excepcional. Este tipo de museo virtual está muy relacionado con las ideas de Hans Magnus Enzensberger, quien, en su conocido ensayo *Constituents of a Theory of the Media* declaró que *todos los usos de un medio suponen manipulación*, una manipulación —sea por parte de instituciones o de individuos— que sólo puede contrarrestarse a través del control social, de la participación de la ciudadanía⁵⁰⁹. En su texto de 1984, Enzensberger establece lo que llama “usos emancipatorios de los medios”, contrarios a los “usos represivos”. Donde los últimos son centralizados, con un solo punto de transmisión, pero muchos receptores, despolitizados o aparentemente neutrales y con una posición pasiva del consumidor; los primeros son de control descentralizado, interactivos y de producción colectiva, lo que favorece un proceso de aprendizaje y expresión política y diversa⁵¹⁰. El uso emancipatorio del medio —en este caso del espacio online del museo— se hace desde la colectividad hacia la colectividad, y la clave es la accesibilidad, por tanto, no es suficiente con ofrecer presentaciones atractivas y adaptadas al usuario, sino que se deben emplear estrategias interactivas que involucren a dichos usuarios: abrir el espacio a la crítica, conectar los títulos con comentarios, ofrecer redes conectadas con otros proveedores de

509 Hans Magnus Enzensberger, «Constituents of a Theory of the Media», en *Critical Essays: Hans Magnus Enzensberger*, ed. Reinhold Grimm y Bruce Armstrong (Nueva York: Continuum International Publishing Group, 1982), 54, <http://archive.org/details/criticalessays00enzenrich>.

510 Ibid., 62.

contenido, etcétera⁵¹¹. Así, se generan comunidades online, territorios “de presencia y participación” como decía José Luis Brea, “un dominio virtual en el que se comparte la construcción del discurso a través del diálogo coparticipado...en la que todos los participantes intervienen al mismo título”⁵¹².

En concreto, el archivo participativo ha sido extensamente estudiado por varios autores, de entre los que destaca el investigador sueco Isto Huvila con su texto *Participatory Archive: Towards Decentralised Curation, Radical User Orientation, and Broader Contextualisation of Records Management* de 2008, en el que establece las tres características fundamentales de este tipo de archivos. En primer lugar, Huvila aboga por la descentralización en la gestión del archivo, en el que la responsabilidad de algunos procesos se comparte entre los profesionales y los usuarios —por ejemplo, a través del comisariado colectivo, aprovechando el conocimiento de los ciudadanos en relación al archivo, sus contextos y sus usos—. En segundo lugar, el autor hace énfasis en la usabilidad como prioridad del archivo participativo, estas plataformas deben estar radicalmente orientadas a su uso, permitiendo a los usuarios la localización rápida y fácil de recursos; el acceso y el uso del contenido guiarán los procesos de preservación y no al revés. Por último, Huvila, señala la relevancia de contextualizar el archivo, investigando la proveniencia de su contenido y sus autores. En este sentido, todos los miembros de la comunidad participante comparten la responsabilidad de proporcionar información suficiente sobre las obras, de modo que el contenido sea comprensible para cualquier persona que acceda al archivo. Adicionalmente, se pueden establecer normas de uso documentadas y acordadas por los profesionales, para garantizar la preservación y rastreabilidad de la información en cualquier circunstancia futura⁵¹³.

En general, el enfoque del archivo participativo está en la equidad y la colaboración: sólo a través de una perspectiva colectivista pueden los objetos volver a ser culturalmente relevantes⁵¹⁴; se trata de conseguir un modo conversacional, una situación transaccional en la que el aprendizaje, el efecto de la difusión del museo no es sólo una respuesta a un estímulo unidireccional⁵¹⁵. Este modo conversacional, basado en las decisiones compartidas entre diferentes agentes, ha sido propuesto por algunas autoras del ámbito de la conservación como Hélia Marçal como la forma más adecuada para evaluar y mantener los valores intangibles de los objetos patrimoniales. Habitualmente, como señaló Laurajane Smith, las decisiones de conservación se toman dentro de lo que se conoce como *authorised heritage discourse* o *discurso autorizado sobre el patrimonio*, basado en valores occidentales que

511 Frieling, «Storage and Space», 151.

512 José Luis Brea, «Online Communities: Comunidades Experimentales De Comunicación En La Diáspora Virtual», en *Over Here: International Perspectives on Art and Culture*, ed. Gerardo Mosquera y Jean Fisher, Documentary sources in contemporary art 6 (New York, NY, USA: New Museum of Contemporary Art/MIT Press, 2004).

513 Isto Huvila, «Participatory Archive: Towards Decentralised Curation, Radical User Orientation, and Broader Contextualisation of Records Management», *Archival Science* 8, n.º 1 (1 de marzo de 2008): 17-22, <https://doi.org/10.1007/s10502-008-9071-0>.

514 Sanchita Balachandran y Kelly Mchugh, «Respectful and Responsible Stewardship: Maintaining and Renewing the Cultural Relevance of Museum Collections», en *Preventative Conservation: Collection Storage*, ed. Lisa Elkin y Christopher A. Norris (Society for the Preservation of Natural History; American Institute for Conservation of Historic and Artistic Works; Smithsonian Institution; The George Washington University, 2019), 4.

515 George F. MacDonald y Stephen Alford, «The Museum as Information Utility», *Museum Management and Curatorship* 10, n.º 3 (septiembre de 1991): 310, <https://doi.org/10.1080/09647779109515282>.

relacionan el valor del patrimonio con su historia o monumentalidad entre otros conceptos⁵¹⁶. Sin embargo, defiende Marçal, si el contexto social en el que se sitúan los objetos patrimoniales es clave para su significado, una comunidad diversa de agentes que interactúen con éstos y definan sus valores debe ser, pese a las dificultades, el centro de la práctica de conservación⁵¹⁷; esta interacción puede darse por ejemplo en un sistema como el archivo participativo que propone Huvila. Así, en el archivo participativo, el público adopta un papel de agente dentro del ecosistema-museo que va más allá de la mera visita como destinatario, apropiándose del espacio institucional y conectando la acción con lo social⁵¹⁸.

Pese a su idoneidad en relación con las teorías presentadas en este capítulo y con el espíritu alternativo y colectivista del videoarte, es difícil encontrar ejemplos institucionales de este tipo de archivos. Se ha decidido por tanto destacar un caso especial en el ámbito del videoarte y de la preservación: el caso de UbuWeb⁵¹⁹ [Fig. 49]. Fundada en 1996, UbuWeb se define como “a pirate shadow library consisting of hundreds of thousands of freely downloadable avant-garde artifacts”⁵²⁰, compuesta mayoritariamente de audiovisuales apropiados de forma ilícita. A pesar de ello, la plataforma nunca ha sido denunciada, probablemente porque todo lo que se hace en UbuWeb es gratuito, no contiene anuncios y tampoco aceptan donaciones o financiación pública; el acceso es también libre y no existe forma de hacerse socio o abrir una cuenta. Además, la gestión, construcción y mantenimiento de la página la realizan voluntarios que creen en el acceso libre al conocimiento y en su función educativa. En palabras de su fundador, Kenneth Goldsmith:

UbuWeb is a human-driven work of sorting, curating, and archiving. In the end, the impulse to collect and gather is the impulse to preserve what we love and want to share, which became possible in new ways thanks to the web. By doing so, we write our own histories because—as demonstrated here in the case of obscure, challenging, and avant-garde materials—few are writing them for us. As the poet Charles Bernstein says, “I don’t have faith that mainstream interests will preserve protect and defend any of this work. For me, the activity of archiving allows it to exist. If we didn’t do this, it would be entirely lost. What would be preserved would be mainstream work, official verse culture. That is my work, organizing alternative forms of exchange. My goal is rather straightforward: Can you create spaces for cultural exchange outside of the dominant killing forces?”⁵²¹

516 Laurajane Smith, *Uses of Heritage* (Londres: Routledge, Taylor & Francis Group, 2006), 299, <http://www.dawsonera.com/depp/reader/protected/external/AbstractView/S9780203602263>; Rotaèche y González de Ubieta, *Ética y Crítica de la Conservación del Patrimonio Cultural*, 263-64.

517 Hélia Marçal, «Public Engagement Towards Sustainable Heritage Preservation», *Protection of Cultural Heritage*, n.º 8 (20 de diciembre de 2019): 185-210, <https://doi.org/10.35784/odk.1084>. heritage conservators are required to have not only a wide variety of technical but also social and human skills. The shift from a material-based conservation to an approach that focuses on subjects instead of objects (Muñoz Viñas, 2005, p. 147

518 Humberto Farias de Carvalho, «El conservador como gestor: posibilidad de acción política en la interfaz institucional» (Tesis Doctoral, Valencia, España, Universitat Politècnica de València, 2022), 75-76, <https://doi.org/10.4995/Thesis/10251/190097>

519 <https://www.ubu.com/resources/about.html>

520 “...una librería pirata consistente en cientos de miles de artefactos Avant-Garde descargables de forma gratuita”. Traducción propia. En: Kenneth Goldsmith, *Duchamp Is My Lawyer: The Polemics, Pragmatics, and Poetics of UbuWeb* (Nueva York: Columbia University Press, 2020), 11.

521 Traducción propia. En: *Ibid.*, 224.

//UbuWeb es un trabajo humano de clasificación, comisariado y archivo. Al final, el impulso de coleccionar y reunir es el impulso de preservar lo que amamos y queremos compartir, lo cual se hizo posible de nuevas maneras gracias a la web. Al hacerlo, escribimos nuestras propias historias porque -como se demuestra aquí en el caso de los materiales oscuros, desafiantes y vanguardistas- pocos las escriben por nosotros. Como dice el poeta Charles Bernstein, “no tengo fe en que los intereses de la corriente dominante preserven y defiendan nada de este trabajo. Para mí, la actividad de archivar permite que exista. Si no lo hiciéramos, se perdería por completo. Lo que se conservaría sería el trabajo de la corriente principal, la cultura oficial del verso. Ese es mi trabajo, organizar formas alternativas de intercambio. Mi objetivo es bastante sencillo: ¿Se pueden crear espacios de intercambio cultural al margen de las fuerzas de exterminio dominantes?”//

El resultado es “a purposely unstable library, a conflicted curation, an archive assembled by embracing the fragmented, the biased, the subjective, and the incomplete”⁵²².

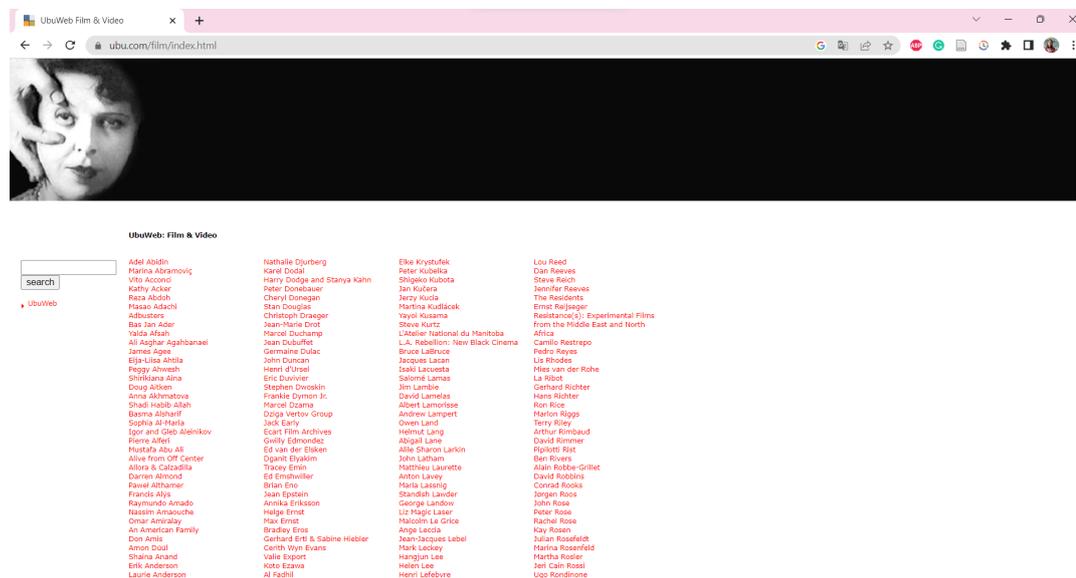


FIG. 49. SECCIÓN “FILM & VIDEO” EN UBUWEB

En lo que respecta al videoarte, la mayor parte de la colección proviene de un misterioso coleccionista al que Goldsmith apoda en su libro “videoartcollector”, un hombre de mediana edad de Arkansas al que Goldsmith conoció a través de otro servidor pirata, en este caso de cine. Tras comenzar una relación de correspondencia, el misterioso activista envió a Goldsmith varios discos duros que contenían su colección de videoarte, donde se incluía todo el catálogo de las grandes distribuidoras de los Estados Unidos, Electronic Arts Intermix y Video Data Bank. El coleccionista narra cómo, con el tiempo, artistas del video comenzaron a enviarle copias de sus obras, que deseaban distribuir de forma libre más allá de sus contratos con galerías, lo que no podían hacer de primera mano sin

522 “... una biblioteca deliberadamente inestable, un comisariado en conflicto, un archivo reunido al abrazar lo fragmentado, lo sesgado, lo subjetivo y lo incompleto” Traducción propia. En: *Ibid.*, 19.

afrontar represalias. Imbuido por un espíritu activista, “videoartcollector” cree que distribuir los videos en internet convierte el mundo en un lugar mejor, que está realizando un servicio público. En sus propias palabras:

I was the clearinghouse for most of the artist’s videos that were in circulation on the web. I digitized them and spread them throughout the internet. I would send them to anybody who wanted them. I would look for people looking for the works. [...] If you could get to this stuff, it would open your mind in ways that would change the way you see the world. I needed to get that to people at any cost. I wonder what it would be like if everybody had access to art... How different things might have turned for me if I had access to video art -and the internet- when I was younger.⁵²³

//Fui el centro de intercambio de la mayoría de los vídeos de artistas que circulaban por la red. Los digitalizaba y los difundía por Internet. Los enviaba a quien los quisiera. Buscaba a la gente que buscaba las obras. [...] Si pudieras acceder a este material, te abriría la mente de forma que cambiaría tu forma de ver el mundo. Necesitaba hacer llegar eso a la gente a cualquier precio. Me pregunto cómo sería si todo el mundo tuviera acceso al arte... Qué diferentes habrían sido las cosas para mí si hubiera tenido acceso al videoarte -y a Internet- cuando era más joven.//

UbuWeb se ha ganado una importante reputación en el mundo del videoarte, llegando incluso a encargarse de comisariar exhibiciones como la que realizaron para el Walter Reade Theater en Lincoln Center. En ese caso, Goldsmith se encargó de la selección de las piezas, a cambio, la institución sólo podía emplear los videos descargados de UbuWeb y no se cobraría entrada durante las proyecciones; para demostrar que UbuWeb no supone una amenaza real para las grandes distribuidoras, los archivos se exhibieron en la baja calidad que caracteriza a la página web⁵²⁴.

3.2.3. DEATH BY LAW: LA CUESTIÓN DE LOS DERECHOS DE AUTOR EN EL VIDEO-VIDEO

El caso de UbuWeb nos trae a la reflexión final de este capítulo, las dificultades que presenta la gestión de derechos de propiedad intelectual, un problema complejo que afecta de manera directa al acceso y la experiencia del usuario⁵²⁵. Nos referimos en concreto a lo que se conoce en el mundo anglosajón como el *copyright* —en el derecho español *derechos de autor*—, que engloba una serie de derechos relacionados con el acceso y el uso del material o el reconocimiento de la autoría entre otros.

La cuestión legal es el tercer riesgo que identificaban Richard Rinehart y Jon Ippolito en el caso de las obras con componentes tecnológicos:

523 Traducción propia. En Ibid., 89.

524 Ibid., 93.

525 Dentro de la propiedad intelectual se distinguen: propiedad industrial (aplicable a inventos, patentes, marcas, diseños y nombres), los derechos de autor o *copyright* (se aplican a la literatura, pintura, fotografía, escultura, diseño arquitectónico, software y vegetales genéticamente modificados) y los derechos conexos (relativos a intérpretes, productores y organismos de radiodifusión). En: Ministerio de Cultura, «Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual, regularizando, aclarando y armonizando las disposiciones legales vigentes sobre la materia.» (1996), <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-1996-8930>.

Laws in general, and copyright in particular, play a powerful role in the creation, acquisition, and collection of contemporary art. [...] Yet while the legal apparatus of copyright may enable forms of collecting that can live beyond the lifespan of the work's original material, the increasing intrusion of intellectual property into the cultural milieu of creativity can have indirect effects that restrict or prohibit access to works or their re-creations in the future.⁵²⁶

//Las leyes en general, y los derechos de autor en particular, desempeñan un poderoso papel en la creación, adquisición y colección de arte contemporáneo. [...] Sin embargo, aunque el aparato jurídico de los derechos de autor puede permitir formas de coleccionismo que perduren más allá de la vida útil del material original de la obra, la creciente intrusión de la propiedad intelectual en el entorno cultural de la creatividad puede tener efectos indirectos que restrinjan o prohíban el acceso a las obras o a sus recreaciones en el futuro.//

Tal como sostiene la UNESCO en su *Carta de la Preservación Digital*, los materiales audiovisuales conviven entre las expectativas y deberes públicos —el derecho de los usuarios al acceso de su propio patrimonio y la obligación de ciertas instituciones a coleccionar, preservar y exhibir estas obras— y los derechos privados —derechos de autor—⁵²⁷. UNESCO admite que el acceso permanente a este patrimonio ofrece mayores oportunidades para la creación, comunicación y puesta en común de conocimientos entre todos los pueblos⁵²⁸, y por tanto los derechos de autor deben permitir la aplicación de operaciones de preservación por parte de las instituciones responsables del patrimonio. El acceso, incluido dentro de estas operaciones, debe permitirse “dentro de restricciones razonables y sin causar perjuicio a su normal explotación”⁵²⁹; la cuestión reside, entonces en definir lo que debemos considerar como “restricciones razonables”.

En el caso concreto de una obra de video, los derechos de autor otorgan derechos exclusivos a la persona que produce un trabajo creativo como creador; de este modo, se trata de garantizar un beneficio económico a la labor creativa como incentivo para la producción de este tipo de obras, basado normalmente en el acceso controlado. En el ámbito español, la normativa vigente, promulgada en 1996, entiende tal derecho como un derecho personal del autor, que tiene capacidad para decidir sobre la reproducción, comunicación pública, distribución y transformación de su obra; con respecto a las excepciones, se permite la copia privada sin ánimo de lucro en el ámbito doméstico, sujeta a compensación económica al autor en algunos casos. Estos derechos permanecen durante toda la vida del autor y hasta 70 años después de su muerte o declaración de fallecimiento⁵³⁰.

526 Traducción propia. En: Rinehart y Ippolito, *Re-collection*, 141.

527 National Library of Australia, «Guidelines for the Preservation of Digital Heritage», 101.

528 Ibid., 12.

529 Ibid., 14.

530 Ministerio de Cultura, Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual, regularizando, aclarando y armonizando las disposiciones legales vigentes sobre la materia.

En el entorno del museo tradicional el control del uso de los archivos era relativamente sencillo, sin embargo, en la actualidad, la digitalización y las plataformas online suponen un reto para el control del acceso⁵³¹. Ante esta situación, es posible encontrar posturas muy diversas, desde las que abogan por el control técnico de la reproductibilidad, o las que pretenden una regulación a través de contratos con límite de ediciones, hasta las comunidades *copyleft*, que defienden la importancia del acceso a la información y a la cultura a través del acceso libre basado en prácticas educativas⁵³².

En el primer extremo, los organismos internacionales tratan de establecer legislaciones uniformes relativas a la propiedad intelectual, este es el caso por ejemplo de la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual, la *Directiva Europea sobre Derechos de Autor* o la *Digital Millenium Copyright Act* en los Estados Unidos, todas ellas de carácter restrictivo; además, se han creado sistemas anticopia que limitan el número de accesos al material protegido en cuestión⁵³³. En el ámbito del museo, el procedimiento más habitual ha sido lo que se conoce como “cultura de permisos”, un término que se utiliza para referirse a la práctica habitual del pago de permisos y licencias incluso para los usos básicos de las obras, cuando podrían emplearse las excepciones proporcionadas por las leyes de derechos de autor como el uso legítimo o el uso educativo, normalmente por la dificultad de comprender y aplicar las normas:

We are not confident making our audiovisual materials accessible online just yet as there are still so many unresolved issues around streaming, reuse, repurpose and copyrights. We need to more fully understand these before we can make decisions on what to put online, who have access, what kinds of use or repurpose is allowed and so on.” [...] “It can be really difficult to keep up with every standard and regulations out there that might be applicable [...]”⁵³⁴

//No tenemos confianza en hacer accesibles nuestros materiales audiovisuales en línea en este momento, ya que todavía existen muchos problemas sin resolver en torno a la transmisión, reutilización, cambio de propósito y derechos de autor. Necesitamos comprender más completamente estos aspectos antes de tomar decisiones sobre qué poner en línea, quién tiene acceso, qué tipos de uso o cambio de propósito se permiten, y así sucesivamente.” [...] “Puede ser realmente difícil mantenerse al día con todos los estándares y regulaciones que podrían ser aplicables en este sentido.”//

531 Robin Kerremans, «An Open Digital Archive for Audiovisual Heritage in Flanders: Snapshot of Legal Issues», en *E-Society 2010* (IADIS International Conference e-Society 2010, Oporto: IADIS, 2010), 234.

532 Ana Isabel Fernández Moreno, «La Singularidad del Procomún y los Museos» (Tesina de Máster, Granada, Universidad de Granada, 2011), 143, <https://doi.org/10.30827/Digibug.15679>.

533 Ibid., 150.

534 Traducción propia. En: Tra Kerremans, «An Open Digital Archive for Audiovisual Heritage in Flanders: Snapshot of Legal Issues», 234.

Esta reticencia se debe también al hecho de que los profesionales de museo se preocupan por mantener una buena relación con los artistas y sus herederos, por lo que prefieren evitar situaciones que puedan dañar esas relaciones; además, el pago de licencias forma también parte de la retribución justa a los artistas⁵³⁵. Sin embargo, esta práctica dificulta el acceso y eleva los costes, por lo que es de especial importancia para el ámbito del museo encontrar alternativas que no precaricen a los autores⁵³⁶.

Como respuesta a estas restricciones, han surgido en Internet numerosas comunidades piratas, de singular relevancia para la preservación de los objetos digitales y que mantienen redes alternativas de distribución de archivos ignorando las leyes de propiedad intelectual⁵³⁷. Estas personas independientes —como ocurría en el caso de UbuWeb—, crean y operan archivos abiertos y gratuitos donde comparten obras audiovisuales, basados en la proliferación y diseminación de copias en red y apoyados como hemos visto por los propios artistas en muchos casos. Por otro lado, es necesario señalar que los derechos de distribución no son irrenunciables —al contrario de los derechos morales—, por lo que los propios autores pueden decidir crear obras sin limitar los derechos de copia o distribución a través de las licencias conocidas como *creative commons*⁵³⁸. Este tipo de licencia —creada por la organización homónima fundada en 2001 por Lawrence Lessig, Hal Abelson y Eric Eldred— promueve el acceso a la cultura a la vez que garantiza el reconocimiento de la autoría de las obras y permiten a los autores decidir libremente los límites de sus derechos de propiedad intelectual en base a ciertos criterios —la atribución, la creación o no de obras derivadas, el uso comercial...—.

En el ámbito institucional la cuestión es más compleja. Como señala Ursula Frohne, los elevados costes de los derechos de autor hacen que las obras de este tipo sólo puedan exhibirse en las colecciones que cuentan con los recursos suficientes, en general grandes museos, frente a otras instituciones, como las educativas, que raramente tienen acceso a las obras. Si bien en las nuevas adquisiciones es posible negociar los límites de los derechos de autor, esto no es siempre así para obras que ya están en la colección o para autores que han fallecido, pero para los cuales aún no se han extinguido los derechos de distribución. Sin embargo, existe una solución aplicable a las obras de video en el ámbito del museo que permitiría crear archivos online en abierto: el uso legítimo o *fair use*, que consiste en el uso libre de copias para interés público⁵³⁹.

535 Rosemary Chandler, «Putting Fair Use on Display: Ending the Permissions Culture in the Museum Community», *Duke Law & Technology Review* 15, n.º 1 (14 de diciembre de 2016): 71.

536 Ibid., 61.

537 Abigail De Kosnik, «Piracy Is the Future of Culture», *Third Text* 34, n.º 1 (2 de enero de 2020): 3, <https://doi.org/10.1080/09528822.2019.1663687>.

538 Para más información al respecto recomendamos consultar Michele Boldrin y David K. Levine, *Against Intellectual Monopoly* (Cambridge: Cambridge University Press, 2010); Lawrence Lessig, *Free Culture: How Big Media Uses Technology and the Law to Lock down Culture and Control Creativity* (Nueva York: Penguin Press, 2004).

539 Erwin Verbruggen et al., «Research on Online Publication of Audiovisual Heritage in Europe», EUscreenXL, the Pan-European Audiovisual Aggregator for Europeana, 2014, 45.

El concepto de uso legítimo, cuyas raíces se encuentran en la jurisprudencia anglosajona, tiene una larga trayectoria, y aparece por primera vez de forma explícita en el año 1841 en los Estados Unidos, en la resolución de un caso judicial relativo a la reproducción de parte de un libro en una obra nueva; por el carácter esencial de este contenido, el acusado fue absuelto del delito contra la propiedad intelectual, considerando el juez que la reproducción era de interés y valor para el público. La codificación del derecho de uso legítimo llegaría a ese país en el año 1976, concretamente en la sección 107 del *Copyright Act* donde se determina el derecho de reproducción, transformación, copia y exhibición para la crítica, comentario y enseñanza siempre que el propósito de su uso no sea comercial⁵⁴⁰:

No obstante las previsiones de las secciones 106 y 106^a [derechos patrimoniales exclusivos y morales de paternidad e integridad sobre las artes visuales, respectivamente], el uso leal de una obra protegida por el derecho de autor, incluyendo el uso por reproducción en copias o discos sonoros o mediante cualquier otro medio especificado en tal sección, para propósitos tales como la crítica, comentarios, reporte de noticias, enseñanza (incluyendo múltiples copias para el uso de la clase), becas o investigación, no es una infracción al derecho de autor. Para determinar si el uso hecho de una obra en un caso particular es un uso leal, los factores a ser considerados deben incluir: (1) El propósito o carácter del uso, incluyendo si el mismo es de naturaleza comercial o si tiene un propósito educacional sin fines de lucro;(2) La naturaleza de la obra objeto de protección;(3) La cantidad y sustancia de la porción usada en relación con la obra como un todo; y (4) El efecto de tal uso sobre el mercado potencial o el valor de la obra. El hecho de que la obra sea inédita no impedirá en sí mismo considerar un uso leal, si tal consideración está hecha sobre los factores arriba mencionados.⁵⁴¹

En el ámbito de los archivos culturales online, la aplicación de esta doctrina ha dado pie a varios conflictos jurídicos en los últimos años. Uno de los casos más paradigmáticos es por ejemplo *Authors Guild v. Google Inc.*, cuya disputa tardó casi diez años en resolverse. En el año 2005, la Sociedad de Autores de Estados Unidos demandó a la empresa Google, considerando que el proyecto *Google's Library Project* —en el que se crearon copias digitales de millones de libros y que permitía la búsqueda por palabras de los usuarios— iba en contra de los derechos de los autores, que no habían consentido la digitalización y publicación de sus obras en internet⁵⁴². El proyecto de Google se había llevado a cabo en colaboración con las mayores bibliotecas del mundo, que obtenían a cambio las copias digitales de los libros con el compromiso de no utilizarlas con fines comerciales, favoreciendo claramente la preservación de las obras físicas; dado que el acceso online era limitado —sólo podían consultarse secciones concretas de las obras—, el proyecto se consideró un caso de uso legítimo.

540 Juan Fernando Córdoba y Juan Carlos Martínez Salcedo, *Encrucijadas del Derecho de Autor* (Chía: Universidad de La Sabana, 2018), 120, <https://elibro.net/es/ereader/upv/116728>.

541 Ricardo Antequera Parilli, «El “Fair Use” Estadounidense. Influencia en una Sentencia Española», CERLALC, 2010, <https://cerlalc.org/jurisprudence/el-fair-use-estadounidense-influencia-en-una-sentencia-espanola-critica/>.

542 Varsha Mangal, «Is Fair Use Actually Fair? Analyzing Fair Use and the Potential For Compulsory Licensing in Authors Guild v. Google», *North Carolina Journal of Law & Technology* 17, n.º 5 (2016): 8.

Otro ejemplo interesante sería el caso *Kelly v. Arriba Soft Corp*, en el que el fotógrafo Leslie A. Kelly demandó a un motor de búsqueda de imágenes por crear vistas en miniatura de baja calidad, conocidas como *thumbnail*, de las imágenes de su página web personal que se encontraban a la venta. Dado que el uso no era comercial, la utilización de las imágenes se consideró por parte del tribunal como transformativa, “para catalogar y facilitar el acceso”, frente al valor artístico de la página web del fotógrafo⁵⁴³.

En relación con el video y otras artes visuales, algunas instituciones han publicado en los últimos años guías de buenas prácticas en torno al uso legítimo, de entre las que destaca el *Code of Best Practices in Fair Use for Online Video*, publicado en 2008 por el Center for Social Media de la School of Communication American University, y dirigido especialmente a los colectivos creativos que publican sus obras en Internet, para las cuales emplean material audiovisual ajeno. Y el *Code of Best Practices in Fair Use for the Visual Arts*, publicado en 2015 por la College Art Association, que menciona el acceso online como la quinta aplicación del uso legítimo:

Online access resulting from digitization of these collections greatly expands their utility for scholars, students, artists, and the public; it also contributes to the protection of the information they contain against theft, disaster, and decay. Memory institutions and their staffs may invoke fair use to create digital preservation copies and to enable digital access to copyrighted materials in their collections and to make those collections available online, with appropriate search tools, subject to the following limitations:

- Material made available online should be redacted to protect the privacy and other noncopyright interests of third parties, in accordance with prevailing professional standards.
- Visitors to the site should be informed that the materials they access are provided for their personal and/or scholarly use, and that they are responsible for obtaining any copyright permissions that may be required for their own further uses of that material. Institutions should prominently offer such users a point of contact for further information and correspondence and they should respond promptly to user complaints, corrections, and questions.
- When provided, downloadable images provided online should be suitable in size and resolution for full-screen projection or display on a personal computer or mobile device, but generally not larger.
- Materials made available should be accompanied by attribution as is customary in the field, to the extent possible.
- Items should be augmented with all appropriate and reasonably available metadata.⁵⁴⁴

543 Andrew Berger, «Is This Legal Alchemy: When a Copy of Another’s Work May become Transformative for Fair Use Purposes», *Entertainment and Sports Lawyer* 27 (2010 de 2009): 22.

544 Traducción propia. En: College Art Association, *Code of Best Practices in Fair Use for the Visual Arts* (Nueva York: College Art Association, 2015), 13, <https://www.collegeart.org/pdf/fair-use/best-practices-fair-use-visual-arts.pdf>.

//El acceso en línea resultante de la digitalización de estas colecciones amplía enormemente su utilidad para académicos, estudiantes, artistas y el público en general; también contribuye a la protección de la información que contienen contra robos, desastres y deterioro. Las instituciones de la memoria y su personal pueden invocar el uso leal para crear copias digitales de preservación y permitir el acceso digital a los materiales protegidos por derechos de autor de sus colecciones, así como para poner dichas colecciones a disposición en línea, con las herramientas de búsqueda adecuadas, con las siguientes limitaciones:

- El material disponible en línea debe redactarse para proteger la intimidad y otros intereses de terceros ajenos a los derechos de autor, de conformidad con las normas profesionales vigentes.
- Los visitantes del sitio deben ser informados de que los materiales a los que acceden se proporcionan para su uso personal y/o académico, y de que son responsables de obtener los permisos de derechos de autor que puedan ser necesarios para sus propios usos posteriores de ese material. n Las instituciones deben ofrecer de forma destacada a dichos usuarios un punto de contacto para obtener más información y correspondencia, y deben responder con prontitud a las quejas, correcciones y preguntas de los usuarios.
- Cuando se faciliten, las imágenes descargables que se proporcionen en línea deberán tener un tamaño y una resolución adecuados para su proyección a pantalla completa o su visualización en un ordenador personal o dispositivo móvil, pero generalmente no mayores.
- En la medida de lo posible, los materiales que se pongan a disposición deberán ir acompañados de la atribución habitual en la materia.
- Los artículos deben completarse con todos los metadatos apropiados y razonablemente disponibles.//

Dentro del ámbito de la Unión Europea, el uso legítimo aparece reflejado en la Directiva 2001/29/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, de 22 de mayo de 2001, relativa a la armonización de determinados aspectos de los derechos de autor y derechos afines a los derechos de autor en la sociedad de la información.

En la que se establece que los Estados Miembros podrán establecer excepciones a los derechos de reproducción en los siguientes casos:

2. Los Estados miembros podrán establecer excepciones o limitaciones al derecho de reproducción contemplado en el artículo 2 en los siguientes casos:
 - c) en relación con actos específicos de reproducción efectuados por bibliotecas, centros de enseñanza o museos accesibles al público, o por archivos, que no tengan intención de obtener un beneficio económico o comercial directo o indirecto;
3. Los Estados miembros podrán establecer excepciones o limitaciones a los derechos a que se refieren los artículos 2 y 3 en los siguientes casos:

a) cuando el uso tenga únicamente por objeto la ilustración con fines educativos o de investigación científica, siempre que, salvo en los casos en que resulte imposible, se indique la fuente, con inclusión del nombre del autor, y en la medida en que esté justificado por la finalidad no comercial perseguida.⁵⁴⁵

En relación con esta doctrina, destaca en España, la sentencia del Tribunal Supremo STS, n.º 172/2012, de 3 de abril de 2012, donde se establece lo siguiente:

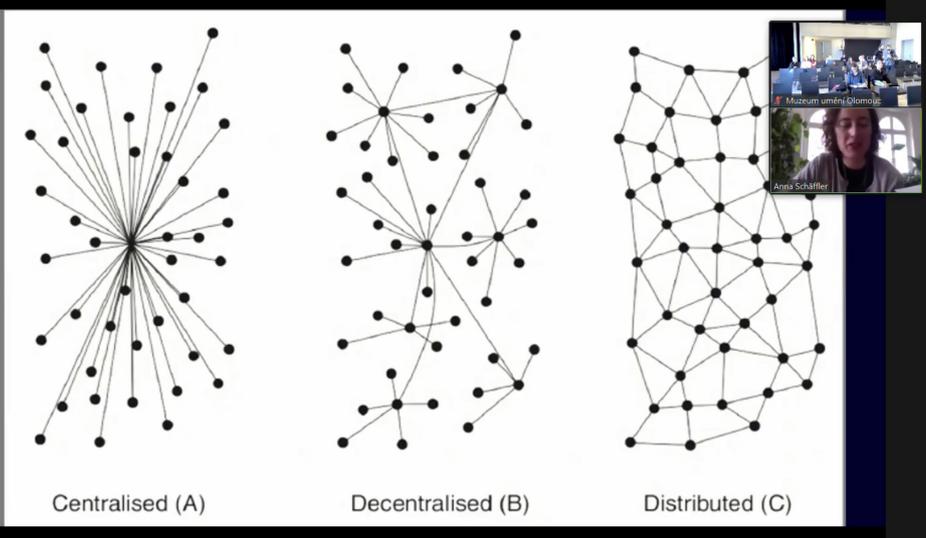
Lo que en el ámbito anglosajón es la doctrina del fair use debería guiar nuestra interpretación del alcance de la protección de los derechos de propiedad intelectual, que en ningún caso pueden configurarse como derechos absolutos, y sus límites. En última instancia, se trata de trasladar a la esfera de la propiedad intelectual lo que el ius usus inoqui ha sido para la propiedad mobiliaria e inmobiliaria, un límite natural del derecho de propiedad, que opera sobre todo al interpretar el alcance de su protección para evitar extralimitaciones absurdas. [...] De este modo, para analizar el presente caso deberíamos atender a circunstancias tales como: la finalidad y el carácter del uso ...; la cantidad y sustancialidad de la parte reproducida y exhibida en relación con el conjunto de la obra ...; y el efecto sobre el mercado potencial y el valor de la obra...⁵⁴⁶

La aplicación del uso legítimo para la exhibición de obras de video por parte de las instituciones museísticas, por tanto, parece posible. Sin embargo, por el momento, la falta de regulación explícita en España y los pocos casos resueltos dificultan su aplicación, por lo que incluir el permiso expreso del autor en los contratos de adquisición o cesión parece ser la opción más realista y es la práctica más habitual en los archivos de video-online estudiados. La cuestión del uso legítimo, no obstante, debería ser explorada de forma más amplia por las instituciones españolas, especialmente en el caso del videoarte y su exhibición online; así, *perhaps we can create a niche that resembles that space of video art and artists have fought to preserve*⁵⁴⁷.

545 «Directiva 2001/29/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, de 22 de mayo de 2001, relativa a la armonización de determinados aspectos de los derechos de autor y derechos afines a los derechos de autor en la sociedad de la información.», Pub. L. No. DOUE-L-2001-81549, accedido 23 de diciembre de 2022, <https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=DOUE-L-2001-81549>.

546 «STS 172-2012, 3 de Abril de 2012», vLex, accedido 28 de diciembre de 2022, <https://vlex.es/vid/-438050238>.

547 «...quizá podamos crear un nicho que se parezca a ese espacio del videoarte que los artistas han luchado por preservar.» Traducción propia. En: Robert Riley et al., «The Artist's Perspective», en *PLAYBACK 1996* (BAVC, 1996), <https://cool.culturalheritage.org/byorg/bavc/pb96/transc/pt1b.html>.



Centralised (A)

Decentralised (B)

Distributed (C)

EL MUSEO DE ARTE CONTEMPORÁNEO DEL FUTURO QUIZÁ DEBA DEJAR DE DENOMINARSE MUSEO PARA PODER SER MÁS LIBRE Y EFICAZ

MIKEL ROTAECHE, 2011 P274

Olomouc Museum of Art & CEAD.space
Invite you to

► New Media Museums Colloquium: Collecting and Preserving Media Arts

24 – 25 March 2022
Olomouc Museum of Art
Archdiocesan Museum
Mozarteum Hall
Václavské náměstí 811
Olomouc, CZ



“IT WAS REALLY AN ALMOST EUPHORIC TIME TO BE AN ARTIST. BEFORE THAT, YOU KNOW, YOU WERE MAKING WORK AND KISSING THE ASSES OF GALLERISTS AND HOPING TO GOD THAT YOU WOULD EVER SHOW YOUR WORK IN A MUSEUM. AND MAYBE, MAYBE THEY WOULD EVER SHOW YOUR WORK IN A MUSEUM. AND MAYBE, MAYBE THEY WOULD BUY A PIECE OF YOURS. AND THE INTERNET CAME ALONG AND WAS LIKE FUCK ALL THAT! “I’M JUST GONNA MAKE MY WORK, PUT IT ON THE INTERNET, AND PEOPLE WILL SEE IT, AND YOU KNOW WHAT, LIKE TEN THOUSAND TIMES MORE PEOPLE WILL SEE IT THAN WOULD EVER VISIT THE GALLERY, SO FUCK YOU” THERE WAS A VERY OPTIMISTIC FEELING AMONG ARTISTS, THAT THEY COULD CONTROL THEIR OWN CREATIVE LIVES.”

MICHAEL SAMYN, NAA 2019, 50

CAPITALISM TENDS TO WORK AGAINST DIGITAL PRESERVATION

DE KOSNIK, 2020, 7

BY MOVING FROM MANAGING LIFETIMES TO MANAGING LIFE-EXPERIENCES, CONSERVATORS WOULD BE LIBERATED TO WORK WITH COLLECTIONS THAT ARE INTRINSICALLY EPHEMERAL. (HENDERSON, 2020, 207)

4. ANÁLISIS DE PLATAFORMAS DE VIDEOARTE ONLINE

4.1. CASOS DE ESTUDIO

En el anterior capítulo, se establecieron tres tipos de espacios online para la exhibición de video-video —el museo en streaming, el repositorio y el archivo participativo— que se diferencian entre sí por razón del nivel de participación y acceso de los usuarios. Por recordarlo brevemente, el museo en streaming sería una página web, normalmente gestionada por una institución o distribuidora, que ofrece a los usuarios contenido comisariado y concreto; en el caso del repositorio, una o varias instituciones ofrecen su contenido en una página web que tiene aspecto y funcionamiento de base de datos, permitiendo al usuario realizar búsquedas dentro de un catálogo general. En el último caso, el archivo participativo, son los propios usuarios los que seleccionan y ofrecen el contenido, realizando una gestión compartida y participando en la creación de metadatos, lo que dificulta que se desarrollen dentro de las instituciones. Durante y después de la realización de esta categorización, se exploraron varios casos de estudio procedentes de diferentes países y tipos de agentes —colecciones privadas, colecciones públicas, distribuidoras *and everything in between*—, analizando su pertinencia a cada uno de los tipos planteados según el número de obras accesibles, el alcance del acceso y los modos de interacción y participación. En el estudio se incluyeron un total de once casos, cuatro de los cuales se han tratado ya en el capítulo anterior por ser paradigmáticos y por su utilidad como ejemplos (Watch & Chill, imai, Europeana, y UbuWeb). Los restantes pertenecen a seis países diferentes —Argentina, Alemania, Corea del Sur, España, Estados Unidos, y Países Bajos—, ordenadas por orden cronológico y seleccionadas a partir de los siguientes criterios: fácil acceso y relevancia de sus colecciones. El Archivo ARES, por su especial relación con esta investigación será objeto de un apartado exclusivo.

4.1.1. ELECTRONIC ARTS INTERMIX

En el capítulo uno de la presente Tesis Doctoral, abordamos la institucionalización del video, destacando algunas organizaciones pioneras en los Estados Unidos entre las cuales figuraba Electronic Arts Intermix (EAI)⁵⁴⁸, una de las grandes distribuidoras de videoarte a nivel internacional que tiene una importante presencia online.

La página web de EAI se compone de diferentes recursos relacionados con la institución y sus servicios. A través de su catálogo online [Fig. 50], cuya estructura se corresponde con el segundo tipo identificado en el capítulo anterior, el repositorio, la institución ofrece acceso a unas 3000 obras de video de 175 artistas, tanto pioneros como emergentes, si bien sólo permite la visualización de fragmentos cortos de las obras por motivos de derechos de autor.

548 <https://www.eai.org/>

De acuerdo con su página web, en el año 2009 —como parte de su proyecto continuo de digitalización— EAI estableció en su sede una sala de visionado *in situ* de acceso gratuito, que permite a los visitantes —entre los que mencionan estudiantes, comisarios y educadores— acceder e investigar unos 4000 videos⁵⁴⁹; con la crisis del COVID-19 en 2020, este servicio se suprimió, en la actualidad no está claro si la sala permanece abierta. Paralelamente, en 2018 la institución puso en marcha el *EAI's Educational Streaming Service*, un servicio bajo suscripción de pago que permite el uso de las obras del archivo en alta resolución con fines educativos⁵⁵⁰.

Encontramos también partes de la web de EAI que se corresponden con el primer modo, el museo en *streaming*, este es el primero de varios casos en los que una institución presenta características intermedias entre varias configuraciones. En los últimos años, como parte de la sección *Public Programs* [Fig. 51], la institución ha llevado a cabo algunas exhibiciones online, tanto individuales, como es el caso de las dos exhibiciones online más recientes *Full Disclosure: Selected Video-Performances by Anthony Ramos, 1972-75*⁵⁵¹ [Fig. 52] y *(Mis)Reading the Image: Selections by Darrin Martin*⁵⁵², como colectivas, para dar a conocer nuevas adquisiciones y obras en distribución, como en el caso de *Maintaining Clarity: Recent Works in Distribution*⁵⁵³. En el momento de redacción de esta investigación, estas exhibiciones online se encontraban accesibles, permitiendo el visionado en alta definición de las obras, a pesar de haber pasado la fecha límite de acceso según la descripción de la institución.

Paralelamente a las obras *per se*, EAI ofrece el acceso online a materiales de archivo —documentación, catálogos...—, que contextualizan el surgimiento e historia del video como movimiento artístico, destaca a este respecto la sección *Kinetic History: The EAI Archives Online*, una colección digital creada en 2001 con motivo del treinta aniversario de la institución, que ofrece acceso a documentación relacionada con las primeras exhibiciones de EAI, con especial énfasis en *TV as a Creative Medium* (1969). En palabras de la institución:

This project expands our goals of access, education and preservation. By making rare contextual information and materials on the artists, their works, and the history of the medium widely available, the project contributes to the public's understanding and knowledge of the media arts.⁵⁵⁴

//Este Proyecto expande nuestros objetivos de acceso, educación y preservación. Al hacer disponible material contextual poco habitual e información sobre los artistas, su obra y la historia del medio, el proyecto contribuye a la comprensión del público y el conocimiento sobre el arte de los medios.//

549 «Viewing Room», Electronic Arts Intermix, accedido 29 de mayo de 2023, <https://www.eai.org/webpages/43>.

550 *EAI Work Sample: Educational Streaming Service (ESS)*, 2018, <https://vimeo.com/280781756>.

551 <https://fulldisclosure.eai.org/>

552 <https://misreading.eai.org/>

553 <https://clarity.eai.org/>

554 Traducción propia. En: Frohne, Schieren, y Guiton, »*Present Continuous Past(s)*«, 195.

Además, en 2005, la organización publicó una guía online con indicaciones para la exhibición y colección de arte de los nuevos medios, que ofrece información especializada sobre buenas prácticas y protocolos estándar en relación con preservación de formatos de video o gestión de derechos de autor y contratos de adquisición⁵⁵⁵.

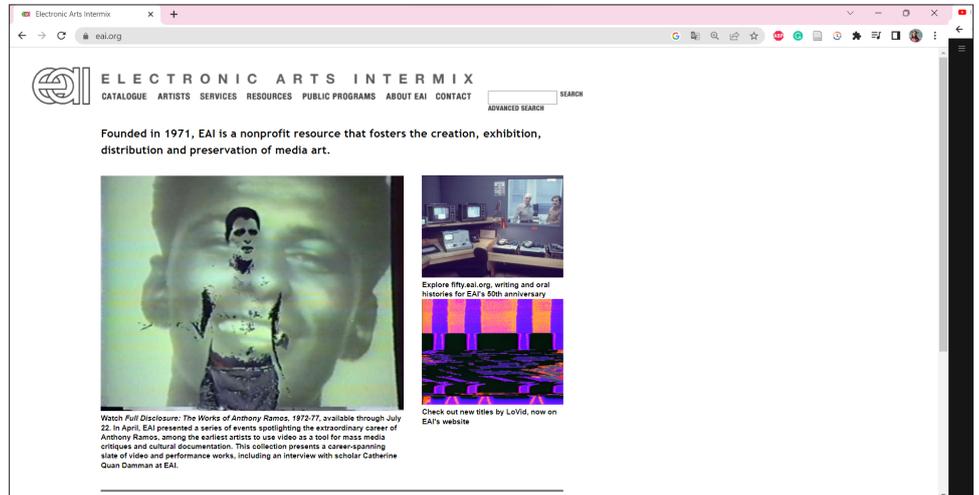


FIG. 50. PÁGINA DE INICIO DE WWW.EAI.ORG



FIG. 51. PROGRAMAS PÚBLICOS EN WWW.EAI.ORG

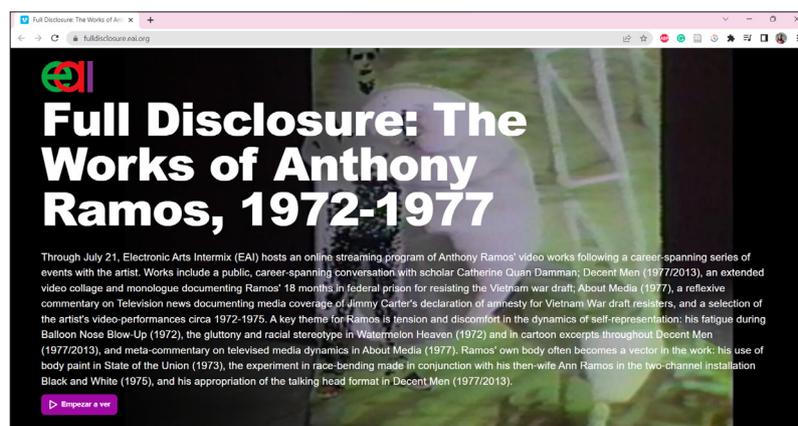


FIG. 52. EJEMPLO DE PROGRAMA PÚBLICO

4.1.2. LI-MA PLATFORM FOR MEDIA ART

En el ámbito europeo, destaca otra institución de la que también se ha hecho mención anteriormente, LI-MA Platform for Media Art⁵⁵⁶, una entidad holandesa que preserva, gestiona y distribuye obras de videoarte, instalaciones y *net.art* de gran parte de los museos holandeses, así como varias colecciones privadas y artistas de renombre⁵⁵⁷.

La actual plataforma LI-MA fue fundada en el año 2013, pero su historia se remonta a finales de los años setenta, concretamente a 1978, cuando el productor televisivo René Coelho funda la videogalería MonteVideo en los bajos de su propia casa en Ámsterdam, con la intención de ofrecer un lugar de experimentación creativa y exhibición a los artistas pioneros del video, cuando el medio aún no era aceptado en las instituciones tradicionales⁵⁵⁸. En sus inicios, MonteVideo no era más que un estudio privado con equipamiento audiovisual, documentación y un pequeño espacio de exhibición, sin embargo, se convertiría rápidamente en un espacio de encuentro para artistas de reconocido prestigio como Bill Viola, Gary Hill o Steina y Woody Vasulka⁵⁵⁹; MonteVideo organiza su propia colección de videos que distribuía a otros espacios e instituciones. Durante estos primeros años, la organización no recibía ningún tipo de apoyo institucional, por lo que en 1980 Coelho decidió convertirlo en una fundación, en la que participaban personas de diversas ocupaciones, incluyendo compañías tecnológicas, que donaban los equipos de video más avanzados de la época, lo que convirtió la galería en un espacio especializado que no sólo prestaba sus medios a los artistas, sino también a instituciones museísticas⁵⁶⁰.

Ante este éxito, y por la creciente relevancia en el panorama artístico de la institución, la galería recibiría durante los siguientes seis años ayudas públicas, lo que permitió realizar exhibiciones y participar en festivales de forma habitual; sin embargo, las ayudas finalizarían en 1986, abocando a MonteVideo a regresar a su localización original, la casa del fundador. Pese a estas dificultades, Coelho realizaría en los próximos años varias exhibiciones de éxito, como la exhibición itinerante *Imago, Fin de Siècle in Dutch Contemporary Art* (1990), que marcó el principio de un nuevo rol para la institución, pionera en la preservación de videoarte en el país⁵⁶¹. Finalmente, en 1993 MonteVideo se fusionó con otra organización relacionada con el video, Time Based Arts, creando el Netherlands Media Art Institute —también conocido como NIMk—, que se transformaría en 2013 en LI-MA Platform for Media Art.

556 <https://www.li-ma.nl/lima/>

557 Susan Aasman y Tom Slootweg, «Hybride Beheer van een Hybride Medium: Over de Rol van Het Lima in Het Behoud van Videokunst in een Gesprek met Gaby Wijers», *TMG Journal for Media History* 20, n.º 1 (26 de junio de 2017): 157-63, <https://doi.org/10.18146/2213-7653.2017.287>.

558 Giannachi, *Histories of Performance Documentation*, 66.

559 Lovink y Somers Miles, *Video Vortex Reader II*, 108.

560 Ben Fino Radin, «Gaby Wijers», *Art and Obsolescence*, s. f., <https://www.artandobsolescence.com/episodes/041-gaby-wijers>.

561 Sanneke Huisman y Marga van Mechelen, eds., *A Critical History Of Media Art In The Netherlands* (Prinsenbeek: Jap Sam Books, 2020), 145.

Además de la promoción y distribución de obras de videoarte, la actual plataforma LI-MA es uno de los centros de preservación audiovisual más destacados de Europa, con una colección de más de 2000 obras de 500 artistas⁵⁶². Los artistas son la pieza central de la práctica en LI-MA, que gestiona los archivos de artistas de gran relevancia para el videoarte como Marina Abramovic o Nan Hoover; a este respecto, la organización lleva a cabo la digitalización, distribución y almacenamiento —físico y digital— de las obras con un claro énfasis en el acceso para asegurar un futuro cultural sostenible⁵⁶³.

La presencia online de la institución se inicia en los años noventa, con proyectos de digitalización dirigidos a ofrecer acceso en línea a la colección —entonces de NIMk— “para hacer el arte multimedia tan visible y accesible posible, enfatizar su importancia y facilitar la investigación y educación”⁵⁶⁴. Entre 2002 y 2005 se llevó a cabo el proyecto *Content in Context*, a través del cual se creó el catálogo online [Fig. 53], una versión conectada y actualizada diariamente con los datos del servidor interno de la institución; desde entonces, los usuarios pueden acceder a información y búsquedas dentro del repositorio virtual y visualizar las obras en fragmentos de treinta segundos —igual que en EAI—. Pese a las dificultades relacionadas con los derechos de autor, la institución declaraba en 2005 su intención de ofrecer acceso completo a las obras a determinados agentes:

Thus, in the future high quality, full length, full screen viewing of the collection, with immediate handling of administrative matters and payment of royalties will be offered to educational institutions, artists, museums, festivals, curators and other interested parties. Through this the availability and accessibility of the cultural heritage of media art and the reputation and name recognition of the Netherlands Media Institute will both be increased. Moreover, such service will attract a new, international audience.⁵⁶⁵

//De este modo, en el futuro se ofrecerá a instituciones educativas, artistas, museos, festivales, conservadores y otras partes interesadas la posibilidad de ver la colección en pantalla completa, con una alta calidad y una gestión inmediata de los asuntos administrativos y el pago de los derechos de autor. De este modo, aumentará la disponibilidad y accesibilidad del patrimonio cultural del arte mediático y la reputación y el reconocimiento del Instituto Neerlandés de Medios de Comunicación. Además, este servicio atraerá a un público internacional nuevo.//

Seguidamente, entre 2007 y 2009, se llevó a cabo un segundo proyecto de digitalización, *Play Out*, con el objetivo de consolidar el contenido generado anteriormente y hacerlo accesible, ampliando su catálogo con obras de otras instituciones afines en Países Bajos.

562 Lovink y Somers Miles, *Video Vortex Reader II*, 108-9.

563 «Lima New Platform for Media Art», Waag (Waag, 21 de diciembre de 2012), <https://waag.org/en/article/lima-new-platform-media-art>.

564 Traducción propia. En: Sandra Fauconnier, «Video Art Distribution in the Era of Online Video», en *Video Vortex Reader II: Moving Images Beyond Youtube*, ed. Geert Lovink y Rachel Somers Miles (Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2011), 110.

565 Traducción propia. En: Gaby Wijers, «Context in Content: New Technologies for Distribution», End Report (Amsterdam: NIMk, 2005), 13, <http://nimk.nl/eng/content-in-context-publication>.

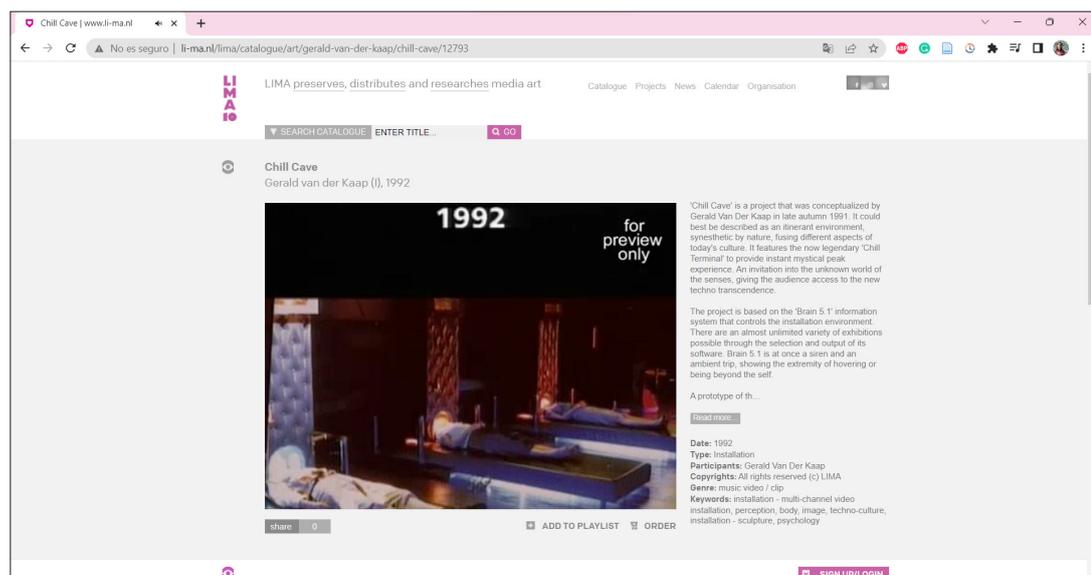


FIG. 53. VISUALIZACIÓN DE UNA OBRA EN LA WEB WWW.LI-MA.NL

Sin embargo, hasta la fecha, la actual plataforma LI-MA mantiene la estructura del catálogo online de NIMk y no permite la visualización completa de las obras en línea —en caso de estar interesado en ver la totalidad del archivo cualquier usuario puede acudir a la sede física de la institución y visualizar las obras de forma gratuita—. Esto ocurre en parte por la diversidad de opiniones de los artistas a los que distribuyen, y la complejidad de la gestión que supondría pagar los derechos de distribución online; cuando se les consultó por la posibilidad de ofrecer sus obras en abierto, muchos de los artistas declararon su preocupación ante la posibilidad de que los usuarios realizasen descargas o copias de baja calidad que circularan de forma incontrolada en internet⁵⁶⁶.

Paralelamente, LI-MA participa también en repositorios interinstitucionales, como es el caso de *Europeana*, siendo una de las instituciones participantes en el proyecto europeo *Digitising Contemporary Art* (2011-2013) dirigido a la digitalización de obras de arte realizadas después de 1945⁵⁶⁷, cuyo resultado fue una colección digital de alta resolución de más de 25.000 obras, incluyendo videos⁵⁶⁸. La participación en el proyecto estuvo motivada por la “baja representación de arte contemporáneo presente en *Europeana*, especialmente de arte multimedia”⁵⁶⁹, para remediar esta situación, LI-MA decidió incluir el total de su colección en el proyecto⁵⁷⁰. De acuerdo con el informe final del proyecto,

566 Fauconnier, «Video Art Distribution in the Era of Online Video», 116.

567 Comisión Europea, «Digitising Contemporary Art Project», CORDIS Resultados de investigaciones de la UE, 2011, <https://cordis.europa.eu/project/id/270927/es>.

568 Ibid.

569 Barbara Dierickx, «D2.3 Overview of content digitised and delivered to Europeana by the end of the project», Deliverable, DCA (European Commission, 2013), 9, <https://pro.europeana.eu/project/dca>.

570 Ibid.

aproximadamente el 25% de los fondos digitalizados eran obras de videoarte, un total de 8773⁵⁷¹, de las cuales 500 pertenecían a los fondos de LI-MA⁵⁷²; no queda claro cuántas de estas obras se hicieron accesibles en *Europeana*.

Finalmente, destacar que la presencia online de LI-MA se ha expandido en los últimos años, a través del proyecto *Media art on Wikipedia* —un proyecto colaborativo con otras instituciones holandesas de referencia como el Stedelijk Museum o el Van Abbemuseum— que pretende facilitar el conocimiento del arte de los nuevos medios a través de internet generando información de calidad académica sobre artistas y colecciones en Wikipedia⁵⁷³. Además, el proyecto pone especial énfasis en la accesibilidad de los metadatos, facilitando la búsqueda de contenido relevante para el usuario, especialmente a través de su nueva página web *mediakunst.net*⁵⁷⁴, lanzada a principios de 2023, un catálogo conjunto de las instituciones participantes —de nuevo solo con visualización limitada de las obras [Fig. 54]—.

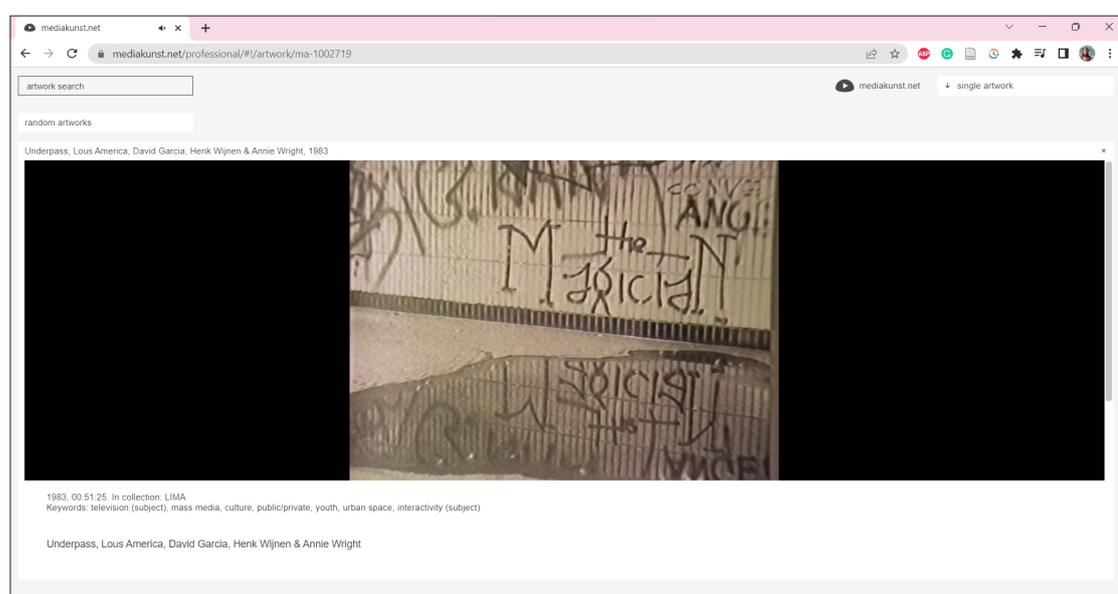


FIG. 54. VISUALIZACIÓN DE UNA OBRA EN LA WEB WWW.MEDIAKUNST.NET

571 Ibid., 23.

572 Gaby Wijers, «The Digitisation of Media Artworks by Elsa Stansfield and Madelon Hooykaas», *Digitising Contemporary Art*, 27 de mayo de 2015, https://web.archive.org/web/20150527210312/http://www.dca-project.eu/documentation/detail/the_digitisation_of_media_artworks_by_elsa_stansfield_and_madelon_hooykaas.

573 «Lancing Project Mediakunst op Wikipedia», DEN Kennisinstituut cultuur & digitale transformatie, 2021, <https://web.archive.org/web/20220307212321/https://www.den.nl/actueel/nieuws/1137/lancing-project-mediakunst-op-wikipedia>.

574 <https://mediakunst.net/professional/#/>

4.1.3. HAMACA

La distribuidora española HAMACA⁵⁷⁵ también fue objeto de mención en el capítulo uno de la presente Tesis Doctoral, y supone uno de los ejemplos más importantes de plataformas online a nivel nacional. En concreto, el archivo HAMACA se crea en 2005 y cuenta en la actualidad con un catálogo de más de mil obras, a las que se añaden bianualmente nuevas piezas seleccionadas por un jurado profesional —en la última convocatoria general en el año 2022 se adquirieron 31 obras nuevas, del total de 341 presentadas⁵⁷⁶—.

El archivo online de HAMACA aparece en el año 2007 y se compone, a fecha de realización de esta investigación, de 1265 obras en su repositorio digital [Fig. 55, 56], cuya navegación resulta especialmente atractiva al usuario, pues permite búsquedas por autor, año de producción y palabras claves entre otros criterios, con el objetivo de “crear un espacio para la producción del conocimiento y fomentar los procesos de investigación y de educación”⁵⁷⁷; sin embargo, al igual que ocurría con las anteriores iniciativas, en la mayoría de los casos las obras no pueden verse al completo.

Además, se ofrecen al usuario *packs* o colecciones —de nuevo podríamos encajar esta parte de la web en la idea de museo en *streaming*— que reúnen obras por temáticas, a modo de programaciones comisariadas por conocidas figuras relacionadas con el video como Eugeni Bonet. Una de estas colecciones resulta de especial importancia, *Apología/Antología: Recorridos por el vídeo en el contexto español*⁵⁷⁸, resultado de una investigación en colaboración con Tabakalera y la UPV/EHU, que se materializa en una página web propia a modo de archivo abierto con 250 obras de video, una compilación de artistas y lenguajes a nivel nacional. En este proyecto se hace especial énfasis en la disolución de la narrativa que mencionaba Manovich, en utilizar el espacio virtual para visibilizar los diálogos y conexiones entre obras sin imponer una autoridad determinada; según su página web:

Apología/Antología es un espacio virtual que contiene 250 obras de libre acceso y que potencia, más allá del visionado único, el cruce y la interrelación entre títulos, períodos y artistas. Gracias a la plasticidad infinita del espacio on-line, la plataforma se aleja de la autoridad de todo ejercicio antológico para ofrecer la posibilidad de una revisión crítica y creativa; se trata de ver, comentar, usar, agregar, revisar y reescribir la historia del arte del vídeo. Con el tiempo la colección de trabajos incluidos en esta web se ampliará progresivamente, así como el tipo de relaciones que articulan el conjunto.⁵⁷⁹

575 <https://hamacaonline.net/>

576 «Resolución De La Convocatoria Hamaca 2022», HAMACA Plataforma de Audiovisual Experimental, 29 de abril de 2022, <https://hamacaonline.net/blog/resolucio-de-la-convocatoria-hamaca-2022/>.

577 «Hamacaonline | Creación de Archivo», accedido 30 de mayo de 2023, <https://hamacaonline.net/archive/archiving/>.

578 <http://www.apologiantologia.net/db/?q=es/recorridos-front/es>

579 «About | Apologias», accedido 30 de mayo de 2023, <http://www.apologiantologia.net/db/?q=es/node/21061>.

El acceso a las obras que componen la colección *Apología/Antología* es cuanto menos irregular. En algunos casos se ofrece la obra completa en un reproductor encastrado —que permite la visualización en pantalla completa—, en otros, la información de la pieza remite a enlaces externos —por ejemplo, a Youtube— donde se pueden ver fragmentos a modo de tráiler o a las páginas web de los artistas.

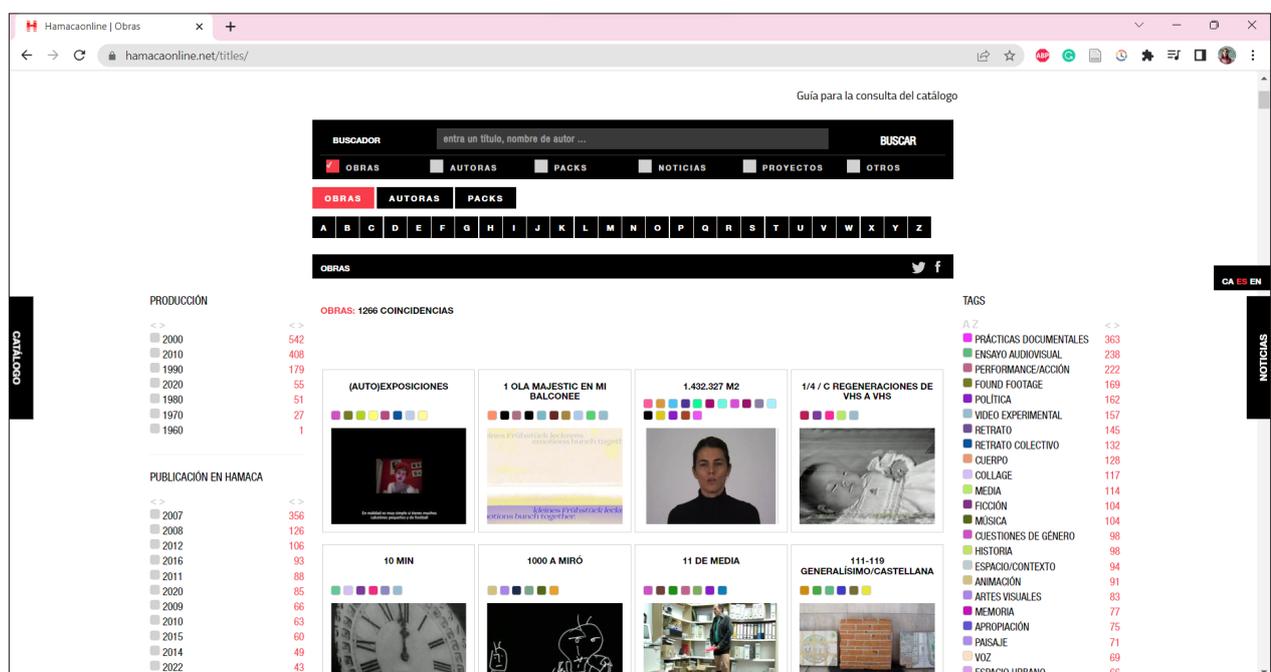


FIG. 55. ASPECTO DEL CATÁLOGO DE HAMACA

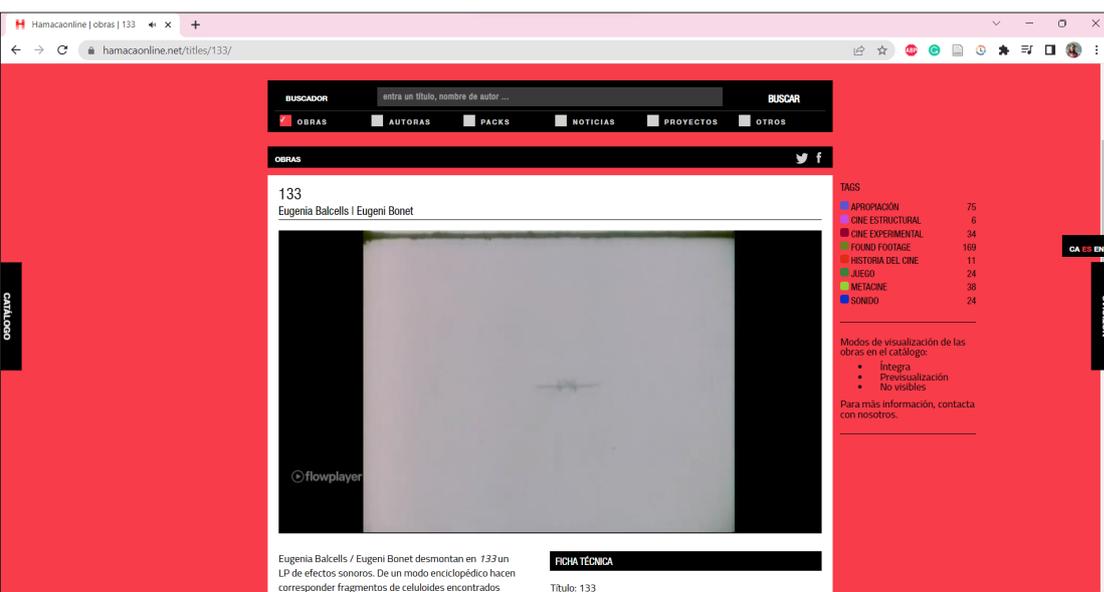


FIG. 56. VISUALIZACIÓN DE UNA OBRA EN WWW.HAMACAONLINE.NET

4.1.4. ARCA VIDEO ARGENTINO

En Latinoamérica, destaca el proyecto ARCA Video Argentino⁵⁸⁰, creado en 2008 con el objetivo de llevar a cabo la digitalización de los fondos de videoarte argentino desde los años ochenta hasta la actualidad y que se inició en Buenos Aires, extendiéndose posteriormente a otras ciudades del país. Pese a que existían en ese momento otros archivos de videoarte argentino, como la videoteca del Espacio Fundación Telefónica o el archivo del Museo Nacional de Bellas Artes, el proyecto ARCA pretendía acercar el video a los ciudadanos que vivían fuera de Buenos Aires, así como a las personas que por circunstancias no pudieran acudir a los archivos físicos de videoarte; nace así el Archivo ARCA, un repositorio con datos de más de 700 obras, de las cuales unas 50 podían ser visionadas en una primera etapa⁵⁸¹ [Fig. 57].

Al tratarse de una iniciativa iniciada por la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Nacional de la Plata —en concreto de una beca de investigación— el archivo es totalmente público y sin fines de lucro, por lo que no ofrece retribuciones monetarias a los artistas⁵⁸². Para evitar disputas con el copyright, el proyecto trató directamente con los autores, que permitieron la libre circulación de las obras en su página web a través de la redirección del usuario a otras plataformas de visualización como Vimeo⁵⁸³ [Fig. 58]; dentro de nuestra clasificación es, por tanto, más bien un repositorio de información, conectado a un repositorio de video genérico. A diferencia de los casos tratados hasta ahora, archivos provenientes de distribuidoras de video con sus propias colecciones históricas, ARCA tuvo que enfrentarse a ciertas dificultades al tratar directamente con los artistas para obtener las copias de las obras, especialmente por la diferencia de calidad de las versiones digitales, que se vieron afectadas seguidamente por la compresión; en la página web sólo se muestran versiones que no puedan, tras descargarse, ser empleadas en proyecciones no autorizadas⁵⁸⁴.

Además de la posibilidad de visualizar las obras, el proyecto pone especial énfasis en los metadatos, favoreciendo la reinterpretación de las obras, que pueden explorarse no sólo a través de los criterios clásicos —autor, título, año—, sino a través de ejes conceptuales o categorías que se van ampliando conforme se da acceso a más videos⁵⁸⁵. De acuerdo con la información de su página web, el repositorio pretende convertirse en un archivo participativo, en el que cualquier usuario podrá incorporar obras e información a la web, que después será gestionada por el equipo de ARCA; por el momento, la creación de un usuario sólo permite añadir comentarios a las obras disponibles en el catálogo.

580 <https://arcavideoargentino.com.ar/>

581 Mariela Elisa Cantú, «Proyecto Arca Video Argentino: Base de Datos y Archivo Online de Video Arte Argentino», *Arkadin*, n.º 2 (2011): 90, <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/39966>.

582 Cantú, «Proyecto Arca Video Argentino: Base de Datos y Archivo Online de Video Arte Argentino».

583 María Alejandra Crescentino, «Entre archivos analógicos y archivos virtuales. Videoarte del sur en la encrucijada.», en *II Congreso Internacional Estéticas Híbridas de la Imagen en Movimiento: Identidad y Patrimonio*, 2022, 28, <http://ocs.editorial.upv.es/index.php/EShID/EShID2021/paper/view/13232.2022>, 28,

584 Mariela Cantu, «Archivos y Video: No lo Hemos Comprendido Todo», *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos*, n.º 52 (mayo de 2015): 99.

585 Cantú, «Proyecto Arca Video Argentino: Base de Datos y Archivo Online de Video Arte Argentino», 90.

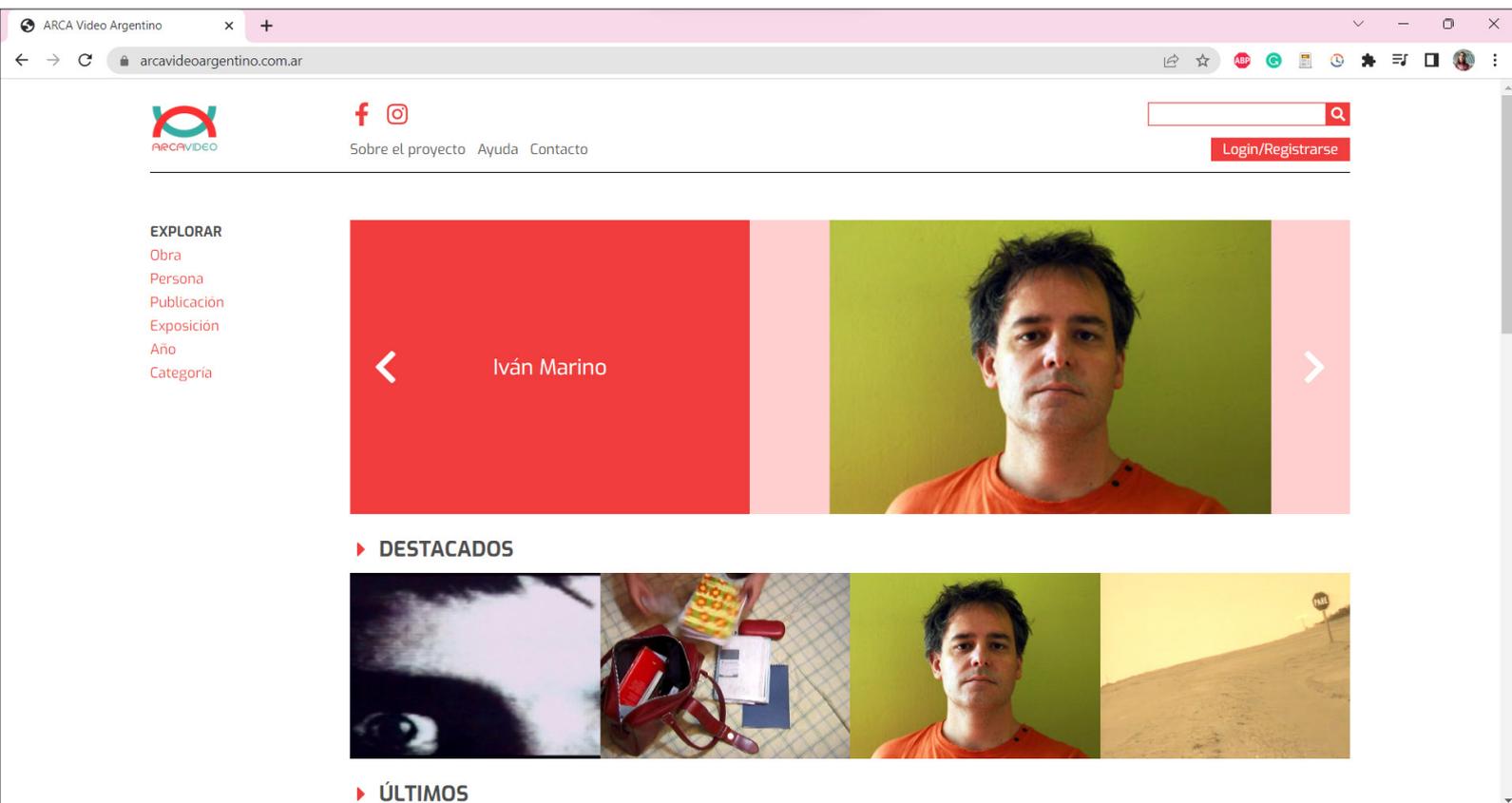


FIG. 57. PANTALLA DE INICIO DE WWW.ARCAVIDEOARGENTINO.COM.ORG

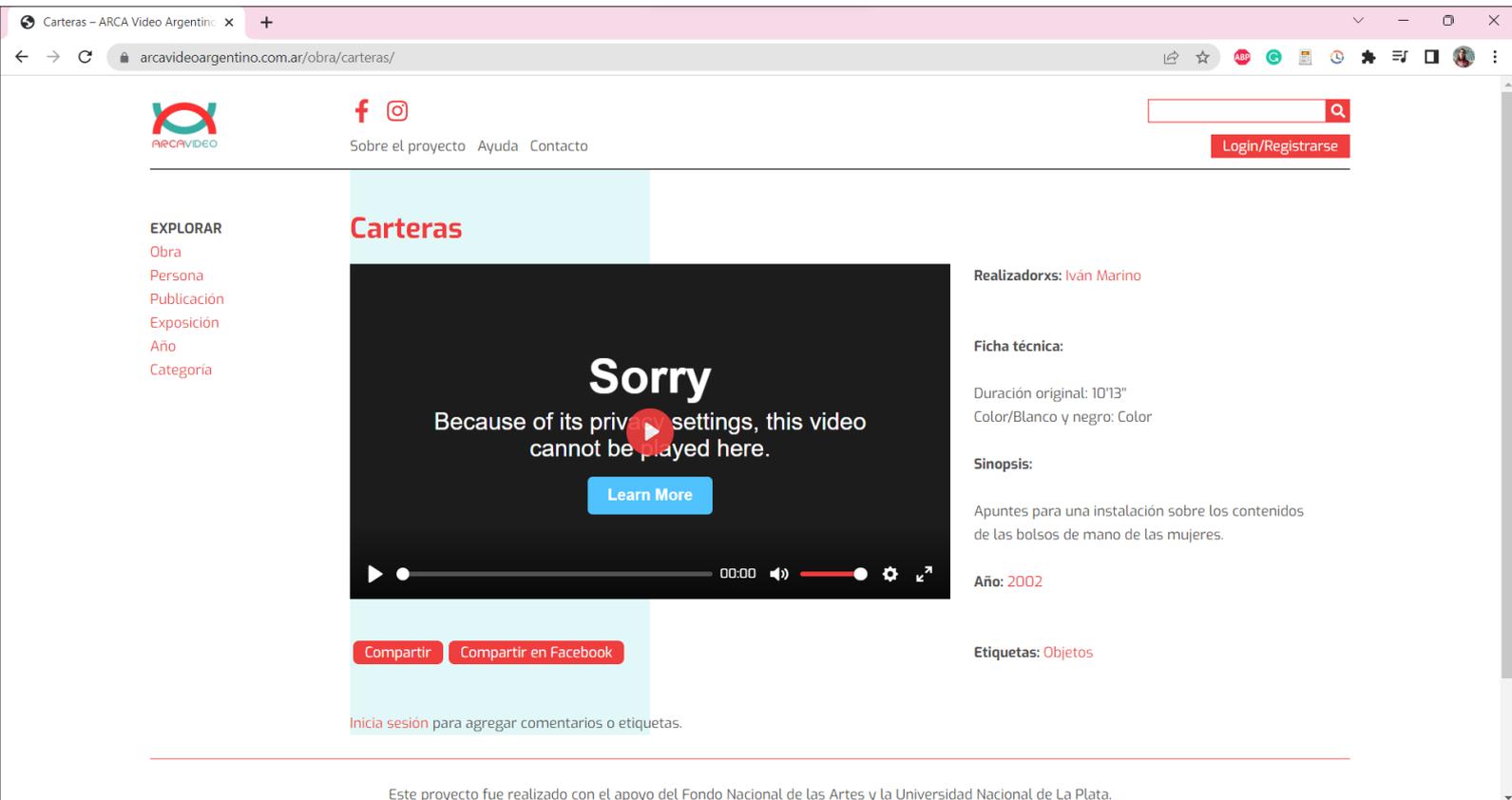


FIG. 58. VISUALIZACIÓN DE UNA OBRA EN WWW.ARCAVIDEOARGENTINO.COM.ORG

4.1.5. JULIA STOSCHEK FOUNDATION

Además de las colecciones institucionales, existen ejemplos de colecciones privadas que apuestan por el acceso libre online, como es el caso del recientemente inaugurado *Julia Stoschek Collection Video Lounge*⁵⁸⁶ [Fig. 59], creado por la Julia Stoschek Foundation, una colección privada dedicada a la exhibición, conservación y mecenazgo de obras con componentes tecnológicos y performativas, representativas de la sociedad contemporánea. En palabras de su fundadora:

My approach to collecting is to create an image of the cultural and social condition of my generation. The moving image reflects the ephemeral, which is a defining feature of our time. This is one of the reasons why the main focus is on time-based art and also on performance as a time-based art.⁵⁸⁷

//Mi acercamiento a coleccionar es crear una imagen de las condiciones culturales y sociales de mi generación. La imagen en movimiento refleja lo efímero, que es una característica definitoria de nuestro tiempo. Esta es una de las razones por las que mi foco principal es el arte basada en el tiempo, y en la performance como arte basado en el tiempo.//

Fundada en 2002, la colección contiene unas 870 obras de 290 artistas de diversas procedencias, aunque su corpus central se especializa en artistas del audiovisual experimental de los años sesenta y setenta. La fundación cuenta con dos espacios de exhibición en Alemania, uno en Dusseldorf y otro en Berlín, abiertos al público bajo demanda, pero desde 2019 se centra en hacer su colección accesible a través de internet de forma íntegra, algo que considera afín a la naturaleza propia del video:

From the very beginning, film and video were driven by a democratic impulse and ideas of circulation that were supposed to enable access to art on a wider scale. I am following in this spirit. My decision is also rooted in the medium itself, which is theoretically infinitely reproducible and therefore undermines the notion of the unique work of art. [...] I'm not worried that presenting the works online will take away from the physical experience. Instead, it adds another layer.⁵⁸⁸

//Desde el principio, el cine y el vídeo se guiaron por un impulso democrático y unas ideas de circulación que debían permitir el acceso al arte a una escala más amplia. Yo sigo este espíritu. Mi decisión también tiene su origen en el propio medio, que teóricamente es infinitamente reproducible y, por tanto, atenta contra la noción de obra de arte única. [...] No me preocupa que la presentación de las obras en línea reste valor a la experiencia física. Al contrario, añade otra capa.//

586 <https://jsfoundation.art/jsc-video-lounge/>

587 Traducción propia. En: «Julia Stoschek Collection», accedido 27 de diciembre de 2022, <https://www.jsc.art/>.

588 Traducción propia. En: Alex Greenberger, «In Unusual Move, Top Collector Julia Stoschek Makes Essential Video Art Available for Free Online», ARTnews.com, 18 de mayo de 2020, <https://www.artnews.com/art-news/news/julia-stoschek-collection-online-1202687487/>.

El *Video Lounge* de la colección Julia Stoschek se configura en forma de repositorio, y da acceso a más de 220 obras de 60 artistas diferentes de forma íntegra, en una calidad máxima de 540p y con posibilidad de visualización a pantalla completa; se pueden también compartir en redes sociales directamente desde la página [Fig. 60]. El catálogo se puede explorar por autores, fecha de creación y otras palabras clave —que van desde tipologías artísticas como *sound art* o *installation* a formatos fílmicos como *8 mm*— y se compone de otros contenidos adicionales como conversaciones con artistas e información sobre las exhibiciones físicas de la colección, supone un buen ejemplo de repositorio de libre acceso a una colección de video de creciente importancia internacional.

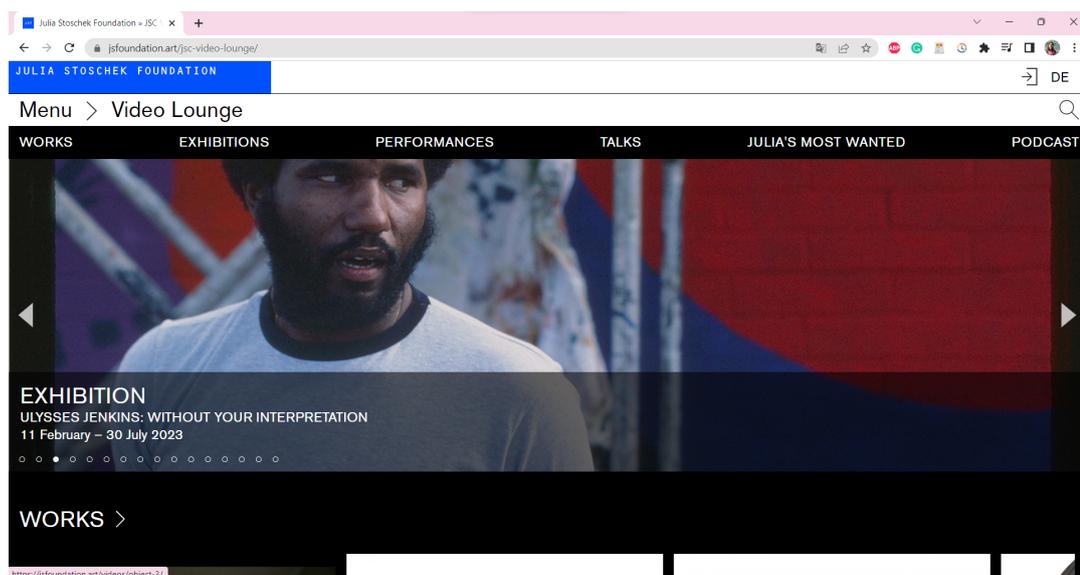


FIG. 59. PANTALLA DE INICIO DEL VIDEO LOUNGE DE LA COLECCIÓN JULIA STOSCKECK

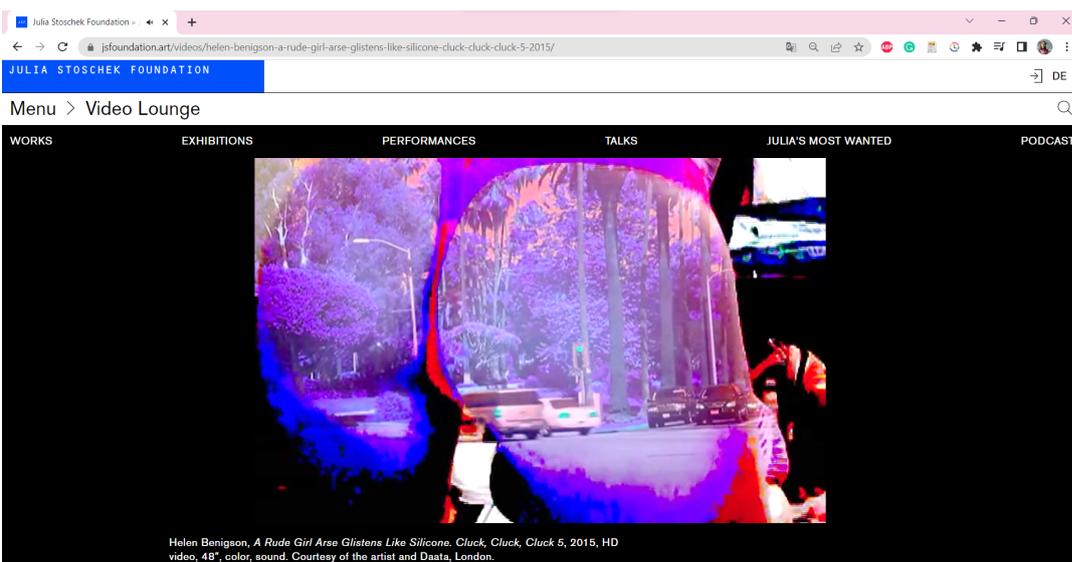


FIG. 60. VISUALIZACIÓN DE UNA OBRA EN EL VIDEO LOUNGE

4.1.6. NAM JUNE PAIK VIDEO ARCHIVE Y PAIK'S VIDEO STUDY

Como último caso, no podíamos dejar de lado un archivo fundamental para el videoarte, tanto por su contenido, de indiscutible relevancia histórica y artística, como por su configuración, la más cercana al archivo participativo de todas las propuestas analizadas; se trata del *Nam June Paik Video Archive*⁵⁸⁹ [Fig. 61] y su plataforma sucesora *Paik's Video Study*⁵⁹⁰ [Fig. 62] desarrollados por el Nam June Paik Art Center en Corea del Sur.

Inaugurado en el año 2008, el Nam Jun Paik Art Center se centra en el estudio de la figura del mítico artista coreano, con la intención de ser “la casa donde el espíritu de Nam June Paik se mantiene vivo”⁵⁹¹. En concreto, su Archivo se compone de numerosos materiales relacionados con el artista como cartas, fotografías y objetos cotidianos, además de videos, tanto obras completas como todo tipo de pruebas y fragmentos experimentales. Por su parte, la colección audiovisual se compone de 2285 ítems en una gran variedad de formatos analógicos —obtenidos directamente del artista en 2003⁵⁹²— que han sido digitalizados o se encuentran en proceso de digitalización.

La creación de la plataforma online tiene su origen en el premio Nam June Paik Art Center Prize, otorgado bianualmente desde 2009 a “aquellos que han heredado la creatividad y espíritu experimental de Paik de una manera relevante en la actualidad, quienes llevan a la acción la intersección y transgresión de fronteras, y quienes desarrollan una nueva forma de comunicación en el contexto del arte y la tecnología contemporáneos”⁵⁹³. En el año 2020, el jurado seleccionó como ganador al colectivo CAMP, un estudio artístico con sede en Mumbai entre cuyos proyectos, todos relacionados con la tecnología y la acción social, se encuentra la creación y gestión de varios archivos online; Zoe Butt, miembro del comité de nominación destacó en relación a CAMP:

...their commitment to the idea of art as a social sphere of questioning, to which collaboration and exchange is crucial to the challenge of hegemony and its tools, is not only present in their methodologies of making, but also in their critical neighborliness which embraces openness to all forms of consciousness.⁵⁹⁴

//Su compromiso con la idea del arte como una esfera social de interrogación, en la que la colaboración y el intercambio son cruciales para desafiar la hegemonía y sus herramientas, no solo está presente en sus metodologías de creación, sino también en su vecindad crítica que abraza la apertura a todas las formas de conciencia.//

589 <https://njp.ma/>

590 <https://njpvideo.ggcf.kr/>

591 «Mission/MI | NJP ARTCENTER», NAM JUNE PAIK ART CENTER, accedido 30 de mayo de 2023, <https://prejpac-en.ggcf.kr/mission-mi>.

592 Juyeon Kim, «Video Archive | NAM JUNE PAIK ART CENTER», NAM JUNE PAIK ART CENTER, accedido 31 de mayo de 2023, <https://njpart.ggcf.kr/video-archive/>.

593 «Nam June Paik Art Center Prize | NAM JUNE PAIK ART CENTER», NAM JUNE PAIK ART CENTER, 1 de julio de 2021, <https://njpart.ggcf.kr/nam-june-paik-art-center-prize/>.

594 Traducción propia. En: «CAMP Wins Nam June Paik Art Center Prize 2020 - Announcements - e-Flux», accedido 31 de mayo de 2023, <https://www.e-flux.com/announcements/348743/camp-wins-nam-june-paik-art-center-prize-2020/>.

Anteriormente, CAMP había desarrollado la plataforma online *Public Access Digital Media Archive*⁵⁹⁵, un archivo de material de video, en su mayoría fragmentos y películas o documentales sin finalizar, seleccionados por trabajadores culturales, que se compone de unos 4000 ítems de acuerdo con la información de su página web, siendo la mayor parte del material de las regiones de Mumbai y Bangalore. El diseño del archivo permite la visualización de numerosos datos relativos a los videos, asociados por temas, contextos, líneas temporales o localizaciones geográficas y ofrece la posibilidad de participar a los usuarios —tras registrarse— que pueden generar descripciones, palabras clave y anotaciones, además de crear sus propias listas de reproducción personales. Los usuarios también pueden subir sus propios videos y descargar archivos en diferentes resoluciones según las licencias — que selecciona el propio usuario al subir cada video—. Con el mismo espíritu y configuración, CAMP propuso al Nam June Paik Art Center la creación de una plataforma online que transformase parte de su archivo institucional en un recurso de uso público, en concreto, generando un estudio de los experimentos audiovisuales de Fluxus. En la página web resultante, *njp.ma*, los usuarios puede acceder a 175 videos de la colección, organizados y accesibles mediante transcripciones y anotaciones, además de nuevos fragmentos organizados en colecciones en torno a conceptos clave como *Music*, *TV theory* o *Ryuichi Sakamoto*.

Inspirados por las ideas de Paik, especialmente —según destaca el museo— por su texto *Random Access Information* donde el artista escribía: “existen aficionados a los videos que ven cintas completas, pero la mayoría de las personas ya se niegan a hacerlo. Combinar el acceso aleatorio con el video es un problema importante que necesita ser resuelto”⁵⁹⁶, en 2022 la institución hizo pública la página web *Paik’s Video Study*⁵⁹⁷ donde pueden visualizarse 700 obras del archivo, con información en inglés y coreano, además de unos 300 ensayos académicos sobre la obra de Paik⁵⁹⁸. Esta iniciativa se enfrenta a las ideas tradicionales de archivo —homogéneo, centralizado— y ofrece obras con diferentes formatos, versiones, variaciones y ediciones, que además se encuentran presentes no sólo en la colección de la institución, sino en otras colecciones alrededor del mundo⁵⁹⁹.

Con respecto al archivo creado por CAMP, el nivel de participación de los usuarios es más limitado y el archivo se asemeja más a un repositorio —si bien con una estética mucho más atractiva que otros casos analizados—. Una vez registrados, los usuarios pueden crear sus propias listas de reproducción, y descubrir y crear nuevos significados usando palabras clave y sugerencias creadas por algoritmos digitales basados en la huella digital individual⁶⁰⁰; adquieren por tanto un papel activo en su propia experiencia. En palabras de Hanna B. Hölling:

595 <https://pad.ma/about>

596 Nam June Paik, «Random Access Information», *ARTFORUM*, 1980, 49, <https://www.artforum.com/print/198007/random-access-information-37725>.

597 <https://njpvideo.ggcf.kr/>

598 Lee Soo Young, «Preface | Video Digital Commons», *NJP Reader*, n.º #11 VIDEO DIGITAL COMMONS (2022): 3.

599 Hanna B Hölling, «Post-Preservation: Paik’s Virtual Archive, Potentially», *NJP Reader*, n.º #11 VIDEO DIGITAL COMMONS (2022): 11.

600 *Ibid.*, 15.

Through the virtual archive, we may begin to see an artwork as a product of multiple intentions, multiple hands and minds (i.e. artist's assistants, producers, technicians, curators, and conservators). In other words, the archive relativizes the weight of the artist's intention, making space for the involvement of others—conservators, curators, and technicians in the creative actualization of the artwork. The archive becomes a realm of social investment.⁶⁰¹

//A través del archivo virtual, podemos empezar a ver una obra de arte como el producto de múltiples intenciones, múltiples manos y mentes (es decir, asistentes del artista, productores, técnicos, comisarios y conservadores). En otras palabras, el archivo relativiza el peso de la intención del artista y da cabida a la participación de otros -conservadores, comisarios y técnicos- en la actualización creativa de la obra de arte. El archivo se convierte en un ámbito de inversión social.//

Estos archivos, en los que el acceso a la información es gratuito, se convierten en instituciones de pensamiento crítico, en las que el conocimiento “dormido” se convierte en conocimiento “despierto”⁶⁰². Al ofrecer no sólo obras, sino también fragmentos, documentales y otros elementos del conocimiento relacionados con el artista, Paik's Video Study es un intento sin precedentes de sumar a los valiosos archivos de la colección la conectividad, la proliferación:

The videos collected and rearranged in Paik's Video Study become the totality of work material with a higher informational density in a network of complementary relationships. If the Study window opens to the Internet, the videos gain the possibility of an encounter that transcends the distance of time and space, just as seeds blown away by the wind take root in a new place.⁶⁰³

//Los videos recopilados y reorganizados en Paik's Video Study se convierten en un material de trabajo con una mayor densidad informativa en una red de relaciones complementarias. Si la ventana del Estudio se abre a Internet, los videos adquieren la posibilidad de un encuentro que trasciende la distancia del tiempo y el espacio, tal como las semillas arrastradas por el viento arraigan en un nuevo lugar.//

601 Traducción propia. En: *Ibid.*, 9.

602 Sera Jung, «Critical Archive: The Future of the Video Archive Platform», *NJP Reader*, n.º #11 VIDEO DIGITAL COMMONS (2022): 15.

603 Traducción propia. En: Jung Yeon Ma, «Making Random Access to Nam June Paik», *NJP Reader*, n.º #11 VIDEO DIGITAL COMMONS (2022): 10.

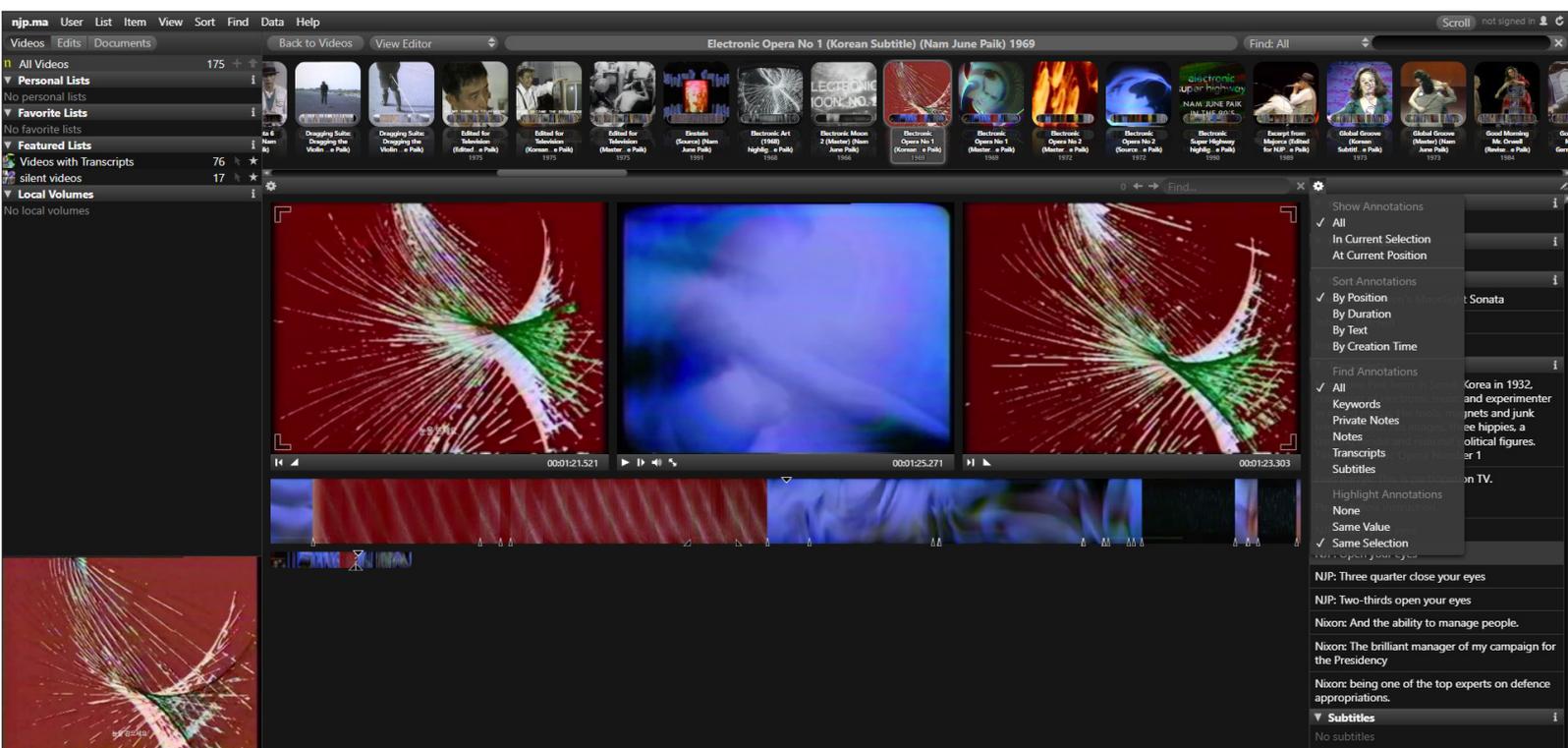


FIG. 61. VISUALIZACIÓN DE UNA OBRA EN WWW.NJP.MA



FIG. 62. VISUALIZACIÓN DE UNA OBRA EN LA PLATAFORMA PAIK'S VIDEO STUDY

4.2. ARCHIVO ARES: POSIBILIDADES DE FUTURO PARA UN ARCHIVO DE VIDEOARTE ESPAÑOL

El último caso de estudio se centra en el Archivo ARES, un archivo de videoarte español pionero en el ámbito nacional. En este apartado final se realizará un análisis del Archivo en relación a su trayectoria y la relevancia de sus fondos, y se realizará un estudio comparativo de su situación como archivo universitario frente a los museos tradicionales o instituciones culturales de los casos anteriores, evaluando su presencia online y presentando las problemáticas que condicionan su futura supervivencia, así como las posibles soluciones para su preservación.

El Archivo ARES, cuyo nombre completo es *Archivo ARES Estéticas, Identidades y Prácticas Audiovisuales en España* se originó a partir de dos proyectos de financiación estatal: el proyecto ARES y el proyecto EShID, solicitados y ejecutados por el grupo de investigación *VISU@LS: Cultura visual y políticas de identidad* de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Castilla-La Mancha, con sede en Cuenca. El grupo VISU@LS se formó en dicha facultad en el año 1997 bajo la dirección de la catedrática Ana Luisa Martínez-Collado Martínez y se dedica principalmente al estudio de la innovación, la estética y teoría del arte, los estudios culturales y visuales, el feminismo y las prácticas artísticas con nuevas tecnologías en problemáticas vinculadas a cuestiones de identidad, estableciendo las siguientes líneas de investigación según su página web⁶⁰⁴:

- Archivo, arte contemporáneo y el audiovisual en el panorama español. Creación de un archivo de la producción artística audiovisual en España, concebido como una cartografía cómplice con un compromiso crítico de los sistemas de representación de la realidad social. Y desarrollo de estudios críticos de las narraciones visuales producidas que transfieren y son testimonio de las actuales subjetividades disidentes en España.
- Cultura visual y políticas de identidad: estudio y análisis de las propuestas audiovisuales más relevantes vinculadas a las problemáticas de la identidad que constituyen nuestro devenir (identidades de género, de sexo, de raza y nación, incluso de otras categorías más difusas como serían las narrativas de la experiencia).
- Estudios de género: estudios críticos orientados desde una perspectiva de género a analizar los desarrollos culturales como modelos sociales de identidad, especialmente en relación a los desarrollos más contemporáneos en los ámbitos culturales de las prácticas artísticas y la producción cultural. Desarrollando también análisis que profundizan en las implicaciones de las tecnologías de la información.

604 <https://aresvisuals.net/>

- Modernidad, cultura global y sostenibilidad: análisis de los desplazamientos del proyecto de la modernidad a partir de los avances tecnológicos producidos desde la tercera revolución industrial y las contradicciones de la globalización en relación con las aportaciones teóricas y las prácticas creativas realizadas en ámbitos culturales con el fin de establecer nuevos criterios de sostenibilidad y desarrollo social.
- Nuevas tecnologías, cultura visual y sociedad de la información: estudio del impacto de las innovaciones tecnológicas en los regímenes escópicos y pautas de comunicación audiovisual en el marco de las sociedades desarrolladas.⁶⁰⁵

El grupo, por tanto, se especializa en la investigación del video como medio artístico representativo de las transformaciones identitarias y sociales y trata, a través de su archivo online, de “visibilizar narrativas concretas a menudo veladas por los medios representacionales hegemónicos”⁶⁰⁶, siendo especialmente relevante para la presente investigación por el contenido social y activista de sus obras, así como por su relevancia artística.

En relación con la construcción del archivo, éste se origina con el primer proyecto estatal, el Proyecto MINECO de I+D+i *ARES: Archivo y estudio crítico de las prácticas artísticas audiovisuales (video expandido) en el arte español. Identidad y nuevos medios* desarrollado entre 2013 y 2017; como conclusión del proyecto, identificando la relevancia del uso de internet, los investigadores crearon el Archivo ARES en 2016 en forma de repositorio en línea. El segundo proyecto financiado, el Proyecto MCIN de I+D+i EShID: *Estéticas híbridas de la imagen en movimiento. Videoarte español y dinámicas identitarias en el mapa global* entre 2019 y 2022, se dedicó a la difusión del Archivo a partir de ciclos de visionado de obras, encuentros con artistas, talleres y congresos internacionales. Como conclusión de ambos proyectos, se realizaron sendas publicaciones, *Secuencias de la experiencia, estadios de lo visible. Aproximaciones al videoarte español* (2017) y *Archivo ARES. Estéticas, identidades y prácticas audiovisuales en España* (2022), que pretenden “contribuir al conocimiento a nivel social del videoarte como una herramienta crítica para la comprensión de los imaginarios de nuestro tiempo y, por consiguiente, construir espacios de intercambio y diálogo desde la universidad en particular a la sociedad en general”⁶⁰⁷.

Hasta ahora, todos los ejemplos propuestos durante la investigación en relación con la institucionalización del video y su exhibición han sido galerías, distribuidoras, espacios alternativos de gestión colectiva, colecciones privadas o museos de arte contemporáneo; sin embargo, el caso del Archivo ARES se inserta en otro contexto, el de los archivos universitarios, instituciones —en el caso español mayoritariamente públicas— que se dedican a la enseñanza y formación de futuros artistas y profesionales del mundo del arte, no necesariamente a la exhibición. Como explica Marta C. Lourenço, las colecciones de objetos de interés científico o cultural existían antes de que lo hicieran

605 «Cultura Visual y Políticas de Identidad», Universidad de Castilla - La Mancha, accedido 1 de junio de 2023, <http://www.uclm.es/misiones/investigacion/ofertacientificotecnica/gruposinvestigacion/detallegrupo>.

606 «Descripción Del Proyecto», Archivo ARES, accedido 1 de junio de 2023, <http://aresvisuals.net>.

607 Ibid.

los museos⁶⁰⁸, y se empleaban especialmente con un propósito educativo, no resulta extraño por tanto encontrar colecciones universitarias —y museos universitarios— que han estado presentes y disponibles para el público —si bien de forma restringida— desde incluso antes de la aparición de los primeros museos modernos y que sufren las mismas transformaciones sociales que éstos⁶⁰⁹. Es difícil, por tanto, para la autora, separar la noción de colección universitaria y museo, aunque como señalan otros autores la universidad no siempre lleve a cabo las funciones museográficas típicas de la conservación, exposición, difusión y didáctica⁶¹⁰.

El Archivo ARES se encuentra en un lugar intermedio entre algunas de las categorías que identifica Lourenço en relación con las colecciones universitarias: la colección didáctica, el museo educativo, la colección de estudio, la colección de investigación y el museo universitario. En el primer caso, la *colección didáctica*, los objetos se utilizan con intención pedagógica y el acceso es limitado, sólo para los estudiantes; en el segundo caso, el *museo educativo*, la colección didáctica se exhibe en una sede abierta a la que acceden estudiantes y académicos. La *colección de estudio* y la *colección de investigación* son, como señala la autora, de índole personal, creadas y gestionadas por académicos individuales en relación con sus propios intereses. Finalmente, el *museo universitario* es una invención moderna en la que se pone especial énfasis en el acceso más allá de las comunidades universitarias y el espacio se institucionaliza, adquiriendo una estructura organizada con personal especializado⁶¹¹.

Situar el Archivo ARES de forma incuestionable dentro de una de estas categorías resulta imposible. Por la forma en la que se adquieren y estudian los fondos —de acuerdo con los intereses particulares del grupo de investigación— la colección podría situarse bajo la etiqueta de una colección de estudio o investigación, mientras que por su voluntad de educar en narrativas de identidad también podría asimilarse bajo el concepto de colección didáctica. Sin embargo, la colección no es sólo accesible a la comunidad universitaria como ocurre en estos tres casos, sino que a través de la página web cualquier usuario puede consultar el Archivo y visualizar las obras. Esta configuración sería más cercana a la noción de museo universitario, pero no termina de cumplir todos los requisitos: la página web, que podríamos considerar como el espacio o la sede de la colección, no es institucional —la gestionan de forma independiente los miembros del grupo de investigación—, ni cuenta con personal especialmente dedicado a su promoción y preservación, sino que es gestionada de forma voluntaria por los investigadores; además, no se han establecido políticas de preservación digital que protejan las obras frente a la obsolescencia. Pese a que el Archivo no cumple con todos los criterios propuestos para su clasificación dentro de la categoría de museo universitario, la investigación considera que se acerca lo suficiente como para considerarlo parte de esta categoría, así como para ofrecer una visión de su potencial para evolucionar en el futuro si se invierten los recursos adecuados.

608 Marta Lourenço, «Contributions to the History of University Museums and Collections in Europe», *MUSEOLOGIA an International Journal of Museology* 3, n.º 1-2 (1 de enero de 2003): 17, <https://doi.org/10.18452/8549>.

609 Ninoshka Coll Martínez, «El Museo Universitario: Un Modelo Participativo para la Integración de la Comunidad Universitaria» (Tesis Doctoral, Valencia, Universitat Politècnica de València, 2015), 62, <https://doi.org/10.4995/Thesis/10251/48530>.

610 Begoña Alfageme González y Teresa Marín Torres, «Uso Formativo de los Museos Universitarios en España», *Revista de Teoría y Didáctica de las Ciencias Sociales*, n.º 11 (2006): 267.

611 Lourenço, «Contributions to the History of University Museums and Collections in Europe», 18-22.

Al igual que en el caso de los museos institucionales, el valor de los museos universitarios ha sido reconocido a nivel internacional por la UNESCO, en concreto, el Consejo Internacional de Museos (ICOM) creó en el año 2000 el comité UMAC (Museos y Colecciones Universitarias) con el fin de convertirse en un foro internacional para todos los profesionales involucrados este tipo de colecciones, ampliar la visibilidad de las mismas y mejorar la gestión, conservación y el acceso a sus obras, ofreciendo a las personas involucradas oportunidades formativas⁶¹². Según sus registros, existen 4450 museos universitarios en todo el mundo, la mitad de los cuales se condensan en Europa, unas 2234 instituciones universitarias tienen colecciones en esta área geográfica; del total de colecciones, un 25,1% son fondos artísticos o culturales⁶¹³. A nivel europeo, además, cabe destacar la unánime adopción de la *Recomendación Rec. (2005)13* del Consejo de Europa, la organización más importante en relación con los derechos humanos en la UE, donde consideran las colecciones universitarias como “elementos de importancia clave para la educación superior”, pero para las cuales “no existen estándares internacionales específicos”, sino que las “políticas y estrategias para la protección de este patrimonio son increíblemente diversas”. Para resolver esta situación, el Consejo recomendó formalmente el establecimiento de normativas que protejan y reivindiquen el valor de estas colecciones, así como garantizar el acceso del público general en la medida de lo posible, “realizando todos los esfuerzos para alcanzar un equilibrio razonable entre las necesidades de preservación, las de investigación y enseñanza y el deseo de ofrecer acceso”⁶¹⁴.

La situación de los museos universitarios en nuestro país ha sido especialmente tratada en el ámbito académico en las últimas décadas, por lo que nos limitaremos aquí a dar tan solo unas pinceladas de la situación a modo de contexto⁶¹⁵. En España, existían en 1996 según datos del Ministerio de Cultura 1054 museos de los cuales solo ocho eran museos universitarios, cifra que elevaba a 42 museos en 1998 la especialista María Marco Such y a 57 el ICOM en 2006⁶¹⁶; actualmente, la cifra asciende a 102 según la página web del UMAC. De estos museos, una minoría disponían en 2006 de edificios

612 «What Is UMAC? – International Council of Museums Committee for University Museums and Collections», UMAC ICOM, accedido 2 de junio de 2023, <http://umac.icom.museum/about-umac/what-is-umac/>.

613 «Subject Areas - UMAC Worldwide Database of University Museums and Collections», Worldwide Database of University Museums and Collections, accedido 2 de junio de 2023, <https://university-museums-and-collections.net/subject-areas>.

614 Council of Europe Committee of Ministers, «Recommendation of the Committee of Ministers to Member States on the Governance and Management of University Heritage», Pub. L. No. Rec(2005)13 (2005), http://umac.icom.museum/wp-content/uploads/2017/05/Rec_2005_13E.pdf.

615 Para conocer la situación de forma más pormenorizada, se recomienda consultar las siguientes publicaciones: Such, María Concepción Marco. «Marco conceptual de los museos universitarios». En *Quince miradas sobre los museos*, editado por Cristóbal Belda Navarro y Teresa Marín Torres, 57-69. Murcia: Servicio de Publicaciones Universidad de Murcia, 2002.; Such, María Concepción Marco. «El patrimonio Cultural Universitario como parte de la identidad europea». *Patrimonio cultural y derecho*, n.º 9 (2005): 261-76.; Alfageme González, Begoña, y Teresa Marín Torres. «Uso formativo de los Museos Universitarios en España». *Revista de Teoría y Didáctica de las Ciencias Sociales*, (enero-diciembre), [Consultado: 20- julio- 2018] Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa>, 2006.; García Fernández, Isabel, ed. *Congreso Internacional Museos Universitarios: Tradición y Futuro*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid, 2014.; Torres, María Teresa Marín. «Los museos universitarios en España: hacia una mayor visualización y difusión». *Cuadernos de arte de la Universidad de Granada* 49 (16 de julio de 2018): 89-108. <https://doi.org/10.30827/caug.v49i0.7754>.

616 Alfageme González y Marín Torres, «Uso Formativo de los Museos Universitarios en España», 273.

dedicados o espacios propios de exhibición, además, los expertos destacaban la escasez de museos universitarios con colecciones de Bellas Artes, siendo la mayoría de índole científica o tecnológica⁶¹⁷; el Archivo ARES pertenece por tanto a esta minoría de casos.

En las dos últimas décadas, la mayoría de estas colecciones han llevado a cabo procesos de catalogación y documentación cumpliendo con las leyes de gestión del patrimonio cultural y ofrecen acceso a estas bases de datos a través de internet, un medio que “se presenta como la mejor vía de comunicación para la promoción de estas instituciones, ya sea por su difusión y alcance como por el poco gasto de su mantenimiento”⁶¹⁸. Algunos ejemplos son el Museo Virtual de la Universidad de Barcelona⁶¹⁹ o la web Patrimonio Histórico-Artístico de la Universidad de Sevilla⁶²⁰, que permiten la búsqueda y visualización de gran parte de sus colecciones y datos asociados. Destaca también el Museo Internacional de Electrografía Digital (MIDE), actualmente Museo Internacional de Electrografía Digital - Centro de Innovación en Arte y Nuevas Tecnologías⁶²¹ (MIDECIANT) creado en 1989, cuya colección se compone de más de cuatro mil obras⁶²²; su página web —la parte de archivo solo es accesible con una emulación de Adobe Flash⁶²³— ofrece acceso a los fondos de arte digital. Pese a estas excepciones, es importante señalar que, aunque la mayoría de las colecciones universitarias cuentan con catálogos online, no van más allá de la obtención de datos básicos, junto con breves comentarios sobre los motivos y fines del museo⁶²⁴, no pueden comprenderse por tanto dentro de las categorías de museos online establecidas en el capítulo anterior —ni por su configuración, ni por su contenido—.

El Archivo ARES sin embargo constituye un caso excepcional dentro del ámbito de las colecciones universitarias, tanto por su ámbito de conocimiento, el de las Bellas Artes —y específicamente el videoarte— como por la exclusividad de su presencia online, pues no dispone de sede física. Se trata por tanto, como defiende su responsable, de “un archivo innovador en nuestro país, no sólo por las razones que motivan su existencia, sino por la gratuidad de su acceso online, siendo el primero de su tipo no sólo en el contexto universitario, sino en el panorama español en general”⁶²⁵; a continuación pasaremos a analizar la importancia de su colección así como el estado actual de su página web.

617 Ibid., 277-78.

618 Ibid., 280.

619 <https://museuvirtual.ub.edu/>

620 <http://www.patrimonioartistico.us.es/index.jsp>

621 <http://www.mide.uclm.es/es/>

622 María Teresa Marín Torres, «Los Museos Universitarios en España: Hacia una Mayor Visualización y Difusión», *Cuadernos de arte de la Universidad de Granada* 49 (16 de julio de 2018): 101-2, <https://doi.org/10.30827/caug.v49i0.7754>.

623 <http://www.mide.uclm.es/wp-content/uploads/Digital-Art-Collection/mediateca.html> Para acceder se recomienda la instalación del plug-in de emulación Ruffle, disponible de forma gratuita para Google Chrome.

624 Alfageme González y Marín Torres, «Uso Formativo de los Museos Universitarios en España», 280.

625 Martínez-Collado, «El Archivo de Vídeo Ares. Supuestos Metodológicos de un Proyecto de Investigación en el Ámbito Universitario», 931.

La colección del Archivo ARES se forma con un propósito claro: elaborar un análisis crítico de la producción de videoarte español desde los años setenta hasta la actualidad, cuestionando los modos de representación en un análisis de cuatro ámbitos de la identidad: nación, raza, género y sexo; con la intención de ofrecer un territorio de reflexión sobre las derivas sociales de las últimas décadas⁶²⁶. En la actualidad, según el inventario realizado durante la presente investigación a través de los datos facilitados por el grupo de investigación, la colección está conformada por un total de 432 obras de más de doscientos autores y colectivos diferentes, entre los que aparecen artistas pioneros de los años setenta y ochenta como Antoni Muntadas, Eugènia Balcells o Antoni Abad, de los años noventa como Cabello/Carceller, Marcelo Expósito o Josu Rekalde, así como artistas actuales. La mayor parte de las obras de la colección pertenecen al periodo 2000-2010 (189 obras), seguido del periodo 2010-2020 (159), 1990-2000 (82), 1980-1990 (25) y 1970-1980 (13), lo que atestigua el interés de la colección por los artistas y testimonios contemporáneos [Fig. 63].

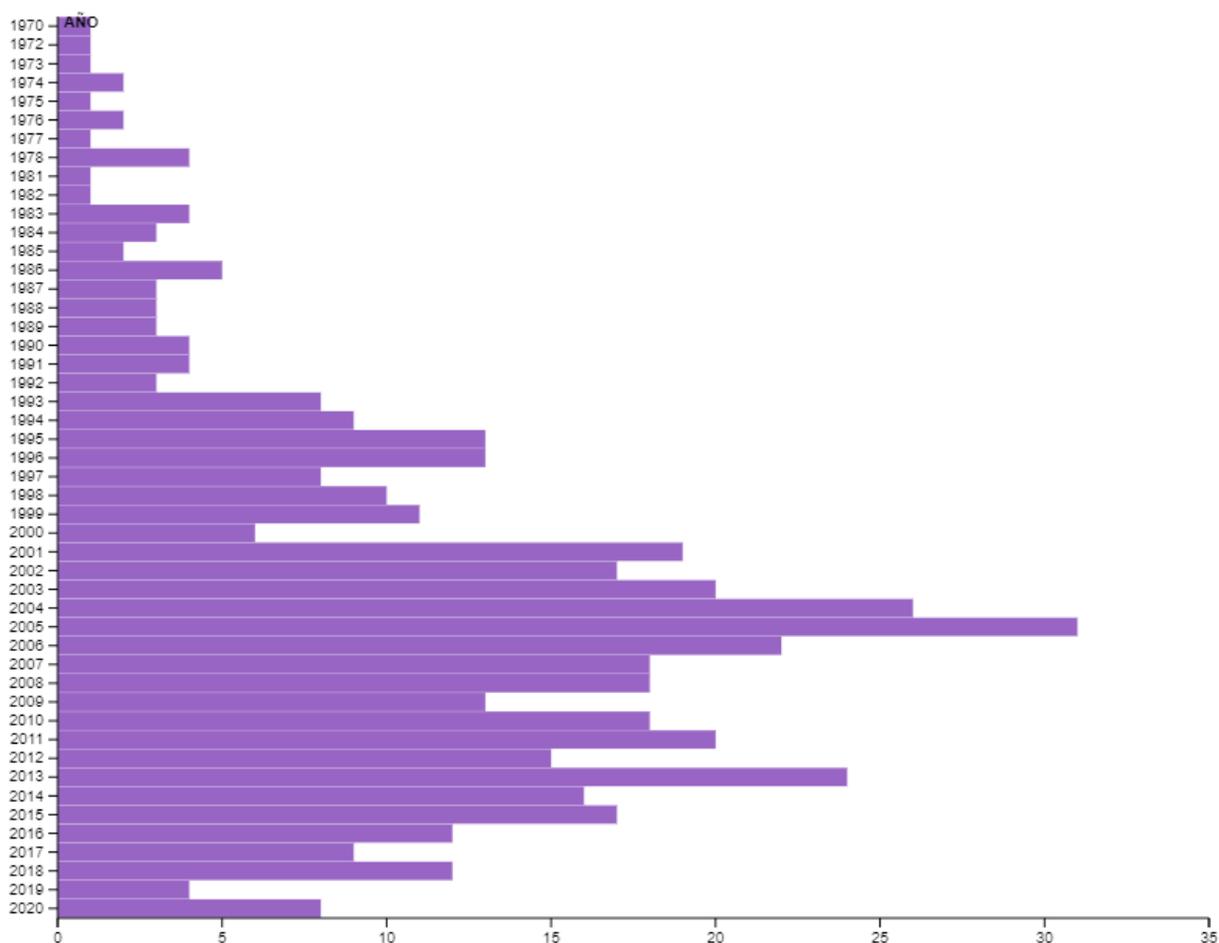


FIG. 63. NÚMERO DE OBRAS POR AÑO EN EL ARCHIVO ARES

626 Ibid., 932, 939.

En relación con los autores presentes en la colección, se catalogaron un total de 184 autores — incluyendo autores individuales y agrupaciones, así como colaboraciones esporádicas—. Entre ellos, 145 tenían más de dos obras en la colección, 89 más de tres y 40 más de cuatro, siendo los autores con más obras Estibaliz Sádaba (7), Antoni Abad (6), Eugènia Balcells (6), Pedro Garhel (6), Sally Gutiérrez (6), Txuspo Poyo (6) y Toni Serra/Abu Ali (6) [Fig. 64, 65].

En cuanto al contenido, como se ha señalado anteriormente, la colección se encuentra configurada en torno a cuatro conceptos clave: nación, raza, género y sexo, que construyen cuatro itinerarios diferentes con tres o cuatro líneas narrativas cada uno; el número de obras en cada narrativa —y consiguientemente en cada itinerario— es muy similar, entre treinta y cuarenta obras en cada una de las narrativas.

Tabla I. Número de obras por narrativa dentro de cada itinerario del Archivo ARES

| ITINERARIO | NARRATIVA | Nº OBRAS |
|---|--|----------|
| ITINERARIO 1: CUERPO Y SEXUALIDAD | El cuerpo sobreexposto: cultura, publicidad y denuncia | 31 |
| | Sexualidad y políticas | 32 |
| | Autoexploración: cartografías alternativas del cuerpo | 36 |
| ITINERARIO 2: GÉNERO, ROLES, AFECTOS | Subvirtiendo roles de género: masculinidad y feminidad | 35 |
| | Economía, sociedad y roles de género | 32 |
| | Narrativas cotidianas y relatos familiares | 42 |
| ITINERARIO 3: ETNICIDAD, NATURALEZA, TERRITORIO | Etnografías visuales, historias e intervenciones locales | 35 |
| | Migraciones: la piel como frontera | 37 |
| | Reflexiones sobre la naturaleza humana | 35 |
| | Territorio y fauna | 31 |
| ITINERARIO 4: NACIONALIDAD Y ECONOMÍA | Nacionalidad, memoria histórica y conflictos bélicos | 37 |
| | Condiciones laborales y resistencias micropolíticas | 39 |
| | Crítica institucional | 35 |

La líneas temáticas han sido ampliamente exploradas por el investigador José Luis Panea, uno de los integrantes del grupo VISU@LS que gestiona el Archivo, en su reciente publicación *Reelaborando tipologías de archivo desde la creación artística: los itinerarios conceptuales de ARES. Estéticas, identidades y prácticas audiovisuales en España*; dada la extensión de su texto y lo reciente de su publicación, que incluye un inventario completo de las obras, nos limitaremos en esta investigación a ofrecer al lector un breve repaso para mostrar la relevancia del Archivo y el valor de su contenido.

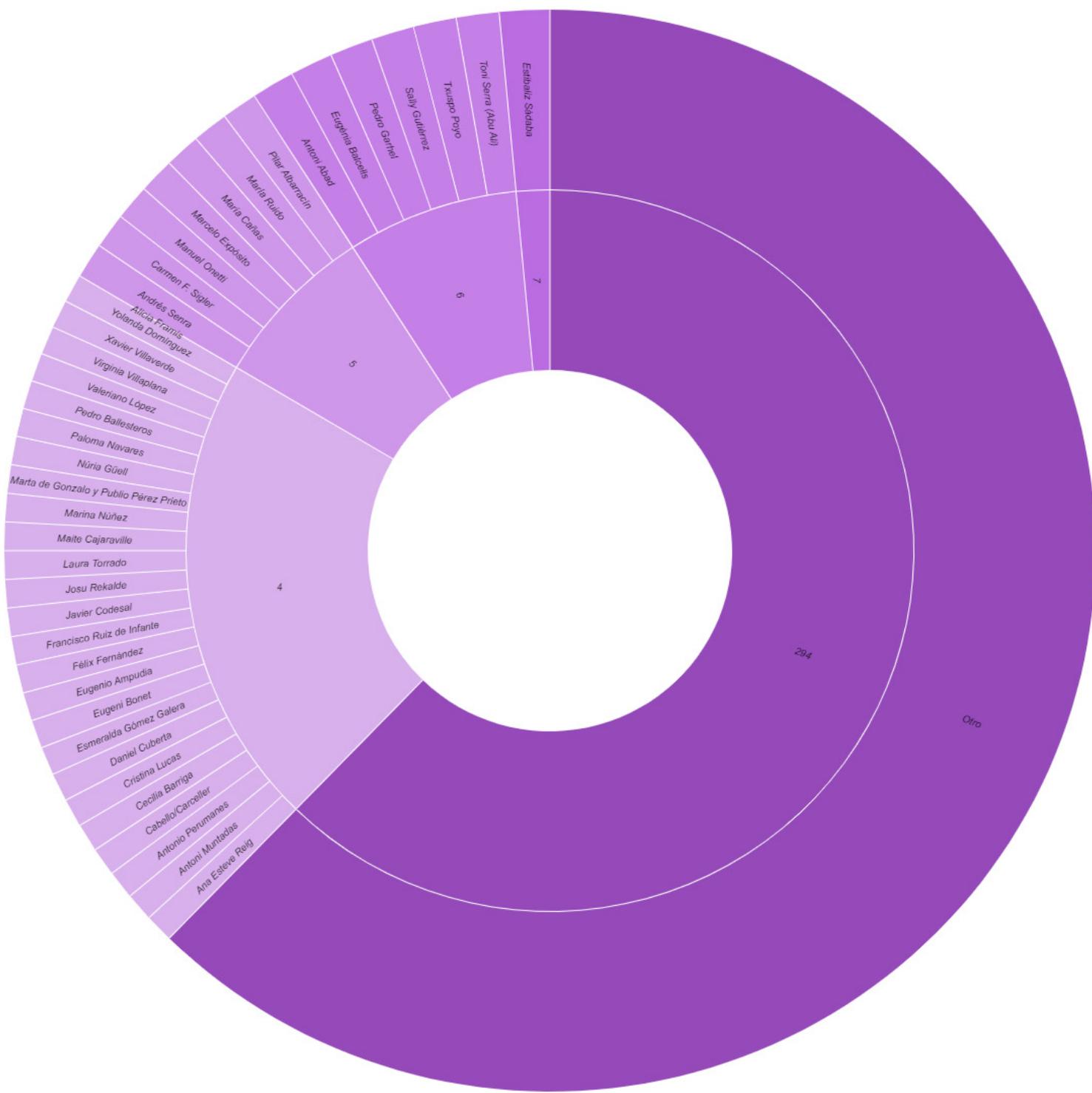


FIG. 65. AUTORES CON MÁS DE CUATRO OBRAS EN EL ARCHIVO ARES

Panea comienza explicando la relación entre los nombres de los itinerarios y los conceptos clave de la colección:

El concepto de «Sexo» se recogerá en el apartado «Cuerpo y sexualidad»; en cuanto al concepto de «Género», matizamos en él los epítetos de «roles» y «afectos»; sobre la «Etnicidad» apuntamos a una conexión con temas con los que está muy relacionada, como «naturaleza» y «territorio»; y en cuanto a la cuarta palabra clave del proyecto, «Nación», descubrimos que en la mayoría de obras que esta comprende, acoge otro término que le será indisoluble, la «economía».⁶²⁷

De acuerdo con esto, en el itinerario *Cuerpo y sexualidad* se recogen trabajos relacionados con la censura del cuerpo y su representación en los medios de masas, así como proyectos que se reapropian del propio cuerpo y ofrecen visiones alternativas, y obras que reflexionan en torno al deseo, la orientación sexual y el activismo LGTBIQ+. En este apartado se encuentran obras pioneras, conectadas con el espíritu del video feminista de los setenta del que tratamos en el primer capítulo de la presente Tesis Doctoral —por ejemplo, el film *Boy meets girl* (1978) de Eugènia Balcells—, y obras posteriores —también mencionadas anteriormente— como *Veneno Puro* (1984) de Xavier Villaverde, *Body Building* (1999) de Gabriel Villota y *La liberté Raisonnée* (2009) de Cristina Lucas. La experiencia *queer* también forma parte de este itinerario —la obra *Un cuerpo nuevo* (1995) de Pepe Miralles y *El camino de Moisés* (2004) forman parte de esta sección—, y también la representación del placer sexual, con obras polémicas —señala Panea— como *Retratos* (1996) de Jana Leo, *Pandora* (2006) y *La lechuga y el caracol* (2006), ambas de Begoña Egurbide. Finalmente, aparecen videos “donde se lleva a cabo un redescubrimiento [del cuerpo] mediante la cámara”⁶²⁸, por la naturaleza de esta exploración forman parte de esta categoría varias obras de carácter performativo, como *Sincronismos* (1996) y *Tiempo* (1996) de Carmen F. Siegler o *Heartbeat* (1999) y *The Breathing Lesson* (2001) de Dora García.

En el segundo itinerario, *Género, roles y afectos*, se explora la construcción del género y los roles socioeconómicos de la masculinidad y la feminidad, además, se dedica una narrativa a las relaciones familiares y el video de carácter autobiográfico. En este recorrido, se encuentran “obras que abordan el concepto de «Género» desde los afectos que dan forma a nuestras relaciones sociales y los roles que asumimos diariamente, de manera cotidiana, llegando a *sedimentarse*”⁶²⁹. Videos que exploran las dinámicas de la masculinidad como *El ring* (1989) de Julián Álvarez, *The Members* (2004) de Laura Torrado o *Instrucciones de uso* (2004) de Cabello/Carceller y la discriminación de género, con el colectivo Precarias a la deriva y su obra *A la deriva por los circuitos de la precariedad femenina* (2004). El ámbito doméstico también está representado en este itinerario, por ejemplo, en la obra *Muchas veces mucho* (1993-1998) de Nuria Canal o *Diarios* (2004) de Carme Nogueira.

627 José Luis Panea, «Reelaborando Tipologías de Archivo desde la Creación Artística: Los Itinerarios Conceptuales de Ares. Estéticas, Identidades y Prácticas Audiovisuales en España», *Anales de Historia del Arte*, n.º 32 (2022): 137.

628 Ibid., 141.

629 Ibid.

En el itinerario *Etnicidad, naturaleza, territorio* —el único con cuatro narrativas en vez de tres— se exploran trabajos comunitarios y locales, reflexiones en torno a la migración y el racismo, la existencia humana y su relación con el mundo o la ecología. Esta es quizá la categoría más compleja, la que se refiere a la palabra clave “raza”, estrechamente relacionada para Panea con la del espacio que se habita o del que se proviene, “pues al apelar a la identidad étnica también se está aludiendo a un territorio, a un espacio en el que se desarrolla nuestra existencia, siempre concreto y situado, que no puede olvidar nuestro contacto también con el entorno y con otras especies”⁶³⁰. Se tratan por tanto temas locales o autonómicos, por ejemplo, en las obras *Galicia, sitio distinto* (1989) de Antón Reixa o *Pilota girls* (2012) de Sra Polaroiska; y también de otras naciones, como en *Amanar Tamasheq* (2010) de Lluís Escartín. La migración y la racialización también están presentes en este itinerario, de la mano de artistas como Valeriano López —*Estrecho adventure* (1996) —, Virginia Villaplana —*Tras las fronteras del sueño de la inmigración (sin papeles)* (1999) — o Marisa González —*Ellas filipinas* (2010). Finalmente, se trata el impacto humano en su ecosistema, en obras como *The Mutant* (1994) de Clemente Calvo, *Paisaje-dolor* (2003-2004) de Almalé y Bondía o *La cosa nuestra* (2006) de María Cañas.

Finalmente, el itinerario *Nacionalidad y economía* se dedica a obras “que atienden a la pertenencia nacional en la forja de imaginarios colectivos, así como a temas relacionados, como los conflictos bélicos y la memoria histórica, el trabajo y la ciudad”⁶³¹. Se realizan reflexiones en torno al nacionalismo y los medios de masas —*Spain Loves You* (1988) de Isabel Herguera— y la guerra civil española y la posterior dictadura —por ejemplo, en *Los demonios familiares* (1990-1994) de Marcelo Expósito o *Lo que no puede ser visto debe ser mostrado* (2010) de María Ruido—; se exploran también conflictos internacionales. El neoliberalismo y la transformación del ámbito laboral es otra de las narrativas presentes en este itinerario, así como sus efectos en la sociedad, destacando obras como *Fabriques* (1986) de Marta Batlle, *Primero de mayo (la ciudad-fábrica)* (2004) de Marcelo Expósito o *La selva laboral* (2015) de Raquel Frieria. La colección se completa con videos en torno a la crítica institucional y la posición de las artes, con obras míticas como *On subjectivity (about TV)* (1978) y *Video is television?* (1989) de Antoni Muntadas, *Geofagia o la dieta del artista* (2008) de Diana Larrea o *Museum and Space* (2011) de Eugenio Ampudia.

Se completa así un recorrido por las dinámicas sociales de las últimas décadas, configurado en torno a las cuatro palabras clave que, como señala Panea:

... consiguen ser útiles para hilvanar una serie de contenidos que, si bien son susceptibles de ser expandidos a otras muchas cuestiones, permiten delimitar un campo de estudio que, hasta este momento, tan solo había sido explorado en España de una manera más genealógica y exclusivamente historiográfica.⁶³²

630 Ibid., 145.

631 Ibid., 147.

632 Ibid., 149.

Además de las líneas conceptuales, el rasgo más significativo del Archivo ARES es sin duda su constitución como archivo exclusivamente online. Esto responde a dos nociones de especial interés para la presente investigación, que guían también el proyecto y son las responsables de la constitución de los itinerarios: la arqueología del saber de Michel Foucault y el concepto de *anarchivo*. El primero, propone un sistema de conocimiento que se aleja de las narrativas únicas, el proyecto por tanto ofrece las líneas temáticas con la intención de que sean múltiples, entrelazadas entre sí y discontinuas⁶³³; a partir de los cuatro ámbitos de identidad, “se hilvana una red rizomática de nociones”⁶³⁴ derivadas, que permiten la lectura de nuevas subjetividades. Similarmente, la noción de *anarchivo*, se refiere a un archivo “que se resiste al control administrativo, ofrece acceso libre y se abstrae de los regímenes de propiedad que asignan valor y conceden licencias de uso”⁶³⁵, como sostiene Siegfried Zielinski:

To me, anarchives are a complementary opposite and hence an effective alternative to archive. I consciously refer to them in the plural (Giannetti 2012). Following a logic of plurality and wealth of variants, they are particularly suited to handle events and movements; that is, time-based sensations. Just as the anarcheological sees itself first and foremost as an activity, anarchives are principally in an active mode. They do not, however, lay claim to leadership. Nor do they claim to truthfully know where things come from and where they may be headed to. The origin is and remains a trap. Anarchives do not follow any external purpose; they indulge in waste and offer presents. Basically, they are indebted to a single economy, that of friendship. And friendship, as Georges Bataille would have it (1971), is characterized by an acute feeling of strangeness in the world, which we occasionally share with others.

[...] It is the utopia, the non-place, which in an ongoing process reshapes and reinterprets the materials from which memories are made. Anarchives necessarily challenge, indeed provoke, the archive: otherwise, they would be devoid of meaning. Caring for anarchives may help prevent the many idiosyncratically designed particular collections from changing into a rule-bound administrative apparatus. It may even enable us to celebrate the past as a regained present.⁶³⁶

//Para mí, los anarquivos son un opuesto complementario y, por tanto, una alternativa eficaz al archivo. Me refiero a ellos conscientemente en plural (Giannetti 2012). Siguiendo una lógica de pluralidad y riqueza de variantes, son especialmente adecuados para tratar acontecimientos y movimientos; es decir, sensaciones basadas en el tiempo. Del mismo modo que lo anarquiológico se concibe a sí mismo ante todo como una actividad, los anarquivos se encuentran principalmente en un modo activo. Sin embargo, no se arrogan el liderazgo. Tampoco pretenden saber con veracidad de dónde vienen las cosas y hacia dónde pueden dirigirse. El origen es y sigue siendo una trampa. Los anarquistas no persiguen ningún fin externo; se entregan al despilfarro y ofrecen regalos. En el fondo, se deben a una sola economía, la de la amistad. Y

633 Martínez-Collado, «El Archivo De Vídeo Ares. Supuestos Metodológicos De Un Proyecto De Investigación En El Ámbito Universitario», 932.

634 Ibid., 936.

635 Adam Siegel, «Twenty Theses on the Anarchive», *PUBLIC* 29, n.º 57 (junio de 2018): 12-13, https://doi.org/10.1386/public.29.57.12_1.

636 traducción propia. En: Siegfried Zielinski y Geoffrey Winthrop-Young, «AnArcheology for AnArchives: Why Do We Need—Especially for the Arts—A Complementary Concept to the Archive?», *Journal of Contemporary Archaeology* 2, n.º 1 (2 de septiembre de 2015): 121-22, <https://doi.org/10.1558/jca.v2i1.27144>.

la amistad, como diría Georges Bataille (1971), se caracteriza por un agudo sentimiento de extrañeza en el mundo, que ocasionalmente compartimos con otros. [...] Es la utopía, el no-lugar, que en un proceso continuo remodela y reinterpreta los materiales de los que están hechos los recuerdos. Los anachivos desafían necesariamente al archivo, e incluso lo provocan: de lo contrario, carecerían de significado. El cuidado de los anachivos puede ayudar a evitar que las numerosas colecciones particulares diseñadas de forma idiosincrásica se conviertan en un aparato administrativo sujeto a normas. Puede que incluso nos permita celebrar el pasado como un presente recuperado.//

El interés en estos conceptos motivó la configuración del Archivo como página web, como explica Ana Martínez-Collado:

Siendo coherentes con nuestro tiempo, si queremos un archivo que se conciba como una posibilidad de futuro, funcionando como “anachivo”, esto sólo puede suceder asumiendo su visualización en Internet, transformando la concepción de la memoria como una noción inscrita en el “tiempo ahora”.

Próximos al final de la segunda década del siglo XXI, el impulso de archivo en relación a las prácticas artísticas contemporáneas, cuya carrera comenzó a finales de la década de 1960, no puede sino expresarse entre lo virtual y real. Un archivo de investigación actual no puede concebirse sino en la Red. La Web de ARES será el medio a través del cual se transfiera la información de los artistas, sus obras y el discurso crítico resultado de la investigación. En este archivo virtual se incorporan las obras interpretadas en función de las experiencias de identidad, cruzadas siempre entre ellas. A través de la investigación de las fuentes documentales bibliográficas de museos y centros de artes de los principales artistas y sus obras más relevantes del vídeo arte español —de los cuales ofrecemos un resumen en la página de Recursos—, se ha creado una base de datos catalogados por conceptos o palabras clave.⁶³⁷

El uso de la red en el caso de ARES va —o intenta ir— más allá de ser un repositorio, para ofrecer una “localización discursiva” de cada una de las obras, “y tejer en conjunto una red que permita situar conceptualmente estos trabajos dando lugar a una articulación crítica”. El Archivo “no meramente recopila... sino que se encamina hacia un terreno solo explorado parcialmente al fundamentarse como un archivo basado en conceptos”, que puede entenderse como “un proyecto curatorial”⁶³⁸. Paralelamente a la página web, el grupo trata de extender su alcance a través de publicaciones — *Secuencias de la experiencia, estadios de lo visible. Aproximaciones al videoarte español* (2017) y *Archivo Ares: estéticas, identidades y prácticas audiovisuales en España* (2022)—, talleres audiovisuales y seminarios⁶³⁹. La difusión es fundamental para los investigadores de Ares, que han organizado en los últimos años dos congresos internacionales, el *I Congreso Internacional Estéticas Híbridas de la Imagen en Movimiento* en 2020 y el *II Congreso Internacional Estéticas Híbridas de la Imagen en Movimiento: Identidad y Patrimonio* en 2021, cuyas actas y ponencias son accesibles a través de Internet. En 2020 se realizó así mismo

637 Martínez-Collado, «El Archivo De Vídeo Ares. Supuestos Metodológicos De Un Proyecto De Investigación En El Ámbito Universitario», 937.

638 Panea, «Reelaborando Tipologías De Archivo Desde La Creación Artística», 135.

639 Martínez-Collado, «El Archivo De Vídeo Ares. Supuestos Metodológicos De Un Proyecto De Investigación En El Ámbito Universitario», 944.

un *Ciclo de visionado y diálogo con artistas*, cuyo resultado son nueve videos donde los investigadores del proyecto dialogan con los artistas seleccionados en relación con su trayectoria y obras audiovisuales; se encuentran también disponibles en la página web.

Desgraciadamente, el intento de crear un archivo online plenamente accesible se ve limitado por los recursos disponibles en el proyecto, situación habitual en el caso de los museos universitarios como señalan algunos autores, dado que dependen habitualmente de la generosidad del personal académico y de su implicación personal en los proyectos, dificultada por la falta de formación museológica. En palabras de Luis Alfredo Baratas y Antonio González:

Podríamos diagnosticar nuestras colecciones como sujetas al “síndrome de la Cenicienta”, siempre a la espera de un “hada madrina” que, en forma de política universitaria inteligente, sepa valorar, en su justa medida, estas riquezas patrimoniales y sepan sacarlas del lúgubre armario en el que yacen polvorientas.⁶⁴⁰

En el contexto español, el patrimonio universitario está “mal estudiado y mal difundido”, y los “museos universitarios existentes son conocidos por una reducida parte de la comunidad universitaria”⁶⁴¹. Estos museos se enfrentan a tres grandes problemas: la falta de identidad, la carencia de datos sobre las colecciones y personal responsable, y la falta de medios económicos; así como la falta de criterio museográfico⁶⁴².

Además de las carencias de medios expositivos y didácticos, se observa que muchos de estos museos no llevan a cabo su misión de adecuada preservación y conservación de las colecciones. Así el carácter de las colecciones como material pedagógico se debilita en el caso de existir un museo en el ámbito universitario.⁶⁴³

El Archivo ARES no es ajeno a estas problemáticas. Pese a que tiene una identidad fuerte y un propósito claro, no dispone de medios económicos ni personal dedicado, al estar sujeto a la financiación de proyectos de duración limitada. Consecuentemente, su página web —pese a los deseos del grupo de investigación— no se encuentra adaptada a los conceptos que motivaron su creación, y las líneas temáticas no están presentes durante la exploración. Al entrar, el usuario aparece en la sección “El Archivo” [Fig. 66], donde se muestra un listado alfabético de los artistas presentes en la colección, siendo este el único modo de exploración. Dentro de la sección dedicada a cada artista [Fig. 67], se presenta una breve biografía, seguidamente, una ficha técnica de las obras del autor que contiene la colección, con una imagen, un resumen, palabras clave y algunos datos técnicos —año de creación, duración, idioma, presencia de subtítulos, sonido y color—.

640 Torres, «Los Museos Universitarios En España», 91.

641 Alfageme González y Marín Torres, «Uso Formativo de los Museos Universitarios en España», 267.

642 Ibid., 268.

643 Ibid., 269.

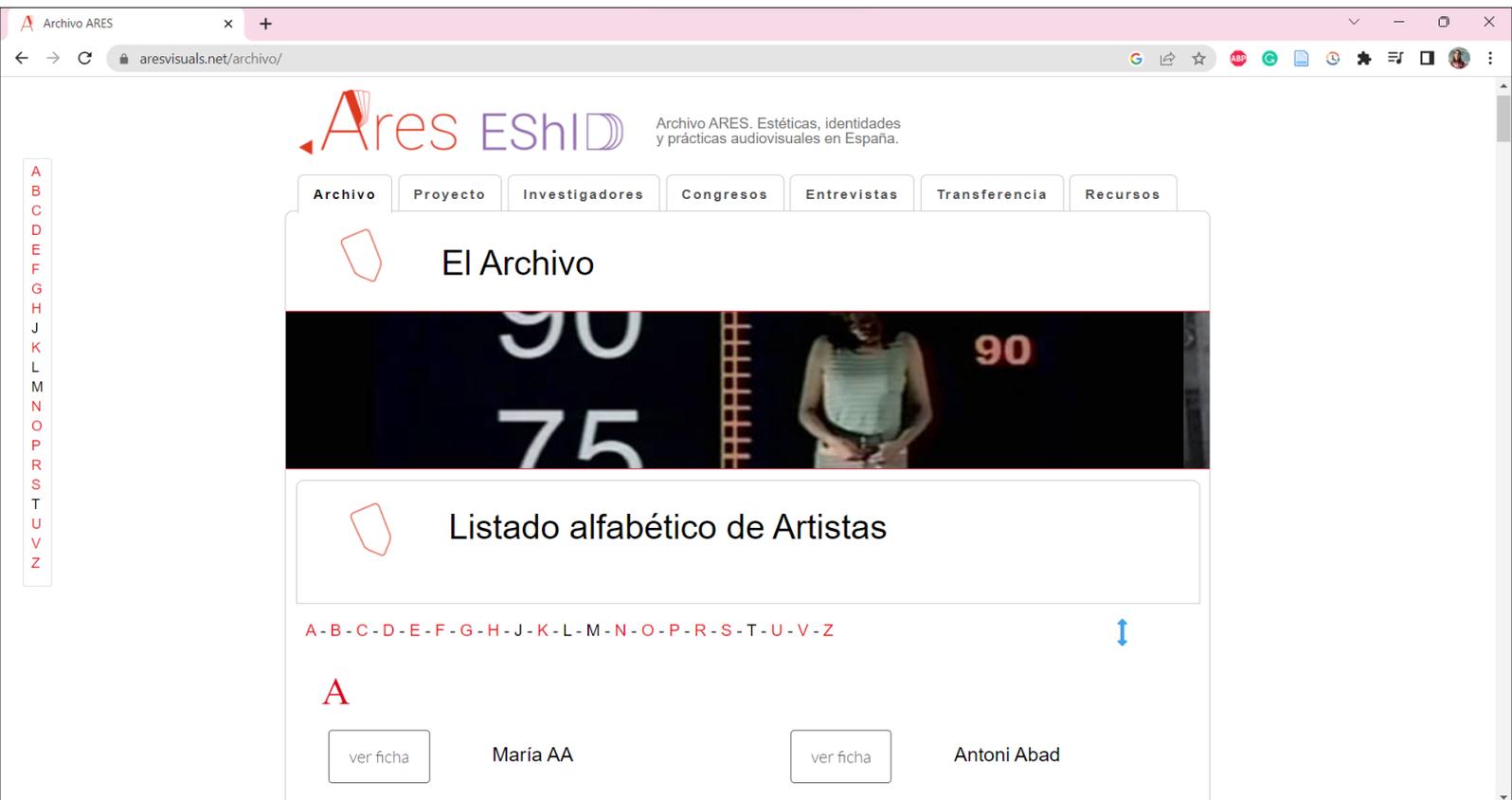


FIG. 66. ASPECTO ACTUAL DEL CATÁLOGO DEL ARCHIVO ARES

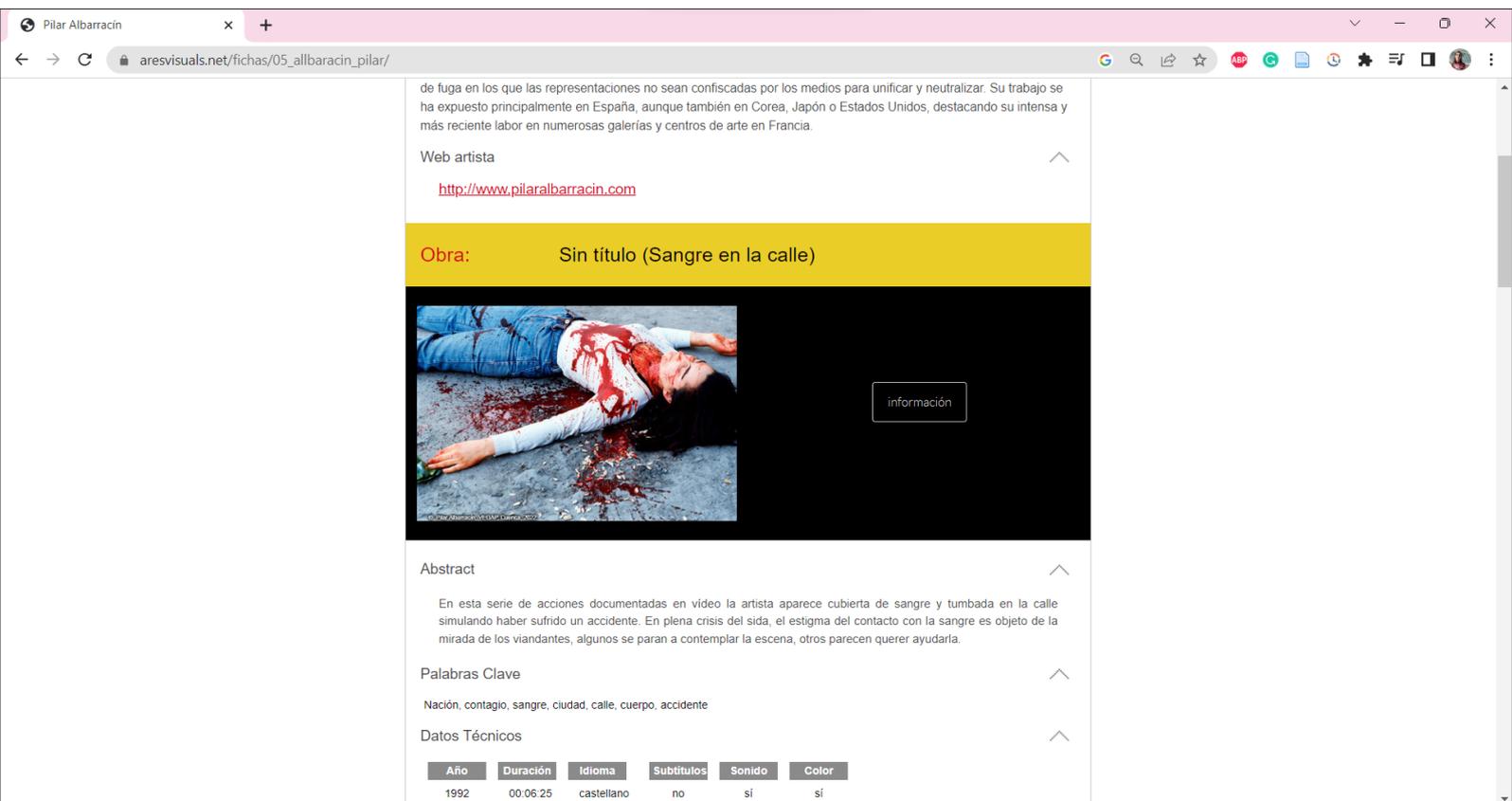


FIG. 67. EJEMPLO DE UNA FICHA TÉCNICA DE UNA OBRA EN EL ARCHIVO ARES

Sin embargo, al contrario de lo que espera el usuario, no todas las obras pueden visualizarse. De hecho, se podría decir que sólo una minoría son accesibles, en muchos casos a través de enlaces a plataformas externas como Vimeo; pese a que la colección es enteramente digital —siendo el formato más frecuente .mp4⁶⁴⁴— y a que habitualmente se establecen acuerdos de cesión de derechos que permiten la exhibición en la web del Archivo —o la consulta *in situ* en la Facultad de Bellas Artes de Cuenca—⁶⁴⁵. Aunque la intención original del proyecto era crear un archivo completamente accesible, las limitaciones, reconoce Panea en su texto, han dirigido finalmente el foco del proyecto a la “catalogación y el aparato crítico generado en torno a ellas”⁶⁴⁶, y la web no permite búsquedas más allá de la lista de autores —aunque se pretende implementar una categorización por itinerarios—. Desgraciadamente, estas problemáticas no parece que vayan a resolverse a corto-medio plazo, sino que, tras la finalización de los proyectos de financiación estatal, el Archivo ARES está en riesgo de desaparición, a la espera, por el momento, de la resolución de un proyecto del Plan Propio de Investigación de la Universidad de Castilla-La Mancha, cofinanciada por el Fondo Social Europeo de Desarrollo Regional (FEDER).

Frente a este desafío, tal como señalaba su directora Ana Martínez-Collado en una entrevista mantenida a principios de este año, “lo ideal para el futuro del archivo sería establecer relación con una institución pública o un museo para preservar la ingente cantidad de material recopilado”⁶⁴⁷. Sería lo más lógico, por tanto, iniciar negociaciones con algunas de las instituciones museísticas de nuestro país y proponer la adquisición o cesión de la colección —para lo cual habría que hablar con todos los artistas implicados, puesto que ARES solo obtiene el derecho a distribuir los videos de la colección en su página web, y no ostenta necesariamente el derecho de traspasarlos a otra institución—. Instituciones como el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía o el Museo Extremeño e Iberoamericano de Arte Contemporáneo serían opciones a tener en cuenta, el primero por su importante papel en la institucionalización y difusión del video en nuestro país, el segundo por su presencia online como responsable del proyecto NETescopio, un archivo en línea de obras artísticas de *netart*. Ceder la colección a una de estas instituciones garantizaría la aplicación de estrategias de preservación ausentes hasta ahora en la colección —la situación de los archivos de hecho es desconocida para esta investigación, más allá de la noción de que las obras se guardan en un disco duro en la Facultad de Bellas Artes de Cuenca—, y ofrecería una plataforma con un público amplio donde activar la difusión de las obras. Sin embargo, podría resultar complicado obtener el compromiso de estas instituciones para mantener el acceso abierto, ante las dificultades legales a las que se enfrentan las instituciones tradicionales en relación con las plataformas online, comprometiendo el espíritu que impulsa el Archivo.

644 Ana Martínez-Collado, Entrevista sobre el Archivo Ares. Estéticas, Identidades y Prácticas Audiovisuales en España, entrevistado por Paula Fernández Valdés, 17 de enero de 2023.

645 Ibid.

646 Panea, «Reelaborando Tipologías De Archivo Desde La Creación Artística», 136.

647 Martínez-Collado, Entrevista sobre el Archivo Ares. Estéticas, Identidades y Prácticas Audiovisuales en España.

Otra opción sería compartir la colección en alguna de las organizaciones supranacionales que existen en Europa, como Europea, siempre que los artistas diesen su consentimiento. De esta manera, aunque el Archivo ARES desapareciese o su página web dejase de ser actualizada, las obras del Archivo y su estructura estarían presentes y accesibles en la red interinstitucional. Esta solución sería razonablemente fácil de implementar, dado que las obras del archivo ya están en formatos digitales; sólo sería necesario obtener el permiso de los artistas.

Igualmente, la investigación se planteó en un momento dado la idoneidad de implementar estrategias de preservación de páginas web, ya que el centro del Archivo es su propuesta online. Se evaluó por tanto la posibilidad de preservar la página web a través de lo que se conoce como *web archiving*, el proceso de recolectar datos en la web, almacenarlos, preservarlos en un archivo y facilitar su acceso en el futuro. Este procedimiento se puede realizar desde dos perspectivas, la del receptor —es lo que se conoce como *client-side*— o la del emisor —*server-side*—. En el primer caso, se utilizan herramientas automatizadas conocidas como *web crawlers*, que recopilan el aspecto y conexiones entre las secciones de la web y la transforman en un archivo estandarizado —normalmente se utiliza el formato WARC— que mantiene en cierto modo la interactividad y funcionamiento de la página web⁶⁴⁸; en la actualidad, existen herramientas reconocidas para realizar estas copias y almacenarlas, como Internet Archive o Conifer de Rhizome. En el segundo, dado que se tiene acceso al contenido de la web, la operación consistiría en realizar una copia de la web en un servidor controlado por el grupo de investigación u otra institución responsable de su preservación, que funcionaría a través de una *virtual machine*, lo cual permitiría en el futuro mostrar fielmente el aspecto de la web y sus recursos, protegiendo la página de la obsolescencia y de otros riesgos como el fin del dominio⁶⁴⁹. Pese a que estas estrategias son interesantes y habituales en el caso de obras de *net art*, dado el estado de la página web, que actualmente no representa adecuadamente las expectativas del proyecto, el almacenamiento del Archivo desde cualquiera de las dos perspectivas no aportaría una solución de demasiado valor por lo que la presente investigación se inclina por descartar la puesta en práctica de estas estrategias.

Similarmente, en algunas conversaciones informales con las personas implicadas en el grupo de investigación se expresó la intención de realizar un video de la página web y su funcionamiento como estrategia de documentación y preservación del Archivo. Desde el punto de vista de esta investigación, la realización de videos de páginas web, si bien es una técnica que ha sido empleada algunas veces, está lejos de ser una solución satisfactoria tanto desde el punto de vista de la conservación, dado que no representa adecuadamente la interactividad de un recurso online, como desde el punto de vista ético, puesto que un video no preservaría el espíritu del anarchivo ni la espontaneidad del acceso, sino que, inevitablemente, presentaría una sola lectura del Archivo sin más valor que el puramente documental.

648 Deena Engel et al., «Caring for Software and Computer-Based Art», en *Conservation of Time-Based Media Art*, de Deena Engel y Joanna Phillips, Routledge Series in Conservation and Museology (Londres: Routledge, 2023), 492.

649 LI-MA Platform for Media Art, «ArtHost Report 2017 - 2018» (Amsterdam: LI-MA Platform for Media Art, 2019), 6, [https://www.li-ma.nl/lima/sites/default/files/Arthost%20end%20report_FINAL%20\(2\).pdf](https://www.li-ma.nl/lima/sites/default/files/Arthost%20end%20report_FINAL%20(2).pdf).

La última posibilidad que se ha planteado en la investigación es la de la supervivencia independiente del Archivo: ¿en el caso de que se concedieran nuevos proyectos de investigación financiados o se encontrasen otros patrocinadores, cómo se podría mejorar la experiencia online?, ¿Alguno de los tres tipos de archivos online propuestos en el capítulo anterior reflejaría adecuadamente el espíritu y las intenciones del proyecto?

En primer lugar, la colección podría mantener su página web, que se constituye como un repositorio, y añadir una sección en la que sus investigadores —u otras figuras invitadas, estableciendo conexiones con otras colecciones— realizasen comisariados temporales, dentro y más allá de los itinerarios presentes en el Archivo, construyendo ciclos que fuesen accesibles al público a través de su página y que tuviesen una duración limitada y carácter gratuito. En España, la distribuidora HAMACA ya lleva a cabo proyectos de exhibición online de este tipo, a través de la página web del centro cultural barcelonés La Virreina, por lo que existe un interés por parte del público por este tipo de difusión. Esta opción es la que mejor explora el concepto de proyecto curatorial que señala Panea y permitiría dar a conocer obras que no están presentes en otras colecciones, especialmente de artistas activos en los últimos años, tratando líneas temáticas relacionadas con los conflictos sociales contemporáneos; dado que muchos artistas en la colección tienen además varias obras en el Archivo, se podrían hacer retrospectivas individuales, favoreciendo el conocimiento de los artistas del video español. Además, es la opción que menos trabajo supondría en la página web, dado que sólo sería necesario abrir una nueva sección donde se programarían los ciclos y se subiría un número concreto de videos. La parte más compleja en este caso sería la difusión, dar a conocer la realización de estas exhibiciones al público, para lo cual se podrían establecer colaboraciones con otras universidades —por ejemplo las otras instituciones a las que pertenecen los miembros del grupo de investigación, entre las que se cuenta la Universitat Politècnica de València, la Universidad de Zaragoza, la Universidad Autónoma de Madrid, la Universitat Jaume I de Castelló, la Universidad de Salamanca o la Universidad de Murcia—, así como otros espacios de difusión culturales como el programa *Metrópolis*.

La segunda opción sería reformar la página del Archivo ARES y solucionar los problemas estructurales que presenta para materializar verdaderamente la idea del repositorio online de videoarte español que ha guiado el proyecto desde el principio. A este respecto, dada la fuerte presencia de HAMACA, cuyo catálogo online contiene algunas obras plenamente accesibles, se realizó durante la investigación un análisis comparativo de ambas colecciones, para determinar cuántas de las obras de ARES forman parte de la página web de HAMACA. De entre las 469 obras inventariadas en los cuatro itinerarios del Archivo, un total de 220 —casi el 50%— se encuentran disponibles para su visualización, al menos parcial, en HAMACA. Sin embargo, la mayor parte de las obras pertenecientes al Archivo y realizadas entre 2010 y 2020 sólo están en la colección de ARES, por tanto, el proyecto de repositorio sigue resultando relevante, pese al alto porcentaje de obras compartidas entre ambas organizaciones. En este caso, dado que la colección ya es completamente digital, sólo sería necesario reformar la página web para mejorar las opciones de exploración, añadiendo las líneas temáticas y permitiendo búsquedas en torno a palabras clave, fechas y otras características, implementando, en definitiva, una

mayor interactividad y personalización de la experiencia; además, se deberían subir todos los archivos de video, al menos todos aquellos para los que supuestamente se han obtenido los permisos para su visualización exclusiva en la página web. Se trata en definitiva de una reconstrucción casi total de la página web, que requiere de una elevada cantidad de recursos económicos y humanos, por lo que para llevarla a cabo probablemente sería necesario obtener financiación o formar parte de algún proyecto nacional o internacional dedicado a la creación de archivos online, similar al que se llevó a cabo para crear Europeana; es improbable que el grupo de investigación pueda encargarse de forma independiente de esta transformación por su magnitud y complejidad.

En el caso de que fuese posible la creación e implementación del repositorio, que reformulase completamente el Archivo ARES, el último paso consistiría en plantearse la posibilidad de incluir la participación de agentes externos al grupo de investigación en su gestión, transformándolo en un archivo participativo. Dado que el Archivo ARES trata específicamente con problemáticas contemporáneas, cualquier información contextual aportada por los usuarios resultaría definitivamente de interés; a través de la realización de entrevistas o de la comunicación en foros, las voces de los artistas se verían ampliadas por otras personas en su misma situación. Además de los miembros del grupo de investigación, la participación en el Archivo debería incluir también a otros profesionales del ámbito cultural, especialmente preocupante es la ausencia de conservadores-restauradores, por ejemplo.

El carácter de archivo o museo universitario de ARES ofrece un ecosistema adecuado para la introducción gradual de otras personas en la gestión de su colección —de hecho los becarios asociados a las tareas de catalogación y gestión de los fondos van cambiando periódicamente—. La universidad es una comunidad de reconocido carácter crítico por lo que otros estudiantes o profesores podrían supervisar la participación de la ciudadanía y otros agentes en la gestión del archivo, el desarrollo de nuevas líneas temáticas, el diseño de líneas expositivas o la aportación de metadatos. Estos nuevos ámbitos participativos podrían aparecer en la página web en forma de nuevas secciones con discusiones públicas o en la creación de perfiles de la colección en redes sociales, que favorezcan la creación de una comunidad asociada a la colección, favoreciendo un sentimiento grupal que, a la larga, facilite la obtención de nuevos recursos que retroalimenten la supervivencia del Archivo; dada la precaria situación actual, sin embargo, esta opción parece estar aún muy lejos de poder concretarse.

CONCLUSIONES

La presente Tesis Doctoral se inició con el propósito principal de estudiar el videoarte y generar un ámbito de actuación para el conservador-restaurador que permitiese basar las estrategias de preservación en nociones como la proliferación, el acceso online y la participación de agentes externos al museo en las prácticas de archivo. Pese a las limitaciones encontradas a lo largo de los tres años que ha durado la investigación —especialmente en el contexto de la pandemia del COVID-19—, los objetivos se han cumplido y ha sido posible llegar a algunas conclusiones de valor.

En primer lugar, si bien el desarrollo histórico del videoarte ha sido estudiado profusamente durante las últimas décadas, la investigación ha tratado de ofrecer una perspectiva centrada en el carácter activista de la práctica video artística, rastreando las correspondencias entre las cuestiones sociales históricas y las actuales y estudiando su potencial como herramienta de transformación social, intención establecida en el primer objetivo secundario. El primer capítulo —*Videoarte: creatividad, activismo, institucionalización*— ha realizado un repaso por la historia de la creación videográfica, determinando dos condiciones clave en su aparición: las posibilidades creativas de la tecnología y su naturaleza procesual, y el compromiso de los artistas videográficos con su entorno sociopolítico. Estos factores fueron determinantes para el desarrollo del video como un medio reivindicativo accesible para los artistas, especialmente tras la comercialización de cámaras portátiles y formatos de registro reutilizables que democratizaron la creación de imágenes en movimiento y permitieron la creación de obras con una cierta efimeridad —provocada por la rápida obsolescencia tecnológica—, afines a las ideas anticapitalistas de la desmaterialización de la obra de arte. La apropiación del medio artístico del video por parte de un importante número de artistas pertenecientes a los márgenes sociales —mujeres, personas LGTBIQ+, personas racializadas, etcétera— y que no formaban parte de los circuitos artísticos de galerías o las grandes exhibiciones en igualdad de condiciones con otros artistas permite establecerlo como un medio afín al activismo y la crítica social.

En este capítulo, se han destacado las narrativas más habituales, en especial el empleo de la autorrepresentación como estrategia para la lucha contra los estereotipos sociales presentes en los medios de masas del momento como la televisión, especialmente en momentos históricos como las reivindicaciones feministas, los movimientos contraculturales y contra la guerra, la pandemia del SIDA y las marchas por la igualdad racial. Como señaló Catherine Elwes en relación con el video feminista: la facilidad para decidir todos los detalles de la producción y la posibilidad de grabar, reciclar soportes y eliminar tomas que ofrece el video les daba un total control a los colectivos de artistas activistas sobre el contenido y los términos de su visibilidad⁶⁵⁰. A lo largo de las décadas, el videoarte ha mantenido su capacidad para cuestionar las normas establecidas, abordar problemáticas sociales y políticas, y desafiar las estructuras dominantes. Las obras de los colectivos de artistas actuales continúan dando voz a las minorías y visibilizando sus problemáticas, al igual que ocurría con las producciones pioneras del siglo XX; además, se aprovecha la accesibilidad y versatilidad de la tecnología digital para explorar nuevas formas narrativas, colonizar nuevos espacios de difusión y fomentar el diálogo social crítico, demostrando que el video sigue siendo un medio de expresión artística y activismo cultural relevante en la sociedad contemporánea.

650 Elwes, *Video Art, A Guided Tour*, 41.

En el ámbito español, la investigación ha demostrado que, pese a que la producción de videoarte se inicia con un cierto retraso con respecto a otros países occidentales —por causa de la situación política y económica del país en los años sesenta y setenta—, las producciones españolas destacan por su calidad y son representativas del clima social nacional y comparables en relevancia a las internacionales. A pesar de los desafíos iniciales y la falta de infraestructura, los artistas españoles abordaron temáticas sociales que evidencian una clara conexión con el activismo y la crítica social. En España, el videoarte ha sido una forma de expresión artística que ha dejado una huella significativa, con artistas destacados que han contribuido a la difusión del arte contemporáneo en el país, conectando a artistas y audiencias a través de festivales, exhibiciones y, en la actualidad, plataformas digitales. Los colectivos de artistas españoles han sido capaces de enfrentarse a la precariedad del medio, ante la cancelación de muchos de los festivales que se celebraron en los ochenta y noventa, con soluciones innovadoras, creando espacios alternativos de difusión y producción de video, como fue el Espacio P en Madrid, colectivos activistas como Erreazkoia-Reacción y asociaciones independientes como Mujeres en las Artes Visuales —a la que pertenecen video artistas como María AA o Esther Ferrer—, entre otras.

En este capítulo, finalmente, se ha completado el estudio contextual del video con una breve historia de su institucionalización, tratando tanto los espacios comerciales o institucionales —museos y galerías— como los espacios alternativos, autogestionados, que fueron fundamentales para el desarrollo del videoarte y que han resultado de especial relevancia para la investigación. Se ha examinado la evolución de los museos y galerías, plataformas reconocidas para la exhibición y difusión del videoarte que han desempeñado un papel crucial en la validación y legitimación del video como una forma de expresión artística desde sus inicios, generando un relato de sus narrativas prácticamente desde las primeras producciones. Paralelamente, se ha prestado especial atención a los espacios alternativos, autogestionados y experimentales que han surgido como contraparte a las estructuras institucionales establecidas. Estos espacios independientes y participativos han permitido a los artistas explorar temáticas reivindicativas sin restricciones, en espacios comprometidos que les proveían de asistencia y recursos técnicos, favoreciendo la inclusión de artistas pertenecientes a colectivos vulnerables o infrarrepresentados en el ámbito institucional. Además, han sido fundamentales para la preservación y difusión del videoarte, ya que han mantenido un enfoque dedicado a la conservación y exhibición de estas obras visuales en constante evolución. En conjunto, este estudio contextual ha subrayado la importancia de ambos espacios para el florecimiento y la sostenibilidad del videoarte, resaltando su influencia en la creación artística y su papel crucial en el legado y la continuidad de esta forma de expresión.

El segundo capítulo —*Videoarte como objeto de restauración: la cuestión identitaria*— se ha dedicado a la comprensión de la naturaleza del video como ítem patrimonial, en relación con las nociones de estado, identidad y riesgo potencial, cuestiones utilizadas habitualmente para caracterizar los objetos de restauración y muy empleados por profesionales de reconocido prestigio como Pip Laurenson o Salvador Muñoz Viñas. Primeramente, se ha ofrecido una caracterización del video en cuanto

a medio desde un punto de vista material, explicando su funcionamiento y las implicaciones de su tecnología en la percepción humana. Los diferentes medios de producción de imágenes, en movimiento transforman la acción y experiencia de *ver*; con cada nuevo desarrollo las posibilidades de representación y percepción se amplían.

En la investigación, se ha tratado a cerca de tres tipos diferentes de imágenes, basadas en las teorías de Giles Deleuze y José Luis Brea: la imagen-materia, la imagen-movimiento y la imagen-tiempo. El primer tipo de imagen, conocido como imagen-materia, se refiere a la obra de arte tradicional, una imagen que está intrínsecamente ligada a su soporte físico, del que es inseparable; la imagen y el objeto son una misma cosa —cuadro, grabado, dibujo, bajorrelieve, escultura—. La imagen-movimiento por su parte aparece con la fotografía y el cine y tiene una naturaleza mixta, que combina la materia y la luz; se encuentra contenida y visible en la superficie del soporte físico, pero a través de la proyección se libera y se expande. Finalmente, con el avance de la tecnología del video electrónico, aparece la imagen-tiempo, caracterizada por ser manipulable y temporal. Como defienden artistas como Douglas Davis, el video es una continuidad, su imagen aparece y desaparece de forma constante ante nuestros ojos y no hay un solo momento en el que se pueda decir que simplemente existe sino que, en sus propias palabras: es el árbol imaginario de George Berkeley, un árbol imaginario cayendo para siempre en un bosque real, los ojos del espectador⁶⁵¹.

Esta continuidad de la imagen y sus cualidades expresivas fueron factores determinantes para el desarrollo artístico del video, para comprender los diversos usos del medio, cuyas aplicaciones se han analizado en base a los conceptos de representación de Paul Levinson: el juego, el espejo y la obra de arte; niveles progresivos de representación que explican por qué algunas tecnologías tienen una aplicación artística más adecuada que otras. En este sentido, el video ha demostrado ser capaz de generar obras con los tres modos de representación, obras con un componente lúdico, que exploran las posibilidades técnicas del medio —*Magnet TV* (1965) de Nam June Paik—, obras en las que el medio se vuelve invisible y se inserta en otros contextos para crear experiencias colectivas —las producciones televisivas de Antoni Muntadas— y obras que utilizan la simulación y la manipulación de las imágenes para generar relatos que reconfiguran la realidad y la reescriben —*Delusional Mandala* (2015) de Lu Yang—.

Para terminar la caracterización del videoarte como objeto de restauración, se ha realizado un breve estudio de los riesgos potenciales que afectan a su preservación. Pese a que el centro de la práctica de preservación para esta investigación está en el contexto y los valores inmateriales del video, una tendencia en pleno desarrollo en el ámbito de la conservación-restauración, no es posible obviar la conexión entre la imagen videográfica y los dispositivos materiales que posibilitan su exhibición en las instituciones culturales: los equipos de reproducción y los formatos de almacenamiento y registro. Se ha determinado que estos elementos materiales son especialmente frágiles, intrínsecamente en

651 Davis y Simmons, *The New Television*, 34.

cuanto a la composición físico-química de los formatos audiovisuales electrónicos —especialmente los analógicos— y extrínsecamente en relación con el fenómeno de la obsolescencia, que afecta en general a todas las obras de arte que emplean dispositivos tecnológicos.

Seguidamente, se ha realizado un análisis comparativo con respecto a otros productos audiovisuales habituales en las colecciones patrimoniales: el cine —concretamente el cine experimental y el cine expandido— y la televisión —con especial atención a los movimientos de la Guerrilla TV—, desde un punto de vista tecnológico, estético e ideológico. Entre el cine y el video existe primero una diferencia en términos de tecnología, lo que afecta el aspecto general de las imágenes. En los primeros días del video electrónico, la imagen era más inestable y de menor calidad en comparación con la imagen fílmica, y esta característica se convirtió en parte de su lenguaje estético durante un tiempo. Sin embargo, esta diferenciación no ha perdurado, especialmente en el ámbito museográfico, donde muchas películas experimentales o expandidas han sido migradas a formatos electrónicos. Por otro lado, el videoarte y el cine experimental comparten el uso de equipos portátiles, y ambos pueden crear imágenes sin necesidad de grabar; en el caso del cine, se han destacado algunos experimentos materiales que generan imágenes que no provienen de la grabación. Sin embargo, el video es el único medio capaz de mostrar en directo lo que la cámara percibe, sin necesidad de registrarlo, lo que permite la creación de instalaciones interactivas. Finalmente, se han presentado las diferencias en términos del visionado, en cuanto a la posición del espectador frente a la obra; mientras que el video se considera un medio íntimo, mostrado en dispositivos individuales como televisores, el cine habitualmente se proyecta y se disfruta como una actividad colectiva.

Pasando a la relación entre el videoarte y la televisión, es importante destacar que el medio empleado es el mismo, el video electrónico, que de hecho se desarrolla por las necesidades de la retransmisión televisiva. Sin embargo, aunque utilicen la misma tecnología, tradicionalmente se ha aplicado el término “video” a la esfera de la creación artística e independiente, mientras que “televisión” se asocia más con lo comercial, difieren por tanto en cuanto a intencionalidad y contenido. La relación de los colectivos de artistas con la televisión, además, ha sido una de las temáticas predominantes en el campo del videoarte; la consideración de la televisión como un riesgo para la libertad creativa y una herramienta de adoctrinamiento de la sociedad, favoreció la aparición de obras de contenido crítico. Paralelamente, otros grupos intentaron utilizar su poder de difusión para acercar el videoarte a la sociedad a través de programas locales, y al mismo tiempo subvertir los roles de poder dominantes desde dentro; lamentablemente, muchas de estas iniciativas tuvieron una vida corta debido a su dependencia de financiación externa.

Con la llegada de las tecnologías digitales, los límites entre los sistemas de creación de imágenes audiovisuales —film y video— y las formas de difusión —cine, video y televisión— se han vuelto en los últimos años aún más difusos. La coexistencia histórica de todas estas formas audiovisuales y la proliferación de las tecnologías digitales en el ámbito artístico ha provocado numerosos cambios en la naturaleza del video, que ahora se puede insertar en el ámbito incluso de la informática, ya sea por las herramientas de postproducción como por la posibilidad de crear videos a partir de la animación,

la infografía y otras técnicas; además, se han presentado ejemplos de obras creadas en diferentes medios. Este proceso de transferencia y apropiación de características de unos medios con otros se ha tratado a partir de las teorías de Jihoon Kim, quien establece el término “imágenes en movimiento híbridas” para denominar estas nuevas imágenes, que muestran simultáneamente elementos de varios medios y habitan espacios liminales.

Una vez caracterizado el medio del video electrónico, la investigación se ha ocupado del videoarte como categoría artística, como objeto de museo, presentando una categorización por tipologías habitualmente presentes en las colecciones culturales: video-escultura, video-instalación y video-performance; estas tipologías se han establecido en torno al uso común del video como medio y sus expansiones o externalidades. En todas ellas existe un aspecto material de relevancia esencial para la obra —en el caso de la video-instalación los elementos que permiten generar la interacción, en el de la video-performance los que posibilitan llevar a cabo la acción, y en la video-escultura aquellos dispositivos con un valor estético fundamental— y que debe ser tenido en cuenta por tanto en las estrategias de preservación. Sin embargo, por su condición performativa, asociada a la estructura temporal del video, así como por la cuestión de la obsolescencia, se han identificado tres tipos posibles de cambio aplicable a estas obras, utilizando las definiciones de Sherry Irvin y Asti Sherring: la mutabilidad, la variabilidad y la maleabilidad, cambios extrínsecos, intrínsecos o espontáneos que afectarán al comportamiento y composición material de estas obras; la investigación ha presentado ejemplos de los efectos de estos conceptos en obras de cada categoría.

Para completar la caracterización del videoarte como objeto de restauración, cumpliendo con el segundo objetivo secundario planteado, se ha propuesto una última tipología, el *video-video*, que supone el objeto principal de estudio de la investigación y la tipología más habitual en las instituciones culturales. A diferencia de las otras tres categorías establecidas hasta ahora el video-video no posee externalidades, sino que es una forma *autocontenida, post aurática y técnicamente reproducible*. La obra de video, según Walter Benjamin, es reproducible en el sentido de que puede ser replicada y copiada una y otra vez, y esta condición es inherente a su producción técnica, esta capacidad emancipa a la obra de la tradicional concepción ritual, y la sitúa en el ámbito de lo postaurático. Consecuentemente la obra de video-video es alográfica, independiente de su materia, lo que significa que se considera la misma sin importar el sistema a través del cual se muestra; su autenticidad radica en la experiencia perceptiva, más que en las características físicas de su soporte y dispositivos de reproducción. Además, una obra de video-video puede ser copiada o migrada a nuevos soportes sin perder su valor, su naturaleza es, de acuerdo con las ideas de René Berger, múltiple. Frente a todas estas características, la investigación ha situado el video-video dentro del concepto de *artefacto* de Walter Benjamin, una obra de arte compuesta por tipos y no por unidades, cuya integridad se encuentra en la imagen y no en la materia, una idea mantenida también por otras figuras teóricas contemporáneas como Sherry Irvin, que emplea el concepto de universal y tipos, o Brian Castriota, que utiliza el tipo, que se concreta

en casos o eventos concretos, denominados token. A lo largo de la investigación se han empleado indistintamente los términos *universal* y *tipo* para referirse a la imagen central, y la palabra *token* o *instanciación* para hablar de sus casos concretos.

Las conclusiones alcanzadas en estos dos primeros capítulos han permitido definir con claridad la naturaleza del videoarte y sus valores esenciales, sentado las bases para la segunda parte de la investigación, en la que se ha pretendido crear un paradigma o marco de actuación para la preservación de las obras de video-video, basado en su carácter activista —y la relevancia por tanto de su difusión— y en su naturaleza postaurática —que permite aplicar estrategias de preservación no convencionales—.

El tercer capítulo, titulado *Preservación de video-video en la era postmedia: digitalización y acceso* se ha dedicado al cuestionamiento de algunos de los conceptos clásicos de la preservación, presentando un breve repaso por las teorías de conservación de arte tecnológico y el debate en relación con la variabilidad y transformación de los dispositivos como estrategia contra la obsolescencia para establecer la estrategia de preservación más adecuada para este tipo de obras y evaluar los efectos de éstas en su autenticidad, como se estableció en el objetivo secundario número tres.

Por la amplia cantidad de propuestas desarrolladas en las últimas décadas en torno a la preservación de obras de arte tecnológicas, la investigación ha realizado un repaso de carácter general, con la intención de ofrecer una visión de las ideas y tendencias más comunes, destacando proyectos fundamentales como *Playback* (1996), *Variable Media Initiative* (1999-2004), *Obsolete Equipment* (2009-2011) y *Digital Art Conservation* (2010-2012). Frente a la obsolescencia, y asumiendo que los conceptos tradicionales de autenticidad y originalidad del material no siempre son adecuados, el ámbito de la conservación ha ofrecido históricamente dos respuestas, una basada en el cuidado de la materia —con un punto de vista tradicional que defiende el mantenimiento y aspecto de los formatos originales— y otra basada en el valor del contenido y el concepto de variabilidad. Para aquellos proyectos con un enfoque evolutivo, existe la posibilidad de recuperar la obra mediante la sustitución de partes funcionales, defendiendo que esto no siempre afectará a la originalidad y autenticidad de la obra —como ocurriría por ejemplo en el caso del video-video—. Por otro lado, existen proyectos que mantienen un enfoque basado en el valor histórico y defienden que la versión original de la obra es relevante como referencia para juzgar futuras migraciones o emulaciones; la autenticidad de la obra no debe ser sacrificada precipitadamente ante la presión existente o aparente de la innovación técnica. Sin embargo, incluso los proyectos más orientados hacia lo tradicional admiten que el legítimo deseo de preservar la autenticidad no debe conducir a la desintegración de la obra debido a fallos técnicos; se necesita un equilibrio. Previsiblemente, dado que salvaguardar los dispositivos y estéticas originales se ha vuelto cada vez más difícil a medida que pasa el tiempo, debido a la obsolescencia y discontinuidad de los dispositivos comerciales, en el futuro más proyectos priorizarán el cambio y la variabilidad; este ha sido el enfoque preferido por la presente Tesis.

De acuerdo con las conclusiones obtenidas del estudio de los proyectos, y conforme a la naturaleza postaurática del video-video, se ha realizado seguidamente una propuesta a favor del uso de la migración como estrategia de preservación, incluyendo tanto la digitalización de fondos analógicos como las transformaciones posteriores de los archivos digitales. En relación con la digitalización, se ha discutido ampliamente la problemática del cambio y la pérdida de información, una de las críticas más habituales al procedimiento. En general, una buena digitalización se realiza en formatos de archivo sin pérdidas, pérdidas que pueden evaluarse desde el punto de vista matemático o desde el punto de vista de la percepción humana, lo que ofrece un cierto margen de actuación al conservador, que puede decidir en base a su criterio concreto. En general, se ha defendido la idea de que la pérdida de datos no supone necesariamente una pérdida de contenido o de integridad conceptual, como sostiene Abby Smith, y, por tanto, no afectará a la autenticidad de la obra.

Puesto que la investigación se centra en el video-video, la migración afecta en concreto a los formatos de registro y almacenamiento, cuyas connotaciones históricas se destacaban en algunos proyectos, sin embargo, se ha concluido que los valores históricos no deben prevalecer sobre la supervivencia de la imagen, ya que la naturaleza postaurática y tokenizable del video-video posibilita la separación de la materialidad y el código de la obra; la autenticidad por tanto no se basa en la parte objetual, sino en las características esenciales de la imagen —color, sonido, ratio...—. Se han aplicado seguidamente algunas teorías filosóficas relacionadas con el concepto de identidad para evaluar la autenticidad de las obras de video-video, en concreto se ha utilizado la producción de Tina Fiske, basada en Jaques Derrida, y la de Brian Castriota, basada en Charles Sanders Peirce; concluyendo que, por su configuración como sistema de archivos interconectados, la obra de video-video tiene una autenticidad relativa, graduable y compleja. Cada proceso de migración permite reevaluar la autenticidad del token, que se ve afectada por dos factores concretos determinados en la investigación: el propósito con el que se crea el token —que condiciona todas las decisiones relativas a la calidad de la imagen, el formato, etcétera— y los equipos que se vayan a emplear para su exhibición o visualización. Siempre que se preserve el universal adecuadamente, el valor de los token podrá ser discutido de forma individual según el caso concreto.

En relación con el universal, la investigación se ha preguntado por los límites de la migración: ¿sería posible plantear la continuidad de la imagen a través de la sustitución sucesiva de su estructura con el fin de la vida útil de cada formato tecnológico, traspasando así el mayor grado de autenticidad del tipo hacia el futuro independientemente de la vida útil de los token? La respuesta ha explorado el concepto filosófico de *identidad continua*, tratando de establecer un nuevo campo de actuación para el conservador-restaurador de video-video, que prioriza la supervivencia de la imagen frente a sus dispositivos materiales, una cuestión que, por su complejidad, deberá seguir siendo explorada en futuras investigaciones, pero que resulta de especial interés ante el reto de la obsolescencia.

Los formatos digitales no son ajenos a esta problemática, por lo que después de señalar la idoneidad de digitalizar las obras, se han ofrecido algunas pautas de uso habitual en el ámbito de la preservación digital en relación con la selección de formatos para la realización de copias, destacando la idea de la proliferación como estrategia de preservación: cuantas más copias haya disponibles de una obra, más fuerte es su sistema, más tokens sostiene el universal. Las implicaciones de estas ideas, por su complejidad, también deberán ser examinadas en estudios posteriores, por el momento, tomaremos prestadas las palabras de Richard Rinehart: copiar y almacenar múltiples, a veces redundantes, a veces conflictivas memorias sobre una obra de arte la protegen de las vicisitudes del tiempo⁶⁵².

Tras las cuestiones que podríamos considerar ontológicas, se ha pasado al estudio de las condiciones ecológicas de la obra, entendidas como el contexto práctico e institucional en el que se mantiene. Para ello, se ha utilizado la clasificación realizada por Richard Rinehart y Jonn Ippolito en relación con los riesgos asociados al ecosistema de la obra de arte contemporánea, en concreto los dos últimos aspectos: la institución y las cuestiones legales, inquietudes planteadas en el objetivo secundario número cuatro.

En el primer caso, se ha determinado la debilidad de basar la preservación en el almacenamiento, y la problemática de congelar los objetos en el museo, que favorecen la creación de narrativas alejadas del contexto social —cuestión especialmente relevante en el caso del videoarte por su carácter activista—. Como solución, se ha empleado el concepto de *postmuseo* de Janet Marstine, un museo que reevalúa sus políticas de representación a través de la comunicación bidireccional y la participación de agentes sociales externos al museo; la cuestión de la participación es de creciente interés en el ámbito de la conservación, que siempre ha destacado su carácter interdisciplinar, y que comienza a defender la necesidad de tener en cuenta las opiniones de otras comunidades amateur. Para materializar esta transformación del museo son necesarios dos aspectos, el acceso a la información —y por tanto el fin de la práctica del almacenamiento como central en la preservación— y la creación de espacios de participación horizontales.

En cuanto al acceso, la exhibición es parte integral de la intención activista de muchas obras de video, que buscaban difundir sus mensajes y reivindicaciones en el tejido social. Por lo tanto, promover el acceso implica promover la reactivación de estas ideas, lo que favorece su correcta preservación. Además, la investigación ha destacado la conexión entre el acceso y la creación de sociedades más sostenibles, situación en la que el museo, con su dimensión pública, es de especial importancia.

Se han explorado por tanto las principales dificultades relacionadas con el acceso al video en las instituciones en relación con la exhibición tradicional, en concreto la cuestión del tiempo de visionado, que dificulta la experiencia del espectador en el espacio físico del museo. Además, se han señalado las transformaciones sociales asociadas a la digitalización de la sociedad y el establecimiento de Internet como medio de masas contemporáneo, que afecta a los hábitos de consumo audiovisual de los

652 Rinehart y Ippolito, *Re-collection*, 100.

espectadores. Se observa una preferencia por acceder al contenido de manera inmediata, consumirlo desde el hogar, tener la posibilidad de pausar y retomar la visualización a voluntad, y personalizar la experiencia según las preferencias individuales.

La naturaleza del video-video, que hemos definido como una forma autónoma, postaurática y tokenizable, tiene la capacidad de adaptarse a este nuevo ecosistema y alcanzar un nivel de reproductibilidad técnica aún mayor. Mientras que en el pasado los artistas se apropiaban de las cámaras, generando una revolución que democratizó los medios de producción audiovisual, ahora la era digital sitúa al video en un entorno con una comprobada capacidad para la colectividad. La red ofrece oportunidades para una expansión cultural que antes resultaba imposible, abriendo nuevas posibilidades y horizontes. El video-video puede adaptarse, pero ¿es este proceso igualmente posible con respecto al museo?, ¿es posible imaginar espacios expositivos institucionales cuya autoridad se utilice para interactuar con la comunidad en vez de tratar a los ciudadanos como consumidores pasivos?, ¿es posible aprovechar Internet de manera que integre la memoria social y personal, y facilite la preservación de la cultura digital?

Para la investigación, la cuestión no residía tanto en el si —puesto que existen numerosos ejemplos de museos en Internet—, sino en el cómo. Empleando los conceptos de “museo abierto” de Rinehart e Ippolito, y de “museo imaginario” de André Malraux, la investigación ha presentado una breve historia del museo virtual y su potencial como plataforma universal y democrática, ofreciendo algunos ejemplos de buenas prácticas actuales. En el ámbito digital, las jerarquías tradicionales que existen en museos y archivos se disuelven. En lugar de una organización fija de la memoria, su naturaleza se define por la sucesión de estados temporales y situacionales; se trata de una estructura cognitiva dinámica, lista para ser utilizada, en contraste con un espacio institucional estable y definido. Sin embargo, esta visión no debe caer en la utopía, por lo que la Tesis ha realizado un breve relato de los peligros asociados a la divulgación en internet, como la falta de control y, paradójicamente, el establecimiento de poderes invisibles, así como la preocupación de algunos autores por el consumo superficial de imágenes y el estado de distracción. En relación directa con el museo, se ha tratado de la vigencia de las exhibiciones tradicionales y el uso de redes sociales, así como la cuestión del aura del espacio museístico tradicional. Con respecto a esto último, se han ofrecido dos perspectivas. Una en la que el aura, asociada al espacio físico del museo, se ve deteriorada o amenazada, afectando al valor de la obra; en el caso del video-video —por tratarse de una obra postaurática— la inserción en el entorno virtual no afecta a su valor ritual, que no existe desde un principio por causa de su reproductibilidad, sino que su identidad se fundamenta, como argumenta Walter Benjamin, en el acceso y el potencial político, siendo el museo virtual entonces perfectamente adecuado para su exhibición. Y otra en la que el aura, relacionada con la naturaleza alternativa del video, se recupera por su difusión en un espacio mediático y abierto, no necesariamente el museo virtual sino otros espacios online como las redes sociales o las páginas de los artistas; sea como sea parece que el video-video queda relativamente protegido en estos contextos.

La última problemática asociada al espacio online como espacio de exhibición tratada ha sido la experiencia de visualización. Es innegable que el medio elegido para la exhibición, y el espacio, afectan a la experiencia del espectador y pueden en ocasiones dificultar su entendimiento de la obra. El video habita tres tipos de experiencias, el televisor —tradicionalmente considerado como un medio íntimo— donde se produce una interacción directa con el espectador, la proyección —envolvente y colectiva— y el ordenador, considerado un medio íntimo, un único usuario frente a su propia pantalla. De acuerdo con las conclusiones obtenidas en el apartado relativo a la autenticidad, dado que los token pueden tener diferentes grados de autenticidad, la investigación defiende la posibilidad de utilizar estos token “menos auténticos” que transitan nuevos entornos de visualización, favoreciendo el acceso y los efectos sociales perseguidos por los video artistas, sin que esto afecte al universal, que puede ser presentado dentro de otros contextos —previsiblemente el espacio de exhibición tradicional— en configuraciones de visualización más afines con sus características históricas.

Una vez tratadas las críticas al espacio de exhibición online, el presente estudio ha establecido, a través de la observación, tres configuraciones de museos-archivos online en relación con el nivel de acceso y participación de cada uno de ellos y su aplicación en el caso de las colecciones de videoarte: el *museo en streaming*, plataformas gestionadas por museos que exploran la relación entre experiencias online y exhibiciones físicas, explorando metodologías de comisariado que complementan ambas facetas; el *repositorio*, plataformas externas y abiertas a través de las que los museos ofrecen acceso a algunas de sus obra. Y el *archivo participativo*, archivos de gestión descentralizada en la que se comparte la responsabilidad de algunos de los procesos habituales relacionados con la exhibición y preservación de obras, en este caso de video; se han ofrecido ejemplos relacionados con el video-video para cada una de estas categorías, de diferente ámbito geográfico y naturaleza. Pese a que las dos primeras tipologías son las más frecuentes, el caso del archivo participativo, todavía excepcional, ha sido considerado como el más interesante por parte de esta investigación, por las posibilidades que ofrece en relación con la idea de “usos emancipatorios del medio” de Hans Magnus Enzensberger, el uso de un medio a través del control descentralizado, la interactividad y la producción colectiva, que favorece los procesos de aprendizaje social y expresión política y diversa; este uso emancipatorio es el que más se ajusta a la intencionalidad activista de las obras estudiadas. Por tanto, dada la importancia del entorno de la obra en la preservación de sus valores, la Tesis recomienda encarecidamente el estudio y desarrollo de este tipo de archivos, plataformas en las que la responsabilidad de algunos procesos es compartida con agentes externos al museo, radicalmente orientadas al uso por parte del usuario.

El segundo riesgo asociado a la ecología de la obra, la cuestión de los derechos de autor también se ha tratado ampliamente. Las dificultades relacionadas con la gestión de los derechos de propiedad intelectual constituyen un problema complejo que impacta directamente en el acceso y la experiencia del usuario. Según la UNESCO, los derechos de autor deben permitir la implementación de operaciones de preservación por parte de las instituciones responsables del patrimonio, y el acceso, como parte de estas operaciones, debe permitirse “dentro de restricciones razonables”. En el entorno de los museos tradicionales, el control del uso de los archivos era relativamente sencillo, sin embargo,

en la actualidad, la digitalización y las plataformas en línea representan un desafío para el control del acceso. En esta parte del estudio, se han evaluado algunas regulaciones internacionales y nacionales, y se ha presentado el concepto de “uso legítimo”, que permite el uso de los derechos de reproducción, transformación, copia y exhibición con fines de crítica, comentario y enseñanza, siempre y cuando el uso no sea comercial; pese al potencial de esta idea, que ha sido reconocido en la jurisprudencia española, la falta de regulación explícita en nuestro país y los pocos casos resueltos dificultan su aplicación, por lo que por el momento se recomienda la negociación de los derechos de autor directamente con los artistas, lo que dificulta la aparición de archivos participativos o repositorios en las grandes colecciones. No obstante, la cuestión del uso legítimo debería ser explorada de manera más amplia por las instituciones españolas, especialmente en el caso del videoarte y su exhibición en línea.

El cuarto y último capítulo, titulado *Análisis de plataformas de video online*, se ha dedicado al desarrollo de casos de estudio paradigmáticos, cumpliendo con el último objetivo específico propuesto en la investigación. Los casos se han situado en las categorías de museos online establecidas en el capítulo anterior según el número de obras accesibles, el alcance del acceso y los modos de interacción y participación; pese a que el estudio se ha visto limitado por el tiempo, el idioma y el contexto geográfico y cultural, se ha presentado una selección más o menos amplia de tipologías, países y agentes que resultan representativos tanto por su relevancia como por su relación con las ideas defendidas en la Tesis. En general, se ha observado una hibridación de categorías, especialmente entre el museo en *streaming* y el repositorio, en muchos de los archivos, así como diversas políticas de acceso, que van desde la visualización limitada de fragmentos de las obras, al acceso completo a los fondos.

Tras esto, se ha realizado un estudio pormenorizado del Archivo ARES, colección que motivó la presente investigación. A este respecto, se ha realizado un estudio de la casuística especial de los museos y archivos universitarios, señalando que, aunque la mayoría de las colecciones cuentan con catálogos online, éstos no van más allá de la obtención de datos básicos sobre las obras. En este contexto, se ha destacado el Archivo ARES como un caso excepcional, por la naturaleza de su colección, especializada en videoarte español, y por su conceptualización en torno al acceso abierto. La investigación ha realizado un análisis completo de las temáticas activistas en torno a las que se configura el Archivo, y ha analizado detalladamente su presencia online y la configuración y experiencia de su página web. Seguidamente, se han identificado las principales problemáticas que condicionan su futura supervivencia, en concreto, la falta de medios económicos y la dedicación personal y voluntaria de sus gestores, además de la ausencia de políticas de preservación en la colección y la falta de visibilidad y reconocimiento del valor del Archivo por parte de otras instituciones museísticas. Ante estas preocupaciones, el presente estudio ha planteado diversas soluciones.

En primer lugar, se ha explorado la opción de ceder la colección a una institución museística no universitaria, lo que garantizaría la aplicación de estrategias de preservación que hasta ahora no han estado presentes en la colección, y ofrecería una plataforma con un público amplio para promover la difusión de las obras; sin embargo, podría ser complicado obtener el compromiso de estas instituciones

para mantener el acceso abierto, debido a las dificultades legales a las que se enfrentan las instituciones tradicionales en relación con las plataformas en línea, lo que comprometería el espíritu que impulsa el Archivo. También se evaluó la idoneidad de implementar estrategias de preservación de páginas web, un planteamiento que se descartó rápidamente debido al estado actual de la página web, que no refleja adecuadamente las expectativas del proyecto. Seguidamente, la Tesis se preguntó por la posibilidad de la supervivencia independiente del Archivo. ¿En caso de recibir nuevos proyectos de investigación financiados o encontrar otros patrocinadores, cómo se podría mejorar la experiencia en línea? ¿Alguno de los tres tipos de archivos en línea propuestos anteriormente reflejaría adecuadamente el espíritu e intenciones del proyecto?

En primer lugar, la colección podría mantener su página web y añadir una sección de exhibiciones temporales con una duración limitada, un museo en *streaming*. Esta opción es la que mejor explora el concepto de proyecto curatorial defendido en las últimas publicaciones del Archivo y permitiría dar a conocer obras que no están presentes en otras colecciones, especialmente de artistas activos en los últimos años, abordando temáticas relacionadas con los conflictos sociales contemporáneos. La segunda opción sería reformar la página del Archivo ARES y solucionar los problemas estructurales que presenta para materializar verdaderamente su idea de ser un repositorio en línea del videoarte español. Esto implicaría agregar líneas temáticas y permitir búsquedas basadas en palabras clave, fechas y otras características, implementando una mayor interactividad y personalización de la experiencia; sin embargo, sería necesaria una cantidad significativa de recursos económicos y humanos. La última propuesta, considerada como ideal para esta investigación, consistiría en incluir la participación de agentes externos al grupo de investigación en la gestión del Archivo, convirtiéndolo en un archivo participativo. Dado que el Archivo ARES aborda problemáticas contemporáneas, cualquier información contextual aportada por los usuarios sería definitivamente de interés, ampliando las voces de los artistas con las de otras personas en situaciones similares. Se ha considerado que el carácter de museo universitario de ARES proporciona un entorno adecuado para la gradual inclusión de otras personas en la gestión, y permite una mayor experimentalidad que una institución museística tradicional. En una situación ideal, estas nuevas formas de participación podrían aparecer en la página web como secciones con discusiones públicas o mediante la creación de perfiles de la colección en redes sociales, fomentando la creación de una comunidad asociada a la colección. Esto promovería un sentido de pertenencia grupal que, a largo plazo, facilitaría la obtención de nuevos recursos que contribuyan a la supervivencia del Archivo.

En definitiva, la presente Tesis Doctoral, ha pretendido ofrecer un nuevo marco de actuación para la preservación de obras de videoarte, concretamente de la tipología video-video establecida durante la investigación, defendiendo en concreto la idoneidad de las estrategias basadas en el acceso online y la participación ciudadana, que reflejan íntegramente el espíritu activista de los colectivos de video artistas estudiados. Pese a que algún quedan muchos nodos por explorar dentro de la red de argumentaciones de la investigación, los objetivos se han cumplido satisfactoriamente, sentando las bases para un mayor desarrollo conceptual y práctico en próximos estudios.

CONCLUSIONS

This Doctoral Thesis was initiated with the primary purpose of studying video art as an artistic discipline in depth and generating a field of action for the curator-restorer that would allow preservation strategies to be based on notions such as proliferation, online access and the participation of agents outside the museum in archival practices; despite the limitations encountered throughout the three years of research —especially in the context of the COVID-19 pandemic—, it has been possible to draw some valuable conclusions.

Firstly, it should be noted that although the historical development of video has been extensively studied over the last few decades, the research has attempted to offer a perspective centred on the activist nature of video art practice, tracing the correspondences between historical and current social issues, with an understanding of its potential as a tool for social change being the first of the secondary objectives set out at the beginning of the Thesis.

To this end, the first chapter —*Video art: creativity, activism, institutionalisation*— has reviewed the history of video art, identifying two critical conditions for its emergence: the creative possibilities of technology and its processual nature as well as the commitment of video artists to their socio-political environment. These factors were decisive for the development of video as a vindicative medium accessible to artists, especially after the commercialisation of portable cameras and reusable recording formats that democratised the creation of moving images. Thus allowing, on the one hand, the creation of works with a certain ephemerality —brought about by rapid technological obsolescence— and, on the other hand, the appropriation of the artistic medium of video by a significant number of artists belonging to the social margins —women, LGTBIQ+ people, racialised people, etc.— who did not were not a part of the artistic circuits of galleries or major exhibitions on an equal footing with other artists.

The research conducted a study on the prevalent narratives found in these works. It emphasised the use of self-representation as a strategy to challenge social stereotypes that were prevalent in the mass media during various historical periods. These periods include times marked by feminist demands, countercultural and anti-war movements, the AIDS pandemic and marches for racial equality. As Catherine Elwes pointed out with feminist video: the ease of deciding every detail of production and the ability to record, recycle media and delete footage offered by video gave activist artist collectives complete control over the content and terms of their visibility⁶⁵³.

Over the decades, video art has maintained its ability to question established norms, address social and political issues, and challenge dominant structures. The works of today's artist collectives continue to give voice to minorities and make their problems visible, as did the pioneering productions of the 20th century, and to take advantage of the accessibility and versatility of digital technology to explore new narrative forms, colonise new spaces of dissemination and foster critical social dialogue, demonstrating that video remains a relevant medium of artistic expression and cultural activism in contemporary society.

653 Elwes, *Video Art, A Guided Tour*, 41.

Research in the Spanish context has revealed that video art production had a delayed start compared to other Western countries. This delay was due to the political and economic situation of Spain in the sixties and seventies. However, despite these initial challenges and the lack of infrastructure, Spanish productions have gained recognition for their quality and significance. They effectively capture the national social climate and can be compared in relevance to international video art. Spanish artists have particularly excelled in addressing social themes that display a strong connection with activism and social criticism. In Spain, video art has been a form of artistic expression that has left a significant mark, with prominent artists contributing to the dissemination of contemporary art in the country, connecting artists and audiences through festivals, exhibitions and digital platforms. Spanish artists' collectives have been able to confront the precariousness of the medium, given the cancellation of many of the festivals held in the eighties and nineties, with innovative solutions, creating alternative spaces for the dissemination and production of video, such as Espacio P in Madrid, activistic collectives such as Erreazkoia-Reacción and independent associations such as Mujeres en las Artes Visuales —to which video artists such as María AA or Esther Ferrer belong—, among others.

The chapter completes the contextual study of video with a brief history of its institutionalisation, dealing with both the commercial or institutional spaces —museums and galleries— and the alternative, self-managed spaces that were fundamental to the development of video art and which have been of particular relevance to the research. The research has examined the evolution of museums and galleries as significant platforms for showcasing and promoting video art. These institutions have played a vital role in the validation and legitimisation of video as a form of artistic expression since its beginnings, generating an account of its narratives practically from the very first productions. At the same time, special attention has been paid to the alternative, self-managed and experimental spaces that have emerged as a counterpart to the established institutional structures. These independent and participatory spaces have allowed artists to explore vindicative themes without restrictions in committed spaces that provided them with assistance and technical resources, favouring the inclusion of artists from vulnerable or under-represented groups in the institutional sphere. Moreover, these alternative spaces have been fundamental for the preservation and dissemination of video art, as they have maintained a dedicated approach to the conservation and exhibition of these constantly evolving visual works. Overall, the contextual study has underlined the importance of institutional and self-organised spaces for the flourishing and sustainability of video art, highlighting their influence on artistic creation and their crucial role in the legacy and continuity of this form of expression.

The second chapter —*Video art as an object of restoration: the question of identity*— was devoted to understanding the nature of video as a heritage item to the notions of status, identity and potential risk, questions commonly used to characterise objects of restoration and widely employed by renowned professionals such as Pip Laurenson and Salvador Muñoz Viñas. Firstly, a characterisation of video as a medium has been offered from a material point of view, explaining how it works and the implications of its technology on human perception. The different means of image production, whether moving or not, transform the action and experience of seeing; with each new development,

the possibilities of representation and perception expand. In the research, three different types of images have been discussed, based on the theories of Giles Deleuze and José Luis Brea: the matter-image, the movement-image and the time-image. The first type of image, known as image-matter, refers to the traditional work of art; an image is intrinsically linked to its physical support, from which it is inseparable. As Deleuze advocates, in this case, the image and the object can be thought of as one and the same thing —painting, engraving, drawing, bas-relief, sculpture—. On the other hand, the moving image appears in cinema and has a mixed nature, combining a material image and the use of light; it is contained and visible on the surface of the physical support, but through projection, it is liberated and expanded. Finally, with the advance of electronic video technology, the time-image appears, characterised by being a manipulable and temporal image; some artists, such as Douglas Davis sustain that video is a continuity, its image constantly appearing and disappearing before our eyes. For them, there is not a single moment in which its image can be said to exist simply but, on the contrary, it is like George Berkeley's imaginary tree, an imaginary tree falling forever into a real forest, the eyes of the viewer⁶⁵⁴.

This continuity of the image and its expressive qualities were determining factors in the artistic development of video. To understand the diverse uses of the medium, its applications have been analysed based on Paul Levinson's concepts of representation: the game, the mirror and the work of art; progressive levels of representation that explain why some technologies have a more appropriate artistic application than others. In this sense, video has shown itself capable of generating works with all three modes of representation, works with a playful component that explore the technical possibilities of the medium —*Magnet TV* (1965) by Nam June Paik—, works in which the medium becomes invisible and is inserted into other contexts to create collective experiences —the television productions of Antoni Muntadas—; and works that use simulation and the manipulation of images to generate narratives that reconfigure reality and rewrite it —*Delusional Mandala* (2015) by Lu Yang—.

To conclude the characterisation of video art as an object of restoration, a brief study has been made of the potential risks that affect its preservation. It is not possible to ignore the connection between the videographic image and the material devices that make its exhibition possible in cultural institutions: the reproduction equipment and the storage and recording formats. These material elements have been identified as particularly fragile, intrinsically in terms of the physical-chemical composition of electronic audiovisual formats —especially analogue ones— and extrinsically concerning the phenomenon of obsolescence, which generally affects all works of art using technological devices.

Next, a comparative analysis has been carried out to other audiovisual products commonly found in heritage collections: cinema —specifically experimental and expanded cinema— and television —with particular attention to the Guerrilla TV movements— from a technological, aesthetic and ideological point of view. Between film and video, there is first a difference in technology, which affects the overall look and feel of the images. In the early days of electronic video, the image was more unstable and of lower quality than the film image, and this characteristic became part of its aesthetic language

654 Davis y Simmons, *The New Television*, 34.

for a while. However, this differentiation has yet to endure, especially in the museum field, where many experimental or expanded films have been migrated to electronic formats. On the other hand, video art and experimental film share the use of portable equipment, and both can create images without recording; in the case of film, some material experiments that generate images that do not come from recording have been highlighted. However, video is the only medium capable of showing live what the camera perceives without recording it, allowing interactive installations to be created. Finally, the differences in viewing have been presented regarding the spectator's position in front of the work. Video is considered an intimate medium, shown on individual devices such as televisions, and cinema is usually projected and enjoyed as a collective activity.

Turning to the relationship between video art and television, it is essential to note that the medium used is the same, electronic video, which is developed for the needs of television broadcasting. However, although they use the same technology, the term "video" has traditionally been applied to artistic and independent creation. At the same time, "television" is more associated with the commercial, thus differing in intentionality and content. The relationship of artists' collectives with television, moreover, has been one of the predominant themes in video art; the consideration of TV as a risk for creative freedom and a tool for the indoctrination of society favoured the appearance of works with critical content. At the same time, other groups tried to use their broadcasting power to bring video art closer to the community through local programmes and to subvert the dominant power roles from within; unfortunately, many of these initiatives were short-lived due to their dependence on external funding.

With the advent of digital technologies, the boundaries between the systems of audiovisual image creation —film and video— and the forms of dissemination —cinema, video and television— have become even more blurred in recent years. The historical coexistence of all these audiovisual forms and the proliferation of digital technologies in the artistic field has brought about numerous changes like video, which can now be inserted into the realm of even computer technology, whether through post-production tools or the possibility of creating videos from animation, computer graphics and other techniques; furthermore, examples have been presented of works created in different media —pieces recorded on film that then undergo digital post-production and many other combinations. This process of transfer and appropriation of characteristics from one medium to another has been dealt with based on Jihoon Kim's theories, who established the term "hybrid moving images" to designate these new images, which simultaneously show elements of various media and inhabit liminal spaces.

Once the medium of electronic video has been characterised, the research has dealt with video art as an artistic category, as a museum object, presenting a categorisation by typologies usually present in cultural collections: video sculpture, video installation and video performance; these typologies have been established around the everyday use of video as a medium and its expansions or externalities. In all of them, there is a material aspect of essential relevance for the work - in the case of video installation, the elements that allow interaction to be generated; in video performance, those that make it possible to act. And in video sculpture, those devices with a fundamental aesthetic value must

therefore be taken into account in preservation strategies. However, because of their performative condition, associated with the temporal structure of video, as well as the question of obsolescence, three possible types of change applicable to these works have been identified, using Sherry Irvin and Asti Sherring's definitions: *mutability*, *variability* and *malleability*, extrinsic, intrinsic or spontaneous changes that will affect the behaviour and material composition of these works; the research has presented examples of the effects of these concepts on artworks in each category.

To complete the characterisation of video art as an object of restoration, fulfilling the second secondary objective, a final typology has been proposed, video-video, which is the main object of study of the research and the most common typology in cultural institutions. Unlike the other three categories established so far, the video-video has no externalities but is a self-contained, post-auratic and technically reproducible form. The video work, according to Walter Benjamin, is reproducible in the sense that it can be replicated and copied repeatedly, and this condition is inherent in its technical production. This capacity emancipates the work from the traditional ritual conception and places it in the realm of the *post-auratic*. Consequently, the video-video work is *allographic*, independent of its subject matter. It is considered the same regardless of the system through which it is shown; its authenticity lies in the perceptual experience rather than the physical characteristics of its support and reproduction devices. Moreover, a video-video work can be copied or migrated to new media; according to René Berger's ideas, its nature is *multiple*. In the face of all these characteristics, the research has situated video-video within Walter Benjamin's concept of *artefact*, a work of art composed of types and not of units, whose integrity is found in the image and not in the material, an idea also maintained by other contemporary theoretical figures such as Sherry Irvin, who uses the concept of universal and types, or Brian Castriota, who uses the type, which is concretised in particular cases or events, called tokens. Throughout our research, the terms universal and type have been used interchangeably to refer to the central image, and the word token or instantiation to refer to its concrete cases.

The conclusions drawn from the first two chapters have provided a clear definition of the nature of video art and its core values. These findings have established the groundwork for the second part of the research, which focuses on creating a paradigm or framework for preserving video art. This preservation approach is based on the activist nature of the works and their significance in terms of dissemination. Additionally, it takes into account the post-auratic nature of video art, which allows for the implementation of unconventional preservation strategies.

The third chapter, entitled *Video-video preservation in the post-media era: digitisation and access*, is devoted to questioning some of the classical concepts of preservation, presenting a brief review of the theories of technological art conservation and the debate on the variability and transformation of devices as a strategy against obsolescence, to establish the most appropriate preservation strategy for this type of work and assess the effects of these on its authenticity.

Due to the large number of proposals developed in recent decades regarding the preservation of technological works of art, the research has carried out a general review to offer an overview of the most common ideas and trends, highlighting known projects such as *Playback* (1996), *Variable Media Initiative* (1999-2004), *Obsolete Equipment* (2009-2011) and *Digital Art Conservation* (2010-2012). Faced with obsolescence and assuming that the traditional concepts of authenticity and originality of the material are not always adequate, the field of conservation has historically offered two responses, one based on the care of the material—with a traditional point of view that defends the maintenance and appearance of the original formats—and the other based on the value of the content and the concept of variability. For those initiatives with an evolutionary approach, there is the possibility of recovering the work through the substitution of functional parts, arguing that this will not always affect the originality and authenticity of the work—as would occur, for example, in the case of video-video. On the other hand, some projects advocate for the importance of the material's historical value and argue that the original version of the work is relevant as a reference for judging future migrations or emulations; according to this, the authenticity of the work should not be hastily sacrificed to the existing or apparent pressure of technical innovation. However, even the most traditionally oriented projects admit that the legitimate desire to preserve authenticity must not lead to the disintegration of the work due to technical failure; a balance is needed. Predictably, given that safeguarding original devices and aesthetics has become increasingly difficult as time goes on due to the obsolescence and discontinuity of commercial devices, more projects in the future will prioritise change and variability; this has been the preferred approach for this Thesis.

Following the conclusions drawn from the study of the projects, and in line with the post-auratic nature of video-video, a proposal has then been made in favour of the use of migration as a preservation strategy, including both the digitisation of analogue tapes and the subsequent transformations of digital archives. Concerning digitisation, the problem of change and loss of information, one of the most common criticisms of the procedure, has been discussed at length. These losses can be evaluated from a mathematical point of view or from the point of view of human perception, which offers a certain margin of action to the curator, who can decide based on their specific criteria; in general, the idea has been defended that the loss of data does not necessarily imply a loss of content or conceptual integrity, as Abby Smith pointed out, and, therefore, will not affect the authenticity of the work. Since the research focuses on video-video, the migration affects, in particular, the recording and storage formats, whose historical connotations were highlighted in some projects. However, it has been concluded that historical values should not prevail over the survival of the image, as the post-auratic and iterative nature of video-video enables the separation of the materiality and the code of the work; authenticity is therefore not based on the material part but on the essential characteristics of the image, such as—colour, aspect ratio, sound... Some philosophical theories related to the concept of identity have then been applied to evaluate the authenticity of video-video works, specifically the production of Tina Fiske, based on Jaques Derrida, and that of Brian Castriota, based on Charles Sanders Peirce; concluding that, due to its configuration as a system of related files, the video-video work has a relative, gradable and complex authenticity. Each migration process allows

for a re-evaluation of the token's authenticity, which is affected by two specific factors determined in the research: the purpose for which the token is created—which conditions all decisions regarding image quality, format, etc.—and the equipment to be used for its exhibition or viewing; as long as the universal is preserved faithfully, the value of the tokens can be discussed on a case-by-case basis.

About the universal, the research has questioned the limits of migration: Would it be possible to envisage continuity of the image through successive replacement of its structure at the end of the lifetime of each technological format, thus passing the highest degree of authenticity of the type into the future regardless of the lifetime of the tokens? The answer has explored the philosophical concept of continuous identity, trying to establish a new field of action for the video-video curator-restorer, who prioritises the survival of the image over its material devices, a question which, due to its complexity, will have to be further explored in future research, but which is of particular interest in the face of the challenge of obsolescence. Digital formats are no stranger to this problem, so after pointing out the suitability of digitising works, some commonly used guidelines have been offered in the field of digital preservation concerning the selection of formats for making copies, highlighting the idea of proliferation as a preservation strategy: the more copies of a work there are available, the stronger its system, the more tokens sustain the universal. Because of their complexity, the implications of these ideas will also need to be examined in later studies. Still, for the moment, we borrow Richard Rinehart's words: "copying and storing multiple, sometimes redundant, sometimes conflicting memories of a work of art protects it from the vicissitudes of time"⁶⁵⁵.

After what could be considered ontological questions, we moved on to the study of the ecological conditions of the work, understood as the practical and institutional context in which it is maintained. To this end, we have used the classification made by Richard Rinehart and John Ippolito about the risks associated with the ecosystem of the contemporary work of art, specifically the last two aspects: the institution and legal issues.

In the first case, the weakness of basing preservation on storage and the problem of freezing objects in the museum have been identified, favouring narratives far removed from the social context—a particularly relevant issue in the case of video art due to its activistic nature—. As a solution, Janet Marstine's concept of post-museum has been employed, a museum that re-evaluates its representation policies through two-way communication and the participation of social agents outside the museum; the question of participation is of growing interest in the field of conservation, which has always emphasised its interdisciplinary nature, and which is beginning to defend the need to take into account the opinions of other amateur communities. Two aspects are necessary to materialise this museum transformation: access to information—and, therefore, the end of the practice of storage as central to preservation—and the creation of horizontal spaces for participation.

655 Rinehart y Ippolito, *Re-collection*, 100.

Regarding access, the exhibition is integral to the activist intention of many video works, which seek to disseminate their messages and claims into the social fabric. Therefore, promoting access implies promoting the reactivation of these ideas, favouring their proper preservation. Furthermore, the research has highlighted the connection between access and creating more sustainable societies, a situation in which the museum, with its public dimension, is significant.

The main difficulties related to access to video in institutions concerning traditional exhibitions have therefore been explored, particularly the issue of viewing time, which hinders the viewer's experience in the museum's physical space. In addition, the social transformations associated with the digitalisation of society and the establishment of the Internet as a contemporary mass medium have been pointed out, affecting viewers' audiovisual consumption habits. There is a preference for accessing content immediately, consuming it from home, being able to pause and resume viewing at will and personalising the experience according to individual preferences.

The nature of video-video, which we have defined as an autonomous, post-auditory and iterative form, can adapt to this new ecosystem and reach an even higher level of technical reproducibility. Whereas in the past, artists appropriated the cameras, generating a revolution that democratised the means of audiovisual production, now the digital era places video in an environment with a proven capacity for collectivity. The network offers opportunities for cultural expansion that were previously impossible, opening up new possibilities and horizons. Video-video can adapt, but is this process equally possible for the museum? Is it possible to imagine institutional exhibition spaces whose authority is used to interact with the community rather than treating citizens as passive consumers? Is it possible to harness the Internet to integrate social and personal memory and facilitate the preservation of digital culture?

For the research, the issue did not reside so much in the whether—since there are numerous examples of museums on the Internet—but in the how. By employing the concepts of “open museum” by Rinehart and Ippolito, and “imaginary museum” by André Malraux, the research has presented a brief history of the virtual museum and its potential as a universal and democratic platform, offering some examples of the current best practices. In the digital realm, the traditional hierarchies in museums and archives dissolve. Instead of a fixed organisation of memory, its nature is defined by the succession of temporal and situational states; it is a dynamic cognitive structure ready to be utilised, in contrast to a stable and limited institutional space. However, this vision should not fall into utopia. Thus, the Thesis has briefly addressed the dangers associated with internet dissemination, such as lack of control and, paradoxically, the establishment of invisible powers, as well as concerns of some authors regarding the superficial consumption of images and the state of distraction.

In direct relation to the museum, the relevance of traditional exhibitions and the use of social networks have been discussed as the aura of the traditional museum space. Regarding the latter, two perspectives have been offered. One in which the aura, associated with the physical space of the museum, is deteriorated, or threatened, affecting the value of the artwork; in the case of video-video,

being a post-auratic work, its insertion into the virtual environment does not affect its ritual value, which does not exist from the beginning due to its reproducibility. Still, as Walter Benjamin argued, its function is grounded in its political potential, and therefore requires access, making the virtual museum perfectly suitable for its exhibition. And another perspective in which the aura, related to the alternative nature of the video, is recovered through its diffusion in a mediatic and open space, not necessarily the virtual museum but other online spaces such as social networks or artists' websites; in any case, it seems that the video-video remains relatively protected in these contexts.

The last issue associated with the online space as an exhibition space that has been addressed is the viewing experience. Undeniably, the chosen medium for exhibition and the space affects the viewer's experience and can sometimes hinder their understanding of the artwork. The video encompasses three types of experiences: the television —traditionally considered an intimate medium— where direct interaction with the viewer occurs; the projection —immersive and collective— and the computer, considered an intimate medium, with a single user facing their screen. According to the conclusions obtained in the section on authenticity, given that tokens can have different degrees of authenticity, the research defends the possibility of using these “less authentic” tokens that transit through new viewing environments, favouring access and the social effects pursued by video artists, without affecting the universal aspect, which can be presented within other contexts —presumably the traditional exhibition space— in configurations of viewing more aligned with its historical characteristics.

Once the criticisms of the online exhibition space have been addressed, this study has established, through observation, three configurations of online museum-archives concerning the level of access and participation of each of them and their application in the case of video art collections: the streaming museum, platforms managed by museums that explore the relationship between online experiences and physical exhibitions, exploring curatorial methodologies that complement both facets; the repository, external and open platforms through which museums offer access to some of their works. And the participatory archive, a decentralised management archive in which the responsibility for some of the usual processes related to the exhibition and preservation of works, in this case, video, is shared; examples related to video-video have been provided for each of these categories, from different geographical areas and nature. Although the first two typologies are the most common, the case of the participatory archive, still exceptional, has been considered the most interesting by this research due to the possibilities it offers concerning the idea of “emancipatory uses of the medium” by Hans Magnus Enzensberger, the use of a medium through decentralised control, interactivity, and collective production, which promotes processes of social learning and diverse political expression; this emancipatory use aligns most closely with the activist intention of the studied works. Therefore, given the importance of the artwork's environment in preserving its values, the Thesis strongly recommends the study and development of this type of archive, platforms in which the responsibility for some processes is shared with external agents to the museum, radically oriented towards the user.

The second risk associated with the ecology of the artwork, the issue of copyright, has also been extensively discussed. Difficulties related to intellectual property rights management constitute a complex problem that directly impacts access and user experience. According to UNESCO, copyright should allow for the implementation of preservation operations by the institutions responsible for heritage, and access, as part of these operations, should be allowed “within reasonable restrictions.” In the context of traditional museums, controlling the use of archives was relatively straightforward; however, today, digitisation and online platforms present a challenge for access control. In this part of the study, some international and national regulations have been evaluated, and the concept of “fair use” has been introduced, which allows for the use of reproduction, transformation, copying, and exhibition rights for criticism, commentary, and teaching, as long as the use is non-commercial. Despite the potential of this idea, which has been recognised in Spanish jurisprudence, the need for precise regulation in our country and the few resolved cases make its application difficult. Therefore, for the time being, it is recommended to negotiate copyright directly with the artists, which hinders the emergence of participatory archives or repositories in extensive collections. However, the issue of fair use should be explored more extensively by Spanish institutions, especially in the case of video art and its online exhibition.

The fourth and final chapter, *Analysis of Online Video Platforms*, has been dedicated to developing paradigmatic case studies, fulfilling the last specific objective proposed in the research. The cases have been categorised within the online museum categories established in the previous chapter based on the number of accessible works, the scope of access, and modes of interaction and participation. Although the study has been limited by time, language, and geographical and cultural context, a relatively broad selection of typologies, countries, and agents has been presented, representing their relevance and their relationship with the ideas defended in the Thesis. Overall, a hybridisation of categories has been observed, especially between the streaming museum and the repository, in many of the archives, as well as various access policies, ranging from limited viewing of fragments of the works to full access to the collections.

A detailed study of the ARES Archive, the collection that motivated this research, has been conducted. In this regard, an analysis of the exceptional cases of university museums and archives has been carried out, noting that although most collections have online catalogues, they do not go beyond obtaining primary data about the artworks. In this context, the ARES Archive has been highlighted as an exceptional case due to the nature of its collection, specialised in Spanish video art, and its conceptualisation around open access. The research has conducted a comprehensive analysis of the activist themes that shape the Archive and has examined its online presence and the configuration and experience of its website. Subsequently, the main issues that condition its future survival have been identified, specifically the lack of economic resources and the personal and voluntary dedication of its managers, as well as the absence of preservation policies in the collection and the lack of visibility and recognition of the Archive’s value by other museum institutions. In light of these concerns, this study has proposed various solutions. Firstly, the option of transferring the collection

to a non-university museum institution has been explored, which would ensure the implementation of preservation strategies that have not been present in the collection thus far and would provide a platform with a broad audience to promote the dissemination of the artworks. However, obtaining the commitment of these institutions to maintain open access could be challenging due to the legal difficulties that traditional institutions face concerning online platforms, which would compromise the spirit driving the Archive. The suitability of website preservation strategies was also evaluated. Still, this approach was quickly discarded due to the website's current state, which needs to reflect the project's expectations adequately. Next, the Thesis raised the question of the possibility of the Archive's independent survival. In the event of receiving new funded research projects or finding other sponsors, how could the online experience be improved? Would any of the three types of online archives proposed earlier adequately reflect the spirit and intentions of the project?

Firstly, the collection could maintain its website and add a section for temporary exhibitions with limited duration, a streaming museum. This option best explores the concept of curatorial projects advocated in the Archive's recent publications. It would allow for showcasing artworks not present in other collections, especially from artists active in recent years, addressing themes related to contemporary social conflicts. The second option would be to revamp the ARES Archive website and address its current structural issues to truly materialise its idea of being an online repository of Spanish video art. This would involve adding thematic lines and enabling keyword searches, dates, and other features, implementing greater interactivity and customisation of the experience; however, it would require significant financial and human resources.

The last proposal, considered ideal for this research, would involve including external agents' participation in the Archive's management, turning it into a participatory archive. Given that the ARES Archive addresses contemporary issues, any contextual information provided by users would be of interest, expanding the voices of the artists with those of other individuals in similar situations. It has been considered that the university museum nature of ARES provides a suitable environment for the gradual inclusion of other people in the management and allows for greater experimentation than a traditional museum institution. In an ideal situation, these new forms of participation could appear on the website as sections with public discussions or through the creation of collection profiles on social media, fostering the creation of a community associated with the collection. This would promote a sense of group belonging that, in the long term, would facilitate the acquisition of new resources contributing to the survival of the Archive.

In conclusion, this Doctoral Thesis has offered a new framework for preserving video art works, specifically the video-video typology characterised during the research, advocating the suitability of strategies based on online access and citizen participation, fully reflecting the activist spirit of the studied video artist collectives. Although there are still many nodes to explore within the network of arguments of the research, the objectives have been satisfactorily achieved, with the hope to have laid the foundations for further conceptual and practical development in future studies.

RELACIÓN DE IMÁGENES

Fig. 1. *Manifiesto del grupo Fluxus* (1963) Georges Maciunas © MoMA. Recuperado de: <https://www.moma.org/collection/works/127947>. Accedido: 21/09/2021

Fig. 2. *George Maciunas With One Eye* (1976), Shigeko Kubota. © 2021 Shigeko Kubota. Electronic Arts Intermix. Recuperado de: <https://www.moma.org/collection/works/117941>. Accedido: 19/09/2021

Fig. 3. *Smothering Dreams* (1981), Dan Reeves © Dan Reeves. Recuperado de: https://vimeo.com/77647769?embedded=true&source=vimeo_logo&owner=13561360. Accedido: 13/07/2022

Fig. 4. *Movements in Light* (1975-76) Nan Hoover © LI-MA. Recuperado de: <https://www.li-ma.nl/lima/catalogue/art/nan-hoover/movements-in-light/4624>. Accedido: 13/07/2022

Fig. 5. *Duet* (1972) Joan Jonas © Electronic Arts Intermix. Recuperado de: <https://artistarchives.hosting.nyu.edu/JoanJonas/duet/>. Accedido: 13/07/2022

Fig. 6. *Semiotics of the Kitchen* (1975), Martha Rosler © MOCA Los Ángeles. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=oDUDzSDA8q0>. Accedido: 19/09/2021

Fig. 7. *They are lost to vision altogether* (1989) Tom Kalin © Tom Kalin. Recuperado de: <https://vimeo.com/70204247>. Accedido 13/07/2022

Fig. 8. *Mass of Images* (1978) Ulysses Jenkins © Ulysses Jenkins. Recuperado de: https://vimeo.com/13859073?embedded=true&source=vimeo_logo&owner=4355168. Accedido 13/07/2022

Fig. 9. *Turbulent* (1998) Shirin Neshat © Shirin Neshat. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=VCAssCuOGIs>. Accedido: 13/07/2022

Fig. 10. *MISSION TEENS: French School in Morocco* (2019) Meriem Bennani © Meriem Bennani. Recuperado de: <https://www.millemworld.com/the-legacy-of-colonialism-is-thriving-in-morocco/>. Accedido: 13/07/2022

Fig. 11. Imagen recuperada de la web de Perry Bard para la pieza *Man with a Movie Camera: The Global Remake* (2010). Captura de pantalla de: <https://web.archive.org/web/20160810071617/http://dzigaperrybard.net/tags/show/theatre>. Realizada: 13/07/2022

Fig. 12. *Man with a Movie Camera: The Global Remake* (2010) Perry Bard © Perry Bard. Recuperado de: <https://vimeo.com/224732919>. Accedido 13/07/2022

Fig. 13. *A Couple Thousand Short Films About Glenn Gould* (2007) Cory Arcangel © Outset UK. Recuperado de: <https://outset.org.uk/supported-projects/cory-arcangel-a-couple-thousand-short-films-about-glenn-gloud-2005/#:~:text=To%20produce%20A%20Couple%20Thousand,carrying%20a%20separate%20melody%20line>. Accedido 13/07/2022

Fig. 14. *A Short Film About War* (2010) Jon Thomson, Alison Craighead y Steve Rushton © Jon Thomson, Alison Craighead y Steve Rushton. Recuperado de: <https://vimeo.com/38928175>. Accedido: 13/07/2022

Fig. 15. *The Others* (2011) Eva y Franco Mattes © Eva y Franco Mattes. Recuperado de: <https://0100101110101101.org/the-others/>. Accedido: 13/07/2022

Fig. 16. *Primera Muerte* (1969) Ángel Jove, Silvia Gubern, Jordi Gali y Antoni Llena. © Antoni Llena, VEGAP, Barcelona; © Jordi Galí, Sílvia Gubern i Àngel Jové, 2021. Recuperado de: <https://www.macba.cat/ca/art-artistes/artistes/llena-antoni-gubern-silvia-jove-angel-gali-jordi/primera-muerte>. Accedido: 16/09/2021

Fig. 17. Los artistas John Cage y Merce Cunningham en el Festival de Pamplona 1972. © José Antonio Sistiaga. Recuperado de: <https://www.puntodevistafestival.com/es/noticias.asp?IdNoticia=520>. Accedido: 15/09/2021

Fig. 18. José Luis Alexanco y Luis de Pablo en los Encuentros de Pamplona 1972 © El Cultural. Recuperado de: https://www.elespanol.com/el-cultural/arte/20170302/pamplona-reedita-encuentros/197731244_0.html. Accedido: 15/09/2021

Fig. 19. Fig. 27. *Cadaqués Canal Local* (1974) Antoni Muntadas © Muntadas, VEGAP, Barcelona, 2022. Recuperado de: <https://www.macba.cat/es/arte-artistas/artistas/muntadas/cadaques-canal-local-punt-dinformacio>. Accedido: 13/07/2022

Fig. 20. *Los demonios familiares* (1990-1994) Marcelo Expósito © Marcelo Expósito, MNCARS. Recuperado de: <https://www.museoreinasofia.es/coleccion/obra/demonios-familiares-tierra-prometida-libros-piedras-combat-somni>. Accedido: 04/02/2022

Fig. 21. *Sincronismos* (1996) Carmen Sigler © Carmen Sigler, HAMACA. Recuperado de: <https://www.hamacaonline.net/titles/sincronismos/>. Accedido: 23/06/2022

Fig. 22. *Vago* (1995) Pepe Miralles © Pepe Miralles. Recuperado de: <https://www.pepemiralles.com/vago/>. Accedido: 17/11/2022

Fig. 23. *Google 01 - Y sin embargo* (2013) Borja Rodríguez Alonso © Borja Rodríguez Alonso, HAMACA. Recuperado de: <https://hamacaonline.net/titles/google-01-y-sin-embargo/>. Accedido: 14/12/2022

Fig. 24. Local original de The Kitchen, New York. © The Kitchen. Recuperado de: <https://thekitchen.org/about>. Accedido: 18/09/2021

Fig. 25. Fotografía de la primera exposición dedicada al videoarte, *Vision & Television* (1979) en el Rose Art Museum de Massachusetts © Rose Art Museum. Recuperado de: <https://twitter.com/roseartmuseum/status/1162026186471432192>. Accedido 13/07/2022

Fig. 26. *Veneno puro* (1984) Xavier Villaverde © Xavier Villaverde, HAMACA. Recuperado de: <https://hamacaonline.net/titles/veneno-puro/>. Accedido: 15/08/2022

Fig. 27. *Time Delay Room* (1974) Dan Graham. | © Media Kunst Netz. Recuperado de: <http://www.medienkunstnetz.de/works/time-delay-room/images/1/?desc=full>. Accedido: 16/03/2022.

Fig. 28. Nam June Paik en 1982 junto a su obra *Magnet TV* (1963) © Paul Garrin. Recuperado de: <https://nipart.ggcf.kr/nam-june-paik/>. Accedido: 17/09/2021

Fig. 29. Composición esquemática de una cinta analógica. Elaboración propia.

Fig. 30. Ejemplo de *drop outs* en un video analógico. © Leo Backman, DigiOmmel & Co. Recuperado de: Backman, Leo E. s. f. «Video Signal Dropouts in Analog VCRs. Dropout origins, concealment and compensator comparison.» Disponible en: <http://www.digiommel.fi/Video%20Signal%20Dropouts%20in%20Analog%20VCRs.pdf>. Accedido: 28/03/2023

Fig. 31. *Snows* (1967) Carlee Schneemann. Instalación en el Martinique Theatre de Nueva York © EAI. Recuperado de: https://monoskop.org/Expanded_cinema. Accedido: 14/03/2022

Fig. 32. *No. 2. Message from the sun* (1947) Harry Smith © Harry Smith. Recuperado de: <https://letterboxd.com/film/no-2-message-from-the-sun/>. Accedido: 16/03/2022

Fig. 33. *Mothlight* (1967) Stan Brackage © Stan Brackage. Recuperado de: https://www.filmaffinity.com/es/filmimages.php?movie_id=112619. Accedido: 16/03/2022

Fig. 34. *Sleep* (1963) Andy Warhol © MoMA The Museum Of Modern Art. Recuperado de: <https://www.katariandesmag.com/blog/las-11-claves-para-entender-la-obra-de-andy-warhol-i-parte>. Accedido: 16/03/2022

Fig. 35. *Charming Landscape* (1987), Dara Birnbaum. © Electronic Arts Intermix. Recuperado de: <https://www.eai.org/titles/damnation-of-faust-charming-landscape>. Acceso: 12/09/2021

Fig. 36. *Vertical Roll* (1972), Joan Jonas. © MoMA The Museum Of Modern Art. Recuperado de: <https://www.moma.org/collection/works/110544>. Accedido: 18/09/2021

Fig. 37. Bart Friedman y Skip Blumberg grabando con una Portapak © IMP, Inc. 2021. Recuperado de: <https://www.skipblumberg.com/production-photos-gallery/>. Accedido: 21/09/2021

Fig. 38. *Deutscher Ausblick* (1958) Wolf Vostell © Berlinische Galerie. Recuperado de: <https://www.vostell.de/the-wolf-vostell-estate/wolf-vostell-catalogue-raisonne/>. Accedido: 18/09/2021

Fig. 39. *Television Delivers People* (1973) Carlotta Fay Schoolman y Richard Serra © VG Bild-Kunst, Bonn. Recuperado de: <https://zkm.de/en/artwork/television-delivers-people-0>. Accedido: 21/09/2021

Fig. 40. *The Austrian Tapes* (1974) Douglas Davis © ZKM. Recuperado de: <https://zkm.de/en/artwork/the-austrian-tapes-0>. Accedido: 18/09/2021

Fig. 41. *Twice* (2020) perteneciente a la serie Covid Messages de John Smith © John Smith. Recuperado de: <https://johnsmithfilms.com/selected-works/twice/>. Accedido: 01/02/2022

Fig. 42. *Video Ping-Pong* (1974), Ernst Caramelle © MIT Lists Art Centre. Recuperado de: https://www.llull.cat/espanyol/actualitat/actualitat_noticies_detall.cfm?id=35149&url=antoni-muntadas-expone-en-mit-list-arts-center-de-massachusetts.html. Acceso: 17/09/2021

Fig. 43. *TV Cello* (1976) Nam June Paik. Performance de Charlotte Moorman en Ars Electronica/Sky Art Conference (Linz, Austria) en 1982 © Vin Grabill. Recuperado de: <https://vimeo.com/249669886>. Acceso: 19/10/2022

Fig. 44. *Duchampiana: Nude Descending a Staircase* (1976), Shigeo Kubota © MoMA The Museum of Modern Art. Recuperado de: <https://www.moma.org/collection/works/81792>. Accedido: 20/09/2021

Fig. 45. *Duchampiana: Nude Descending a Staircase* (1991), Shigeo Kubota © ZKM. Recuperado de: <https://zkm.de/de/media/video/shigeo-kubota-duchampiana-nude-descending-a-staircase>. Accedido: 20/09/2021

Fig. 46. Aspecto de la sección “contra-archivos (im)posibles” de la web Repensar Guernica, MNCARS CC MNCARS. Disponible en: <https://guernica.museoreinasofia.es/contraarchivos-imposibles/es> Captura de pantalla realizada el 10/07/2023

Fig. 47. Visualización de una obra en la exhibición en streaming de la plataforma Watch and Chill, edición 3.0: Streaming Suspense. Disponible en: <https://watchandchill.kr/en/category/3/mutable-corpus/>. Captura de pantalla realizada el 10/07/2023

Fig. 48. Aspecto del catálogo general de imai. Disponible en: <https://stiftung-imai.de/en/video/catalogue>. Captura de pantalla realizada el 10/07/2023

Fig. 49. Aspecto del catálogo “Film & Video” de UbuWeb. Disponible en: <https://www.ubu.com/film/index.html>. Captura de pantalla realizada el 10/07/2023

Fig. 50. Aspecto de la página de inicio de la colección de EAI. Disponible en: www.eai.org. Captura de pantalla realizada el 09/07/2023

Fig. 51. Sección de programas públicos de EAI. Disponible en: <https://www.eai.org/past-programs>. Captura de pantalla realizada el 09/07/2023

Fig. 52. Exhibición online Full Disclosure: The Works of Anthony Ramos, 1972-1977 como parte de los programas públicos de EAI. Disponible en: <https://fulldisclosure.eai.org/>. Captura de pantalla realizada el 09/07/2023

Fig. 53. Ejemplo de visualización de una obra en la plataforma LI-MA. Disponible en: <https://www.li-ma.nl/lima/catalogue/art/gerald-van-der-kaap/chill-cave/12793>. Captura de pantalla realizada el 09/07/2023

Fig. 54. Ejemplo de visualización de una obra en Mediakunst.net, gestionada por LI-MA. Disponible en: <https://mysl.nl/IRCP>. Captura de pantalla realizada el 09/07/2023.

Fig. 55. Aspecto del catálogo general de HAMACA. Disponible en: <https://hamacaonline.net/titles/>. Captura de pantalla realizada el 09/07/2023.

Fig. 56. Ejemplo de visualización de una obra en HAMACA. Disponible en: <https://hamacaonline.net/titles/133/>. Captura de pantalla realizada el 09/07/2023.

Fig. 57. Página de inicio del Archivo ARCA de Video Argentino. Disponible en: <https://arcavideoargentino.com.ar/>. Captura de pantalla realizada el 09/07/2023

Fig. 58. Ejemplo de visualización de una obra en el Archivo ARCA de Video Argentino. El reproductor encastrado, de Vimeo, solicita al usuario que se identifique para ver la obra. Disponible en: <https://arcavideoargentino.com.ar/obra/carteras/>. Captura de pantalla realizada el 09/07/2023

Fig. 59. Aspecto general de la sección “Video Lounge” de la Julia Stoscheck Foundation. Disponible en: <https://jsfoundation.art/jsc-video-lounge/>. Captura de pantalla realizada el 09/07/2023

Fig. 60. Ejemplo de visualización de una obra perteneciente a la colección Julia Stoscheck Foundation. Disponible en: <https://jsfoundation.art/videos/helen-benigson-a-rude-girl-arse-glistens-like-silicone-cluck-cluck-cluck-1-2015/>. Captura de pantalla realizada el 09/07/2023

Fig. 61. Ejemplo de visualización de una obra del Archivo Nam June Paik a través de la página www.njp.ma. Disponible en: <https://archive.njp.ma/IC/player/00:17:56.200>. Captura de pantalla realizada el 09/07/2023

Fig. 62. Ejemplo de visualización de una obra en la plataforma Paik's Video Study. Disponible en: <https://njpvideo.ggcf.kr/asset/video/834>. Captura de pantalla realizada el 10/07/2023.

Fig. 63. Número de obras por año de creación en la colección del Archivo ARES; se observa la tendencia a coleccionar obras de los últimos veinte años. Gráfico de elaboración propia.

Fig. 64. Visualización del número de autores con más de tres obras en la colección del Archivo ARES. Gráfico de elaboración propia.

Fig. 65. Visualización del número de autores con más de cuatro obras en la colección del Archivo ARES. Gráfico de elaboración propia.

Fig. 66. Aspecto general del catálogo del Archivo ARES, organizado en relación de autores. Disponible en: <https://aresvisuals.net/archivo/>. Captura de pantalla realizada el 09/07/2023

Fig. 67. Ejemplo de visualización de una de las obras del Archivo ARES. En este caso, sólo se ofrecen fotogramas concretos. Disponible: https://aresvisuals.net/fichas/05_allbaracin_pilar/. Captura de pantalla realizada el 09/07/2023

BIBLIOGRAFÍA

1. VIDEOARTE: CREATIVIDAD, ACTIVISMO, INSTITUCIONALIZACIÓN

1.1. VANGUARDIAS Y VIDEO ACTIVISMO

FUENTES CITADAS

Baigorri Ballarín, Laura. *El Vídeo y las Vanguardias Históricas*. Textos docents 95. Barcelona: Universitat de Barcelona, 1997.

———. *Video: Primera Etapa (el Video en el Contexto Social y Artístico de los Años 60-70)*. Brumaria: prácticas artísticas, estéticas y políticas 4. Madrid: Asociación Cultural Brumaria, 2002.

Cornell, Lauren, y Ed Halter. *Mass Effect: Art and the Internet in the Twenty-First Century*. Cambridge: MIT Press, 2015.

Davis, Douglas, y Allison Simmons. *New Television: A Public and Private Art*. Cambridge: MIT Press, 1977. <https://bac-lac.on.worldcat.org/oclc/900395991>.

Diduck, Ryan Alexander. «Cory Arcangel, *Power Points*». *The Senses and Society* 9, n.º 2 (julio de 2014): 248-52. <https://doi.org/10.2752/174589314X13953118735020>.

Elwes, Catherine. *Video Art: A Guided Tour*. Londres; Nueva York: I. B. Tauris, 2004.

Gerlach, Nina. «Post-Medium Condition and Intericonic Art Theory: On the Self-Invention of Online Video Art». *Konsthistorisk Tidskrift/Journal of Art History* 83, n.º 1 (2 de enero de 2014): 24-39. <https://doi.org/10.1080/00233609.2014.894570>.

Guggenheim Museum. «Water: Standard Version from the Cihai Dictionary by Zhang Peili». The Guggenheim Museums and Foundation. Accedido 11 de julio de 2022. <https://www.guggenheim.org/audio/track/water-standard-version-from-the-cihai-dictionary-by-zhang-peili>.

Horsfield, Kate. «Busting the Tube: A Brief History of Video Art». En *Feedback: The Video Data Bank Catalog of Video Art and Artist Interviews*, editado por Kate Horsfield y Lucas Hildebrand. Filadelfia: Temple University Press, 2006.

Horwatt, Elijah. «A Taxonomy of Digital Video Remixing: Contemporary Found Footage Practice on the Internet». En *Cultural Borrowings: Appropriation, Reworking, Transformation*, editado por Iain Robert Smith, Issue 15:76-91. Nottingham: Scope: An Online Journal of Film and Television Studies, 2009. http://clublum.com/images/Scope-Cultural_Borrowings_Final%20clublum.pdf#page=88.

Kimmelman, Michael. «Forensics Helps Widen Architecture's Mission». *The New York Times*, 6 de abril de 2018, sec. Arts. <https://www.nytimes.com/2018/04/06/arts/design/forensic-architecture-human-rights.html>.

Leuzzi, Laura, Elaine Shemilt, y Stephen Partridge, eds. *Enva: European Women's Video Art in the 70s and 80s*. Herts: John Libbey Publishing, 2019.

López Ocaña, Antonio Jesús. «El Videoarte Español desde las Tácticas Queer. Discursos Políticos y Sociales a través de la Creación Audiovisual». En *VII Congreso Online Internacional sobre Arte y Sociedad*, editado por Juan Carlos Martínez Coll, 1-10. Málaga: Universidad de Málaga, 2018.

Lovejoy, Margot. *Postmodern Currents: Art and Artists in the Age of Electronic Media*. 2ª. Upper Saddle River: Prentice Hall, 1997. <http://archive.org/details/rgot00marg>.

Martín, Elena López, y Borja Morgado Aguirre. «Estrategias Artísticas del Videoarte y Otras Imágenes Móviles en la Cibercultura del Siglo XXI: El Caso de un Youtube Intervenido e Interventor». *Arte y Políticas de Identidad* 9 (2013): 163-78.

Meigh-Andrews, Chris. *A History of Video Art: The Development of Form and Function*. Oxford; Nueva York: Berg, 2006.

Moore, Lindsey. «Frayed Connections, Fraught Projections: The Troubling Work of Shirin Neshat». *Women: A Cultural Review* 13, n.º 1 (enero de 2002): 1-17. <https://doi.org/10.1080/095740400210122959>.

Palacio, Manuel. *La Imagen Sublime. Vídeo de Creación en España*. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 1987.

Pérez Ornia, José Ramón. *El Arte del Video: Introducción a la Historia del Video Experimental*. Barcelona: Ediciones del Serbal, 1991.

Rodríguez Mattalía, María Lorena. *Arte Videográfico: Inicios, Polémicas y Parámetros Básicos de Análisis*. Valencia: Editorial UPV, 2008.

Sichel, Berta, y Peter Frank, eds. *Fluxus y Fluxfilms 1962-2002*. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 2002.

Sturken, Marita. «La Elaboración De Una Historia, Paradojas En La Evolución Del Video». *ElPaseante* 12 (1989): 67-78.

———. «Paradox in the Evolution of an Art Form: Great Expectations and the Making of a History». En *Illuminating Video: An Essential Guide to Video Art*, de Sally Jo Fifer y Doug Hall, 101-24. Nueva York: Aperture: Bay Area Video Coalition, 1990.

Wander, Maggie. «The Karrabing Film Collective: Talking Back to Ethnographic Media and Mineral Extraction in Australia». *Media Fields Journal*, n.º 15 (2020). https://www.academia.edu/42905487/The_Karrabing_Film_Collective_Talking_Back_to_Ethnographic_Media_and_Mineral_Extraction_in_Australia.

FUENTES CONSULTADAS

Alcalá Mellado, José Ramón. «El Artista y la Máquina Automática. Un Nuevo Enfoque para su Análisis Historiográfico». *Arte y Sociedad Revista de Investigación* 9 (2015): 21.

Alonso, Rodrigo. «Hacia una Des-Definición del Video Arte». *ISEA Newsletter*, n.º 100 (2005). <http://www.isea-web.org/inl/inl100.html#5>.

Anceschi, Giovanni. *Videoculturas de Fin de Siglo*. Signo e imagen. Madrid: Cátedra, 1996.

Ballester Buigues, Irene. «Confluencias Feministas entre Arte y Tecnología». *Arte y Políticas de Identidad* 6 (2012): 161-76.

Blom, Ina. «The Autobiography of Video: Outline for a Revisionist Account of Early Video Art». *Critical Inquiry* 39, n.º 2 (enero de 2013): 276-95. <https://doi.org/10.1086/668526>.

———. *The Autobiography of Video: The Life and Times of a Memory Technology*. Londres: Sternberg Press, 2016.

Bravo, Jorge. «Rastros Y Efectos. Nam June Paik (1932-2006), el Artista de la Comunicación Colectiva.» *Revista Electrónica Imágenes del Instituto de Investigaciones Estéticas*, 1 de marzo de 2006. https://web.archive.org/web/20160605161919/http://www.esteticas.unam.mx/revista_imagenes/rastros/ras_june12.html.

Brea, José Luis. «El Inconsciente Óptico y el Segundo Obturador». Aleph Arts, 2004. <https://web.archive.org/web/20040204232912/http://www.aleph-arts.org/pens/index.htm>.

Butler, Sally. «The Karrabing Film Collective's Decolonising Signs». Eye Filmmuseum, 31 de agosto de 2022. <https://www.eyefilm.nl/en/magazine/the-karrabing-film-collectives-decolonising-signs/778519>.

Calatayud Rodríguez, María Nuria. «De La Imagen-Materia a la Mirada Tecnológica: un Recorrido Feminista». *Deforma* 1, n.º 2 (2012): 1-10.

Campanario Pallas, Isabel. «Exhibicionismo del Ego. El Tratamiento de la Intimidad en el Videoarte en los Inicios del Siglo XXI». *Asociación Aragonesa de Críticos de Arte*, n.º 20 (2012). <http://www.aacadigital.com/contenido.php?idarticulo=692>.

Carl, Katherine. «Videoart in the 90s». *Art Criticism* 14, n.º 2 (1999): 74-92.

Carrillo, Jairo, y Gabriela Häbich. «Post-Video: Una Forma de la Postmodernidad». *Signo y Pensamiento* 13, n.º 24 (1994): 83-92.

Cha, Olivian. «Sharing space: Meriem Bennani on Teleportation, Babycouple Adults, and Postcolonial Morocco». *Flash Art International* 52, n.º 327 (9 de octubre de 2019): 78-85.

Collopy, Peter. «The Revolution Will Be Videotaped: Making a Technology of Consciousness in the Long 1960s». Tesis Doctoral, University of Pennsylvania, 2015. <https://repository.upenn.edu/edissertations/1665>.

Cubitt, Sean, y Violeta Politoff. «Visual Communication in Traditional and Digital Contexts». En *Handbook of Communication Ethics*, editado por George Cheney, Steve May, y Debashish Munshi, 241-57. Londres: Routledge, 2010.

Dovey, Lindiwe. «African Film and Video: Pleasure, Politics, Performance». *Journal of African Cultural Studies* 22, n.º 1 (1 de junio de 2010): 1-6. <https://doi.org/10.1080/13696810903488538>.

Fifer, Sally Jo, y Doug Hall. *Illuminating Video: An Essential Guide to Video Art*. Nueva York: Aperture: Bay Area Video Coalition, 1990.

Galván García de las Bayonas, Ana Isabel. «Hibridaciones en la Obra de Lu Yang». En *II Congreso Internacional Estéticas Híbridas de la Imagen en Movimiento: Identidad y Patrimonio*, editado por Salomé Cuesta Valera, Ana María Martínez-Collado, y Paula Fernández Valdés, 213-27. Valencia: Editorial UPV, 2022. <https://doi.org/10.4995/EShID2021.2021.13223>.

García Armand, Blanca. «Shikego Kubota. “Hago video, luego existo”». *Investigaciones Feministas* 3 (2012): 223-31. https://doi.org/10.5209/rev_INFE.2012.v3.41147.

García, Marialina, y Meyken Barreto. «El Video Arte: Apuntes para una Historia y Definición del Género». *Hernán Montecinos* (blog), 20 de febrero de 2010. <https://hernanmontecinos.com/2010/02/20/el-video-arte-apuntes-para-una-historia-y-definicion-del-genero/>.

Gonçalves, Carlos Alberto Orellana. «Vídeo e Imaginário Apropriados Pelo Discurso De Telejornais». Tesina de Máster, Universidade Federal de Santa Maria, 2013. <http://repositorio.ufsm.br/handle/1/6337>.

Gorewitz, Shalom. «Review of Video Art is Dead, Long Live Video Art». *Journal of Religion and Health* 41, n.º 1 (2002): 95-97.

Gubern, Román. «¿La Revolución Videográfica es una Verdadera Revolución?» *Telos: cuadernos de comunicación, tecnología y sociedad* 9 (1987): 42-47.

Haibing, Li, y Zhang Wei. «The Epochal Character of Video Art». En *2009 IEEE 10th International Conference on Computer-Aided Industrial Design & Conceptual Design*, 1923-25. Wenzhou: IEEE, 2009. <https://doi.org/10.1109/CAIDCD.2009.5375243>.

Hanley, JoAnn. *The First Generation: Women and Video, 1970-75*. Nueva York: Independent Curators, 1993.

Hietanen, Joel, y Mikael Andréhn. «More Than Meets the Eye: Videography and Production of Desire in Semiocapitalism». *Journal of Marketing Management* 34, n.º 5-6 (24 de marzo de 2018): 539-56. <https://doi.org/10.1080/0267257X.2017.1402807>.

Horwatt, Elijah. «The Work of Art in the Age of [CTRL] - C: Digital Remixing and Contemporary Found Footage Practice on the Internet». Tesina de Máster, York University, 2009. https://central.bac-lac.gc.ca/.item?id=MR53671&op=pdf&app=Library&is_thesis=1&oclc_number=723410099.

Kim, Hee-young. «Indeterminate Temporality Embedded in Nam June Paik's Early Experiments from 1959 to 1963». *Journal of Taipei Fine Arts Museum*, n.º 34 (2017). <https://www.tfam.museum/journal/Detail.aspx?id=1&aID=1&ddlLang=zh-tw>.

Kuspit, Donald Burton, y Mark van Proyen. *Arte Digital y Videoarte: Transgrediendo los Límites de la Representación*. Madrid: Pensamiento, 2006.

Lazzarato, Maurizio. *Videophilosophy: The Perception of Time in Post-Fordism*. Nueva York: Columbia University Press, 2019.

London, Barbara. *Video/Art: The First Fifty Years*. Londres; Nueva York: Phaidon, 2020.

MACBA. «Videos - Video-Nou | MACBA Museo de Arte Contemporáneo de Barcelona». Consultado 12 de septiembre de 2021. <https://www.macba.cat/es/arte-artistas/artistas/video-nou-servei-video-comunitari/videos>.

Machado, Arlindo. *A Arte do Vídeo*. San Paulo: Brasiliense, 1990.

———. «Pioneiros do Vídeo e do Cinema Experimental na América Latina». *Significação: Revista de Cultura Audiovisual* 37, n.º 33 (23 de junio de 2010): 21-40. <https://doi.org/10.11606/issn.2316-7114.sig.2010.68102>.

Marín, Liliana Bernal. «Gramáticas del Video Arte. La Creación Electrónica». *Escribanía* 11, n.º 2 (2013): 71-82.

Marschessault, Janine, ed. *Mirror Machine: Video and Identity*. Toronto: YYY Books, 1995. <http://archive.org/details/mirrormachinevid0000unse>.

Miller, Nancy, Peter Moore, y Nam June Paik. «The Color of Time: Video Sculpture by Nam June Paik». Rose Art Museum, 1984.

Montero, David, y Francisco Sierra. *Videoactivismo y Movimientos Sociales: Teoría y Praxis de las Multitudes Conectadas*. Vol. 65. Comunicación. Barcelona: Editorial Gedisa, 2015. <https://elibro.net/es/ereader/upv/44355?page=287>.

Neofetou, Daniel. «Ulysses Jenkins: Without Your Interpretation». *Art Monthly*, n.º 456 (mayo de 2022): 36-37.

Newman, Michael Z. *Video Revolutions: On the History of a Medium*. Nueva York: Columbia University Press, 2014.

Paik, Nam June. *Nam June Paik: Exposition of Music Electronic Television Revisited*. Colonia: Verlag der Buchhandlung Walther König, 2009.

Rekalde Izagirre, Josu. «La Creación Audiovisual». *Euskonews & Media* 89 (2000): 7-28.

Rekalde Izagirre, Josu, Lourdes Cilleruelo Gutiérrez, Agustín Ramos Irizar, Arantza Laucirika, Josu Aguinaga, y Iñaki Billelabeitia Bengoa. *Lo Tecnológico en el Arte, de la Cultura Vídeo a la Cultura Ciborg*. Barcelona: Virus, 1997.

Riboulet, Celia. «Habitando Otros Mundos: Propuesta por un Análisis del Videoarte en América Latina». *Culturales* 1, n.º 2 (2013): 151-70.

Roncillo, Sergio. «Thinking Art in the Media Age». *Signo y Pensamiento* XXV, n.º 49 (2006): 86-99.

Sarriugarte Gómez, Íñigo. «John Cage y su Influencia en la Obra del Video Artista Nam June Paik». *Anuario Musical*, n.º 64 (30 de diciembre de 2009): 237-58. <https://doi.org/10.3989/anuariomusical.2009.64.45>.

Shanken, Edward A. *Art and Electronic Media*. Themes and Movements Series. Londres: Phaidon, 2009.

Sorokina, Yuliya. «From Evolution to Growth: Central Asian Video Art, 1995–2015». *Studies in Russian and Soviet Cinema* 10, n.º 3 (septiembre de 2016): 238-60. <https://doi.org/10.1080/17503132.2016.1221236>.

Vanrell Velloso, Arianne. «Nuevas Estrategias para la Conservación de Colecciones de Arte con Elementos Tecnológicos: Propuestas Metodológicas de Humanidades Digitales». Universidad Complutense de Madrid, 2015. <https://hdl.handle.net/20.500.14352/26323>.

Vasquez Rocca, Adolfo. «Joseph Beuys “Cada hombre, un Artista”; Los Documenta de Kassel o el Arte Abandona la Galería.» *Almiar*, n.º 37 (2008). <https://margencero.es/biblioteca/joseph-beuys-cada-hombre-un-artista/>.

Watkinson, John. *The Art of Digital Video*. 4ª. Londres: Routledge, 2008.

Wolff, Janet. *La Producción Social del Arte*. Fundamentos 141. Madrid: Istmo, 1998.

Zunzunegui, Santos. *Pensar la Imagen*. Signo e Imagen. Madrid: Cátedra, 2003.

1.2. VIDEOARTE EN ESPAÑA: DESARROLLO Y SINGULARIDADES

FUENTES CITADAS

Ballester Buigues, Irene. «Confluencias Feministas entre Arte y Tecnología». *Arte y Políticas de Identidad* 6 (2012): 161-76.

Blas, Susana. «Anotaciones en Torno a Vídeo y Feminismo en el Estado Español». En *Desacuerdos 4: Sobre Arte, Políticas y Esfera Pública en el Estado Español*, editado por Jesús Carrillo, Ignacio Estella Noriega, y Lydia García-Merás, 109-22. Desacuerdos 4. Barcelona: MACBA, Museu d'art contemporani de Barcelona, 2007.

Bonet, Eugeni. «Medida Vectorial de las Formas de Onda de Sucesivas Señales de Vídeo y otras Observaciones Anexas para un Libro-Registro de Herramientas, Reparaciones y Mantenimiento.» En *Eugeni Bonet. Escritos de vista y oído.*, de Eugeni Bonet. Barcelona: MACBA, Museu d'art contemporani de Barcelona, 2014.

Bonet, Eugeni, Joaquim Dols Rusiñol, Antoni Mercader, y Antoni Muntadas. *En Torno al Video*. Editado por Gustavo Gili. Punto y línea. Barcelona: Gustavo Gili, 1980.

Carrillo, Jesús, Ignacio Estella Noriega, y Lydia García-Merás, eds. *Desacuerdos 1: Sobre Arte, Políticas y Esfera Pública en el Estado Español*. Desacuerdos 1. Barcelona: MACBA, Museu d'art contemporani de Barcelona, 2004.

———, eds. *Desacuerdos 3: Sobre Arte, Políticas y Esfera Pública en el Estado Español*. Desacuerdos 3. Barcelona: MACBA, Museu d'art contemporani de Barcelona, 2005.

Crespo Fajardo, José Luis. «Antoni Muntadas. Videocreación e Instalación Audiovisual». *La Colmena: Revista de la Universidad Autónoma del Estado de México*, n.º 79 (2013): 7-9.

Gómez Díaz, Francisco José. «Videoarte Monocanal en España (2005-2015): Cambios Narrativos y Tecnológicos». [Http://purl.org/dc/dcmitype/Text](http://purl.org/dc/dcmitype/Text), Universidad Complutense de Madrid, 2017. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=122966>.

Koldo, Atxaga. *Vídeo-Arte: Recorridos por la Creación Videográfica en Euskal Herria= Bideo-Artea: Bideogintzaren Ibilbideak Euskal Herrian*. Bilbao: Universidad del País Vasco, 2018.

La Voz Humana. Betacam SP, 1997. <https://hamacaonline.net/titles/la-voz-humana/>.

Luna Delgado, Diego. «Proyectos de Microtelevisión en el Arte Sociotecnológico de Muntadas». *ASRI: Arte y sociedad. Revista de investigación*, n.º 9 (2015).

MACBA Museu d'Art Contemporani de Barcelona. «Primera muerte». MACBA Museu d'Art Contemporani de Barcelona. Accedido 12 de enero de 2021. <https://www.macba.cat/es/artes-artistas/artistas/llena-antoni-gubern-silvia-jove-angel-gali-jordi/primera-muerte>.

Maraví Martínez, Pablo. «Notas para la Creación de un Archivo Audiovisual de Videoarte Vasco en el Marco del Proyecto Videoflux». En *EShID2021 - II Congreso Internacional Estéticas Híbridas de la Imagen en Movimiento: Identidad y Patrimonio*, editado por Salomé Cuesta Valera, Ana María Martínez-Collado, y Paula Fernández Valdés. Valencia: Universitat Politècnica de València, 2021. <https://doi.org/10.4995/EShID2021.2021.13963>.

Marchante Hueso, Diego (Ana). «Transbutch. Luchas Fronterizas de Género entre el Arte y la Política». [Http://purl.org/dc/dcmitype/Text](http://purl.org/dc/dcmitype/Text), Universitat de Barcelona, 2016. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=83506>.

Martínez, Carlos Bagueiras, Carmen Romero Bachiller, y Dau García Dauder. *El Eje del Mal Es Heterosexual: Figuraciones, Movimientos y Prácticas Feministas «Queer»*. Madrid: Traficantes de Sueños, 2005. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=8451>.

Ortuño, Pedro. *El Espacio Sensible: Entornos Híbridos y Medios Audiovisuales: Barcelona-Valencia, Década de los 90*. Madrid: Visión Libros, 2012.

Pérez Ornia, José Ramón. *El Arte del Video: Introducción a la Historia del Video Experimental*. Barcelona: Ediciones del Serbal, 1991.

Rekalde Izagirre, Josu. «La Creación Audiovisual». *Euskonews & Media* 89 (2000): 7-28.

———. «Panorama del Arte Vasco Contemporáneo en Relación con las Nuevas Tecnologías». *Ondare*, n.º 26 (2008): 135-71.

Rodríguez Mattalía, María Lorena. *Arte Videográfico: Inicios, Polémicas y Parámetros Básicos de Análisis*. Valencia: Editorial UPV, 2008.

Santaolalla Moya, Pablo. «La Historiografía Alrededor de lo Conceptual: El Caso del Grup de Treball». Tesina de Máster, Universitat de Barcelona, 2015. <https://diposit.ub.edu/dspace/handle/2445/67329>.

Sedeño Valdellós, Ana María, ed. *Historia y Estética del Videoarte en España*. Salamanca: Comunicacion Social, 2011.

Trigueros, Carlos, y Nekane Aramburu Gil. *Caras B de la Historia del Video Arte en España*. Madrid: Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo, 2011.

Vadillo Eguino, Miren. «El Arte Vasco y la Naturaleza en los Años Setenta. Una Relación Más Allá del Paisaje». *Anales de Historia del Arte* 31 (22 de septiembre de 2021): 335-56. <https://doi.org/10.5209/anha.78062>.

Villota, Gabriel, y Arturo Fito Rodríguez. «Notas Para Un Paseo Por Las Prácticas Audiovisuales Experimentales En El País Vasco (1968-2016)». En *Vídeo – Arte, Recorridos Por La Creación Videográfica En Euskal Herria*. Bilbao: Servicio editorial de la UPV/EHU, 2018. https://www.academia.edu/38505589/Audiovisual_experimental_País_Vasco_pdf.

Zubiaur Carreño, Francisco Javier. «Los Encuentros de Pamplona 1972: Contribución del Grupo Alea y la Familia Huarte a un Acontecimiento Singular». *Anales de historia del arte* 14 (2004): 251-67.

FUENTES CONSULTADAS

Álvarez Baso, Carlota, Bonet, Eugeni, Manuel Palacio, y Gabriel Villota. *Señales de Video: Aspectos de la Videocreación Española de los Últimos Años*. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 1995.

Baigorri Ballarín, Laura. «Rebobinando. Balance Histórico de La Entrada Del Vídeo En El Estado Español». *Blogs&Docs* (blog), 18 de enero de 2012. <https://www.blogsandocs.com/?p=1793>.

Benet, Vicente J. «Radical Politics and Experimental Film in Franco's Spain: Los Encuentros de Pamplona, 1972». *Hispanic Review* 82, n.º 2 (2014): 157-74. <https://doi.org/10.1353/hir.2014.0015>.

Brea, José Luis. «Nuevos Soportes Tecnológicos, Nuevas Formas Artísticas». Aleph-Arts, 16 de septiembre de 2009. <https://web.archive.org/web/20090916133956/http://aleph-arts.org/pens/formas.html>.

Calatayud Rodríguez, María Nuria. «De La Imagen-Materia a la Mirada Tecnológica: un Recorrido Feminista». *Deforma* 1, n.º 2 (2012): 1-10.

Carrillo, Jesús, Ignacio Estella Noriega, y Lydia García-Merás, eds. *Desacuerdos 4: Sobre Arte, Políticas y Esfera Pública en el Estado Español*. Desacuerdos 4. Barcelona: MACBA, Museu d'art contemporani de Barcelona, 2007.

Castaños Alés, Enrique. «Los Orígenes del Arte Cibernético en España. El Seminario de Generación Automática de Formas Plásticas del Centro de Cálculo de la Universidad de Madrid». Tesis Doctoral, Universidad de Málaga, 2000. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=164424>.

Esteban de Mercado, Juan Carlos. «Video-esculturas y Videoinstalaciones en España (Madrid y Barcelona)». Tesis Doctoral, Universidad Complutense de Madrid, 2002. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/1849/>.

García, Marialina, y Meyken Barreto. «El Video Arte: Apuntes para una Historia y Definición del Género». *Hernán Montecinos* (blog), 20 de febrero de 2010. <https://hernanmontecinos.com/2010/02/20/el-video-arte-apuntes-para-una-historia-y-definicion-del-genero/>.

García Puerto, Xavi. «La Imagen en Movimiento, la Gestión del Tiempo, la Explosión de Actividades. Una Conversación con Mercader y Bonet». *A*Desk*, 15 de mayo de 2017. <https://a-desk.org/magazine/nuevo-articulo3518/>.

González Antona, Ander. «El Vídeo en el País Vasco (1972-1992): Reflexiones en Torno a una Práctica Artística del Vídeo». Tesis doctorales / Universidad Complutense de Madrid. Tesis Doctoral, Universidad del País Vasco, 1995.

Hanhardt, John G. «The Passion for Perceiving: Expanded Forms of Film and Video Art». *Art Journal* 45, n.º 3 (1985): 213-16.

Hanhardt, John G., y Maria Christina Villaseñor. «Video/Media Culture of the Late Twentieth Century». *Art Journal* 54, n.º 4 (1995): 20-25. <https://doi.org/10.1080/00043249.1995.10791714>.

López Ocaña, Antonio Jesús. «El Videoarte Español desde las Tácticas Queer. Discursos Políticos y Sociales a través de la Creación Audiovisual». En *VII Congreso Online Internacional sobre Arte y Sociedad*, editado por Juan Carlos Martínez Coll, 1-10. Málaga: Universidad de Málaga, 2018.

MACBA Museo de Arte Contemporáneo de Barcelona. «Boy Meets Girl, 1978 - Balcells, Eugènia». MACBA Museo de Arte Contemporáneo de Barcelona. Accedido 2 de marzo de 2023. <https://www.macba.cat/es/arte-artistas/artistas/balcells-eugenia/boy-meets-girl>.

Ortuño, Pedro, Eugeni Bonet, Toni Serra, Marta de Gonzalo, Publio Pérez Prieto, Iván Marino, María Ruido, et al. *La Imagen Pensativa: Ensayo Visual y Prácticas Contemporáneas en el Estado Español. 16 Miradas al Videoarte*. Uno 44. Madrid: Brumaria, 2018.

Palacio, Manuel. *La Imagen Sublime. Vídeo de Creación en España*. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 1987.

———. «Un Acercamiento al Vídeo de Creación en España». En *El discreto encanto de la tecnología. Artes en España*, editado por Claudia Giannetti, 391-410. Badajoz: Museo Extremeño e Iberoamericano de Arte Contemporáneo, 2008.

Panea, José Luis, y Ana María Martínez-Collado. *Secuencias de la Experiencia, Estadios de lo Visible: Aproximaciones al Videoarte Español*. Madrid; Cuenca: Brumaria & Universidad de Castilla-La Mancha, 2017.

Pascual Galbis, Pau. «Notas sobre el Espacio Sensible: Entornos Híbridos y Medios Audiovisuales. (Barcelona-Valencia) en la Década de los 90 de Pedro Ortuño». *ASRI: Arte y sociedad. Revista de investigación*, n.º 3 (2013). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4156356>.

Portillo García, Aurelio del, y Antonio Caballero Gálvez. «Redefiniendo El Videoarte: Orígenes, Límites y Trayectorias de Una Hibridación En El Panorama de La Creación Audiovisual Española Contemporánea.» *Icono 14* 12, n.º 2 (2014): 86-112. <https://doi.org/10.7195/ri14.v12i2.707>.

Rekalde Izagirre, Josu. «La Irrupción de la Electrónica en el Arte». En *Estudios vascos en el sistema educativo = Euskal ikaskuntzak bezkuntza sarean*, editado por Sociedad de Estudios Vascos = Eusko Ikaskuntza, 375-78. Vitoria-Gasteiz: Sociedad de Estudios Vascos = Eusko Ikaskuntza, 1995.

Rodríguez Bornaetxea, Arturo Fito, y Natxo Rodríguez Arkaute, eds. *En Torno a «En Torno al Video»*. Vitoria-Gasteiz: Ayuntamiento de Vitoria-Gasteiz, 2010.

Rodríguez, Gisèle. «Videocreación en España: Soportes, Conservación y Documentación». *Documentación de las Ciencias de la Información* 35, n.º 0 (20 de diciembre de 2012): 119-53. https://doi.org/10.5209/rev_DCIN.2012.v35.40449.

Tosta, Cíntia. «El Cuerpo, la Imagen del Cuerpo y el Cuerpo en la Imagen: Performances, Autorretratos y Fotografías de Performance de la Artista Esther Ferrer». *Corpo-grafías: Estudios críticos de y desde los cuerpos* 2, n.º 2 (2015): 238-51.

1.3. INSTITUCIONALIZACIÓN Y DISTRIBUCIÓN DE VIDEOARTE: PLATAFORMAS COLECTIVAS VS MUSEOS

1.3.1. EL ESPACIO INTERNACIONAL: ESPACIOS AUTOGESTIONADOS Y GRANDES INSTITUCIONES

FUENTES CITADAS

Baigorri Ballarín, Laura. *Video: Primera Etapa (el Video en el Contexto Social y Artístico de los Años 60-70)*. Brumaria: prácticas artísticas, estéticas y políticas 4. Madrid: Asociación Cultural Brumaria, 2002.

Barlow, Melinda. «Feminism 101: The New York Women's Video Festival 1972-1980». *Camera Obscura: Feminism, Culture, and Media Studies* 18, n.º 3 (2003): 3-38. https://doi.org/10.1215/02705346-18-3_54-3.

Electronic Arts Intermix. «Collection». Electronic Arts Intermix, 2021. <https://www.eai.org/webpages/38>.

Giannachi, Gabriella. *Histories of Performance Documentation: Museum, Artistic, and Scholarly Practices*. Londres: Taylor & Francis, 2017.

Horsfield, Kate. *Kate Horsfield: The Early Years of the Video Data Bank and On Art and Artists*. Entrevistado por Faye Gleisser, 2020. https://vdb.org/sites/default/files/2020-04/VDB_Horsfield_Interview.pdf.

Iles, Chrissie, y Henriette Huldish. «Keeping Time: On Collecting Film and Video Art in the Museum». En *Collecting the New*, editado por Bruce Altshuler, 65-84. Princeton: Princeton University Press, 2013. <https://doi.org/10.1515/9781400849352.65>.

London, Barbara. *Video/Art: The First Fifty Years*. Londres; Nueva York: Phaidon, 2020.

Lovejoy, Margot. *Postmodern Currents: Art and Artists in the Age of Electronic Media*. 2ª. Upper Saddle River: Prentice Hall, 1997. <http://archive.org/details/rgot00marg>.

Lovink, Geert, y Rachel Somers Miles, eds. *Video Vortex Reader II: Moving Images Beyond Youtube*. Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2011.

Meigh-Andrews, Chris. *A History of Video Art: The Development of Form and Function*. Oxford; Nueva York: Berg, 2006.

Rose Art Museum. *Vision & Television. An Exhibition of the Poses Institute of Fine Arts, January 21st-February 22, 1970*. Waltham: Rose Art Museum, Brandeis University, 1970. <http://archive.org/details/visiontelevision00pose>.

Saba, Cosetta G., ed. *Arte in Videotape: Art/Tapes/22, Collezione Asac, La Biennale di Venezia: Conservazione, Restauro, Valorizzazione. Biblioteca d'arte contemporanea 20*. Cinisello Balsamo: Silvana, 2007.

Sturken, Marita. «Paradox in the Evolution of an Art Form: Great Expectations and the Making of a History». En *Illuminating Video: An Essential Guide to Video Art*, de Sally Jo Fifer y Doug Hall, 101-24. Nueva York: Aperture: Bay Area Video Coalition, 1990.

Sullivan, Pat. «1973 Second Annual Women's Video Festival». *Women & Film Journal*, 1974.

Tamblyn, Christine. «Image Processing in Chicago Video Art, 1970-1980». *Leonardo* 24, n.º 3 (1991): 303. <https://doi.org/10.2307/1575572>.

The Kitchen. *The Kitchen Center for Video and Music*. Nueva York: The Kitchen: Center for Video and Music, 1975. <http://archive.org/details/ETC2117>.

———. «“The Last Ten Minutes” - Antonio Muntadas», 1976. http://archive.thekitchen.org/wp-content/uploads/2017/09/PressRelease_Muntadas_TheLastTenMinutes_1976.pdf.

Vojtěchovský, Miloš. «The Kitchen as a Fermentation Boiler of Electronic Art». Vašulka Kitchen Brno, 12 de marzo de 2021. <https://vasulkakitchen.org/en/the-kitchen-as-a-fermentation-boiler-of-electronic-art>.

Wise, Howard. *At the Leading Edge of Art*. Nueva York: Electronic Arts Intermix, 1973. <https://static1.squarespace.com/static/5fc87a1dbf951e27dc130c1b/t/611ae5a29223f736d365175c/1629152677953/attheleadingedgeofart.pdf>.

Zippay, Lori. «The Digital Mystique: Video Art, Aura and Access». En *»Present Continuous Past(s)«*, editado por Ursula Frohne, Mona Schieren, y Jean-François Guiton, 190-95. Viena: Springer Vienna, 2005. https://doi.org/10.1007/3-211-38033-7_16.

FUENTES CONSULTADAS

Bordina, Alessandro, y Simone Venturini. «Preservare la Videoarte: Il Fondo Art/Tapes/22 Dell'asac-La Biennale di Venezia». En *Arte in Videotape: Art/Tapes/22, Collezione Asac, La Biennale Di Venezia: Conservazione, Restauro, Valorizzazione*, editado por Cosetta G. Saba, 194-213. Biblioteca d'arte contemporanea 20. Silvana Editoriale, 2007.

Grube, Katie. Image and Phenomena: Video Art and Exhibition-Making in 1990s China • Asia Art Archive in America. Entrevistado por Jane Debevoise, 7 de agosto de 2014. <https://www.aaa-a.org/programs/image-and-phenomena-video-art-and-exhibition-making-in-1990s-china>.

University of Iowa. «The Artists' Television Network Collection». Collections Supporting Television & Film Studies. Accedido 26 de agosto de 2021. <https://www.lib.uiowa.edu/>.

1.3.2. INSTITUCIONALIZACIÓN EN ESPAÑA: PARTICULARIDADES

FUENTES CITADAS

Archivos OVNI. «OBSERVATORIO DE VÍDEO NO IDENTIFICADO - DESORG PUNTO ORG». OVNI - DESORG PUNTO ORG, 2020. <https://www.desorg.org/about/>.

Círculo de Bellas Artes de Madrid. *I Festival Nacional de Video*. Madrid: Círculo de Bellas Artes, 1984. <http://loop-barcelona.com/documents/document/1-festival-nacional-de-video/>.

García Puerto, Xavi. «La Imagen en Movimiento, la Gestión del Tiempo, la Explosión de Actividades. Una Conversación con Mercader y Bonet». A*Desk, 15 de mayo de 2017. <https://a-desk.org/magazine/nuevo-articulo3518/>.

González Antona, Ander. «El Vídeo en el País Vasco (1972-1992): Reflexiones en Torno a una Práctica Artística del Vídeo». Tesis doctorales / Universidad Complutense de Madrid. Tesis Doctoral, Universidad del País Vasco, 1995.

HAMACA. «Hamaca | Información». HAMACA Plataforma de Audiovisual Experimental. Accedido 25 de marzo de 2023. <https://hamacaonline.net/info/>.

Luna Delgado, Diego. «Proyectos de Microtelevisión en el Arte Sociotecnológico de Muntadas». *ASRI: Arte y sociedad. Revista de investigación*, n.º 9 (2015).

Obradors Barba, Matilde. «El Videoarte, Creatividad Salvaje y Disección Social: Estudio de Caso, Loop Fear Barcelona 2013». *Icono14* 17, n.º 1 (2019): 111-32.

Palacio, Manuel. «Un Acercamiento al Vídeo de Creación en España». En *El discreto encanto de la tecnología. Artes en España.*, editado por Claudia Giannetti, 391-410. Badajoz: Museo Extremeño e Iberoamericano de Arte Contemporáneo, 2008.

Rekalde Izagirre, Josu. «La Irrupción de la Electrónica en el Arte». En *Estudios vascos en el sistema educativo = Euskal ikaskuntzak bezkuntza sarean*, editado por Sociedad de Estudios Vascos = Eusko Ikaskuntza, 375-78. Vitoria-Gasteiz: Sociedad de Estudios Vascos = Eusko Ikaskuntza, 1995.

Rodríguez, Gisèle. «Videocreación en España: Soportes, Conservación y Documentación». *Documentación de las Ciencias de la Información* 35, n.º 0 (20 de diciembre de 2012): 119-53. https://doi.org/10.5209/rev_DCIN.2012.v35.40449.

Rodríguez Mattalía, María Lorena. *Arte Videográfico: Inicios, Polémicas y Parámetros Básicos de Análisis*. Valencia: Editorial UPV, 2008.

Sardá Sánchez, R, y R Roncero Palomar. «Comportamientos Artísticos en la Era de los Nuevos Medios». 2015.^a ed. *Revista Latina de Comunicación Social*, 2015. <https://doi.org/10.4185/cac87>.

Trigueros, Carlos, y Nekane Aramburu Gil. *Caras B de la Historia del Video Arte en España*. Madrid: Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo, 2011.

Ya. «I Festival Nacional de Video: Una Nueva Concepción del Medio». 15 de junio de 1984. <https://www.vasulka.org/archive/Vasulkas3/Installations/TheWest/WrittenMaterial/Ya.pdf>.

FUENTES CONSULTADAS

Alcoz, Albert. «Recuperación y Distribución de Obras de Videoarte en el Contexto Español». *SOBRE. Prácticas Editoriales en Arte y Arquitectura* 8 (4 de julio de 2022): 112-20. <https://doi.org/10.30827/sobre.v8i.24396>.

Aza, Alicia. «El Vídeo en el Mercado del Arte». *Secuencias: Revista de historia del cine*, n.º 32 (2010): 109-13.

Círculo de Bellas Artes de Madrid. *I Festival Nacional de Video*. Madrid: Círculo de Bellas Artes, 1984. <http://loop-barcelona.com/documents/document/1-festival-nacional-de-video/>.

Pineda, Vicente A. «El Video en el País de las Maravillas». *ABC*, 15 de junio de 1984. <http://www.vasulka.org/archive/Vasulkas3/Installations/TheWest/WrittenMaterial/ABC.pdf>.

Rotaeché y González de Ubieta, Mikel. «Adquisición y Donación en los Museos de Arte Contemporáneo: Síntomas y Certezas en el Sistema Vigente de Arte». *AusArt* 5, n.º 2 (2017): 41-53. <https://doi.org/10.1387/ausart.18139>.

———. «El Cine en los Museos de Arte Contemporáneo: Conflicto de Presentación y Comunicación». *AusArt* 2, n.º 2 (2014): 92-111. <https://doi.org/10/45346>.

———. «El Cine y el Vídeo en las Instituciones Museísticas Españolas: Conflicto de Catalogación y Presentación». *Icono14* 12, n.º 2 (2014): 441-74.

———. *Museología y Conservación del Arte Contemporáneo: un Conflicto de Intereses*. Biblioteconomía y administración cultural 299. Gijón: Ediciones Trea, 2016.

Sichel, Berta. *Primera generación: arte e imagen en movimiento (1963-1986)*. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 2006.

2. VIDEOARTE COMO OBJETO DE RESTAURACIÓN: LA CUESTIÓN IDENTITARIA

2.1. LA NATURALEZA MATERIAL DEL VIDEO Y SUS IMPLICACIONES: SEÑAL, SIMULACIÓN Y OBSOLESCENCIA

FUENTES CITADAS

Baigorri Ballarín, Laura. *Video: Primera Etapa (el Video en el Contexto Social y Artístico de los Años 60-70)*. Brumaria: prácticas artísticas, estéticas y políticas 4. Madrid: Asociación Cultural Brumaria, 2002.

Barker, Tim. «Experiments with Time: The Technical Image in Video Art, New Media and the Digital Humanities». *Visual Communication* 16, n.º 4 (noviembre de 2017): 375-94. <https://doi.org/10.1177/1470357217702360>.

Benjamin, Walter. *La Obra De Arte En La Época de Su Reproductibilidad Técnica*. Ciudad de México: Editorial ITACA, 2003.

Brea, José Luis. *La Epistemología de la Visualidad en la Era de la Globalización*. Akal estudios visuales 1. Madrid: Akal, 2005.

———. *Las Tres Eras de la Imagen*. Madrid: Akal, 2010.

Chaparro, Adolfo. «El Largo Camino del Cuadro a la Pantalla Televisiva». *Estudios de Filosofía*, n.º 36 (2007): 95-115.

Deleuze, Gilles. *La Imagen-Tiempo: Estudios sobre Cine 2*. Paidós comunicación 26. Barcelona: Paidós, 1987.

Falcão, Patrícia, y Tom Ensom. «Conserving Digital Art». En *Museums and Digital Culture: New Perspectives and Research*, editado por Tula Giannini y Jonathan P. Bowen, 231-51. Springer Series on Cultural Computing. Cham: Springer, 2019. https://doi.org/10.1007/978-3-319-97457-6_11.

Galván García de las Bayonas, Ana Isabel. «Hibridaciones en la Obra de Lu Yang». En *II Congreso Internacional Estéticas Híbridas de la Imagen en Movimiento: Identidad y Patrimonio*, editado por Salomé Cuesta Valera, Ana María Martínez-Collado, y Paula Fernández Valdés, 213-27. Valencia: Editorial UPV, 2022. <https://doi.org/10.4995/EShID2021.2021.13223>.

Gfeller, Johannes, Agathe Jarczyk, y Joanna Phillips. *Compendium of Image Errors in Analogue Video*. Editado por Irene Schubiger. Zürich: Scheidegger & Spiess, 2013.

González Montero, Sebastián Alejandro. «Arte, Mercancía y Mass-Media: Entre Regímenes de la Estética y la Política». *A Parte Rei* 57 (2008): 1-23.

Goodman, Nelson. *Los Lenguajes del Arte: Aproximación a la Teoría de los Símbolos*. Barcelona: Seix Barral, 1976.

Gorman, G. E., y Sydney J. Shep. *Preservation Management for Libraries, Archives and Museums*. Londres: Facet Publishing, 2006.

Hölling, Hanna B. *Paik's Virtual Archive: Time, Change, and Materiality in Media Art*. Oakland: University of California Press, 2017.

Iraci, Joe. «The Relative Stabilities of Optical Disc Formats». *Restaurator* 26, n.º 2 (20 de enero de 2005): 134-50. <https://doi.org/10.1515/REST.2005.134>.

Keatinge, Richard. «Causes and Measurement of Videotape Decay». Broadway Video Digital Media, 2009.

Knowles, Kim. «Analog Obsolescence and the 'Death of Cinema' Debate: The Case of Experimental Film». En *MiT7 Conference: Unstable Platforms: The Promise and Peril of Transition*, 13-15. Boston, 2011.

Laurenson, Pip. «Authenticity, Change and Loss in the Conservation of Time-Based Media Installations». *Tate Papers*, n.º 6 (2006). <https://www.tate.org.uk/research/publications/tate-papers/06/authenticity-change-and-loss-conservation-of-time-based-media-installations>.

Levinson, Paul. «TOY, MIRROR, AND ART: The Metamorphosis of Technological Culture». *ETC: A Review of General Semantics* 34, n.º 2 (1977): 151-67.

London, Barbara. «Time as Medium: Five Artists' Video Installations». *Leonardo* 28, n.º 5 (1995): 423. <https://doi.org/10.2307/1576228>.

Manovich, Lev. *El Lenguaje de los Nuevos Medios de Comunicación: La Imagen en la Era Digital*. Paidós comunicación 163. Barcelona: Paidós Ibérica, 2005.

Maroevic, Ivo. «The Phenomenon of Cultural Heritage and the Definition of a Unit of Material». *Nordisk Museologi*, n.º 2 (1998): 135-135. <https://doi.org/10.5617/nm.3829>.

Morales, Lino García. *Teoría de la Conservación Evolutiva: Basada en Ejemplos*. Alemania: BoD – Books on Demand, 2021.

Muñoz Viñas, Salvador. *Teoría Contemporánea de la Restauración*. Patrimonio cultural 1. Madrid: Síntesis, 2003.

Newman, Michael Z. *Video Revolutions: On the History of a Medium*. Nueva York: Columbia University Press, 2014.

Rekalde Izagirre, Josu, Lourdes Cilleruelo Gutiérrez, Agustín Ramos Irizar, Arantza Laucirika, Josu Aguinaga, y Iñaki Billelabeitia Bengoa. *Lo Tecnológico en el Arte, de la Cultura Vídeo a la Cultura Ciborg*. Barcelona: Virus, 1997.

Ribeiro, Ana. «Living and Growing Within a Museum: Re-Creating Video Art for Preservation». *CeROArt. Conservation, exposition, Restauration d'Objets d'Art*, n.º EGG 1 (15 de noviembre de 2010). <https://doi.org/10.4000/ceroart.1975>.

Rodríguez Mattalía, María Lorena. *Arte Videográfico: Inicios, Polémicas y Parámetros Básicos de Análisis*. Valencia: Editorial UPV, 2008.

Rotaeche y González de Ubieta, Mikel. *Ética y Crítica de la Conservación del Patrimonio Cultural*. Gestión, Intervención y Preservación del Patrimonio Cultural (Manuales). Madrid: Síntesis, 2021.

———. *Museología y Conservación de Arte Contemporáneo: Un Conflicto de Intereses*. Biblioteconomía y administración cultural 299. Gijón: Ediciones Trea, 2016.

Schüller, Dietrich. «Recording Principles, Storage and Handling, Maintenance of Equipment, Format and Equipment Obsolescence». International Association of Sound and Audiovisual Archives, 2008.

Sterling, Bruce. «Digital Decay». En *Permanence Through Change: The Variable Media Approach*, editado por Alain Depocas, Jon Ippolito, y Caitlin Jones, 11-22. Nueva York: Guggenheim Museum Publications, 2003. https://digitalcommons.library.umaine.edu/fac_monographs/213.

Trigueros, Carlos, y Nekane Aramburu Gil. *Caras B de la Historia del Video Arte en España*. Madrid: Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo, 2011.

Wain, Alison, y Asti Sherring. «Changeability, Variability, and Malleability: Sharing Perspectives on the Role of Change in Time-Based Art and Utilitarian Machinery Conservation». *Studies in Conservation*, 25 de diciembre de 2020, 1-14. <https://doi.org/10.1080/00393630.2020.1860672>.

Watkinson, John. *The Art of Digital Video*. 4ª. Londres: Routledge, 2008.

Yoon, Ji Won. «A Study on <Paik-Abe Video Synthesizer> in the Context of Audiovisual Art». *Journal of Korea Multimedia Society* 23, n.º 4 (2020): 615-24. <https://doi.org/10.9717/kmms.2020.23.4.615>.

FUENTES CONSULTADAS

Alonso, Rodrigo. «Hacia una Des-Definición del Video Arte». *ISEA Newsletter*, n.º 100 (2005). <http://www.isea-web.org/inl/inl100.html#5>.

Anceschi, Giovanni. *Videoculturas de Fin de Siglo*. Signo e imagen. Madrid: Cátedra, 1996.

Bal, Mieke. *Tiempos Trastornados: Análisis, Historias y Políticas de la Mirada*. Akal estudios visuales 11. Tres Cantos: Akal, 2016.

Barker, Tim. «Experiments with Time: The Technical Image in Video Art, New Media and the Digital Humanities». *Visual Communication* 16, n.º 4 (noviembre de 2017): 375-94. <https://doi.org/10.1177/1470357217702360>.

Baudrillard, Jean. *Cultura y Simulacro*. 3ª. Barcelona: Kairós, 1987.

Brabazon, Tara. «Dead Media: Obsolescence and Redundancy in Media History». *First Monday* 18, n.º 7 (22 de junio de 2013). <https://doi.org/10.5210/fm.v18i7.4466>.

Brea, José Luis. «El Inconsciente Óptico y el Segundo Obturador». Aleph Arts, 2004. <https://web.archive.org/web/20040204232912/http://www.aleph-arts.org/pens/index.htm>.

Calatayud Rodríguez, María Nuria. «De La Imagen-Materia a la Mirada Tecnológica: un Recorrido Feminista». *Deforma* 1, n.º 2 (2012): 1-10.

- Carroll, Noel. *Theories of Art Today*. Madison: University of Wisconsin Press, 2000.
- Chao, Daniel. «Régimen Escópico e Imaginario Social». *Revista Afuera: Estudios de crítica Cultural*, n.º 11 (2012): 1-8.
- Currie, Gregory. «Actual Art, Possible Art, and Art's Definition». *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 68, n.º 3 (2010): 235-41.
- Debray, Régis. *Vida y Muerte de la Imagen: Historia de la Mirada en Occidente*. Barcelona: Paidós, 1994.
- Deleuze, Gilles. *La Imagen-Movimiento: Estudios sobre Cine 1*. Paidós comunicación 16. Barcelona: Paidós, 1984.
- Dickie, George. *El Círculo Del Arte: Una Teoría del Arte*. Barcelona: Paidós, 2005.
- Druckrey, Timothy, ed. *Electronic Culture: Technology and Visual Representation*. Nueva York: Aperture, 1996.
- Durán Castro, Mauricio. «Imagen, Movimiento y Tiempo». *Artes La Revista* 3, n.º 6 (2003): 116-23.
- Emmelhainz, Irmgard. «De las Imágenes Verdaderas a la E-Image: 3_eras y el Ocularcentrismo». *Campo de relámpagos*, 18 de octubre de 2020. <http://campoderelampagos.org/critica-y-reviews/17/10/2020>.
- Feldman, Simón. *La Composición de la Imagen en Movimiento*. Multimedia 9. Barcelona: Gedisa, 1995.
- Gómez Isla, José. *Cuestión de Imagen: Aproximaciones al Universo Audiovisual desde la Comunicación, el Arte y la Ciencia*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca, 2013.
- González Coves, Daniel. «La Imagen Tiempo. Pintura y Cine». Tesis Doctoral, Universidad Complutense de Madrid, 2020.
- González, Mireia Ávila, Rubén Tortosa Cuesta, y José Manuel Ruíz Martín. «La Imagen-Materia como Registro del Acontecimiento». *ASRI. Arte y Sociedad. Revista de Investigación en Artes y Humanidad digitales.*, n.º 17 (30 de septiembre de 2019): 223-40. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7657160>.
- Hernández García, Iliana, y Edmond Couchot. *Estética, Ciencia y Tecnología: Creaciones Electrónicas y Numéricas*. Biblioteca del profesional. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana, 2005.

Hinojosa, Lola. «Videoarte: La Evolución Tecnológica. Nuevos Retos Para La Conservación.» En *Conservación de Arte Contemporáneo 8a Jornada*, 111-17. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 2008.

Isava, Luis Miguel, y Universidad Simón Bolívar. «Breve Introducción a los Artefactos Culturales». *Estudios. Revista de investigaciones literarias y culturales* 17, n.º 34 (2009): 439-52.

Krauss, Rosalind E. *El Inconsciente Óptico*. Metrópolis. Madrid: Tecnos, 1997.

Lazzarato, Maurizio. *Videophilosophy: The Perception of Time in Post-Fordism*. Nueva York: Columbia University Press, 2019.

Machado, Arlindo. «Arte y Medios: Aproximaciones y Distinciones». *La Puerta FBA* no. 1 (2004): 84-93.

Marschessault, Janine, ed. *Mirror Machine: Video and Identity*. Toronto: YYZ Books, 1995. <http://archive.org/details/mirrormachinevid0000unse>.

Pascual, Jordi Alberich. «Beyond Simulation As Substitution: From Mixed Reality To Ego-Shots». *Artnodes*, n.º 12 (2012): 6. <https://doi.org/10.7238/a.v0i12.1626>.

Roncallo, Sergio. «Thinking Art in the Media Age». *Signo y Pensamiento* XXV, n.º 49 (2006): 86-99.

Savat, David, y Mark Poster. *Deleuze and New Technology*. Edimburgo: Edinburgh University Press, 2005. <https://doi.org/10.3366/edinburgh/9780748633364.001.0001>.

Virilio, Paul. *La Máquina de Visión*. Signo e Imagen 19. Madrid: Cátedra, 1989.

Waterton, E., y S. Watson. *The Palgrave Handbook of Contemporary Heritage Research*. Londres: Palgrave Macmillan UK, 2015. <http://ebookcentral.proquest.com/lib/bibliotecaupves-ebooks/detail.action?docID=1953015>.

Zunzunegui, Santos. *Pensar la Imagen*. Signo e Imagen. Madrid: Cátedra, 2003.

2.2. VIDEOART IS NOT CINEMA / VIDEOART IS NOT TV / VIDEO ART IS MOVING IMAGE

2.2.1. VIDEO Y CINE: PROPUESTAS CREATIVAS

FUENTES CITADAS

Baigorri Ballarín, Laura. *Video: Primera Etapa (el Video en el Contexto Social y Artístico de los Años 60-70)*. Brumaria: prácticas artísticas, estéticas y políticas 4. Madrid: Asociación Cultural Brumaria, 2002.

Bippus, Elke, y Dirck Möllmann. «Montage and Image Environments: Narrative Forms in Contemporary Video Art». En *»Present Continuous Past(s)«*, editado por Ursula Frohne, Mona Schieren, y Jean-François Guiton, 61-73. Viena: Springer Vienna, 2005. <https://doi.org/10.1007/3-211-38033-7>.

Bravo, Jorge. «Rastros Y Efectos. Nam June Paik (1932-2006), el Artista de la Comunicación Colectiva.» *Revista Electrónica Imágenes del Instituto de Investigaciones Estéticas*, 1 de marzo de 2006. https://web.archive.org/web/20160605161919/http://www.esteticas.unam.mx/revista_imagenes/rastros/ras_june12.html.

Curtis, David, A. L. Rees, Duncan White, y Steven Ball, eds. *Expanded Cinema: Art, Performance, Film*. Londres: Tate Publishing, 2011.

Jewett, Jamie. «Seeing the Mind, Stopping the Mind, the Art of Bill Viola». *International Journal of Performance Arts and Digital Media* 4, n.º 1 (mayo de 2008): 81-94. https://doi.org/10.1386/padm.4.1.81_1.

Machado, Arlindo. «Pioneiros do Vídeo e do Cinema Experimental na América Latina». *Significação: Revista de Cultura Audiovisual* 37, n.º 33 (23 de junio de 2010): 21-40. <https://doi.org/10.11606/issn.2316-7114.sig.2010.68102>.

Marín, Liliana Bernal. «Gramáticas del Video Arte. La Creación Electrónica». *Escribanía* 11, n.º 2 (2013): 71-82.

Rodríguez Mattalía, María Lorena. *Arte Videográfico: Inicios, Polémicas y Parámetros Básicos de Análisis*. Valencia: Editorial UPV, 2008.

Royoux, Jean-Christophe. «Por un Cine de Exposición. Retomando Algunos Jalones Históricos». *Acción Paralela*, 2001. <https://web.archive.org/web/20010408003401/http://accpar.org/numero5/royoux.htm>.

Sturken, Marita. «La Elaboración De Una Historia, Paradojas En La Evolución Del Video». *ElPaseante* 12 (1989): 67-78.

VanDerBeek, Stan. «CULTURE: Intercom and Expanded Cinema. A Proposal and Manifesto by Stan VanDerBeek». *The Tulane Drama Review* 11, n.º No. 1 (1966): 38-48.

Youngblood, Gene. *Cine Expandido*. Buenos Aires: EDUNTREF, 2012.

FUENTES CONSULTADAS

Ceballos Silva, Eduardo. «“La Imagen Fílmica en el Arte Contemporáneo” Una Revisión Estética: Entre la Imagen Fílmica y la Imagen Materia». Tesis doctoral, Universitat Politècnica de València, 2016. <https://doi.org/10.4995/Thesis/10251/62410>.

Gledhill, Christine, y Linda Williams, eds. *Reinventing Film Studies*. Londres; Nueva York: Oxford University Press, 2000. <http://archive.org/details/reinventingfilms0000unse>.

Gonzalez Zarandona, Jose. «La Historia Del Cine Experimental». Licenciatura en Ciencias de la Comunicación, Universidad de las Américas, 2005.

Guldmond, Jaap, Stedelijk Van Abbemuseum, y Jean-Christophe Royoux. *Cinéma Cinéma: Contemporary Art and the Cinematic Experience*. Rotterdam: NAI Uitgevers, 1999.

Hanhardt, John G. «The Passion for Perceiving: Expanded Forms of Film and Video Art». *Art Journal* 45, n.º 3 (1985): 213-16.

Knowles, Kim. «Analog Obsolescence and the ‘Death of Cinema’ Debate: The Case of Experimental Film». En *MiT7 Conference: Unstable Platforms: The Promise and Peril of Transition*, 13-15. Boston, 2011.

Marks, Laura. «Loving a Disappearing Image». *Cinemas : Revue d'études Cinématographiques / Cinemas: Journal of Film Studies* 8, n.º 1-2 (1997): 93-111. <https://doi.org/10.7202/024744ar>.

Roncillo, Sergio. «Video, Videoarte, Iconoclasmo». *Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes Escénicas* 8, n.º 1 (2013): 103-25.

Rissaak, Eivind. *Between Stillness and Motion: Film, Photography, Algorithms*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2011.

2.2.2. VIDEO TAPE IS NOT TELEVISION

FUENTES CITADAS

Antin, David. «Video: The Distinctive Features of the Medium». En *Video Art*, 57-74. Filadelfia: Institute of Contemporary Art, University of Pennsylvania, 1975.

Baigorri Ballarín, Laura. *Video: Primera Etapa (el Video en el Contexto Social y Artístico de los Años 60-70)*. Brumaria: prácticas artísticas, estéticas y políticas 4. Madrid: Asociación Cultural Brumaria, 2002.

Boyle, Deirdre. *Subject to Change: Guerrilla Television Revisited*. Nueva York: Oxford University Press, 1997.

———. «Un Epílogo para la Guerrilla TV». *Acción Paralela*, n.º 5 (2000). <https://web.archive.org/web/20070607120459/http://www.accpa.org/numero5/guerrilla.htm>.

Daniels, Dieter. «Television—Art or Anti-Art? Conflict and Cooperation Between the Avant-Garde and the Mass Media in the 1960s and 1970s.» Media Art Net. Media Art Net, 2007. http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview_of_media_art/massmedia/1/.

Fifer, Sally Jo, y Doug Hall. *Illuminating Video: An Essential Guide to Video Art*. Nueva York: Aperture: Bay Area Video Coalition, 1990.

Grob, Bernard. *Basic Television and Video Systems*. 5th. ed. Nueva York: McGraw-Hill, 1984.

Hanhardt, John G. «The Passion for Perceiving: Expanded Forms of Film and Video Art». *Art Journal* 45, n.º 3 (1985): 213-16.

Hanhardt, John G., y Maria Christina Villaseñor. «Video/Media Culture of the Late Twentieth Century». *Art Journal* 54, n.º 4 (1995): 20-25. <https://doi.org/10.1080/00043249.1995.10791714>.

Lovejoy, Margot. *Postmodern Currents: Art and Artists in the Age of Electronic Media*. 2ª. Upper Saddle River: Prentice Hall, 1997. <http://archive.org/details/rgot00marg>.

McLuhan, Marshall. *Comprender Los Medios De Comunicación: Las Extensiones Del Ser Humano*. Paidós comunicación 77. Barcelona: Paidós, 1996.

Newman, Michael Z. *Video Revolutions: On the History of a Medium*. Nueva York: Columbia University Press, 2014.

Palacio, Manuel. *La Imagen Sublime. Vídeo de Creación en España*. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 1987.

———. «Un Acercamiento al Vídeo de Creación en España». En *El discreto encanto de la tecnología. Artes en España*, editado por Claudia Giannetti, 391-410. Badajoz: Museo Extremeño e Iberoamericano de Arte Contemporáneo, 2008.

Pérez Ornia, José Ramón. *El Arte del Video: Introducción a la Historia del Video Experimental*. Barcelona: Ediciones del Serbal, 1991.

Rodríguez Mattalía, María Lorena. *Arte Videográfico: Inicios, Polémicas y Parámetros Básicos de Análisis*. Valencia: Editorial UPV, 2008.

Roncallo, Sergio. «El Video(arte) O El Grado Lego De La Imagen». *Signo y Pensamiento* 24, n.º 47 (2005): 135-49.

University of Iowa. «The Artists' Television Network Collection». Collections Supporting Television & Film Studies. Accedido 26 de agosto de 2021. <https://www.lib.uiowa.edu/>.

Youngblood, Gene. *Cine Expandido*. Buenos Aires: EDUNTREF, 2012.

FUENTES CONSULTADAS

Barroso, Jaime. «Lenguaje y Realización en la Televisión y en el Vídeo». *Telos: cuadernos de comunicación, tecnología y sociedad* 9 (1987): 42-47.

Daniels, Dieter. «Before and After Video Art — Television as a Subject and Material for Art Around 1963, and a Glance at Net Art Since the 1990s». En *»Present Continuous Past(s)«*, editado por Ursula Frohne, Mona Schieren, y Jean-François Guiton, 96-111. Viena: Springer Vienna, 2005. <https://doi.org/10.1007/3-211-38033-7>.

Davis, Douglas, y Allison Simmons. *New Television: A Public and Private Art*. Cambridge: MIT Press, 1977. <https://bac-lac.on.worldcat.org/oclc/900395991>.

Fraser, Benjamin, y Benjamin Fraser. «Imagen, Materia, Cine: Bergson, Deleuze Y Cinelandia De Ramón Gómez De La Serna». *Hispanic Review* 77, n.º 4 (2009): 449-70.

Manovich, Lev. «Interfaces for a Global Village: Nam Jun Paik, Marshall McLuhan, and the Future». En *Next 15 Minutes*. Daejeon: Daejeon Museum of Art, 2021. https://www.academia.edu/49544506/Interfaces_for_a_Global_Village_Nam_Jun_Paik_Marshall_McLuhan_and_the_Future.

Sturken, Marita. «TV as a Creative Medium: Howard Wise and Video Art». *Afterimage: The Journal of Media Arts and Cultural Criticism*, mayo de 1984, 5-9.

Turco, Marina. «Changing Histories, Changing Practices. An Instance of Confrontation Between Video Art and Television». *E-View*, n.º 2 (2004): 15.

2.2.3. LA IMAGEN EN MOVIMIENTO

FUENTES CITADAS

Bellour, Raymond. *Entre Imágenes*. Buenos Aires: Ediciones Colihue SRL, 2009.

Brea, José Luis. «Transformaciones Contemporáneas de la Imagen-Movimiento: Postfotografía, Postcinema, Postmedia». *Acción Paralela* 5 (2003). <https://web.archive.org/web/20030606053546/http://accpar.org/numero5/imagen.htm>.

Carroll, Noël. *Theorizing the Moving Image*. Cambridge Studies in Film. Nueva York: Cambridge University Press, 1996.

Friedberg, Anne. «The End of Cinema: Multimedia and Technological Change». En *Reinventing Film Studies*, editado por Christine Gledhill y Linda Williams, 438-52. Londres; Nueva York: Oxford University Press, 2000. <http://archive.org/details/reinventingfilms0000unse>.

Greenberg, Clement, y Daniel Jerónimo Tobón Giraldo. «Hacia un Nuevo Laocoonte». *Co-herencia: revista de humanidades* 17, n.º 33 (2020): 19-39.

Guattari, Félix. *Caosmosis*. Buenos Aires: Manantial, 1996.

Kim, Jihoon. *Between Film, Video, and the Digital: Hybrid Moving Images in the Post-Media Age*. Vol. 10. International Texts in Critical Media Aesthetics. Nueva York: Bloomsbury, 2016.

Manovich, Lev. «Postmedia Aesthetics». En *Transmedia Frictions: The Digital, the Arts, and the Humanities*, de Marsha Kinder y Tara McPherson, 34-51. California: University of California Press, 2014.

Pérez Ornia, José Ramón. *El Arte del Video: Introducción a la Historia del Video Experimental*. Barcelona: Ediciones del Serbal, 1991.

Steyerl, Hito. «En Defensa de la Imagen Pobre». En *Los Condenados De La Pantalla*, de Hito Steyerl, 33-49. Futuros Próximos 2. Buenos Aires: Caja Negra, 2014.

———. *Los Condenados de la Pantalla*. Futuros Próximos 2. Buenos Aires: CajaNegra, 2014.

FUENTES CONSULTADAS

Bartolomé, Antonio. «Video Digital». *Comunicar* 21 (2003): 39-48.

Beynon-Davies, Paul. «Communication: The Medium Is Not the Message». En *Significance: Exploring the Nature of Information, Systems and Technology*, editado por Paul Beynon-Davies, 58-76. Londres: Palgrave Macmillan UK, 2011. https://doi.org/10.1057/9780230295025_4.

Carrillo, Jairo, y Gabriela Häbich. «Post-Video: Una Forma de la Postmodernidad». *Signo y Pensamiento* 13, n.º 24 (1994): 83-92.

Colorado Nates, Óscar. «Youngblood, Aristóteles y Muybridge: La Imagen Expandida como un Fenómeno Poliédrico». *deSignis*, n.º 28 (1 de enero de 2018): 135-53. <https://doi.org/10.35659/designis.i28p135-153>.

Goddard, M. N. «Félix and Alice in Wonderland: The Encounter Between Guattari and Berardi and the Post-Media Era». editado por Clemens Apprich, Josephine Berry Slater, Anthony Iles, y Oliver Lerone Schultz, 44-61. Berlín: Post-Media Lab/Mute Books, 2013. <https://www.metamute.org/editorial/books/provocative-alloys-post-media-anthology>.

Hanhardt, John G. «The Passion for Perceiving: Expanded Forms of Film and Video Art». *Art Journal* 45, n.º 3 (1985): 213-16.

Kim, Jihoon. «Postinternet Art of the Moving Image and the Disjunctures of the Global and the Local: Kim Hee-Cheon and Other Young East Asian Artists». *CLCWeb: Comparative Literature and Culture* 21, n.º 7 (10 de febrero de 2020). <https://doi.org/10.7771/1481-4374.3657>.

———. «The Post-Medium Condition and the Explosion of Cinema». *Screen* 50:1 Spring (2009): 114-23. <https://doi.org/10.1093/screen/hjn081>.

Kinder, Marsha, y Tara McPherson. *Transmedia Frictions: The Digital, the Arts, and the Humanities*. California: University of California Press, 2014.

Schaff, Rachel, Miriam De Rosa, Saige Walton, Sabrina Negri, Malcolm Turvey, y Vinzenz Hediger. «Post-What? Post-When? Thinking Moving Images Beyond the Post-Medium Condition». *Cinéma & Cie International Film Studies Journal* XVI, n.º 26/27 (2017). https://www.academia.edu/31924653/Post_What_Post_When_Thinking_Moving_Images_Beyond_the_Post_Medium_Condition.

Watkinson, John. *The Art of Digital Video*. 4ª. Londres: Routledge, 2008.

Westgeest, Helen. *Video Art Theory: A Comparative Approach*. Hoboken: John Wiley & Sons, 2015.

2.3. EL VIDEO COMO ITEM DE CONSERVACIÓN: ESFERA VIDEOARTE Y VIDEO-VIDEO

2.3.1. VIDEO-INSTALACIÓN, VIDEO-PERFORMANCE, VIDEO-ESCUPTURA

FUENTES CITADAS

Baigorri Ballarín, Laura. *Video: Primera Etapa (el Video en el Contexto Social y Artístico de los Años 60-70)*. Brumaria: prácticas artísticas, estéticas y políticas 4. Madrid: Asociación Cultural Brumaria, 2002.

Berghaus, Günter. «From Video Art to Video Performance: The Work of Ulrike Rosenbach». En *Avant-Garde Film*, 23:321-37. Avant-Garde Critical Studies. Amsterdam: Brill, 2007.

Bonet, Eugeni, Joaquim Dols Rusiñol, Antoni Mercader, y Antoni Muntadas. *En Torno al Video*. Editado por Gustavo Gili. Punto y línea. Barcelona: Gustavo Gili, 1980.

Depocas, Alain, Jon Ippolito, y Caitlin Jones, eds. *Permanence Through Change: The Variable Media Approach*. Nueva York: Guggenheim Museum Publications, 2003. https://digitalcommons.library.umaine.edu/fac_monographs/213.

Elgoibar Aguirrebengoa, Ainara. «Video y Vidrio: En Reflexión sobre Performer/Audience/Mirror (1975), un Work Study de Dan Graham por Darcy Lange». Tesis Doctoral, Universitat de Barcelona, 2018. <https://diposit.ub.edu/dspace/handle/2445/146040>.

Esteban de Mercado, Juan Carlos. «Video-esculturas y Videoinstalaciones en España (Madrid y Barcelona)». Tesis Doctoral, Universidad Complutense de Madrid, 2002. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/1849/>.

Fifer, Sally Jo, y Doug Hall. *Illuminating Video: An Essential Guide to Video Art*. Nueva York: Aperture: Bay Area Video Coalition, 1990.

Gagnon, Jean. «‘A Demo Tape on How to Play Video on the Violin’». *Art Journal* 65, n.º 3 (septiembre de 2006): 70-81. <https://doi.org/10.1080/00043249.2006.10791216>.

Hanley, JoAnn. *The First Generation: Women and Video, 1970-75*. Nueva York: Independent Curators, 1993.

Hölling, Hanna B. *Paik's Virtual Archive: Time, Change, and Materiality in Media Art*. Oakland: University of California Press, 2017.

Jacucci, Giulio, Mira Wagner, Ina Wagner, Elisa Giaccardi, Mauro Annunziato, Nell Breyer, Jonas Hansen, et al. «ParticipArt: Exploring Participation in Interactive Art Installations». En *2010 IEEE International Symposium on Mixed and Augmented Reality - Arts, Media, and Humanities*, 3-10, 2010. <https://doi.org/10.1109/ISMAR-AMH.2010.5643313>.

Krauss, Rosalind. «Sculpture in the Expanded Field». October 8 (1979): 31-44. <https://doi.org/10.2307/778224>.

Montalván, Virgilio Antonio Valero. «Video Performance: Arte Poderosamente Expresivo». *Revista de Investigación y Pedagogía del Arte* 2 (2017): 1-10.

Morse, Margaret. «Video Installation Art: The Body, the Image and The Space-in-Between». En *Illuminating Video: An Essential Guide to Video Art*, de Sally Jo Fifer y Doug Hall, 153-67. Nueva York: Aperture: Bay Area Video Coalition, 1990.

Muñoz-Viñas, Salvador. «The Artwork That Became a Symbol of Itself». En *Theory and Practice in the Conservation of Modern and Contemporary Art*, editado por Angela Weyer y Ursula Schädler-Saub, 11-22. Londres: Archetype Publications, 2010. https://www.academia.edu/44683434/The_artwork_that_became_a_symbol_of_itself.

Phillips, Joanna. «Shifting Equipment Significance in Time-Based Media Art». En *Electronic Media Review*, 1:139-54. Milwaukee, 2012.

Spielmann, Yvonne. «New and Novelty in Contemporary Media Cultures». *Acta Universitatis Sapientiae, Film and Media Studies*, n.º 03 (2010): 7-18.

Wain, Alison, y Asti Sherring. «Changeability, Variability, and Malleability: Sharing Perspectives on the Role of Change in Time-Based Art and Utilitarian Machinery Conservation». *Studies in Conservation*, 25 de diciembre de 2020, 1-14. <https://doi.org/10.1080/00393630.2020.1860672>.

FUENTES CONSULTADAS

Berghaus, Günter. *Avant-Garde Performance: Live Events and Electronic Technologies*. Nueva York: Palgrave Macmillan, 2005. <http://archive.org/details/avantgardeperfor0000berg>.

Birringer, Johannes. «Video Art/Performance: A Border Theory». *Performing Arts Journal* 13, n.º 3 (1991): 54-84.

Cumplido Muñoz, José Ramón. «El Vídeo como Espejo de la Performance: Un Análisis a través de los Medios Audiovisuales». Universitat Politècnica de València, 2016. <https://doi.org/10.4995/Thesis/10251/62686>.

Graham, Dan. «Performer/Audience/Mirror», 1977. <https://www.eai.org/supporting-documents/495/t.1637.35>.

Groves, Jeff David. «Video Sculpture: Spatio-Temporal Warping». Tesina de Máster, Texas A&M University, 2004. <https://oaktrust.library.tamu.edu/handle/1969.1/508>.

Hölling, Hanna B. «Versions, Variations and Variability: Ethical Considerations and Conservation Options for Computer-Based Art». En *The Electronic Media Review, Electronic Media Group*, Vol. 2. Washington: American Institute for Conservation of Historic and Artistic Works, 2013. https://www.academia.edu/5813345/Versions_Variations_and_Variability_Ethical_Considerations_and_Conservation_Options_for_Computer_Based_Art.

Jay Hetrick. «Video Assemblages: ‘Machinic Animism’ and ‘Asignifying Semiotics’ in the Work of Melitopoulos and Lazzarato». *Footprint: Delft School of Design Journal* 8, n.º 1 (2014). <https://doi.org/10.7480/footprint.8.1.801>.

Kaye, Nick. *Multi-Media: Video – Installation – Performance*. Londres: Routledge, 2007.

London, Barbara. «Time as Medium: Five Artists’ Video Installations». *Leonardo* 28, n.º 5 (1995): 423. <https://doi.org/10.2307/1576228>.

Phelan, Peggy. *Unmarked: The Politics of Performance*. Londres: Routledge, 1993. http://link.library.utoronto.ca/eir/EIRdetail.cfm?Resources_ID=1057248&T=F.

Saaze, Vivian van. *Installation Art and the Museum: Presentation and Conservation of Changing Artworks*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2013. <https://library.oapen.org/handle/20.500.12657/33884>.

Suderburg, Erika. *Space, Site, Intervention: Situating Installation Art*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2000.

2.3.2. VIDEO-VIDEO

FUENTES CITADAS

Baigorri Ballarín, Laura. *Video: Primera Etapa (el Video en el Contexto Social y Artístico de los Años 60-70)*. Brumaria: prácticas artísticas, estéticas y políticas 4. Madrid: Asociación Cultural Brumaria, 2002.

Balsom, Erika. *After Uniqueness: A History of Film and Video Art in Circulation*. Nueva York: Columbia University Press, 2017.

Benjamin, Walter. *La Obra De Arte En La Época de Su Reproductibilidad Técnica*. Ciudad de México: Editorial ITACA, 2003.

Bentkowska-Kafel, Anna, Trish Cashen, y Hazel Gardiner. *Digital Art History: A Subject in Transition. Computers and the History of Art Series, Volume 1*. Bristol: Intellect Books, 2005.

Berger, René. *Arte y Comunicación*. Punto y línea. Barcelona: Gustavo Gili, 1976.

Castriota, Brian. «Variants of Concern: Authenticity, Conservation, and the Type-Token Distinction». *Studies in Conservation* 67, n.º 1-2 (2021): 72.

Castriota, Brian, y Hélia Marçal. «Always Already Fragment: Integrity, Deferral, and Possibility in the Conservation of Cultural Heritage». En *The Fragment in the Digital Age: Opportunities and Limitations of New Conservation-Restoration Techniques*, editado por Ursula Schädler-Saub y Angela Weyer, 63-78. Berlín: Hendrik Babel Verlag, 2021. <https://www.baesslerverlag.de/p/das-fragment-im-digitalen-zeitalter>.

Chierico, Alessio, ed. *Investigations on the Cultural Economy of Media Art*. Milán: DigiCult - Digital Art, Design & Culture, 2017.

Domínguez Rubio, Fernando. «Preserving the Unpreservable: Docile and Unruly Objects at MoMA». *Theory and Society* 43, n.º 6 (noviembre de 2014): 617-45. <https://doi.org/10.1007/s11186-014-9233-4>.

Goodman, Nelson. *Los Lenguajes del Arte: Aproximación a la Teoría de los Símbolos*. Barcelona: Seix Barral, 1976.

Gubern, Román. «¿La Revolución Videográfica es una Verdadera Revolución?» *Telos: cuadernos de comunicación, tecnología y sociedad* 9 (1987): 42-47.

Hölling, Hanna B. *Paik's Virtual Archive: Time, Change, and Materiality in Media Art*. Oakland: University of California Press, 2017.

Irvin, Sherri. «Authenticity, Misunderstanding, and Institutional Responsibility in Contemporary Art». *The British Journal of Aesthetics* 59, n.º 3 (26 de septiembre de 2019): 273-88. <https://doi.org/10.1093/aesthj/ayz007>.

Marçal, Hélia, Andreia Nogueira, Isabel Pires, y Rita Macedo. «Connecting Practices of Preservation: Exploring Authenticities in Contemporary Music and Performance Art». En *Authenticity in Transition: Changing Practices in Contemporary Art Making and Conservation*, 117-27. Londres: Archetype Publications, 2016.

Reinhart, Richard. «A System of Formal Notation for Scoring Works of Digital and Variable Media Art», 18 de abril de 2007. https://web.archive.org/web/20070418115031/http://www.bampfa.berkeley.edu/about_bampfa/formalnotation.pdf.

Sigurdsson, Geir. «Towards the Work of Art in the Age of Digital Simulation: Walter Benjamin Revisited». *Literature & Aesthetics* 11 (2011): 51-73.

FUENTES CONSULTADAS

Brea, José Luis. *Las Auras Frias (El Culto a la Obra de Arte en la Era Postaurática)*. Argumentos. Barcelona: Anagrama, 1991. <http://archive.org/details/las-auras-frias>.

Broncano, Fernando. «In media res: cultura material y artefactos». *Artefactos* 1 (28 de julio de 2008).

Cassirer, Ernst. *Esencia y efecto del concepto de símbolo*. Obras de filosofía. México: Fondo de Cultura Económica, 1989.

Hölling, Hanna Barbara. «The Archival Turn: Toward New Ways of Conceptualising Changeable Artworks». En *Data Drift: Archiving Media and Data Art in the 21st Century*, editado por Rasa Smite, Raitis Smits, y Lev Manovich, 73-90. Riga: RIXC, 2015. http://www.hannahoelling.com/wp-content/uploads/2016/09/The_Archival_Turn.pdf.

Latham, Kiersten F. «Museum Object as Document: Using Buckland's Information Concepts to Understand Museum Experiences». *Journal of Documentation* 68, n.º 1 (13 de enero de 2012): 45-71. <https://doi.org/10.1108/00220411211200329>.

Monterroza Rios, A. «¿Qué es un Artefacto?» *La Tekhné*, n.º 74 (2013).

Peirce, Charles S. «What Is a Sign? (1894)». En *Essential Peirce: Selected Philosophical Writings*, editado por Peirce Edition Project. Bloomington: Indiana University Press, 1998.

Price, Kingsley Blake. «Is a Work of Art a Symbol?» *The Journal of Philosophy* 50, n.º 16 (1 de enero de 1953): 485-503. <https://doi.org/10.2307/2020504>.

3. PRESERVACIÓN DE VIDEO-VIDEO EN LA ERA POSTMEDIA: DIGITALIZACIÓN Y ACCESO

3.1 SALVAR EL VIDEO-VIDEO: MIGRACIÓN Y AUTENTICIDAD

3.1.1. TENDENCIAS Y ENFOQUES HISTÓRICOS EN LA PRESERVACIÓN DEL VIDEOARTE

FUENTES CITADAS

Boyle, Deirdre. *Video Preservation: Securing the Future of the Past*. Nueva York: New York Media Alliance, 1993. <https://archive.org/details/videopreservatio00boyl/page/18/mode/2up?view=theater>.

Brooks, Connie, Karen Ishizuka, Stephen Gong, Walter Henry, Joan Lefkowitz, Margaret Norton, Steve Seid, y Helene Whitson. «Ethical Considerations in Videotape Preservation». Playback 1996, 1996. <https://cool.culturalheritage.org/byorg/bavc/pb96/present/connie/sld013.html>.

Depocas, Alain, Jon Ippolito, y Caitlin Jones, eds. *Permanence Through Change: The Variable Media Approach*. Nueva York: Guggenheim Museum Publications, 2003. https://digitalcommons.library.umaine.edu/fac_monographs/213.

Falcão, Patrícia, y Tom Ensom. «Conserving Digital Art». En *Museums and Digital Culture: New Perspectives and Research*, editado por Tula Giannini y Jonathan P. Bowen, 231-51. Springer Series on Cultural Computing. Cham: Springer, 2019. https://doi.org/10.1007/978-3-319-97457-6_11.

Higgins, Dick. «Statement on Intermedia». En *Dé-coll/age (décollage) * 6*, editado por Wolf Vostell. Frankfurt: Typos Verlag, 1967.

Marchini, Chiara. *Preservation of Digital Art: Theory and Practice: The Project Digital Art Conservation*. Editado por Bernhard Serexhe y Eva-Maria Höllerer. Karlsruhe: Zentrum für Kunst und Medientechnologie, 2013.

Matias, Beni, Bruce Fellows, y Rebecca Bachman. «Analysis and Evaluation Procedures». En *PLAYBACK 1996*. BAVC, 1996. <https://cool.culturalheritage.org/byorg/bavc/pb96/transc/pt2a.html>.

Morales, Lino García. *Teoría de la Conservación Evolutiva: Basada en Ejemplos*. Alemania: BoD – Books on Demand, 2021.

Noordegraaf, DR Julia, PROF DR Vinzenz Hediger, PROF DR Cosetta Saba, y Barbara Le Maitre, eds. *Preserving and Exhibiting Media Art: Challenges and Perspectives*. Framing Film. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2013.

Phillips, Joanna. «Shifting Equipment Significance in Time-Based Media Art». En *Electronic Media Review*, 1:139-54. Milwaukee, 2012.

Rodrigo, Evert, Gaby Wijers, y Ramon Coelho. *De Houdbaarheid van Videokunst / The Sustainability of Video Art*. Amsterdam: Foundation for the Conservation of Modern Art, 2003. https://web.archive.org/web/20160323132412/http://sbmk.nl/uploads/conservering_1tm80.pdf.

Tate. «Time-Based Media». Tate. Accedido 26 de junio de 2023. <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/t/time-based-media>.

Ziebell Mann, Sarah. «American Moving Image Preservation: 1967-1987». Tesina de Máster, University of Texas, 2000.

FUENTES CONSULTADAS

Barreca, Laura. «Il Dibattito Internazionale Intorno Al La Conservazione E Alla Documentazione Della New Media Art. 1995-2007». Tesis Doctoral, Università Degli Studio Della Tuscia di Viterbo, 2008.

Cepeda, Rene G. «Rescuing New Media Art from Technological Obsolescence». *DAT Journal* 4, n.º 3 (6 de diciembre de 2019): 37-46. <https://doi.org/10.29147/dat.v4i3.145>.

Engel, Deena, y Joanna Phillips. *Conservation of Time-Based Media Art*. Routledge Series in Conservation and Museology. Londres: Routledge, 2023.

Fleischhauer, Carl, y Kevin Bradley. *LASA-TC 06 Guidelines for the Preservation of Video Recordings | International Association of Sound and Audiovisual Archives*. Londres: IASA, 2019. <https://www.iasa-web.org/tc06/guidelines-preservation-video-recordings>.

García Morales, Lino. *Filosofía de la Restauración Más Allá de las Cosas*. Günthersdorf: BOD GmbH DE, 2020.

Giebeler, Julia, Gunnar Heydenreich, y Andrea Sartorius. «The Decision-Making Model for Contemporary Art Conservation and Presentation». Cologne Institute of Conservation Sciences TH Köln, 2018. https://www.sbm.nl/source/documents/f02_cics_gsm_fp_dmmcacr_190513.pdf.

Gracy, Karen F, y Michele Valerie Cloonan. «The Preservation of Moving Images». En *Advances in Librarianship*, 27:1-47. Bradford: Emerald Group Publishing, 2004. [https://doi.org/10.1016/S0065-2830\(03\)27003-3](https://doi.org/10.1016/S0065-2830(03)27003-3).

Hodin, Jessica I. «Can Museums Collect New Media Art?: The Need for a Paradigm Shift in Museum Conservation». Tesina de Máster, Sotheby's Institute of Art-New York/University of Manchester, 2009.

Hofman, Vanina Yael. «Prácticas Divergentes en Conservación del Arte de Nuevos Medios». Tesis Doctoral, Universitat Oberta de Catalunya, 2015.

International Association of Sound and Audiovisual Archives Technical Committee. *The Safeguarding of the Audio Heritage: Ethics, Principles and Preservation Strategy*. IASA-TC 03. Budapest: International Association of Sound and Audiovisual Archives Technical Committee, 2005.

Laurenson, Pip. «The Conservation and Documentation of Video Art». En *Modern Art: Who Cares?*, 263-71. Londres: Archetype, 2005.

Llamas-Pacheco, Rosario. «Theoretical Issues in the Conservation of Contemporary Art: On Paradigms, Ontological and Constitutive Elements in Some Practical Cases». *Arte, Individuo y Sociedad* 35, n.º 2 (30 de marzo de 2023): 351-68. <https://doi.org/10.5209/aris.81021>.

Marçal, Hélia. «Contemporary Art Conservation». Tate. Accedido 26 de octubre de 2021. <https://www.tate.org.uk/research/reshaping-the-collectible/research-approach-conservation>.

———. «Towards a Relational Ontology of Conservation». En *Transcending Boundaries: Integrated Approaches to Conservation*. ICOM-CC 19th Triennial Conference Preprints, Beijing, 17–21 May 2021, editado por J. Bridgland. París: International Council of Museums, 2021.

Mohlhenrich, Janice. *Preservation of Electronic Formats & Electronic Formats for Preservation*. Fort Atkinson: Highsmith Press, 1993. <http://archive.org/details/preservationofel0000unse>.

Nilson, Tomas, y Kristina Thorell. *Cultural Heritage Preservation : The Past, the Present and the Future*. Halmstad: Halmstad University Press, 2018. <http://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:hh:diva-37317>.

Noguera, Pedro. «Conservación y Restauración de Videoarte». Tesina de Máster, Universitat Politècnica de València, 2008.

Post, Colin. «Preservation Practices of New Media Artists: Challenges, Strategies, and Attitudes in the Personal Management of Artworks». *Journal of Documentation* 73, n.º 4 (10 de julio de 2017): 716-32. <https://doi.org/10.1108/JD-09-2016-0116>.

Real, William A. «Toward Guidelines for Practice in the Preservation and Documentation of Technology-Based Installation Art». *Journal of the American Institute for Conservation* 40, n.º 3 (enero de 2001): 211-31. <https://doi.org/10.1179/019713601806112987>.

Richmond, Alison, y Alison Lee Bracker, eds. *Conservation: Principles, Dilemmas and Uncomfortable Truths*. Londres: Routledge, 2009.

Saba, Cosetta, y Lisa Parolo. «On Video Art Preservation: A Conversation with Fabrizio Plessi». En *Science and Art: The Contemporary Painted Surface*, editado por Antonio Sgamellotti, Brunetto Giovanni Brunetti, y Costanza Miliani, 169-89. Royal Society of Chemistry, 2020.

Tanner, Elise, y Margaret Huang. «Planning for Time-Based Media Artwork Preservation at the Philadelphia Museum of Art». *Art Documentation: Journal of the Art Libraries Society of North America* 38, n.º 2 (septiembre de 2019): 229-61. <https://doi.org/10.1086/705727>.

Taylor, Joel, y Hélia Marçal. «Conservation in the Performative Turn». *Studies in Conservation* 67, n.º sup1 (10 de agosto de 2022): 260-66. <https://doi.org/10.1080/00393630.2022.2067717>.

Torre, Marta de la. «Values and Heritage Conservation». *Heritage & Society* 6, n.º 2 (noviembre de 2013): 155-66. <https://doi.org/10.1179/2159032X13Z.00000000011>.

Van de Vall, Renée. «Documentando Dilemas. Sobre la Relevancia de los Casos Éticamente Ambiguos». *Sin Objeto*, n.º 00 (20 de febrero de 2017): 83. https://doi.org/10.18239/sinobj_2017.00.05.

Vanrell, A. «El (Nuevo) Papel del Conservador Restaurador en la Conservación y Comprensión de Obras de Nuevas Tecnologías». En *Actas del Congreso GEIIC (Grupo Español del Instituto Internacional de Conservación)*, 371-77. Madrid: GEIIC (Grupo Español del Instituto Internacional de Conservación), 2009.

Vanrell Velloso, Arianne. «Nuevas Estrategias para la Conservación de Colecciones de Arte con Elementos Tecnológicos: Propuestas Metodológicas de Humanidades Digitales». Universidad Complutense de Madrid, 2015. <https://hdl.handle.net/20.500.14352/26323>.

Wharton, Glenn. «Bespoke Ethics and Moral Casuistry in the Conservation of Contemporary Art». *Journal of the Institute of Conservation* 41, n.º 1 (2 de enero de 2018): 58-70. <https://doi.org/10.1080/19455224.2017.1417141>.

Wijers, Gaby. «Ethics and Practices of Media Art Conservation, a Work-in-Progress (version0.5)». SCART A Website on Audiovisual Heritage, 2010. <https://www.scart.be/?q=en/content/ethics-and-practices-media-art-conservation-work-progress-version05>.

3.1.2. DIGITALIZACIÓN: TRANSFORMACIÓN Y AUTENTICIDAD

FUENTES CITADAS

Besser, Howard. «Digital Preservation of Moving Image Material». *The Moving Image* 1, n.º 2 (2001): 39-55.

Boyle, Deirdre. *Video Preservation: Securing the Future of the Past*. Nueva York: New York Media Alliance, 1993. <https://archive.org/details/videopreservatio00boyl/page/18/mode/2up?view=theater>.

Castriota, Brian, y Hélia Marçal. «Always Already Fragment: Integrity, Deferral, and Possibility in the Conservation of Cultural Heritage». En *The Fragment in the Digital Age: Opportunities and Limitations of New Conservation-Restoration Techniques*, editado por Ursula Schädler-Saub y Angela Weyer, 63-78. Berlín: Hendrik Baßler Verlag, 2021. <https://www.baesslerverlag.de/p/das-fragment-im-digitalen-zeitalter>.

Depocas, Alain, Jon Ippolito, y Caitlin Jones, eds. *Permanence Through Change: The Variable Media Approach*. Nueva York: Guggenheim Museum Publications, 2003. https://digitalcommons.library.umaine.edu/fac_monographs/213.

Derrida, Jacques. *Limited Inc.* Editado por Gerald Graff. Traducido por Jeffrey Mehlman y Samuel Weber. Evanston: Polvora, 1988.

Fiske, Tina. «White Walls: Installations, Absence, Iteration and Difference». En *Conservation: Principles, Dilemmas and Uncomfortable Truths*, editado por Alison Richmond y Alison Bracker, 229-40. Oxford: Taylor & Francis Group, 2009. <http://ebookcentral.proquest.com/lib/bibliotecaupves-ebooks/detail.action?docID=535314>.

Gorman, G. E., y Sydney J. Shep. *Preservation Management for Libraries, Archives and Museums*. Londres: Facet Publishing, 2006.

Hummelen, Ijsbrand M. C., Dionne Sillé, y Marjan Zijlmans. *Modern Art - Who Cares?: An Interdisciplinary Research Project and an International Symposium on the Conservation of Modern and Contemporary Art*. Londres: Archetype, 2005.

Jancovic, Marek. «Lossless Compression and the Future of Memory». *Interactions: Studies in Communication & Culture* 8, n.º 1 (1 de abril de 2017): 45-61. https://doi.org/10.1386/iscc.8.1.45_1.

Laurenson, Pip. «The Management of Display Equipment in Time-Based Media Installations». *Studies in Conservation* 49, n.º sup2 (1 de septiembre de 2004): 49-53. <https://doi.org/10.1179/sic.2004.49.s2.011>.

Manžuch, Zinaida. «Ethical Issues In Digitization Of Cultural Heritage». *Journal of Contemporary Archival Studies* 4, n.º 2 (8 de diciembre de 2017). <https://elischolar.library.yale.edu/jcas/vol4/iss2/4>.

Messier, Paul. «Criteria for Assessing Digital Video as a Preservation Medium». En *PLAYBACK 1996*. BAVC, 1996. <https://cool.culturalheritage.org/byorg/bavc/pb96/transc/pt2a.html>.

Phillips, Joanna. «Shifting Equipment Significance in Time-Based Media Art». En *Electronic Media Review*, 1:139-54. Milwaukee, 2012.

Real, William A. «Toward Guidelines for Practice in the Preservation and Documentation of Technology-Based Installation Art». *Journal of the American Institute for Conservation* 40, n.º 3 (2001): 211-31. <https://doi.org/10.2307/3179880>.

Saba, Cosetta G. «Media Art and the Digital Archive». En *Preserving and Exhibiting Media Art: Challenges and Perspectives*, editado por DR Julia Noordegraaf, PROF DR Vinzenz Hediger, PROF DR Cosetta Saba, y Barbara Le Maitre, 101-20. Framing Film. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2013.

Sacerdote, Angelo, y Lauren Sorensen. «Codec Comparison for the Digital Preservation of Analog Videos». En *Proceedings of the Electronic Media Group Session, AIC 35th Annual Meeting May*, 15-20, 2009.

Serexhe, Bernard. «Preservation or Reincarnation? At the Crossroads of Ethical Values». En *II Congreso Internacional Estéticas Híbridas de la Imagen en Movimiento: Identidad y Patrimonio*, 1-16. Valencia: Editorial Universitat Politècnica de València, 2021. <http://ocs.editorial.upv.es/index.php/EShID/EShID2021/paper/view/14015>.

Smith, Abby. «Why Digitize?» *Microform & Imaging Review* 28, n.º 4 (1999): 110-18. <https://doi.org/10.1515/mfir.1999.28.4.110>.

FUENTES CONSULTADAS

Abbott, Daisy. «Preserving Interaction». En *The Preservation of Complex Objects*, Portsmouth., Volume 2. Software Art:61-70. University of Portsmouth: JISC, 2012.

Belhi, Abdelhak, Abdelaziz Bouras, y Sebti Fofou. «Digitization and Preservation of Cultural Heritage: The Ceproqha Approach». En *2017 11th International Conference on Software, Knowledge, Information Management and Applications (SKIMA)*, 1-7, 2017. <https://doi.org/10.1109/SKIMA.2017.8294117>.

Bogen, Manfred, Christian Bonkowski, Marion Borowski, y Jobst Löffler. «Digitizing a Cultural Heritage - The Key Issue for Preservation and Electronic Publishing». En *Proceedings of WebNet 2000*, 44-49. San Antonio: Association for the Advancement of Computing in Education (AACE), 2000. <https://www.learntechlib.org/primary/p/6336/>.

Brieber, David, Marcos Nadal, y Helmut Leder. «In the White Cube: Museum Context Enhances the Valuation and Memory of Art». *Acta Psychologica* 154 (enero de 2015): 36-42. <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2014.11.004>.

Castriota, Brian. «Variants of Concern: Authenticity, Conservation, and the Type-Token Distinction». *Studies in Conservation* 67, n.º 1-2 (2021): 72.

Colombo, Fausto. «Too Easy to Say Blog: Paradoxes of Authenticity on the Web». En *Media Practice and Everyday Agency in Europe*, editado por Leif Kramp, Nico Carpentier, Andreas Hepp, Ilija Tomanić Trivundža, Hannu Nieminen, Risto Kunelius, Tobias Olsson, Ebba Sundin, y Richard Kilborn. Bremen: Edition Lumière, 2014.

Fresno Guillem, Ruth del. «The Acceptance of Ephemerality and the Idea of Deterioration». En *ESbID2021 - II Congreso Internacional Estéticas Híbridas de la Imagen en Movimiento: Identidad y Patrimonio*, 35-49. Valencia: Editorial Universitat Politècnica de València, 2022. <https://doi.org/10.4995/EShID2021.2021.13230>.

García Morales, Lino. «Conservar o Nada». En *Arte Contemporânea. Preservare o Qué?*, editado por Cristina Freire, 31-47. San Paulo: Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo, 2015.

Giannachi, G. «Documenting Digital Art: The Role of the Audience». Maastricht: Maastricht Centre for Arts and Culture, Conservation and Heritage, 2019. <https://ore.exeter.ac.uk/repository/handle/10871/121537>.

Gruning, Jane, Julia Bullard, y Melissa Ocepek. «Medium, Access, and Obsolescence: What Kinds of Objects Are Lasting Objects?» En *Proceedings of the 33rd Annual ACM Conference on Human Factors in Computing Systems*, 3433-42. Seúl: ACM, 2015. <https://doi.org/10.1145/2702123.2702238>.

Hölling, Hanna B. «Versions, Variations and Variability: Ethical Considerations and Conservation Options for Computer-Based Art». En *The Electronic Media Review, Electronic Media Group*, Vol. 2. Washington: American Institute for Conservation of Historic and Artistic Works, 2013. https://www.academia.edu/5813345/Versions_Variations_and_Variability_Ethical_Considerations_and_Conservation_Options_for_Computer_Based_Art.

Ippolito, Jon, Joline Blais, Owen F. Smith, Steve Evans, y Nathan Stormer. «New Criteria for New Media». *Leonardo* 42, n.º 1 (febrero de 2009): 71-75. <https://doi.org/10.1162/leon.2009.42.1.71>.

Irvin, Sherri. «Authenticity, Misunderstanding, and Institutional Responsibility in Contemporary Art». *The British Journal of Aesthetics* 59, n.º 3 (26 de septiembre de 2019): 273-88. <https://doi.org/10.1093/aesthj/ayz007>.

Jin, Bo, y Jing Xie. «Study on the Popularity Phenomenon of Digital Media Art». En *Proceedings of the 2nd International Conference on Green Communications and Networks 2012 (GCN 2012): Volume 2*, editado por Yuhang Yang y Maode Ma, 224:671-78. Lecture Notes in Electrical Engineering. Berlín: Springer Berlin Heidelberg, 2013. https://doi.org/10.1007/978-3-642-35567-7_81.

Lipp, Thorolf. «Materializing the Immaterial: On the Paradox of Medializing Intangible Cultural Heritage». En *Understanding Heritage*, editado por Marie-Theres Albert, Roland Bernecker, y Britta Rudolff, 135-52. Berlín: De Gruyter, 2013. <https://doi.org/10.1515/9783110308389.135>.

Macedo, Rita, Hélia Marçal, Andreia Nogueira, y António M Duarte. «The Poetics of Discourse from Artistic Intention to Spectator's Perception in the Artist's Point of View». En *3rd Global Conference of Performance: Visual Aspects of Performance Practice*. Salzburg, 2012.

Mani, N. S. «Digitisation: Preservation and Challenges». *DESIDOC Journal of Library & Information Technology* 29, n.º 1 (2009): 69-71. <https://doi.org/10.14429/djlit.29.1.233>.

Marçal, Hélia. «Becoming Difference: On the Ethics of Conserving the In-Between». *Studies in Conservation* 67, n.º 1-2 (17 de febrero de 2022): 30-37. <https://doi.org/10.1080/00393630.2021.1947074>.

Marçal, Hélia, y Rita Macedo. «Conservação ou Gestão de Mudança? Time-Based Media no Museu». *Revista de Museus* 2 (2019): 210-23.

Mellado Martínez, Diego, y Lino García Morales. «From the Artwork to the “Demo” Artwork. Case Study on the Conservation and Degradation of New Media Artworks». *Ge-Conservacion* 11 (2017): 272-77.

Morales, Lino García. «La Imagen Digital: El Valor de Lo Intangible». *Asri Arte Y Sociedad Revista De Investigacion*, n.º 4 (2013). https://www.academia.edu/47594033/La_imagen_digital_El_valor_de_lo_intangible.

Navarrete, Trice. «Museum Libraries: How Digitization Can Enhance the Value of the Museum». *Palabra Clave - Revista de Comunicación* 1, n.º 1 (2011): 12-20.

Reshma, M. R., B. Kannan, V. P. Jagathy Raj, y S. Shailesh. «Cultural Heritage Preservation Through Dance Digitization: A Review». *Digital Applications in Archaeology and Cultural Heritage* 28 (1 de marzo de 2023). <https://doi.org/10.1016/j.daach.2023.e00257>.

Ribeiro, Ana. «Living and Growing Within a Museum: Re-Creating Video Art for Preservation». *CeROArt. Conservation, exposition, Restauration d'Objets d'Art*, n.º EGG 1 (15 de noviembre de 2010). <https://doi.org/10.4000/ceroart.1975>.

Rudin, Lenny I., Ping Yu, y Jean-Michel Morel. «Sampling Theory for Digital Video Acquisition: The Guide for the Perplexed Users». En *Investigative Image Processing II*, editado por Zeno J. Geradts y Lenny I. Rudin, 4-15. Orlando, 2002. <https://doi.org/10.1117/12.474733>.

Simon, Nina. *The Participatory Museum*. Santa Cruz: CORN HUSKER PRESS, 2010. <https://participatorymuseum.org/read/>.

Van Snick, Sarah, y Kostos Ntanos. «On Digitisation as a Preservation Measure». *Studies in Conservation* 63 (1 de agosto de 2018): 282-87. <https://doi.org/10.1080/00393630.2018.1504451>.

3.1.3. DIGITAL VIDEO DOES *NOT* MEAN PRESERVED VIDEO

FUENTES CITADAS

Addis, Matthew, Richard Wright, y Rajitha Weerakkody. «Digital Preservation Strategies for AV Content». En *2010 Conference of the International Broadcasting Convention*, 2010. <https://www.semanticscholar.org/paper/DIGITAL-PRESERVATION-STRATEGIES-FOR-AV-CONTENT-Addis-Wright/23d417a6cf0a17e6a06efd3204dee5a81350b5ae>.

Atkins, Winston, Erin Engle, Andrea Goethals, Karl Jackson, Carol Kussmann, Kate Murray, Michelle Paolillo, y Mariella Soprano. «In the Thicket of It with the NDSA Standards and Practices Working Group: Cultivating Grass Roots Approaches to Real-World Digital Preservation Issues.» En *Proceedings of the 12th International Conference on Digital Curation*, editado por Christopher A. Lee, Jonathan Crabtree, Leo Konstantelos, Nancy McGovern, Yukio Maeda, Maureen Pennock, Helen Tibbo, Kam Woods, y Eld Zierau, 216. Chapel Hill: University of North Carolina, 2015.

Basic File Anatomy and Preservation. Vol. Basics of Digital Preservation and Condition Assessment of Video. Conservation of Video Art. Museum of Modern Art, 2021. <https://vimeo.com/561137756>.

Besser, Howard. «Digital Longevity». En *Handbook for Digital Projects: A Management Tool for Preservation and Access*, editado por Maxine K. Sitts, 164-80. Andover: Northeast Document Conservation, 2000.

Brink, Peterson, Mary Ellen Ducey, y Elizabethn Lorang. «The Case of the Awgwan: Considering Ethics of Digitization and Access for Archives». *The Reading Room: A Journal of Special Collections* 2, n.º 1 (2016): 7-25.

Digital Preservation Coalition. «Digital Preservation Handbook 2nd Edition». Digital Preservation Coalition, 2015. <https://www.dpconline.org/handbook>.

Döller, Mario, y David Coquil. «Digital Preservation: The Multimedia Standards Way». En *Proceedings of the 1st International Digital Preservation Interoperability Framework Symposium*, 1-7. Dresden: ACM, 2010. <https://doi.org/10.1145/2039263.2039272>.

Falcão, Patricia. «Digital Video Preservation in Contemporary Art Museums and Small Collections in 2012». *Electronic Media Review* 3 (2015): 12-22.

Falcão, Patrícia, y Tom Ensom. «Conserving Digital Art». En *Museums and Digital Culture: New Perspectives and Research*, editado por Tula Giannini y Jonathan P. Bowen, 231-51. Springer Series on Cultural Computing. Cham: Springer, 2019. https://doi.org/10.1007/978-3-319-97457-6_11.

Fleischhauer, Carl, y Kevin Bradley. *LASA-TC 06 Guidelines for the Preservation of Video Recordings | International Association of Sound and Audiovisual Archives*. Londres: IASA, 2019. <https://www.iasa-web.org/tc06/guidelines-preservation-video-recordings>.

Fouseki, Kalliopi, y Kalliopi Vacharopoulou. «Digital Museum Collections and Social Media: Ethical Considerations of Ownership and Use». *Journal of Conservation and Museum Studies* 11, n.º 1 (2013). <https://doi.org/10.5334/jcms.1021209>.

Handman, Gary P., ed. *Video Collection Development In Multi-Type Libraries: A Handbook*. 2ª. Libraries Unlimited Library Management Collection. Londres: Bloomsbury Publishing, 2021.

Hodge, Gail, y Nikkia Anderson. «Formats for Digital Preservation: A Review of Alternatives and Issues». *Information Services & Use* 27, n.º 1-2 (4 de julio de 2007): 45-63. <https://doi.org/10.3233/ISU-2007-271-204>.

Hurley, Bernard J., ed. *The Making of America 2: Testbed Project, a Digital Library Service Model*. Alexandria: Digital Library Federation, 1999.

Jancovic, Marek. «Lossless Compression and the Future of Memory». *Interactions: Studies in Communication & Culture* 8, n.º 1 (1 de abril de 2017): 45-61. https://doi.org/10.1386/iscc.8.1.45_1.

Kromer, Reto. «Matroska and FFV1: One File Format for Film and Video Archiving?» *Journal of Film Preservation*, n.º 96 (2017): 41-45.

Lee, Kyong-Ho, Oliver Slattery, Richang Lu, Xiao Tang, y Victor McCrary. «The State of the Art and Practice in Digital Preservation». *Journal of Research of the National Institute of Standards and Technology* 107, n.º 1 (2002): 93-106. <https://doi.org/10.6028/jres.107.010>.

Mathiesen, Jonathan Raku. «D12.6 A Survey of Digital Formats for Storage». PrestoSpace, 2006.

McDonough, Jerome, y Mona Jimenez. «Video Preservation and Digital Reformatting: Pain and Possibility». *Journal of Archival Organization* 4, n.º 1-2 (11 de abril de 2007): 167-91. https://doi.org/10.1300/J201v04n01_09.

Phillips, Megan, Jefferson Bailey, Andrea Goethals, Trevor Owens, Jefferson Bailey, Andrea Goethals, y Trevor Owens. «The NDSA Levels of Digital Preservation: Explanation and Uses». *Archiving Conference* 10 (1 de enero de 2013): 216-22. <https://doi.org/10.2352/issn>.

Ruiz, David González, Miquel Térmens, y Mireia Ribera. «Modelo de Indicadores para Evaluar los Formatos Digitales para la Preservación de Vídeo». *Revista Española de Documentación Científica* 35, n.º 2 (30 de junio de 2012): 281-97. <https://doi.org/10.3989/redc.2012.2.840>.

Sistemas de Transferencia de Datos e Información Espaciales. Sistema Abierto de Información de Archivo (OAIS). Modelo de Referencia., Pub. L. No. UNE-ISO 14721:2015 (2015). <https://www.une.org/encuentra-tu-norma/busca-tu-norma/norma?c=N0055413>.

FUENTES CONSULTADAS

Addis, Matthew, Walter Allasia, Werner Bailer, Laurent Boch, Francesco Gallo, y Richard Wright. «100 Million Hours of Audiovisual Content: Digital Preservation and Access in the PrestoPRIME Project». En *Proceedings of the 1st International Digital Preservation Interoperability Framework Symposium*, 1-8. INTL-DPIF '10. Nueva York: Association for Computing Machinery, 2010. <https://doi.org/10.1145/2039263.2039266>.

Barok, Dušan, Julie Boschat Thorez, Annet Dekker, David Gauthier, y Claudia Roeck. «Archiving Complex Digital Artworks». *Journal of the Institute of Conservation* 42, n.º 2 (4 de mayo de 2019): 94-113. <https://doi.org/10.1080/19455224.2019.1604398>.

Besser, Howard. «Digital Preservation of Moving Image Material». *The Moving Image* 1, n.º 2 (2001): 39-55.

Boogen Ybarra, Amelia. «Born-Digital Art: Documentation Models as a Conservation Measure». *Ge-Conservación*, n.º 11 (2017): 165-71.

Bunz, Sophie, Brian Castriota, y Flaminia Fortunato. «How Sustainable Is File-Based Video Art? Exploring the Foundations for Best Practice Development» 4 (2015): 29.

Chambers, Iain, Alessandra De Angelis, Celeste Ianniciello, Mariangela Orabona, y Michaela Quadraro, eds. *The Postcolonial Museum: The Arts of Memory and the Pressures of History*. Londres: Routledge, 2014.

Chen, Su-Shing. «The paradox of digital preservation». *Computer* 34, n.º 3 (marzo de 2001): 24-28. <https://doi.org/10.1109/2.910890>.

Conway, Paul. «Preservation in the Age of Google: Digitization, Digital Preservation, and Dilemmas». *The Library Quarterly* 80, n.º 1 (enero de 2010): 61-79. <https://doi.org/10.1086/648463>.

Deegan, Marilyn, y Simon Tanner. *Digital Preservation*. Londres: Facet Publishing, 2006.

Eddy Colloton; Jonathan Farbowitz; Flaminia Fortunato; Caroline Gil. «Towards Best Practices In Disk Imaging: A Cross-Institutional Approach». *Electronic Media Review* 6 (2019). <https://resources.culturalheritage.org/emg-review/volume-6-2019-2020/colloton/>.

Giaretta, David. «Digital Preservation: Terminology, Techniques, Testing and Trust», 2010. <https://doi.org/10.14236/ewic/EVA2010.21>.

Hockx-Yu, Helen. «Digital Preservation in the Context of Institutional Repositories». *Program* 40, n.º 3 (1 de enero de 2006): 232-43. <https://doi.org/10.1108/00330330610681312>.

Leggett, Elizabeth R. *Digitization and Digital Archiving: A Practical Guide for Librarians*. Lanham: Rowman & Littlefield, 2020.

McGovern, Nancy. «A Digital Decade: Where Have We Been and Where Are We Going in Digital Preservation?» *RLG DigiNews* 11, n.º 1 (2007). <http://deepblue.lib.umich.edu/handle/2027.42/60441>.

Meitei, L. Shanta, y Purnima Devi. «Open Source Initiative in Digital Preservation: The Need for an Open Source Digital Repository and Preservation System». *Cybrarians Journal*, n.º 33 (2013). <http://ir.inflibnet.ac.in:8080/ir/handle/1944/996>.

Message, Kylie. «The New Museum». *Theory, Culture & Society* 23, n.º 2-3 (1 de mayo de 2006): 603-6. <https://doi.org/10.1177/0263276406023002110>.

Messier, Paul. «Criteria for Assessing Digital Video as a Preservation Medium». En *PLAYBACK 1996*. BAVC, 1996. <https://cool.culturalheritage.org/byorg/bavc/pb96/transc/pt2a.html>.

Mois, Martin, Claus-Peter Klas, y Matthias L. Hemmje. «Digital Preservation as Communication with the Future». En *2009 16th International Conference on Digital Signal Processing*, 1-8, 2009. <https://doi.org/10.1109/ICDSP.2009.5201104>.

Neumark, Norie. «Preserving and Emulating Digital Art Objects». White Paper Report Submitted to the National Endowment for the Humanities. Nueva York: Cornell University Library, 2015.

Peressut, Luca Basso, Francesca Lanz, y Gennaro Postiglione, eds. *European Museums in the 21st Century: Setting the Framework*. Milán: Politecnico di Milano, 2013.

Saisto, Anni y T.E.H.D.A.S. «D-Ark—a Shared Digital Performance Art Archive with a Modular Metadata Schema». *Heritage* 2, n.º 1 (21 de marzo de 2019): 976-87. <https://doi.org/10.3390/heritage2010064>.

Sitts, Maxine K., ed. *Handbook for Digital Projects: A Management Tool for Preservation and Access*. Andover: Northeast Document Conservation, 2000.

Uherek, Alexander, Sonja Maier, y Uwe M. Borghoff. «An Approach for Long-Term Preservation of Digital Videos Based on the Extensible MPEG-4 Textual Format». En *2014 International Conference on Collaboration Technologies and Systems (CTS)*, 324-29. Minneapolis, 2014. <https://doi.org/10.1109/CTS.2014.6867584>.

Wright, Richard. «Digital Preservation of Audio, Video and Film». *VINE* 34, n.º 2 (1 de enero de 2004): 71-76. <https://doi.org/10.1108/03055720410550869>.

3.2. NUEVOS ESPACIOS DE TRANSMISIÓN: ACCESO Y PARTICIPACIÓN COMO ESTRATEGIAS DE PRESERVACIÓN

3.2.1. DEATH BY INSTITUTION: ESPACIOS DE EXHIBICIÓN Y LA CUESTIÓN DEL ACCESO

FUENTES CITADAS

Ahmed, Zainab Abdulhusain, Fatema Qaed, y Nehal Almurbati. «Enhancing Museums' Sustainability Through Digitalization». En *2020 Second International Sustainability and Resilience Conference: Technology and Innovation in Building Designs*, 1-4. Sakheer: IEEE, 2020. <https://doi.org/10.1109/IEEECONF51154.2020.9319977>.

Angelis, Dr Alessandra De, Dr Celeste Ianniciello, Dr Mariangela Orabona, Dr Michaela Quadraro, y Professor Iain Chambers, eds. *The Postcolonial Museum: The Arts of Memory and the Pressures of History*. Farnham: Ashgate Publishing, 2014.

Benjamin, Walter. *One-Way Street, and Other Writings*. Londres; Nueva York: Verso, 1997. http://archive.org/details/onewaystreetothe0000benj_v4a0.

Birkett, Whitney Fehl. «To Infinity and Beyond: A Critique of the Aesthetic White Cube». Tesina de Máster, Seton Hall University, 2012.

Cameron, Fiona, Sarah Kenderdine, Edward Barrett, Henry Jenkins III, y David Thorburn. *Theorizing Digital Cultural Heritage: A Critical Discourse*. Cambridge: MIT Press, 2007. <http://ebookcentral.proquest.com/lib/bibliotecaupves-ebooks/detail.action?docID=3338737>.

Castriota, Brian. «Authenticity, Identity, and Essentialism: Reframing Conservation Practice». En *What Is the Essence of Conservation? Materials for a Discussion: Papers from the ICOM-CC and ICOFOM Session at the 25th General Conference Held in Kyoto, 4 September 2019*, editado por François Mairesse y Renata F. Peters. Paris: ICOFOM, 2019.

Chierico, Alessio, ed. *Investigations on the Cultural Economy of Media Art*. Milán: Digicult - Digital Art, Design & Culture, 2017.

Coffee, Kevin. «Museums and the Agency of Ideology: Three Recent Examples». *Curator: The Museum Journal* 49, n.º 4 (octubre de 2006): 435-48. <https://doi.org/10.1111/j.2151-6952.2006.tb00235.x>.

Cornell, Lauren, y Ed Halter. *Mass Effect: Art and the Internet in the Twenty-First Century*. Cambridge: MIT Press, 2015.

Crimp, Douglas. *On the Museum's Ruins*. Cambridge: MIT Press, 1993. <http://archive.org/details/onmuseumsruins0000doug>.

De Lusenet, Yola, y Pieter J. D. Drenth. «Preservation and Access: Two Concepts, One Goal—the Work of the European Commission on Preservation and Access (ecpa)». *Journal of the Society of Archivists* 20, n.º 2 (1 de octubre de 1999): 161-68. <https://doi.org/10.1080/003798199103587>.

Filipovic, Elena. «The Global White Cube». En *The Manifesta Decade: Debates on Contemporary Art Exhibitions and Biennials in Post-Wall Europe*, editado por Barbara Vanderlinden, 63-84. Cambridge: MIT Press, 2005.

Frieling, Rudolf. «Form Follows Format: Tensions, Museums, Media Technology and Media Art». *Medien Kunst Netz. Media Art Net*, 15 de febrero de 2007. http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview_of_media_art/museum/1/.

———. «Storage and Space: Notes on Collecting, Archiving, and Presenting Digital Moving Image Works». *The Moving Image: The Journal of the Association of Moving Image Archivists* 1, n.º 2 (2001): 146-52.

Gourievidis, Laurence. *Museums and Migration: History, Memory and Politics*. Nueva York: Routledge, 2014.

Henderson, Jane. «Beyond Lifetimes: Who Do We Exclude When We Keep Things for the Future?» *Journal of the Institute of Conservation* 43, n.º 3 (1 de septiembre de 2020): 195-212. <https://doi.org/10.1080/19455224.2020.1810729>.

Iskin, Ruth, ed. *Re-Envisioning the Contemporary Art Canon: Perspectives in a Global World*. Nueva York: Routledge, 2016. <https://doi.org/10.4324/9781315639772>.

Karp, Ivan, Corinne A. Kratz, Gustavo Buntinx, Lynn Szwaja, y Tomas Ybarra-Frausto. *Museum Frictions: Public Cultures/Global Transformations*. Durham: Duke University Press, 2006.

Manasseh, Cyrus. *The Problematic of Video Art in the Museum, 1968-1990*. Amherst: Cambria Press, 2009.

Marstine, Janet. *New Museum Theory and Practice: An Introduction*. Hoboken: John Wiley & Sons, 2006.

Menne-Haritz, Angelika. «Access — The Reformulation of an Archival Paradigm». *Archival Science* 1, n.º 1 (1 de marzo de 2001): 57-82. <https://doi.org/10.1007/BF02435639>.

Message, Kylie. «The New Museum». *Theory, Culture & Society* 23, n.º 2-3 (1 de mayo de 2006): 603-6. <https://doi.org/10.1177/0263276406023002110>.

National Library of Australia. «Guidelines for the Preservation of Digital Heritage». UNESCO Guidelines. Canberra: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization, 2003.

Newhouse, Victoria. *Towards a New Museum*. Expanded ed. edition. Nueva York: The Monacelli Press, 2007.

O'Doherty, Brian. *Inside the White Cube: The Ideology of the Gallery Space*. Berkeley: University of California Press, 1999. http://archive.org/details/insidewhitecubei0000odoh_e3w2.

Paul, Christiane. *New Media in the White Cube and Beyond: Curatorial Models for Digital Art*. Berkeley: University of California Press, 2008. <http://archive.org/details/newmediainwhittec0000unse>.

Peressut, Luca Basso, Francesca Lanz, y Gennaro Postiglione, eds. *European Museums in the 21st Century: Setting the Framework*. Milán: Politecnico di Milano, 2013.

Pop, Izabela, Anca Borza, Anuta Buiga, Diana Ighian, y Rita Toader. «Achieving Cultural Sustainability in Museums: A Step Toward Sustainable Development». *Sustainability* 11, n.º 4 (14 de febrero de 2019): 970-92. <https://doi.org/10.3390/su11040970>.

Richmond, Alison, y Alison Bracker. *Conservation: Principles, Dilemmas and Uncomfortable Truths*. Oxford: Taylor & Francis Group, 2009. <http://ebookcentral.proquest.com/lib/bibliotecaupves-ebooks/detail.action?docID=535314>.

Rinehart, Richard, y Jon Ippolito. *Re-collection: Art, New Media, and Social Memory*. Cambridge: MIT Press, 2014.

Rotaeche y González de Ubieta, Mikel. «El Cine y el Vídeo en las Instituciones Museísticas Españolas: Conflicto de Catalogación y Presentación». *Icono14* 12, n.º 2 (2014): 441-74.

Rubio, Fernando Domínguez. *Still Life: Ecologies of the Modern Imagination at the Art Museum*. Chicago: University of Chicago Press, 2020.

Schröter, Jens. «Archive—Post/Photographic.» Text. Media Art Net, 15 de febrero de 2007. http://www.medienkunstnetz.de/themes/photo_byte/archive_post_photographic/print/.

Stylianou-Lambert, Theopisti, Nikolaos Boukas, y Marina Christodoulou-Yerali. «Museums and Cultural Sustainability: Stakeholders, Forces, and Cultural Policies». *International Journal of Cultural Policy* 20, n.º 5 (20 de octubre de 2014): 566-87. <https://doi.org/10.1080/10286632.2013.874420>.

Torre, Iván de la. «Museografías Imposibles. De la Exposición de Videoarte como Problemática a la Transformación del Museo en Plataforma de Contenidos Audiovisuales como Solución». *HERMUS Heritage & Museography*, n.º 20 (2019): 207-20.

Un Secretary-General y World Commission on Environment and Development. «Report of the World Commission on Environment and Development»: UN, 4 de agosto de 1987. <https://digitallibrary.un.org/record/139811>.

Van de Vall, Renée. «Theories of Time-Based Media Art Conservation: From Ontologies to Ecologies». En *Conservation of Time-Based Media Art*, de Deena Engel y Joanna Phillips, 13-27. Routledge Series in Conservation and Museology. Londres: Routledge, 2023.

Westgeest, Helen. *Video Art Theory: A Comparative Approach*. Hoboken: John Wiley & Sons, 2015.

FUENTES CONSULTADAS

Aguiar Masuelli, Guadalupe. «Del Renga Al Videoblog. El usuario como productor y la experiencia colaborativa». En *3o Encuentro Inclusiva-net: «Net.art (segunda época), La evolución de la Creación Artística en el Sistema-Red»*, 9-22. Madrid: Medialab Prado, 2009.

Balachandran, Sanchita, y Kelly Mchugh. «Respectful and Responsible Stewardship: Maintaining and Renewing the Cultural Relevance of Museum Collections». En *Preventative Conservation: Collection Storage*, editado por LIsa Elkin y Christopher A. Norris, 3-25. Society for the Preservation of Natural History; American Institute for Conservation of Historic and Artistic Works; Smithsonian Institution; The George Washington University, 2019.

Bast, Gerald, Elias G. Carayannis, y David F. J. Campbell, eds. *The Future of Museums*. Cham: Springer International Publishing, 2018. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-93955-1>.

Bitgood, Stephen. «Museum Fatigue: A Critical Review». *Visitor Studies* 12, n.º 2 (30 de septiembre de 2009): 93-111. <https://doi.org/10.1080/10645570903203406>.

Black, Graham. *Transforming Museums in the Twenty-First Century*. Londres: Routledge, 2012.

Brieber, David, Marcos Nadal, Helmut Leder, y Raphael Rosenberg. «Art in Time and Space: Context Modulates the Relation between Art Experience and Viewing Time». *PLOS ONE* 9, n.º 6 (3 de junio de 2014): e99019. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0099019>.

Graham, Brian. «Heritage as Knowledge: Capital or Culture?» *Urban Studies* 39, n.º 5/6 (2002): 1003-17.

Hooper-Greenhill, Eilean. «Changing Values in the Art Museum: Rethinking Communication and Learning». *International Journal of Heritage Studies* 6, n.º 1 (1 de enero de 2000): 9-31. <https://doi.org/10.1080/135272500363715>.

Horst Kolleß, Otto. «Designing the Post-Museum. Design Speculation towards an Alternative to the Museum». Tesis Doctoral, Zurich University of the Arts, 2022.

Iles, Chrissie, y Henriette Huldish. «Keeping Time: On Collecting Film and Video Art in the Museum». En *Collecting the New*, editado por Bruce Altshuler, 65-84. Princeton: Princeton University Press, 2013. <https://doi.org/10.1515/9781400849352.65>.

Llull Peñalba, Josué. «Evolución del Concepto y de la Significación Social del Patrimonio Cultural». *Arte, individuo y sociedad* 17 (2005): 177-208.

Mintz, Ann. «Media and Museums: A Museum Perspective». En *The Virtual and the Real: Media in the Museum*, editado por Selma Thomas y Ann Mintz, 19-34. Washington: American Association of Museums, 1998.

Ross, Christine. «The Temporalities of Video: Extendedness Revisited». *Art Journal* 65, n.º 3 (septiembre de 2006): 82-99. <https://doi.org/10.1080/00043249.2006.10791217>.

Sandell, Richard. «Museums and the Combating of Social Inequality: Roles, Responsibilities, Resistance». En *Museums, Society, Inequality*, 23-43. Museums and Heritage Studies. Londres: Routledge, 2002. <https://doi.org/10.4324/9780203167380-8>.

Sandlos, Karyn. «Curating and Pedagogy in the Strange Time of Short Film and Video Exhibition». *The Moving Image* 4, n.º 1 (2004): 17-33. <https://doi.org/10.1353/mov.2004.0019>.

Uroskie, Andrew V. *Between the Black Box and the White Cube: Expanded Cinema and Postwar Art*. Chicago: University of Chicago Press, 2014.

3.2.2. INTERNET COMO ESPACIO DE EXHIBICIÓN: DEL MUSEO IMAGINARIO AL ARCHIVO PARTICIPATIVO

FUENTES CITADAS

Abreu, Manuel Arturo, Josephine Bosma, Megan Driscoll, Ceci Moss, Lila Pagola, Paul Soulellis, y Elvia Wilk. *The Art Happens Here: Net Art Anthology*. Editado por Michael Connor, Aria Dean, y Dragan Espenschied. Nueva York: Rhizome, 2019.

Alsina, Pau. «Arte, ciencia y tecnología». TIC.CERO. Barcelona: Editorial UOC, 2011.

Balachandran, Sanchita, y Kelly Mchugh. «Respectful and Responsible Stewardship: Maintaining and Renewing the Cultural Relevance of Museum Collections». En *Preventative Conservation: Collection Storage*, editado por LIsa Elkin y Christopher A. Norris, 3-25. Society for the Preservation of Natural History; American Institute for Conservation of Historic and Artistic Works; Smithsonian Institution; The George Washington University, 2019.

Battro, Antonio M. «From Malraux's Imaginary Museum to Virtual Museum». En *Museums in a Digital Age*, de Ross Parry, 136-47. Londres: Routledge, 2010.

Benjamin, Walter. *La Obra De Arte En La Época de Su Reproductibilidad Técnica*. Ciudad de México: Editorial ITACA, 2003.

Berry, David M. «The Post-Archival Constellation: The Archive under the Technical Conditions of Computational Media». En *Memory in Motion: Archives, Technology, and the Social*, editado por Ina Blom, Trond Lundemo, y Eivind Røssaak, 103-25. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2016. <https://doi.org/10.5117/9789462982147>.

Besser, Howard. «The Transformation of the Museum and the Way It's Perceived». En *The Wired Museum: Emerging Technology and Changing Paradigms*, editado por Katherine Jones-Garmil, 153-70. Washington: American Association of Museums, 1997.

Bordina, Alessandro. «The History and Technological Characteristics of Video Production and Reception Devices». En *Preserving and Exhibiting Media Art: Challenges and Perspectives*, editado por Julia Noordegraaf, Vinzenz Hediger, Cosetta G. Saba, y Barbara Le Maitre, 217-26. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2013.

Bosma, Josephine. *Nettitudes: Let's Talk Net Art*. Rotterdam: Nai Publishers, 2011.

Brea, José Luis. *Las Tres Eras de la Imagen*. Madrid: Akal, 2010.

Burri, Mira. «Global Cultural Law and Policy and the Internet: A Tale of Parallel Worlds». *Arts and International Relations* 1, n.º 1 (15 de marzo de 2016): 148-81.

Buschmann, Renate. «From Archival Model to Exhibition Platform? Video Art As a Web Resource and Theimai Online Catalogue». En *Preserving and Exhibiting Media Art: Challenges and Perspectives*, editado por Julia Noordegraaf, Cosetta G. Saba, Barbara Le Maître, y Vinzenz Hediger, 376-87. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2013.

Coman, Adela, Ana-Maria Grigore, Andreea Ardelean, y Robert Maracine. «The World of Museums and Web 2.0: Links Between Social Media and the Number of Visitors in Museums». En *Social Computing and Social Media. Design, Ethics, User Behavior, and Social Network Analysis*, editado por Gabriele Meiselwitz, 442-58. Lecture Notes in Computer Science. Cham: Springer International Publishing, 2020. https://doi.org/10.1007/978-3-030-49570-1_31.

Derrida, Jacques, y Eric Prenowitz. «Archive Fever: A Freudian Impression». *Diacritics* 25, n.º 2 (1995): 9-63. <https://doi.org/10.2307/465144>.

Deuschel, Tilman, Timm Heuss, y B. Humm. «The Digital Online Museum: A New Approach to Experience Virtual Heritage». En *Proceedings of the 4th International Workshop on Semantic Digital Archives*, editado por Thomas Risse, Livia Predoiu, Andreas Nürnberger, y Seamus Ross. Londres, 2014. <https://www.semanticscholar.org/paper/The-Digital-Online-Museum%3A-A-new-Approach-to-Deuschel-Heuss/c471005ac1d759f7bb3f70b29235e2072d5117fa>.

«Discontinuities: Does the Archive Become Metaphorical in Multimedia Space?» En *Digital Memory and the Archive [Electronic Resource]*, 113-40. Electronic Mediations ; v. 39. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2013.

Dorrian, Mark. «Museum Atmospheres: Notes on Aura, Distance and Affect». *The Journal of Architecture* 19, n.º 2 (2014): 187-201. <https://doi.org/10.1080/13602365.2014.913257>.

Emmelhainz, Irmgard. «De las Imágenes Verdaderas a la E-Image: 3_eras y el Ocularcentrismo». Campo de relámpagos, 18 de octubre de 2020. <http://campoderelampagos.org/critica-y-reviews/17/10/2020>.

Enzensberger, Hans Magnus. «Constituents of a Theory of the Media». En *Critical Essays: Hans Magnus Enzensberger*, editado por Reinhold Grimm y Bruce Armstrong, 46-76. Nueva York: Continuum International Publishing Group, 1982. <http://archive.org/details/criticalessays00enzerich>.

Ernst, Wolfgang. «Archives in Transition: Dynamic Media Memories.» En *Digital Memory and the Archive*, editado por Jussi Parikka, 39:95-101. Electronic Mediations. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2013.

Gehl, Robert W. «The Archive and the Processor: The Internal Logic of Web 2.0». *New Media & Society* 13, n.º 8 (1 de diciembre de 2011): 1228-44. <https://doi.org/10.1177/1461444811401735>.

Goldsmith, Kenneth. *Duchamp Is My Lawyer: The Polemics, Pragmatics, and Poetics of UbuWeb*. Nueva York: Columbia University Press, 2020.

Groys, Boris. «Curating in the Post-Internet Age». *e-flux journal* 94 (2018). http://worker01.e-flux.com/pdf/article_219462.pdf.

Hermon, Sorin, y Susan Hazan. «Rethinking the virtual museum». En *2013 Digital Heritage International Congress (DigitalHeritage)*, 2:625-32, 2013. <https://doi.org/10.1109/DigitalHeritage.2013.6744829>.

Hoberman, Ruth. «In Quest of a Museal Aura: Turn of the Century Narratives about Museum-Displayed Objects». *Victorian Literature and Culture* 31, n.º 2 (2003): 467-82.

Hölling, Hanna B. *Paik's Virtual Archive: Time, Change, and Materiality in Media Art*. Oakland: University of California Press, 2017.

Huhtamo, Erkki. «On the Origins of the Virtual Museum». En *Museums in a Digital Age*, de Ross Parry, 121-35. Londres: Routledge, 2010.

Huvila, Isto. «Participatory Archive: Towards Decentralised Curation, Radical User Orientation, and Broader Contextualisation of Records Management». *Archival Science* 8, n.º 1 (1 de marzo de 2008): 15-36. <https://doi.org/10.1007/s10502-008-9071-0>.

Kim, Jihoon. «The Archive with a Virtual Museum: The (Im)Possibility of the Digital Archive in Chris Marker's *Ouvroir*». *Memory Studies* 13, n.º 1 (1 de febrero de 2020): 90-106. <https://doi.org/10.1177/1750698018766386>.

Lovink, Geert, y Rachel Somers Miles, eds. *Video Vortex Reader II: Moving Images Beyond Youtube*. Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2011.

Lunenfeld, Peter, ed. *The Digital Dialectic: New Essays on New Media*. Leonardo. Cambridge: MIT Press, 1999.

MacDonald, George F., y Stephen Alford. «The Museum as Information Utility». *Museum Management and Curatorship* 10, n.º 3 (septiembre de 1991): 305-11. <https://doi.org/10.1080/09647779109515282>.

Macri, Emanuela, y Concetta Lucia Cristofaro. «The Digitalisation of Cultural Heritage for Sustainable Development: The Impact of Europeana». En *Management, Participation and Entrepreneurship in the Cultural and Creative Sector*, 373-400. Cham: Springer International Publishing, 2020. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-46796-8>.

Malraux, André. *El Museo Imaginario*. Traducido por María Condor. Madrid: Ediciones Cátedra, 2017.

Manovich, Lev. «Database as Symbolic Form». En *Museums in a Digital Age*, de Ross Parry, 64-71. Londres: Routledge, 2010.

Marçal, Hélia. «Public Engagement Towards Sustainable Heritage Preservation». *Protection of Cultural Heritage*, n.º 8 (20 de diciembre de 2019): 185-210. <https://doi.org/10.35784/odk.1084>.

Montero, David, y Francisco Sierra. *Videoactivismo y Movimientos Sociales: Teoría y Praxis de las Multitudes Conectadas*. Vol. 65. Comunicación. Barcelona: Editorial Gedisa, 2015. <https://elibro.net/es/ereader/upv/44355?page=287>.

Newman, Michael Z. *Video Revolutions: On the History of a Medium*. Nueva York: Columbia University Press, 2014.

Parry, Ross. *Museums in a Digital Age*. Leicester Readers in Museum Studies. Londres: Routledge, 2010.

Povroznik, Nadezhda. «Digital History of Virtual Museums: The Transition from Analog to Internet Environment». En *Proceedings of the Digital Humanities in the Nordic Countries 5th Conference*. Riga, 2020.

Rinehart, Richard, y Jon Ippolito. *Re-collection: Art, New Media, and Social Memory*. Cambridge: MIT Press, 2014.

Rotaeche y González de Ubieta, Mikel. «El Cine y el Vídeo en las Instituciones Museísticas Españolas: Conflicto de Catalogación y Presentación». *Icono14* 12, n.º 2 (2014): 441-74.

Royoux, Jean-Christophe. «Por un Cine de Exposición. Retomando Algunos Jalones Históricos». Acción Paralela, 2001. <https://web.archive.org/web/20010408003401/http://accpar.org/numero5/royoux.htm>.

Rubinstein, Ben. «The Micro Gallery at the National Gallery of London». *Archives and Museum Informatics* 6, n.º 2 (1 de junio de 1992): 5-10. <https://doi.org/10.1007/BF02770344>.

Schweibenz, Werner. «The Virtual Museum: An Overview of Its Origins, Concepts, and Terminology.» *The Museum Review* 4, n.º 1 (19 de agosto de 2019): 1-29.

Smith, Laurajane. *Uses of Heritage*. Londres: Routledge, Taylor & Francis Group, 2006. <http://www.dawsonera.com/depp/reader/protected/external/AbstractView/S9780203602263>.

Torre, Iván de la. «Museografías Imposibles. De la Exposición de Videoarte como Problemática a la Transformación del Museo en Plataforma de Contenidos Audiovisuales como Solución». *HERMUS Heritage & Museography*, n.º 20 (2019): 207-20.

UNESCO. «Carta Sobre La Preservación Del Patrimonio Digital», 15 de octubre de 2003. http://portal.unesco.org/es/ev.php-URL_ID=17721&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html.

Wu, Yue, Qianling Jiang, Shiyu Ni, y Hui'e Liang. «Critical Factors for Predicting Users' Acceptance of Digital Museums for Experience-Influenced Environments». *Information* 12, n.º 10 (octubre de 2021): 426. <https://doi.org/10.3390/info12100426>.

FUENTES CONSULTADAS

Aguiar Masuelli, Guadalupe. «Los Objetos Inmateriales en las Redes Sociales Digitales. El Objeto Transactor como Nueva Categoría Artística». Tesis Doctoral, Universitat Politècnica de València, 2012.

Ahmed, Zainab Abdulhusain, Fatema Qaed, y Nehal Almurbati. «Enhancing Museums' Sustainability Through Digitalization». En *2020 Second International Sustainability and Resilience Conference: Technology and Innovation in Building Designs*, 1-4. Sakheer: IEEE, 2020. <https://doi.org/10.1109/IEEECONF51154.2020.9319977>.

Alba Gutierrez, Gabriel. «La Mediología». *Signo y Pensamiento*, n.º 24 (1994): 79-82.

Alsford, Stephen. «Museums as Hypermedia Interactivity on a Museum-wide Scale». En *International Cultural Heritage Informatics Meeting*. Pittsburg: Archives & Museum Informatics, 1991.

Balsom, Erika. «Original Copies: How Film and Video Became Art Objects». *Cinema Journal* 53, n.º 1 (2013): 97-118. <https://doi.org/10.1353/cj.2013.0054>.

Bertacchini, Enrico, y Federico Morando. «The Future of Museums in the Digital Age: New Models of Access and Use of Digital Collections». *International Journal of Arts Management* 15, n.º 2 (2013): 60-72.

Blom, Ina, Trond Lundemo, y Eivind Røssaak, eds. *Memory in Motion: Archives, Technology, and the Social*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2016. <https://doi.org/10.5117/9789462982147>.

Borgman, Christine L. *From Gutenberg to the Global Information Infrastructure: Access to Information in the Networked World*. Cambridge: MIT Press, 2000. <https://doi.org/10.7551/mitpress/3131.001.0001>.

Brea, José Luis. *La Era Postmedia: Acción Comunicativa, Prácticas (Post)artísticas y Dispositivos Neomediales*. Salamanca: Consorcio Salamanca, 2002.

Cameron, Fiona. «Digital Futures I: Museum Collections, Digital Technologies, and the Cultural Construction of Knowledge». *Curator: The Museum Journal* 46, n.º 3 (julio de 2003): 325-40. <https://doi.org/10.1111/j.2151-6952.2003.tb00098.x>.

Carrillo, Alberto. «Los Medios y el Engaño». *A Parte Rei*, n.º 56 (2008).

Carrillo, Jesús. «The Museum as Archive». *Artnodes*, n.º 10 (14 de enero de 2011). <https://doi.org/10.7238/a.v0i10.1061>.

Chun, Wendy Hui Kyong. «The Enduring Ephemeral, or the Future Is a Memory». *Critical Inquiry* 35, n.º 1 (2008): 148-71. <https://doi.org/10.1086/595632>.

Clough, G. Wayne. *Best of Both Worlds: Museums, Libraries, and Archives in a Digital Age*. Washington: Smithsonian Institution, 2013. <http://repository.si.edu/xmlui/handle/10088/21153>.

De Lusenet, Yola, y Pieter J. D. Drenth. «Preservation and Access: Two Concepts, One Goal-the Work of the European Commission on Preservation and Access (ecpa)». *Journal of the Society of Archivists* 20, n.º 2 (1 de octubre de 1999): 161-68. <https://doi.org/10.1080/003798199103587>.

Enzensberger, Hans Magnus. *Critical Essays*. Editado por Reinhold Grimm y Bruce Armstrong. Nueva York: Continuum International Publishing Group, 1982. <http://archive.org/details/criticalessays00enzerich>.

Fanea-Ivanovici, Mina. «Culture as a Prerequisite for Sustainable Development. An Investigation into the Process of Cultural Content Digitisation in Romania». *Sustainability* 10, n.º 6 (junio de 2018): 1859. <https://doi.org/10.3390/su10061859>.

Fauconnier, Sandra. «Video Art Distribution in the Era of Online Video». En *Video Vortex Reader II: Moving Images Beyond Youtube*, editado por Geert Lovink y Rachel Somers Miles, 108-25. Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2011.

Fernandes, Carla, y David Dos Santos. «TKB: An Open Platform as “Archive” of Compositional Processes in Performing Arts». En *Práticas de Arquivo em Artes Performativas*, de Cláudia Madeira, Fernando Matos Oliveira, y Hélia Marçal, 171-83, 1.ª edição. Imprensa da Universidade de Coimbra, 2020. <https://doi.org/10.14195/978-989-26-1954-5>.

Foster, Hal. «The Archive without Museums». *October* 77 (1996): 97-119. <https://doi.org/10.2307/778962>.

Gerlach, Nina. «Post-Medium Condition and Intericonic Art Theory: On the Self-Invention of Online Video Art». *Konsthistorisk Tidskrift/Journal of Art History* 83, n.º 1 (2 de enero de 2014): 24-39. <https://doi.org/10.1080/00233609.2014.894570>.

Giannini, Tula, y Jonathan P. Bowen, eds. *Museums and Digital Culture: New Perspectives and Research*. Springer Series on Cultural Computing. Cham: Springer International Publishing, 2019. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-97457-6>.

Grainge, Paul, ed. *Ephemeral Media: Transitory Screen Culture from Television to YouTube*. Londres: Bloomsbury Publishing, 2011. <https://doi.org/10.5040/9781838710354>.

Grimalt, Esther. «The Imaginary Museum: From Malraux to Gary». *Literatura*, 29 de octubre de 2022, 135-43. <https://doi.org/10.15388/Litera.2022.64.4.9>.

Groys, Boris. «Entering the Flow: Museum Between Archive and Gesamtkunstwerk». En *The Future of Museums*, editado por Gerald Bast, Elias G. Carayannis, y David F. J. Campbell, 67-79. Arts, Research, Innovation and Society. Cham: Springer International Publishing, 2018. https://doi.org/10.1007/978-3-319-93955-1_8.

Hatanaka, Minoru, Yvonne Spielmann, Daito Manabe, Andreas Siagian, Jeffrey Shaw, y Kazunao Abe. «Art & Technology: Changing Times, Contemporary Trends, Future Platforms». Informe de Simposio. NTT InterCommunication Center: Arts Council Tokyo (Tokyo Metropolitan Foundation for History and Culture) & The Japan Foundation Asia Center, 2016.

Hölling, Hanna Barbara. «The Archival Turn: Toward New Ways of Conceptualising Changeable Artworks». En *Data Drift: Archiving Media and Data Art in the 21st Century*, editado por Rasa Smite, Raitis Smits, y Lev Manovich, 73-90. Riga: RIXC, 2015. http://www.hannahoelling.com/wp-content/uploads/2016/09/The_Archival_Turn.pdf.

Incandela, D, y R Stein. «Seeking Balance in the On-line Video Landscape». En *Museums and the Web 2009: Proceedings*. Toronto: Archives & Museum Informatics, 2009. <https://www.archimuse.com/mw2009/papers/incandela/incandela.html>.

Jenkins, Henry. «Video as Ambience: Reception and Aesthetics of Flat-Screen Video Display». *Crossings Electronic Journal of Art and Technology*, n.º 4 (2004): 1649-0460.

Kamp, Justin. «These Streaming Platforms for Art Are Creating New Commercial and Conceptual Possibilities». Artsy, 18 de mayo de 2020. <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-streaming-platforms-art-creating-new-commercial-conceptual-possibilities>.

Knight, Julia. «DVD, Video and Reaching Audiences: Experiments in Moving-Image Distribution». *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* 13, n.º 1 (febrero de 2007): 19-41. <https://doi.org/10.1177/1354856507072858>.

Latham, Kiersten F. «Museum Object as Document: Using Buckland's Information Concepts to Understand Museum Experiences». *Journal of Documentation* 68, n.º 1 (13 de enero de 2012): 45-71. <https://doi.org/10.1108/00220411211200329>.

Lester, Peter. «Is the Virtual Exhibition the Natural Successor to the Physical?» *Journal of the Society of Archivists* 27, n.º 1 (abril de 2006): 85-101. <https://doi.org/10.1080/00039810600691304>.

Liew, Chern Li. «Digital Audiovisual Heritage: An Exploration of Challenges and A Community-based Approach to Preservation». En *Proceedings of the 9th International Conference on Communities & Technologies - Transforming Communities*, 76-80. Nueva York: Association for Computing Machinery, 2019. <https://doi.org/10.1145/3328320.3328367>.

Locher, Paul, Lisa Smith, y Jeffrey Smith. «Original Paintings versus Slide and Computer Reproductions: A Comparison of Viewer Responses». *Empirical Studies of the Arts* 17, n.º 2 (julio de 1999): 121-29. <https://doi.org/10.2190/R1WN-TAF2-376D-EFUH>.

Marçal, Hélia. «Conservation in an Era of Participation». *Journal of the Institute of Conservation* 40, n.º 2 (4 de mayo de 2017): 97-104. <https://doi.org/10.1080/19455224.2017.1319872>.

———. «Public Engagement Towards Sustainable Heritage Preservation». *Protection of Cultural Heritage*, n.º 8 (20 de diciembre de 2019): 185-210. <https://doi.org/10.35784/odk.1084>.

Marstine, Janet. *The Routledge Companion to Museum Ethics: Redefining Ethics for the Twenty-First Century Museum*. Londres: Routledge, 2011. <http://ebookcentral.proquest.com/lib/bibliotecaupves-ebooks/detail.action?docID=716514>.

Martín, Elena López, y Borja Morgado Aguirre. «Estrategias Artísticas del Videoarte y Otras Imágenes Móviles en la Cibercultura del Siglo XXI: El Caso de un Youtube Intervenido e Interventor». *Arte y Políticas de Identidad* 9 (2013): 163-78.

Marty, Paul F. «Museum Websites and Museum Visitors: Before and After the Museum Visit». *Museum Management and Curatorship* 22, n.º 4 (diciembre de 2007): 337-60. <https://doi.org/10.1080/09647770701757708>.

Masuda, Yoneji. *The Information Society as Post-Industrial Society*. Washington: World Future Society, 1980. <http://archive.org/details/informationssocie0000masu>.

Mizuno, Masanori. «A Relationship Between the Internet and the Physical for the Art». En *ISEA2014 Conference Proceedings*, 5. Dubai: Zayed University Books, 2014.

Moldavanova, Alisa. «Sustainability, Aesthetics, and Future Generations: Towards a Dimensional Model of Arts' Impact on Sustainability». En *Transitions to Sustainability: Theoretical Debates for a Changing Planet*, 172-93. Campaign: Common Ground Publishing, 2014.

Morris, Rachel. «Imaginary Museums: What Mainstream Museums Can Learn from Them?» *MIDAS. Museus e Estudos Interdisciplinares*, n.º 4 (10 de diciembre de 2014). <https://doi.org/10.4000/midas.643>.

Pascual, Jordi Alberich. «Beyond Simulation As Substitution: From Mixed Reality To Ego-Shots». *Artnodes*, n.º 12 (2012): 6. <https://doi.org/10.7238/a.v0i12.1626>.

Pinto Mendes, Monica. «The Imaginary Museum: Interactions between the “Material World” and the “Virtual World” in Andre Malraux’s “Museum Without Walls”». *Brolly Journal of Social Sciences* 3, n.º 2 (20 de septiembre de 2020): 111-22.

Pop, Izabela, Anca Borza, Anu□ a Buiga, Diana Ighian, y Rita Toader. «Achieving Cultural Sustainability in Museums: A Step Toward Sustainable Development». *Sustainability* 11, n.º 4 (14 de febrero de 2019): 970-92. <https://doi.org/10.3390/su11040970>.

Prada, Juan Martín. «El Museo Sin Paredes: Los Recursos De Arte En Internet». *Educación y biblioteca* 12, n.º 115 (2000): 28-31.

Rinehart, Richard. «The Straw That Broke the Museum’s Back?: Collecting and Preserving Digital Media Art Works for the Next Century». *SWITCH* 14, n.º 1 (s. f.): 9.

Rivero Moreno, Luis D. «Museums and Digital Era: Preserving Art Through Databases». *Collection and Curation* 38, n.º 4 (1 de enero de 2019): 89-93. <https://doi.org/10.1108/CC-02-2018-0002>.

Ruiz, José Manuel. «Las Virtualidades del Arte (o cómo el Arte es, ante todo, Virtual)». *Artnodes*, n.º 27 (21 de enero de 2021). <https://doi.org/10.7238/a.v0i27.373919>.

Ruiz Martín, José Manuel, y José Ramón Alcalá Mellado. «Los Cuatro Ejes de la Cultura Participativa Actual. De las Plataformas Virtuales al Medialab». *Icono 14* 14, n.º 1 (1 de enero de 2016): 95-122. <https://doi.org/10.7195/ri14.v14i1.904>.

Shanken, Edward A. «Art in the Information Age: Technology and Conceptual Art». *Leonardo* 35, n.º 4 (agosto de 2002): 433-38. <https://doi.org/10.1162/002409402760181259>.

Suganuma, Kiyoshi, Jos Auzende, Julia Sarisetiati, Aria Dean, Yae Akaiwa, y Tengal. «The 2nd International Symposium for Media Art. Art & Technology: Creativity, Education and Archive Environments». Informe de Simposio. NTT InterCommunication Center: Arts Council Tokyo (Tokyo Metropolitan Foundation for History and Culture) & The Japan Foundation Asia Center, 2018.

Verbruggen, Erwin, Rutger Rozendal, Tobias Golodnoff, Rachel Somers Miles, Erwin Verbruggen, Rob Turnock, y Erwin Verbruggen. «D7.6.2 Online Access to Audiovisual Heritage Status Report». Exploring Europe's Television Heritage in Changing Contexts. EUScreen, 2012.

Verbruggen, Erwin, Josefien Schuurman, András Kovács, Réka Markovich, Joris Pekel, y Lyubomir Kamenov. «Research on Online Publication of Audiovisual Heritage in Europe». EUScreenXL, the Pan-European Audiovisual Aggregator for Europeana, 2014.

Wijers, Gaby. «Context in Content: New Technologies for Distribution». End Report. Amsterdam: NIMk, 2005. <http://nimk.nl/eng/content-in-context-publication>.

Wilson, Shaun. «The New New: Videoart in the 21st Century». *Neme Journal*, 1 de septiembre de 2007. https://www.academia.edu/11366059/The_New_New_videoart_in_the_21st_century.

Zielinski, Siegfried, y Geoffrey Winthrop-Young. «AnArcheology for AnArchives: Why Do We Need—Especially for the Arts—A Complementary Concept to the Archive?» *Journal of Contemporary Archaeology* 2, n.º 1 (2 de septiembre de 2015): 116-25. <https://doi.org/10.1558/jca.v2i1.27144>.

3.2.3. DEATH BY LAW: LA CUESTIÓN DE LOS DERECHOS DE AUTOR EN EL VIDEO-VIDEO

FUENTES CITADAS

Antequera Parilli, Ricardo. «El “Fair Use” Estadounidense. Influencia en una Sentencia Española». CERLALC, 2010. <https://cerlalc.org/jurisprudence/el-fair-use-estadounidense-influencia-en-una-sentencia-espanola-critica/>.

Berger, Andrew. «Is This Legal Alchemy: When a Copy of Another’s Work May become Transformative for Fair Use Purposes». *Entertainment and Sports Lawyer* 27 (2010 de 2009): 22.

Boldrin, Michele, y David K. Levine. *Against Intellectual Monopoly*. Cambridge: Cambridge University Press, 2010.

Chandler, Rosemary. «Putting Fair Use on Display: Ending the Permissions Culture in the Museum Community». *Duke Law & Technology Review* 15, n.º 1 (14 de diciembre de 2016): 60-83.

College Art Association. *Code of Best Practices in Fair Use for the Visual Arts*. Nueva York: College Art Association, 2015. <https://www.collegeart.org/pdf/fair-use/best-practices-fair-use-visual-arts.pdf>.

Córdoba, Juan Fernando, y Juan Carlos Martínez Salcedo. *Encrucijadas del Derecho de Autor*. Chía: Universidad de La Sabana, 2018. <https://elibro.net/es/ereader/upv/116728>.

De Kosnik, Abigail. «Piracy Is the Future of Culture». *Third Text* 34, n.º 1 (2 de enero de 2020): 62-70. <https://doi.org/10.1080/09528822.2019.1663687>.

Directiva 2001/29/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, de 22 de mayo de 2001, relativa a la armonización de determinados aspectos de los derechos de autor y derechos afines a los derechos de autor en la sociedad de la información., Pub. L. No. DOUE-L-2001-81549. Accedido 23 de diciembre de 2022. <https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=DOUE-L-2001-81549>.

Fernández Moreno, Ana Isabel. «La Singularidad del Procomún y los Museos». Tesina de Máster, Universidad de Granada, 2011. <https://doi.org/10.30827/Digibug.15679>.

Kerremans, Robin. «An Open Digital Archive for Audiovisual Heritage in Flanders: Snapshot of Legal Issues». En *E-Society 2010*, 233-40. Oporto: IADIS, 2010.

Mangal, Varsha. «Is Fair Use Actually Fair? Analyzing Fair Use and the Potential For Compulsory Licensing in Authors Guild v. Google». *North Carolina Journal of Law & Technology* 17, n.º 5 (2016): 251-91.

Ministerio de Cultura. Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual, regularizando, aclarando y armonizando las disposiciones legales vigentes sobre la materia. (1996). <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-1996-8930>.

Riley, Robert, Marie Lucier, Philip Mallory Jones, Woody Vasulka, y Bruce Yonemoto. «The Artist's Perspective». En *PLAYBACK 1996*. BAVC, 1996. <https://cool.culturalheritage.org/byorg/bavc/pb96/transc/pt1b.html>.

Rinehart, Richard, y Jon Ippolito. *Re-collection: Art, New Media, and Social Memory*. Cambridge: MIT Press, 2014.

Verbruggen, Erwin, Josefiën Schuurman, András Kovács, Réka Markovich, Joris Pekel, y Lyubomir Kamenov. «Research on Online Publication of Audiovisual Heritage in Europe». EUScreenXL, the Pan-European Audiovisual Aggregator for Europeana, 2014.

vLex. «STS 172-2012, 3 de Abril de 2012». Accedido 28 de diciembre de 2022. <https://vlex.es/vid/-438050238>.

FUENTES CONSULTADAS

Burri, Mira. «Global Cultural Law and Policy and the Internet: A Tale of Parallel Worlds». *Arts and International Relations* 1, n.º 1 (15 de marzo de 2016): 148-81.

Jockers, Matthew, Matthew Sag, y Jason Schultz. «Brief of Digital Humanities and Law Scholars as Amici Curiae in Authors Guild v. Google», 3 de agosto de 2012. <https://papers.ssrn.com/abstract=2102542>.

Lessig, Lawrence. *Free Culture: How Big Media Uses Technology and the Law to Lock down Culture and Control Creativity*. Nueva York: Penguin Press, 2004.

Rotaèche y González de Ubieta, Mikel. «Adquisición y Donación en los Museos de Arte Contemporáneo: Síntomas y Certezas en el Sistema Vigente de Arte». *AusArt* 5, n.º 2 (2017): 41-53. <https://doi.org/10.1387/ausart.18139>.

Wendland, Wend. «Intangible Heritage and Intellectual Property: Challenges and Future Prospects». *Museum International* 56, n.º 1-2 (mayo de 2004): 97-107. <https://doi.org/10.1111/j.1350-0775.2004.00463.x>.

4. ANÁLISIS DE PLATAFORMAS DE VIDEOARTE ONLINE

4.1. CASOS DE ESTUDIO

4.1.1. ELECTRONIC ARTS INTERMIX

FUENTES CITADAS

EAI Work Sample: Educational Streaming Service (ESS), 2018. <https://vimeo.com/280781756>.

Electronic Arts Intermix. «Viewing Room». Accedido 29 de mayo de 2023. <https://www.eai.org/webpages/43>.

Frohne, Ursula, Mona Schieren, y Jean-François Guiton, eds. *»Present Continuous Past(s)«*. Viena: Springer Vienna, 2005. <https://doi.org/10.1007/3-211-38033-7>.

Zippay, Lori. «The Digital Mystique: Video Art, Aura and Access». En *»Present Continuous Past(s)«*, editado por Ursula Frohne, Mona Schieren, y Jean-François Guiton, 190-95. Viena: Springer Vienna, 2005. https://doi.org/10.1007/3-211-38033-7_16.

4.1.2. LI-MA PLATFORM FOR MEDIA ART

FUENTES CITADAS

Aasman, Susan, y Tom Slootweg. «Hybride Beheer van een Hybride Medium: Over de Rol van Het Lima in Het Behoud van Videokunst in een Gesprek met Gaby Wijers». *TMG Journal for Media History* 20, n.º 1 (26 de junio de 2017): 157-63. <https://doi.org/10.18146/2213-7653.2017.287>.

Comisión Europea. «Digitising Contemporary Art Project». CORDIS Resultados de investigaciones de la UE, 2011. <https://cordis.europa.eu/project/id/270927/es>.

DEN Kennisinstituut cultuur & digitale transformatie. «Lancing Project Mediakunst op Wikipedia», 2021. <https://web.archive.org/web/20220307212321/https://www.den.nl/actueel/nieuws/1137/lancing-project-mediakunst-op-wikipedia>.

Dierickx, Barbara. «D2.3 Overview of content digitised and delivered to Europeana by the end of the project». Deliverable. DCA. European Commission, 2013. <https://pro.europeana.eu/project/dca>.

Fauconnier, Sandra. «Video Art Distribution in the Era of Online Video». En *Video Vortex Reader II: Moving Images Beyond Youtube*, editado por Geert Lovink y Rachel Somers Miles, 108-25. Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2011.

Fino Radin, Ben. «Gaby Wijers». *Art and Obsolescence*, s. f. <https://www.artandobsolescence.com/episodes/041-gaby-wijers>.

Giannachi, Gabriella. *Histories of Performance Documentation: Museum, Artistic, and Scholarly Practices*. Londres: Taylor & Francis, 2017.

Huisman, Sanneke, y Marga van Mechelen, eds. *A Critical History Of Media Art In The Netherlands*. Prinsenbeek: Jap Sam Books, 2020.

Lovink, Geert, y Rachel Somers Miles, eds. *Video Vortex Reader II: Moving Images Beyond Youtube*. Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2011.

Waag. «Lima New Platform for Media Art». Waag, 21 de diciembre de 2012. <https://waag.org/en/article/lima-new-platform-media-art>.

Wijers, Gaby. «Context in Content: New Technologies for Distribution». End Report. Amsterdam: NIMk, 2005. <http://nimk.nl/eng/content-in-context-publication>.

———. «The Digitisation of Media Artworks by Elsa Stansfield and Madelon Hooykaas». *Digitising Contemporary Art*, 27 de mayo de 2015. https://web.archive.org/web/20150527210312/http://www.dca-project.eu/documentation/detail/the_digitisation_of_media_artworks_by_elsa_stansfield_and_madelon_hooykaas.

4.1.3. HAMACA

FUENTES CITADAS

«About | Apologias». Accedido 30 de mayo de 2023. <http://www.apologiantologia.net/db/?q=es/node/21061>.

HAMACA. «Hamaca | Información». HAMACA Plataforma de Audiovisual Experimental. Accedido 25 de marzo de 2023. <https://hamacaonline.net/info/>.

HAMACA Plataforma de Audiovisual Experimental. «Resolución De La Convocatoria Hamaca 2022», 29 de abril de 2022. <https://hamacaonline.net/blog/resolucio-de-la-convocatoria-hamaca-2022/>.

«Hamacaonline | Creación de Archivo». Accedido 30 de mayo de 2023. <https://hamacaonline.net/archive/archiving/>.

4.1.4. ARCA VIDEO ARGENTINO

FUENTES CITADAS

Cantu, Mariela. «Archivos y Video: No lo Hemos Comprendido Todo». *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos*, n.º 52 (mayo de 2015): 95-106.

Cantú, Mariela Elisa. «Proyecto Arca Video Argentino: Base de Datos y Archivo Online de Video Arte Argentino». *Arkadin*, n.º 2 (2011). <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/39966>.

Crescentino, María. «Entre Archivos Analógicos y Archivos Virtuales. Videoarte del Sur en la Encrucijada». En *EShID2021 - II Congreso Internacional Estéticas Híbridas de la Imagen en Movimiento: Identidad y Patrimonio*, 17-33. Valencia: Editorial Universitat Politècnica de València, 2022. <https://doi.org/10.4995/EShID2021.2021.13232>.

4.1.5. JULIA STOSCHEK FOUNDATION

FUENTES CITADAS

Greenberger, Alex. «In Unusual Move, Top Collector Julia Stoschek Makes Essential Video Art Available for Free Online». ARTnews.com, 18 de mayo de 2020. <https://www.artnews.com/art-news/news/julia-stoschek-collection-online-1202687487/>.

«Julia Stoschek Collection». Accedido 27 de diciembre de 2022. <https://www.jsc.art/>.

4.1.6. NAM JUNE PAIK VIDEO ARCHIVE & PAIK'S VIDEO STUDY

FUENTES CITADAS

Hölling, Hanna B. «Post-Preservation: Paik's Virtual Archive, Potentially». *NJP Reader*, n.º #11 VIDEO DIGITAL COMMONS (2022).

Jung, Sera. «Critical Archive: The Future of the Video Archive Platform». *NJP Reader*, n.º #11 VIDEO DIGITAL COMMONS (2022).

Kim, Juyeon. «Video Archive | NAM JUNE PAIK ART CENTER». NAM JUNE PAIK ART CENTER. Accedido 31 de mayo de 2023. <https://njpart.ggcf.kr/video-archive/>.

Nam June Paik. «Random Access Information». *ARTFORUM*, 1980. <https://www.artforum.com/print/198007/random-access-information-37725>.

NAM JUNE PAIK ART CENTER. «Archives | NJP ARTCENTER». Accedido 30 de mayo de 2023. <https://prenjpac-en.ggcf.kr/archives>.

NAM JUNE PAIK ART CENTER. «Mission/MI | NJP ARTCENTER». Accedido 30 de mayo de 2023. <https://prenjpac-en.ggcf.kr/mission-mi>.

NAM JUNE PAIK ART CENTER. «Nam June Paik Art Center Prize | NAM JUNE PAIK ART CENTER», 1 de julio de 2021. <https://njpart.ggcf.kr/nam-june-paik-art-center-prize/>.

Young, Lee Soo. «Preface | Video Digital Commons». *NJP Reader*, n.º #11 VIDEO DIGITAL COMMONS (2022).

4.2. ARCHIVO ARES: POSIBILIDADES DE FUTURO PARA UN ARCHIVO DE VIDEOARTE ESPAÑOL

FUENTES CITADAS

Alfageme González, Begoña, y Teresa Marín Torres. «Uso Formativo de los Museos Universitarios en España». *Revista de Teoría y Didáctica de las Ciencias Sociales*, n.º 11 (2006): 263-86.

Archivo ARES. «Descripción Del Proyecto». Accedido 1 de junio de 2023. <http://aresvisuals.net>.

Coll Martínez, Ninoshka. «El Museo Universitario: Un Modelo Participativo para la Integración de la Comunidad Universitaria». Tesis Doctoral, Universitat Politècnica de València, 2015. <https://doi.org/10.4995/Thesis/10251/48530>.

Council of Europe Committee of Ministers. Recommendation of the Committee of Ministers to Member States on the Governance and Management of University Heritage, Pub. L. No. Rec(2005)13 (2005). http://umac.icom.museum/wp-content/uploads/2017/05/Rec_2005_13E.pdf.

García Fernández, Isabel, ed. *Congreso Internacional Museos Universitarios: Tradición y Futuro*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid, 2014.

Lourenço, Marta. «Contributions to the History of University Museums and Collections in Europe». *MUSEOLOGIA an International Journal of Museology* 3, n.º 1-2 (1 de enero de 2003): 17-26. <https://doi.org/10.18452/8549>.

Martínez-Collado, Ana. «El Archivo de Vídeo Ares. Supuestos Metodológicos de un Proyecto De Investigación en el Ámbito Universitario: Archivar, Cartografiar y Afectar». *Arte, Individuo y Sociedad* 31, n.º 4 (10 de septiembre de 2019): 931-49. <https://doi.org/10.5209/aris.62336>.

Martínez-Collado, Ana. Entrevista sobre el Archivo Ares. Estéticas, Identidades y Prácticas Audiovisuales en España. Entrevistado por Paula Fernández Valdés, 17 de enero de 2023.

Panea, José Luis. «Reelaborando Tipologías de Archivo desde la Creación Artística: Los Itinerarios Conceptuales de Ares. Estéticas, Identidades y Prácticas Audiovisuales en España». *Anales de Historia del Arte*, n.º 32 (2022): 129-54.

Siegel, Adam. «Twenty Theses on the Anarchive». *PUBLIC* 29, n.º 57 (junio de 2018): 12-13. https://doi.org/10.1386/public.29.57.12_1.

Such, María Concepción Marco. «El Patrimonio Cultural Universitario como Parte de la Identidad Europea». *Patrimonio cultural y derecho*, n.º 9 (2005): 261-76.

———. «Marco Conceptual de los Museos Universitarios». En *Quince Miradas sobre los Museos*, editado por Cristóbal Belda Navarro y Teresa Marín Torres, 57-69. Murcia: Servicio de Publicaciones Universidad de Murcia, 2002.

Torres, María Teresa Marín. «Los Museos Universitarios en España: Hacia una Mayor Visualización y Difusión». *Cuadernos de arte de la Universidad de Granada* 49 (16 de julio de 2018): 89-108. <https://doi.org/10.30827/caug.v49i0.7754>.

UMAC ICOM. «What Is UMAC? – International Council of Museums Committee for University Museums and Collections». Accedido 2 de junio de 2023. <http://umac.icom.museum/about-umac/what-is-umac/>.

Universidad de Castilla - La Mancha. «Cultura Visual y Políticas de Identidad». Accedido 1 de junio de 2023. <http://www.uclm.es/misiones/investigacion/ofertacientificotecnica/gruposinvestigacion/detallegrupo>.

Worldwide Database of University Museums and Collections. «Subject Areas - UMAC Worldwide Database of University Museums and Collections». Accedido 2 de junio de 2023. <https://university-museums-and-collections.net/subject-areas>.

Zielinski, Siegfried, y Geoffrey Winthrop-Young. «AnArcheology for AnArchives: Why Do We Need—Especially for the Arts—A Complementary Concept to the Archive?» *Journal of Contemporary Archaeology* 2, n.º 1 (2 de septiembre de 2015): 116-25. <https://doi.org/10.1558/jca.v2i1.27144>.

FUENTES CONSULTADAS

Caerols, Raquel, y Beatriz Escribano. «Spanish Archive of Media Art: Open E-learning for the History of Spanish Media Art». En *Proceedings of the 9th International Conference on Digital and Interactive Arts*, 1-4. ARTECH 2019. Nueva York: Association for Computing Machinery, 2020. <https://doi.org/10.1145/3359852.3359873>.

Cuesta Valera, Salomé, Paula Fernández Valdés, y Bárbaro Miyares. «Preservación de Videoarte en Plataformas en Línea: Obsolescencia y Futuro del Archivo Ares». En *Archivo Ares: Estéticas, Identidades y Prácticas Audiovisuales en España*, editado por Ana Martínez-Collado, José Luis Panea, y Rosa García, 505-22. Col·lecció Humanitats 67. Castelló de la Plana: Publicacions de la Universitat Jaume I, 2022. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8572259>.

García Lirio, Manuela. «(R)evolución Digital de las Colecciones Universitarias». En *Actas CIMED22 - II Congreso internacional de museos y estrategias digitales*, 325-36. Valencia: Editorial Universitat Politècnica de València, 2022. <https://doi.org/10.4995/CIMED22.2022.15563>.

Martinez-Collado, Ana, Rosa García, y José Luis Panea. «Estudio Preliminar: El Archivo ARES, Resultado de una Década de Investigación en el Ámbito Universitario». En *Archivo Ares. Estéticas, Identidades y Prácticas Audiovisuales en España*, 11-28. Col·lecció Humanitats 67. Castelló de la Plana: Publicacions de la Universitat Jaume I, 2022.

Panea, José Luis, y Paula Fernández-Valdés. «Actividades de Difusión del Proyecto “Eshid: Estéticas Híbridas de la Imagen en Movimiento. Videoarte Español y Dinámicas Identitarias en el Mapa Global”». *Barcelona Investigación Arte Creación* 9, n.º 3 (3 de octubre de 2021). <https://doi.org/10.17583/brac.8267>.

Panea, José Luis, y Ana María Martínez-Collado. *Secuencias de la Experiencia, Estadios de lo Visible: Aproximaciones al Videoarte Español*. Madrid; Cuenca: Brumaria & Universidad de Castilla-La Mancha, 2017.

Such, María Concepción Marco. «El Museo de la Universidad de Alicante. Ejemplo de Museo Universitario de Arte en España». En *Ante el nuevo milenio. Raíces culturales, proyección y actualidad del arte español: XIII Congreso Nacional de Historia del Arte*. Granada, del 31 de octubre al 3 de noviembre de 2000, 323-30. Granada: Comité Español de Historia del Arte, 2000.

VIDE

VIDE

VIDE

VIDE

VIDE

VIDE

VIDE

VIDE

