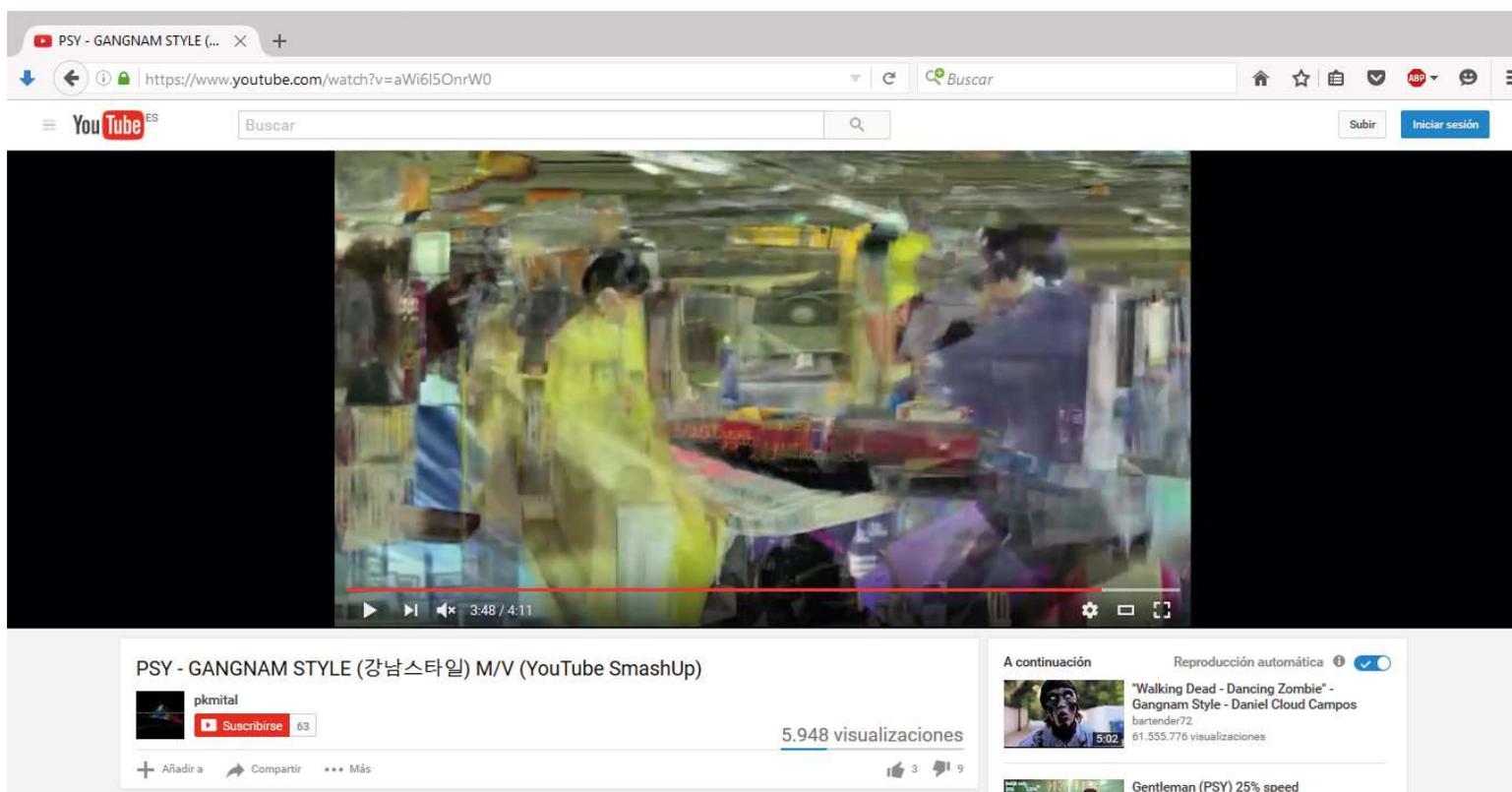


El conservador y la era digital. Caso de estudio: YouTube



Alicia Adarve Marín
Salomé Cuesta Valera
Salvador Muñoz Viñas

Máster en Conservación y Restauración de Bienes culturales

Universitat Politècnica de València



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



RESUMEN

El Trabajo Final de Máster “El conservador y la era digital. Caso de estudio: YouTube” es de carácter teórico y se centra en el papel que puede desempeñar el conservador dentro del nuevo enclave digital, en especial, en la plataforma YouTube. Se tratará, además, las obras artísticas que tienen relación con esta plataforma, las dificultades que puede plantear la preservación de estas y las soluciones que otros conservadores, historiadores, teóricos y personas relacionadas con el patrimonio digital han intentado implementar. Para ello, se han utilizado diversos autores que tratan las necesidades de conservación de objetos artísticos que perviven en internet. También es de considerable importancia como ciertas instituciones, para la preservación de dichas prácticas, han realizado propuestas documentales que pretenden ser un nuevo modelo de recopilación de información y de registro para ayudar a la comprensión técnica y conceptual de las distintas obras.

YouTube es, actualmente, la red social de vídeos más utilizada del mundo lo que, para muchos artistas se plantea como un campo de investigación. Prácticamente desde los inicios de YouTube, estas prácticas artísticas han ido dándose cada vez con más frecuencia.

Las nuevas prácticas artísticas vinculadas a redes sociales plantean nuevas problemáticas en el campo de la conservación, como el entorno inmaterial y social del que parten muchas de ellas. La desaparición de estas prácticas por el cese de la red social o por la eliminación de canales o páginas dentro de ésta, sería otro de los problemas. Para la preservación de estas obras se han estudiado las distintas estrategias que se llevan a cabo actualmente en la gran mayoría de este tipo de obras por parte de los conservadores y restauradores cercanos a este nuevo enclave. Es de gran importancia la interacción que debe haber, con distintos especialistas, en este nuevo campo, pues aún no existe una persona especializada exclusivamente en él.

Palabras clave: Preservación, arte digital, YouTube, prácticas artísticas, conservador.

SUMMARY

The Final Master Work “Conservative and the digital age. Case Study: YouTube” is theoretical and focuses on the role it can play curator in the new digital enclave, especially on the YouTube platform. They also seek artistic works that relate to this platform, the difficulties which may propose preservation of these and other conservative solutions that, historians, theorists and people related to the digital heritage have tried to implement. To this end, various authors have used in this process for the needs of conservation of art objects that survive on the internet. It is also of considerable importance as certain institutions for the preservation of such practices, have made documentaries proposals intended to be a new model of gathering information and registration to help technical and conceptual understanding of the various works.

YouTube is currently the social network most used videos of the world that, for many artists is presented as a research field. Almost from the beginning of YouTube, these artistic practices have been occurring more and more frequently.

New artistic practices linked to social networks pose new problems in the field of conservation, such as intangible and social environment that leave many of them. The disappearance of these practices by the cessation of the social network or removing channels or pages within it, it would be another problem. For the preservation of these practices they have studied the various strategies currently underway in the vast majority of these works by the curators and conservators near this new enclave. It is very important that there should be interacting with different specialist in this new field, because there is still no person specialized exclusively on the field.

Keywords: Preservation, digital art, YouTube, artistic practices, curator.

ÍNDICE

| | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| RESUMEN | 1 |
| INTRODUCCIÓN | 4 |
| OBJETIVOS | 7 |
| METODOLOGÍA | 8 |
| 1. CONTEXTO | |
| 1.1. GENERAL | |
| • La World Wide Web | 10 |
| 1.2. ESPECÍFICO | |
| • YouTube, la red social de vídeos. | 15 |
| 2. CASO DE ESTUDIO | |
| 2.1. PRÁCTICAS ARTÍSTICAS Y YOUTUBE | 18 |
| 3. EL CONSERVADOR Y YOUTUBE | |
| 3.1. PROBLEMAS QUE PLANTEA LA CONSERVACIÓN DEL ARTE QUE UTILIZA PLATAFORMAS DE VÍDEO ONLINE | 27 |
| 3.2. ESTRATEGIAS UTILIZADAS PARA LA CONSERVACIÓN DE ARTE DIGITAL | 31 |
| • Prácticas artísticas en YouTube y las estrategias de conservación | 38 |
| CONCLUSIONES | 42 |
| GLOSARIO | 44 |
| BIBLIOGRAFÍA | 45 |

INTRODUCCIÓN

Una de las características más importantes del último siglo ha sido la expansión de la tecnología y con ella la nueva era digital. La tecnología ha cambiado nuestra rutina diaria y su conexión a Internet ha hecho que nuestras vidas vayan a una velocidad RAM cada vez mayor. La actual expansión de la tecnología y la continua conexión a Internet, en cualquier lugar y a cualquier hora, son características propias de este último siglo.

Bien es cierto que el inicio de la World Wide Web no contaba con alguna de las características a las que hoy estamos acostumbrados. Y es que sus inicios estaban marcados por la conexión con un cable del ordenador a la red telefónica de nuestros hogares o la lectura, únicamente, de contenidos en internet, como un medio más. Y ya en esa primera etapa de la red comenzaron las primeras investigaciones de los artistas sobre ese nuevo campo de actuación. Se crearon muchas prácticas artísticas que tenían como base la investigación de ese nuevo campo y la comprobación de los límites que este tenía. Muchas de las obras creadas en esa primera época se han perdido o han dejado de funcionar debido a la obsolescencia del software (programas que permiten al ordenador realizar ciertas tareas) o del hardware (aparatos electrónicos, ordenadores o dispositivos que son o forman parte de un ordenador). Las obras que hoy podemos ver de ese inicio de Internet están muchas bajo la conservación de algunos museos o instituciones, ya que se compraron muchos de los dominios de los artistas y de las obras. Las instituciones, entonces, ante la pérdida de muchas de estas obras y por la salvaguarda de obras que les pertenecían, comenzaron a buscar soluciones para alargar la vida de estas obras que tenían ese enclave digital. Muchas de las estrategias que en este trabajo se estudian tienen en común esta raíz, la preocupación de museos o instituciones por la durabilidad de las obras. Esta primera época de la red será conocida como la Web 1.0.

El desarrollo de una segunda etapa, ya analizada por teóricos e historiadores, conocida como la Web 2.0, será el inicio de muchas de las redes sociales tan conocidas hoy en día. Esta Web 2.0 interconectará a usuarios de todo el mundo por medio de las distintas plataformas. En esta segunda época la importancia de las redes sociales será clave, cambiará muchos de los discursos artísticos, dando cabida a otros, y la forma de funcionar de las empresas de Internet. En la Web 1.0 las empresas de Internet lo que hacían era generar contenidos para los usuarios, sin embargo, en la Web 2.0 se intercambiará el almacenamiento, dado por los servidores externos y las torres de almacenamiento de cada empresa, por los datos que proporcione cada usuario. Las estrategias de mercado dentro de la World Wide Web cambiarán y fomentarán una nueva forma de navegar por la web.

Internet se ha convertido en un espacio de interconexión global, tanto es así que teóricos

como Juan Martín Prada hablan de una *multitud interconectada*¹ que crea, comparte y califica contenidos, entre otras tantas cosas más. La opinión pública tiene actualmente una gran fuerza, y es debido a las redes sociales y al intenso flujo de internautas. Tal es el impulso de la opinión de la multitud que ha generado que nuevas fuerzas, políticas y sociales, hayan aparecido a principios de este siglo. Además, ha conseguido que instituciones y personas relevantes se hagan eco de lo que ocurre en la red continuamente, llegando al punto en el que es algo normal que el presidente de un país se justifique por Twitter o que medios nacionales de televisión y radio ofrezcan noticias y programas con lo visto en la red. Las prácticas artísticas suelen ser el eco de la sociedad en la que viven los artistas. Entonces, no es raro que algunos artistas de hoy en día trabajen directamente sobre las redes sociales e Internet. Muchos de ellos también ven en las nuevas tecnologías ese punto de inflexión donde comenzar sus investigaciones artísticas y forman junto a otros muchos recursos el *patrimonio digital*².

*“El patrimonio digital consiste en recursos únicos que son fruto del saber o la expresión de los seres humanos. Comprende recursos de carácter cultural, educativo, científico o administrativo e información técnica, jurídica, médica o de otras clases, que se generan directamente en formato digital o se convierten a éste a partir de material analógico ya existente, los productos “de origen digital” no existen en otro formato que el electrónico.”*³

Las prácticas artísticas que se abordarán en este trabajo son de naturaleza digital y están de una forma u otra vinculadas a la plataforma y red social YouTube. Encontraremos a partir de esta red obras inmersas en ella, obras conectadas desde otras páginas web a YouTube e instalaciones. La apropiación y la amateurización serán los temas centrales de este tipo de prácticas. Por ello, se tratarán estrategias concebidas para este tipo de obras.

Al igual que muchos de los contenidos de Internet, formas de *patrimonio digital* de los que habla la UNESCO, las prácticas artísticas que perviven en la World Wide Web son de origen digital y tecnológico, y como tal, las estrategias de conservación irán dirigidas a este tipo de obras. Estas estrategias de conservación y restauración no son las mismas que las utilizadas en la restauración de obra clásicas. Así, como estrategias, podemos diferenciar varias: la sustitución de elementos electrónicos, la migración de los soportes, la emulación de sistemas electrónicos, la reinterpretación de obras y la recreación, además de la ya conocida estrategia de documentación. A estas conocidas formas de conservación y restauración se les unirían otras dos utilizadas dentro del enclave de internet, que serían: la duplicación de la página web en un aparato electrónico externo a la web y la recopilación de los dominios y la preservación de estos en una segunda web.

1 MARTÍN PRADA, J. *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*, p.47.

2 ORGANIZACIÓN DE LAS NACIONES UNIDAS PARA LA EDUCACIÓN, LA CIENCIA Y LA CULTURA, UNESCO. Carta sobre la preservación del patrimonio digital, Artículo 1.

3 *Ibid.*

Estas estrategias serán analizadas junto a las prácticas artísticas, a las que, de forma teórica, se tratará de ofrecer las mejores soluciones a los problemas que están dando actualmente estas obras.

Por otra parte y tras lo visto, es de especial importancia la colaboración entre especialistas de distintos campos, pues no existe ninguno exclusivamente especializado en este campo del arte digital. La figura del conservador y del restaurador siempre ha ido unida a la cultura, y a esa necesidad de conservarla y extender su tiempo de vida para que las generaciones futuras tengan constancia de los objetos, arte, costumbres y demás, que forman parte de una época concreta de la historia. La cultura es la clave de la identidad de cada pueblo. Las prácticas artísticas siempre han sido el reflejo de la sociedad de la época. Es más, la actual forma de vida y costumbres gira en torno a la tecnología y a Internet, por lo tanto, las obras que se desarrollan o se desarrollarán, estarán cada vez más inmersas en el enclave digital. Nuestro cometido como conservadores y restauradores, y bien lo saben quienes trabajan en el ámbito del arte contemporáneo, será, prácticamente, ir de la mano de los artistas y sus obras.

En un futuro no muy lejano, quizá haya que plantearse otras estrategias de preservación para obras que se encuentran en la nueva etapa de la Web 3.0 y en las venideras. Y es que, uno de los puntos fuertes de esta etapa, en la que actualmente nos encontramos, es la geolocalización, donde los usuarios están, gracias a sus smartphones, localizados y posicionados continuamente en un mapa. Compañías como Google son capaces de seguir a los usuarios de sus redes y marcarles las rutas que han seguido, e incluso los kilómetros que han hecho. La industria del videojuego también está evolucionando y comienza a dar los primeros juegos unidos a esa geolocalización como el *Pokemon GO*, juego que ha revolucionado el mercado y a medio mundo.

Los GPS actuales nos ayudan a ver el recorrido que hemos hecho o cómo llegar a un lugar determinado pero también les dan nuestra ubicación constantemente a las empresas de Internet. Es esto, algo usual en nuestra vida, en lo que algunos artistas actuales están centrando sus discursos y con ellos, las nuevas estrategias de conservación deberán ir dirigidas a estas nuevas prácticas artísticas. Dejar constancia de la cultura e historia de una época es parte esencial del conservador y restaurador.

OBJETIVOS

General:

- Exponer el papel que puede desempeñar el conservador a la hora de preservar las prácticas artísticas que se desarrollan en la plataforma de vídeo online YouTube

Específicos:

- Describir la vulnerabilidad de las prácticas artísticas que se encuentran ligadas a la plataforma YouTube.
- Considerar la necesidad de la salvaguarda de prácticas artísticas que se encuentran en YouTube y que tienen un enclave inmaterial.
- Identificar las tipologías de las obras y el grado de pérdida de estas para adecuar la estrategia de intervención.
- Mencionar las medidas institucionales que ya han sido adoptadas en el arte de los nuevos medios

METODOLOGÍA

Para la realización de este trabajo se han seguido los siguientes pasos: se ha hecho un estudio bibliográfico y se ha registrado lo observado en él, se han clasificado y estudiado distintas prácticas artísticas relacionadas con el campo y la forma de preservarlas y se ha llegado a una conclusión general.

Esta investigación fue iniciada a partir de un estudio bibliográfico. Este tenía como fin comprender las limitaciones a las que el conservador se veía expuesto en el medio digital y la cabida del profesional de la conservación en él. Lo que es más, se hizo un acercamiento al medio digital y las nuevas prácticas artísticas que forman parte de la actual era de internet. También se analizó la forma en que teóricos, críticos, historiadores del arte y conservadores habían escrito sobre el medio y el arte en él a partir de textos, libros, congresos y vídeos que se pueden encontrar en la bibliografía adjunta.

Posteriormente, al comprender la gran variedad de campos en los que se desarrolla la nueva actividad artística de internet, se cercó el campo en las prácticas artísticas que reflexionan en torno a las redes sociales o encuentran su lugar de ser en ellas. El trabajo finalmente se centro en una red social en especial, YouTube. El interés que puede suscitar esta red social, tanto para artistas como para investigadores, es fuerte dado su alto consumo por parte de los internautas.

Fue necesario, también, el estudio de la plataforma YouTube, para comprender qué tipo de obras se podían desarrollar en él, y de las prácticas artísticas que se enlazan, de una u otra manera, a esta red social.

Tras este estudio, se pudo comprobar la desaparición de vídeos en la red social que pudieran formar parte de instalaciones u otras obras artísticas, lo que alertó de la dificultad de poder volver a reproducir ciertas obras. Por ello, se hizo una propuesta en la que se ponía en valor la necesidad de un conservador y la vulnerabilidad de la red social y las prácticas artísticas que se vinculan a este.

Se investigaron, también, las distintas estrategias de conservación que son utilizadas en el nuevo enclave digital para intentar dar una respuesta a la rápida pérdida de prácticas artísticas dentro de este entorno y poder aplicarlas a las obras vinculadas a YouTube. . Finalmente, tras contrastar cada estrategia, se muestra cuáles podrían encajar y de qué forma, y cuáles podrían ser aplicadas a las distintas obras vinculadas a YouTube.

Los pasos seguidos fueron:

1. Estudio bibliográfico. Estado de la cuestión.

2. Estudio de la red social YouTube y de las prácticas artísticas que se desarrollan en la plataforma.
3. Estudio de estrategias utilizadas por los conservadores y restauradores del campo digital.
4. Propuestas de preservación de las distintas prácticas artísticas contenidas en YouTube.

1. CONTEXTO

1.1. GENERAL

La World Wide Web

Para comprender con exactitud de lo que se habla en este trabajo, tendríamos que abordar ciertos aspectos de Internet que ayudarían a entender la fuerza de las redes sociales y el contexto en el que nos moveremos a lo largo de esta investigación. Esta breve introducción intentará dilucidar y poner en antecedentes los aspectos más relevantes que han transformado la red tal como la conocemos y usamos en la actualidad.

Desde prácticamente sus inicios, Internet se convirtió en un campo de investigación donde se desarrollaron distintos tipos de prácticas artísticas. Actualmente, y a pesar del poco tiempo que tiene este medio de masas, Internet ya es dividido en varias etapas o épocas. La primera época de la World Wide Web tiene su fin en los primeros años del siglo XXI. Es conocida también como la Web 1.0, término que fue acuñado después de su finalización como etapa. La función que tenían las grandes empresas de internet en esta primera etapa era la de generar contenidos. Se considera que en esta época se desarrolló el primer movimiento dentro del medio de internet, conocido como “net.art”, término que se atribuye a Vuk Ćosić en 1995, quien fue partícipe de este movimiento. Y es en 2003 donde algunos teóricos ponen el fin de la etapa y el movimiento.

No siempre está claro, y depende mucho de las fuentes bibliográficas consultadas, si el “net.art” fue sólo el primer movimiento en la red o son todas aquellas prácticas que se encuentran en Internet.

“El net.art, el arte en la red, constituye una de las áreas menos convencionales del campo del arte digital. Agrupa a todas aquellas obras de arte que se encuentran exclusivamente en internet o que fueron concebidas y creadas para ello. Por supuesto, no se trata de las clásicas pinturas escaneadas o digitalizadas que pueden verse en las HomePage de las galerías de arte y que utilizan Internet como canal de distribución. Sólo puede decirse que forman parte del net.art aquellas obras que han sido creadas especialmente para este medio y que utilizan sus posibilidades más características, es decir, una rápida transferencia de archivos e imágenes, trabajo conjunto a nivel planetario e interacción en tiempo real. También debe ocuparse de las estructuras y símbolos propios de la World Wide Web.”⁴

Por el contrario, podemos encontrar en otros libros descripciones distintas e incluso otro tipo de nombres.

⁴ LIESER, W. *Arte Digital*, p. 129.

“De forma más concreta, con el término web art nos referiremos a lo largo de este libro a todas aquellas obras que, dentro del marco general del arte en Internet, operan con el sistema de documentos de hipertexto y/o hipermedios enlazados y accesibles a través de Internet que constituye la World Wide Web, siendo estas tecnologías condición necesaria para la existencia de la obra, así como el acceso a la web imprescindible para poder experimentarla. Evidentemente, y puesto que una gran parte de este estudio se orientará al análisis de obras que hacen uso o tematizan el empleo de otros muchos servicios y protocolos en Internet distintos a la web, como los de transmisión de archivos, juegos en línea, etc., nunca emplearemos los términos net art o <<arte de Internet>> desde la perspectiva restringida sólo a aquellas propuestas artísticas que sean experimentales exclusivamente a través de la web, empleando para éstas, por regla general, el término web art.”⁵

De momento, utilizaremos la terminología dada por Martín Prada⁶, donde todas aquellas prácticas artísticas que sólo tienen cabida en la World Wide Web y que para experimentirlas es necesaria la conexión a Internet, las denominaremos web art y aquellas prácticas pertenecientes al grupo artístico que trabajaba en la Web 1.0, el net.art group, las trataremos como net.art.

Dejando este tema a un lado, el conjunto de artistas que participarán de esta primera época de la web intentarán volver a los valores y al espíritu de la vanguardia y la cercanía de estas prácticas al arte conceptual se hará evidente.

“Por otra parte, era patente la cercanía del emergente arte de Internet a buena parte de las manifestaciones y premisas de arte conceptual de mediados y finales de los años sesenta, recuperándose así la polémica acerca de la problemática división entre conceptual art y media art que se inició con el movimiento Fluxus. No obstante, si para Lucy Lippard <<la comunicación (pero no la comunidad) y la distribución (pero no la accesibilidad) eran inherentes al arte conceptual>>, en el net art, por el contrario, los conceptos de comunicación y comunidad irán de la mano, así como los de distribución y accesibilidad.”⁷

Varias de estas prácticas artísticas ya han desaparecido y otras muchas, por medio de la venta de dominios de Internet, forman parte de museos o colecciones e incluso, estas prácticas, tiene desde 1999 una gran base de datos, Artbase de Rhizome⁸.

⁵ MARTÍN PRADA, J. *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*, p.15.

⁶ *Ibid.*

⁷ *Ibid.* p.16.

⁸ RHYZOME. Nueva York: [consulta: 2016-03-15], Disponible en: <<http://rhizome.org/>>

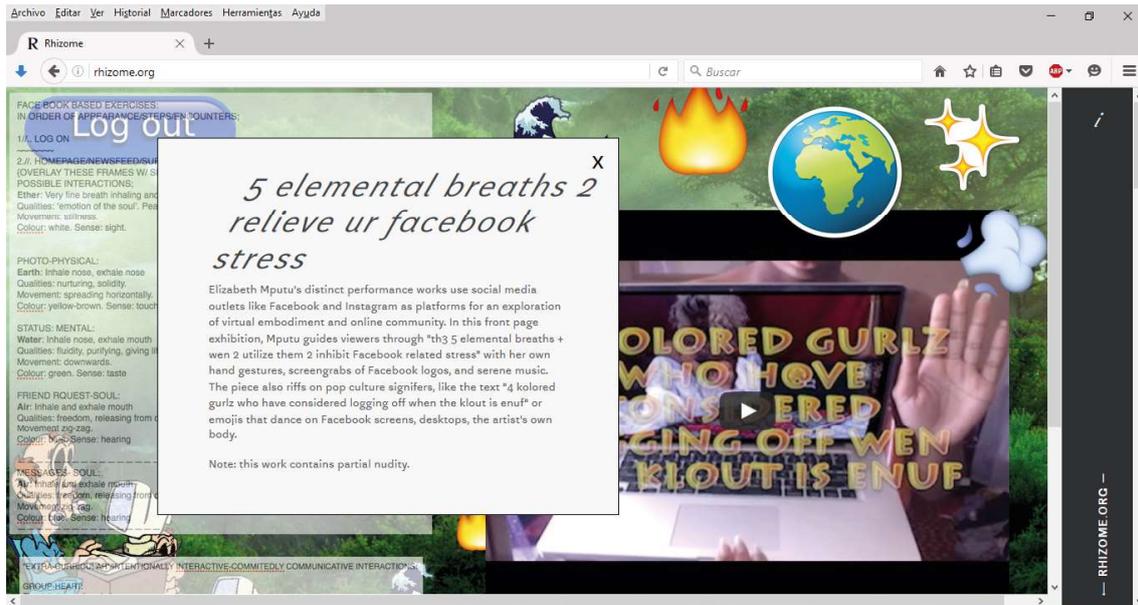


Figura 1: Imagen de la web. Rhizome

Estos conceptos de comunicación y comunidad tendrán gran fuerza en la siguiente época y prácticamente serán la base de esas nuevas redes sociales junto con la participación de los usuarios.

A partir, más o menos, del año 2003 comienza la segunda etapa o período. Ésta es conocida como la Web 2.0 o Web participativa. Los cambios más notables de la primera etapa a la segunda tienen que ver con el rol que desempeñan las empresas de internet y los consumidores. El consumidor comparte datos personales con las empresas y a cambio no paga el almacenamiento de los diferentes archivos que pueda tener en la conocida como la NUBE, es decir, el usuario de internet da datos y paga sólo por su consumo de Internet. Por otro lado, algunas empresas son las que dotan de almacenamiento a las distintas redes por medio de sus servidores externos y torres de almacenamiento, donde se almacenan los contenidos de sus usuarios y recopilan datos para su propio uso. Además, las empresas se encargan también de actualizar las aplicaciones y el sistema operativo.

“Si antes los grandes portales de Internet eran enormes fuentes de información que generaban sus equipos profesionales de desarrollo de contenidos, las empresas que prosperarán en la Web 2.0 lo que harán es servirse de la información y contenidos aportados por sus propios usuarios. Ahora todo se fundamentará en una permanente llamada a la participación y al intercambio, que continuamente evidencia que la web no es ya sino una gran base de datos generada, actualizada y expandida permanentemente por sus propios usuarios y cuyo valor principal residiría, precisamente, en las propias dinámicas de compartición e intercambio colectivo de datos que la generan. Por esta

razón, a la Web 2.0 se la suele denominar también “web participativa”⁹

En el lenguaje que gira en torno a lo digital, se conoce como la NUBE a aquel espacio, considerado inmaterial, del propio Internet en donde se pueden almacenar todo tipo de archivos. Ese espacio de almacenamiento lo dan los servidores externos y torres de almacenamiento de algunas empresas que trabajan en Internet.

“El largamente sostenido cliché que representa la rápida asignación de la condición inmaterial a aquello que es digital, y que está vinculado a su naturaleza procesual, olvida su substrato tecnológico y material para privilegiar, por así decirlo, “el software sobre el hardware”. Pero cualquiera al que se le haya estropeado el disco duro de su ordenador fácilmente podrá constatar que el “hardware importa”, y superar la confusión entre átomos y bits que ya nos anunciaba Negroponte (...) implica reexaminar esta condición inmaterial de lo digital analizando tanto las características de las unidades mínimas de información como de los elementos más pequeños de la materia. Y es entonces cuando observamos que incluso un único bit puede asociarse a parámetros del mundo real, como el flujo de variación temporal de la corriente eléctrica que circula por cables de cobre y haces de fibra óptica.”¹⁰

Debemos tener en cuenta lo que aquí nos hace ver Pau Alsina y es que aquello que es digital está formado por un hardware y el software y que la inmaterialidad del software está sustentada por el hardware que es la parte material. Para entender esto Alsina pone de ejemplo la electricidad, que es inmaterial, y pasa por cables, que son materiales.

En esta Web 2.0 es en la que se centra el trabajo. Y es en torno a 2003 cuando comienzan a surgir todo tipo de redes sociales como Fotolog (2002), Facebook (2004), YouTube (2005), Instagram (2010), entre muchas otras. Cada una de estas redes interconecta a los usuarios de su plataforma de distinta manera. De este modo, Fotolog utilizaba el fotoblogging para conectar unos usuarios con otros, Facebook utiliza las vivencias personales de cada uno de los usuarios, YouTube lo hace por medio de vídeos e Instagram por medio de fotos. Estas redes sociales dan la opción a los usuarios de valorar lo que otros usuarios han compartido y comentar aquello que les interesa además de otras funciones, como poder compartir contenido de otra persona en tu propia página.

Es natural que tras la nueva concepción del medio, varios artistas que participan de esta Web 2.0 cambien ese discurso propio de la Web 1.0, pues como bien hemos visto, la base de las dos épocas varía. La nueva esencia de la *multitud interconectada*¹¹ motiva a los artistas a crear en base a esa nueva idea de Web.

9 MARTÍN PRADA, J. *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*, p.29.

10 ALSINA, P.; HOFMAN, V. *Agencia y Materialidad en la Documentación del Arte de los Medios*. p. 62.

11 MARTÍN PRADA, J. *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*, p.47.

“Lo que de forma más apropiada podríamos calificar como <<arte>> en el contexto de la Web 2.0 es, en definitiva, lo que más nos haría creer en la multitud interconectada, en sus posibilidades para el ejercicio de esa disensión frente al mundo tal cual es y que siempre ha sido la base motivacional de todo acto artístico: se hace arte porque el mundo no nos es suficiente. Por todo ello, el arte, esa óptima forma de resistencia en el contexto del sistema-red, sería una anticipación, en el ámbito de lo poético, de lo posible que subyace aún latente en el poder constituyente de la multitud. Es decir, el mundo que la multitud interconectada podría construir en un momento de <<libertad liberada>> (frente a la libertad como mera estrategia de actuación empresarial, que, en realidad, es a la que se somete la mayor parte de la producción creativa amateur), se anticipa en el que conforman las creaciones artísticas de mayor interés, manifiestos siempre de la exigencia del pensar interpretativo, de la comunicación crítica y significativa, de una forma más creativa, consciente y sensible de habitar en la red. Propuestas artísticas a través de las que también operará, cuando menos, un conato de reconfiguración poética de las interacciones sociales protagonizadas por la multitud conectada.”¹²

Esa multitud interconectada genera y transmite contenidos continuamente. Parte de estos contenidos se extienden por la red de forma inimaginable pudiendo ser el contenido más visto de algún país en una semana o llegando incluso a otros muchos países. Este contenido de tal expansión es conocido como viral y puede llegar a ser un tema recurrente para algunos artistas pues son los propios usuarios de la red los que determinan qué hará y qué no hará viral.

Los artistas crearán distintas obras dependiendo de la época de internet en la que estén trabajando. En los años venideros, podremos ver más obras basadas en ese individualismo, esa inteligencia artificial o esa continua geolocalización que promueve la Web 3.0 en la que actualmente nos encontramos. Por el momento hablaremos de lo que ya conocemos bien que tiene, incluso en este momento, problemas de conservación. Además, muchas de estas obras plantean un problema a la hora de volver a ser reproducidas o al no poder encontrarlas en la red.

Por lo pronto, nos centraremos en la red social YouTube, donde se han dado algunas de estas prácticas, en los problemas que ellas plantean y en qué podríamos hacer nosotros como conservadores dentro de este campo.

¹² *Íbid.*

1.2. ESPECÍFICO

YouTube, la red social de vídeos.

Para comprender las prácticas artísticas que se desarrollan en o están vinculadas a YouTube, debemos tratar primero de conocer la plataforma, para entender el contexto en el que se desenvuelven.

La plataforma YouTube tiene su inicio en Internet en 2005 y es fundada por tres ex-trabajadores de Paypal, Chad Hurley, Jawed Karm y Steve Chen, en la ciudad de San Bruno, California, Estados Unidos. Estos crearon YouTube como una página de citas, donde los usuarios subían vídeos sobre ellos mismos en sus canales describiéndose, enseñando cosas que les gustaban o contando cualquier cosa de su día a día. El primer vídeo de YouTube fue subido por Jawed Karm, "Me at the Zoo"¹³. En este vídeo se puede ver claramente lo que los fundadores pretendían que fuera YouTube. Además, en la primera página principal de YouTube, que se conserva en Internet Archive, podemos ver que las búsquedas estaban focalizadas en los usuarios de esa red, no en los vídeos. Esto cambió en poco tiempo, los usuarios no sólo subían vídeos sobre ellos mismos sino que también compartían vídeos de todo tipo. Actualmente, siguen trabajando en la red social todos excepto Jawed Karm que optó por trabajar en la Universidad.

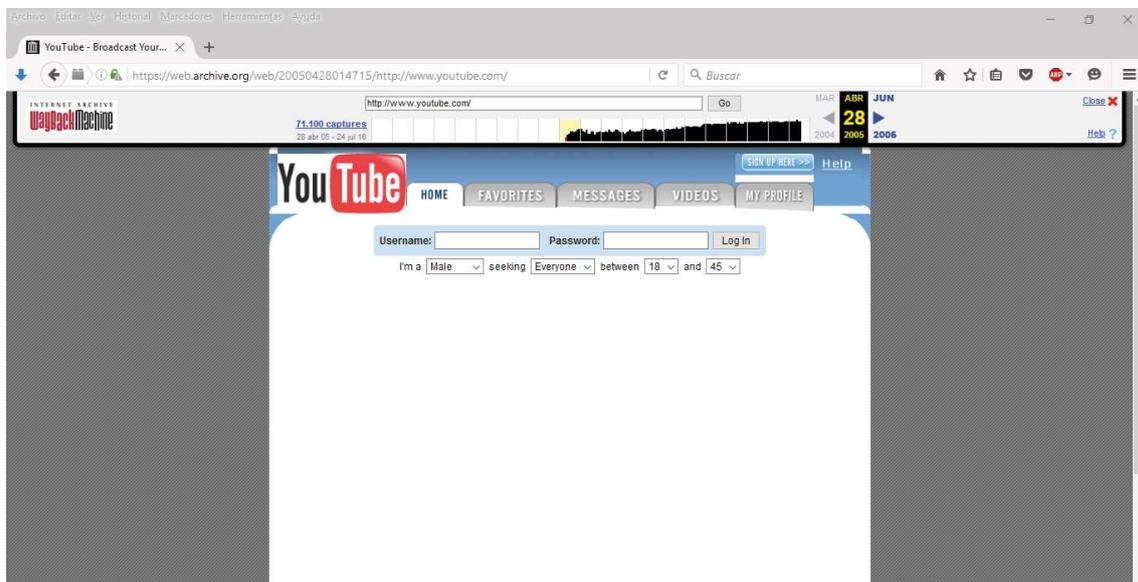


Figura 2: Primera página de inicio de YouTube

La facilidad de compartir vídeos en esta red social fomentó la diversidad de estos y, en poco tiempo, dio problemas a la empresa con los derechos de autor o Copyrights, pues ya no se trataba sólo de vídeos caseros sino que también se subían películas, series, videoclips y demás, lo que generó varios inconvenientes, fueron denunciados en varias ocasiones, dejando

¹³ Me at the zoo. En: *YouTube* [vídeo]. San Bruno (US): YouTube, 2005-04-25. [Consulta: 2016-06-05]. Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=jNQXAC9IVRw>>

a YouTube una deuda que no podía pagar. La incapacidad, por parte de la empresa, de pagar las multas por estos derechos, hizo que YouTube fuera comprada por Google en 2006, pasando a formar parte de su imperio. Éste se comprometió a borrar vídeos y canales que violaran los derechos de autor. Además, esto ayudó a los nuevos usuarios a acceder a la plataforma, ya que, a partir de una cuenta Google se obtiene directamente una cuenta en YouTube, y también se pudo compartir los vídeos en distintas redes sociales. A partir de aquí, comienza una serie de cambios en la plataforma, que la hacen más atractiva y la expande a otros muchos países.

En 2007, aparecen en YouTube los primeros Banner publicitarios en las distintas páginas de la plataforma. También, se colocaron antes de cada vídeo spots cortos publicitarios. Ambas formas distintas de publicidad que podemos ver en YouTube ayudan a su solvencia. Se añadió, también, un botón de subtítulos en los vídeos y se puede, a partir de entonces, pausar haciendo clic y añadir posteriormente anotaciones al vídeo. En junio de ese mismo año, se tradujo la plataforma a varios idiomas, entre ellos el castellano, lo que ayudó a su expansión internacional. En 2008, cambió la relación de aspecto de los vídeos de 4:3 a 16:9 acercándose así a las nuevas pantallas de visualización, tanto móviles como ordenadores o televisores. Es también a partir de 2008 cuando se comienzan a poder subir vídeos en HD (High Definition), lo que determina que los vídeos alojados antes de esa fecha solo podrán ser reproducidos en baja resolución. En 2010, YouTube agrega en los vídeos un menú desplegable que permite cambiar la calidad de los vídeos y también es posible, desde entonces, el cambio del tamaño del reproductor de los vídeos, así, es posible verlos en pantalla completa. Como podemos comprobar, YouTube se ha ido adaptando a lo largo del tiempo a los distintos cambios electrónicos que han ido surgiendo, llegando incluso en 2015 a poder visualizar vídeos en 3D y en 360° (VR) y en 2016 vídeos en calidad UHD (Ultra High Definition) 4k y 8k.

Los *YouTube Play*¹⁴ fue una colaboración de YouTube con artistas y el museo Guggenheim de Nueva York en 2010. Se hizo una exposición en el museo donde se podían ver vídeos subidos a la plataforma por parte de artistas que se habían presentado a estos premios. Además, YouTube mantiene a distintas personas que trabajan en sus canales subiendo vídeos de diversa índole, conocidos como youtubers y varios canales como el de Vevo, que pertenece a la misma, donde se publican vídeos de las propias empresas, intentando con esto, ayudar con el problema de los derechos de autor.

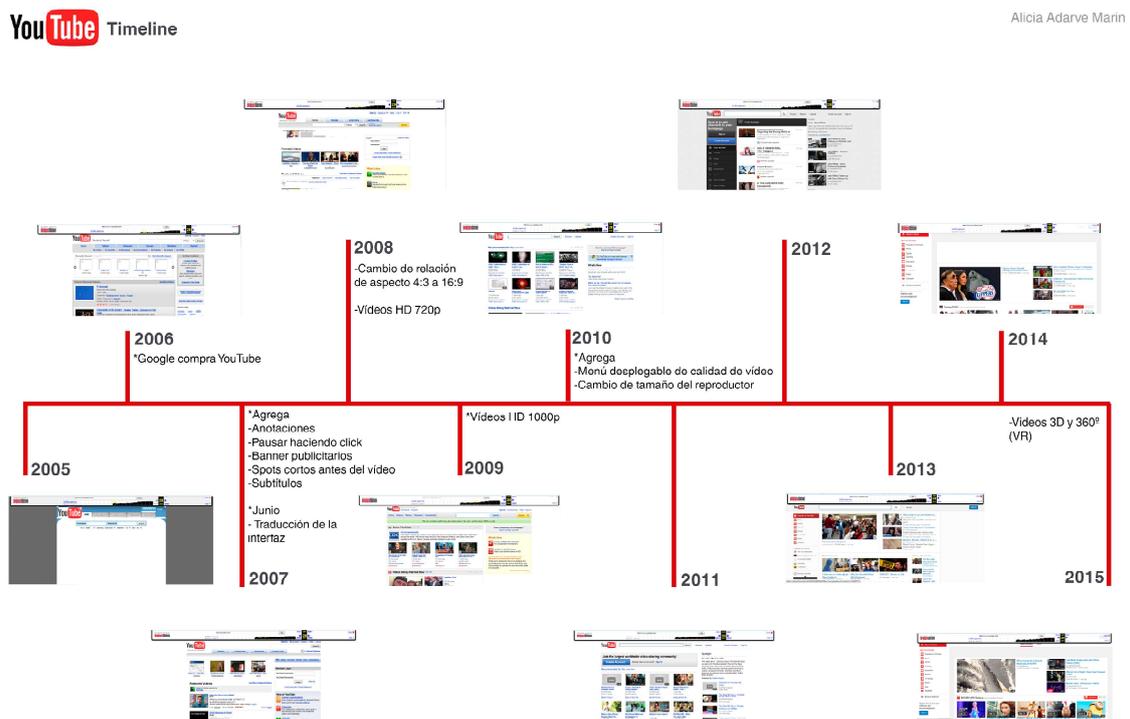
No solo eso, también se han creado muchas tenencias nuevas a partir de YouTube y muchos de los vídeos alojados en la plataforma se han vuelto virales, no solo en el país de origen sino en muchos otros, como aquel fenómeno viral del *Gangnam Style*¹⁵ cantado por Psy, artista

14 YOUTUBE. *YouTube Play* [canal]. San Bruno (US): YouTube. [Consulta: 2016-04-16], Disponible en: <<https://www.youtube.com/play>>

15 PSY - GANGNAM STYLE (...) M/V. En: *YouTube* [vídeo]. San Bruno (US): YouTube, 2012-07-15. [Consulta: 2016-06-05], Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=9bZkp7q19f0>>

coreano, que se hizo famoso a nivel mundial en un breve período de tiempo; o aquel niño que salía del dentista anestesiado y le preguntaba a su padre *Is this the real life?*¹⁶ También existe una tendencia a enseñar por medio de vídeos como hacer cosas o solucionar distintos problemas en los que puedes necesitar ayuda, vídeos que son conocidos como tutoriales.

En YouTube es posible ver ahora una gran diversidad de vídeos y documentos visuales en varias resoluciones. Se suben miles de vídeos al día y se reproducen muchos más. Es la segunda red social más utilizada y la segunda también en número de horas de uso en 2014 según los estudios de la IAB. Hoy podemos ver vídeos de YouTube en casi todas las redes sociales, incluso en Facebook, que se reproducen automáticamente. Todo ello junto con el juego que puede dar una plataforma de tal extensión y la interrelación humana que se puede encontrar en este tipo de redes sociales, hace de YouTube una comunidad participativa de interés para los artistas.



Fuente: https://web.archive.org/web/20070301000000*/https://www.youtube.com/
 Fecha: 10 de diciembre de 2015 a las 17:08

Figura 3: Línea temporal de YouTube

¹⁶ David after dentist. En: *YouTube* [vídeo]. San Bruno (US): YouTube, 2009-01-30. [Consulta: 2016-06-05], Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=txqjwrbYGrs>>

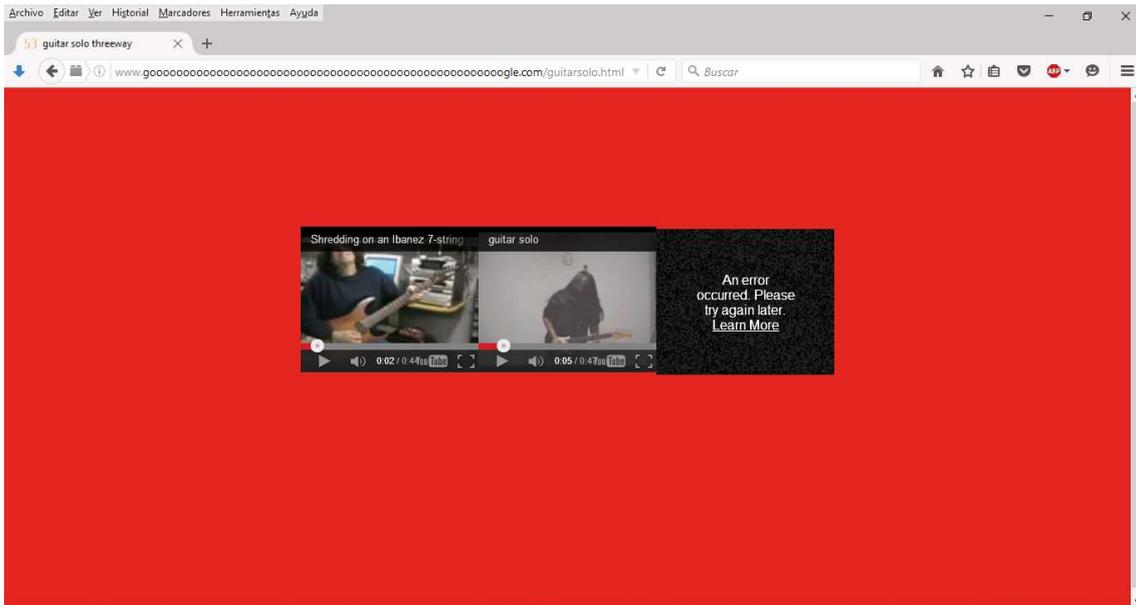


Figura 4: John Michael Boling. *Guitar solo Threeway*

“...una retícula de vídeos de YouTube de guitarristas aficionados que revela la asfixiante homogeneidad que caracteriza la dominante fantasía juvenil de llegar a ser una estrella de la música.”²⁰

Un par de años después, siguiendo el mismo contexto, aparecen obras como *YouTubeHarmony* del grupo Delaware del año 2007. Este grupo japonés crea una serie de obras videográficas en las que se puede ver varios vídeos caseros extraídos de YouTube y visualizados de cuatro en cuatro. Estos se reproducen simultáneamente. En el centro de cada vídeo encontramos un corazón blanco con la frase *LET'S MIX YouTube!* Obra donde la apropiación, la *amateurización* y la remezcla se unen y forman un nuevo vídeo en YouTube. Otras de las obras que forma parte de ese conjunto de prácticas son las de Martjin Hendriks. Este se apropia de vídeos extraídos de la plataforma donde adolescentes bailan coreografías en la calle y son remezcladas posteriormente.

“...o en esos vídeos de adolescentes y jóvenes ensayando torpe pero gozosamente diferentes coreografías de baile, en plena calle o en huecos libres del aparcamiento de un centro comercial y de los que Martjin Hendriks se apropia, extrayéndolos también de YouTube, para recombinarlos luego mediante forzadas sincronías en obras como Video as Suburban Condition (2007).”²¹

Siguiendo esa línea de obras en las que se ve claramente esa tendencia de remezcla y apropiacionismo de vídeos extraídos de YouTube, estaría Oliver Laric con su obra *50 50*²² de 2007. En esta, podemos ver combinados varios vídeos caseros de personas interpretando

²⁰ *Ibid.*

²¹ *Ibid.*

²² LARIC, O. *Oliver Laric*. Austria: [Consulta: 2016-06-09], Disponible en: <<http://oliverlaric.com/5050.htm>>

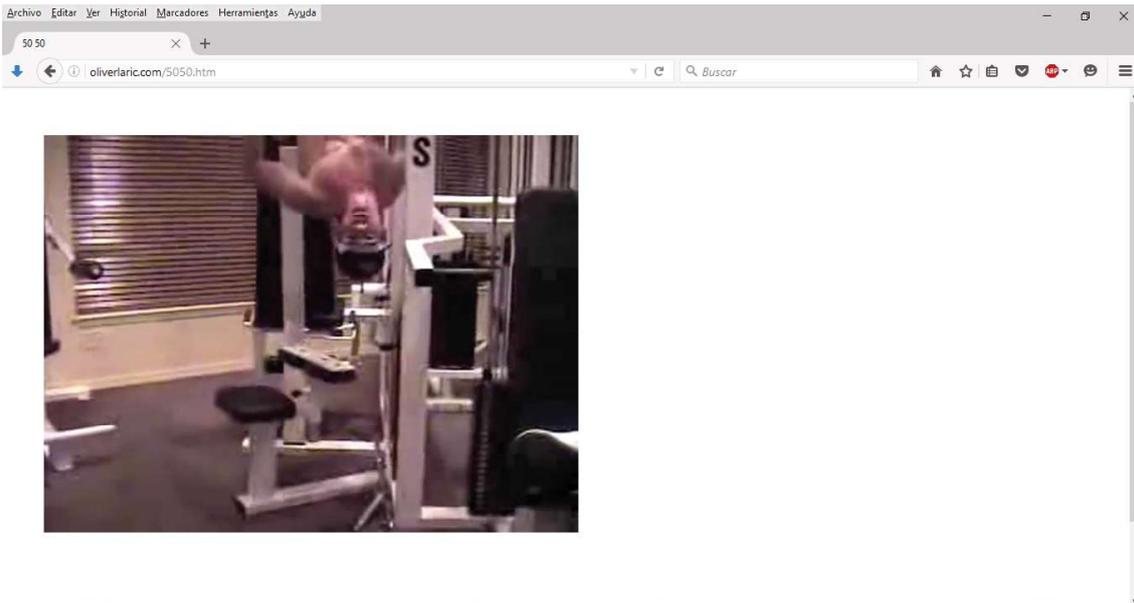


Figura 5: Oliver Laric.. 50 50.

algunas de las canciones del artista 50 Cent, creando un *karaoke colaborativo*²³. No es el único trabajo que Laric realiza de este tipo, la instalación *Versions of Under The Bridge* de 2007 “... presenta una versión instrumental de la canción homónima de Red Hot Chili Peppers que Laric recompone enteramente, nota a nota, como un collage multitudinario, a partir de fragmentos de videoclips de aficionados encontrados en las plataformas de vídeo más conocidas”²⁴. Otra obra de Laric titulada $\downarrow \uparrow$ de 2008, “...en el que crea, mediante dos pantallas yuxtapuestas, un montaje de vídeos encontrados en la red que muestran actos religiosos de bautismo por inmersión: una pantalla aparece exclusivamente el acto de zambullida del sujeto y en la otra el de su emersión, materializando así, espacialmente, esos momentos de iniciación o <<purificación>> espiritual que sus protagonistas han decidido hacer públicos en la web”²⁵. Habría que hablar, también, del trabajo algo posterior de Kutiman, *ThruYOU*²⁶ de 2009, que consiste en “...un laborioso montaje musical a partir también de decenas de vídeos de usuarios de YouTube.”²⁷. Como podemos comprobar, ambos artistas siguen una línea muy parecida, aunque no son los únicos. Natalie Bookchin, en su trabajo *Mass Ornament*²⁸ de 2009, se apropia y remezcla cientos de vídeos de YouTube “...en los que sus autores se han grabado bailando solos en sus hogares con el acompañamiento de diferentes piezas musicales. Mediante una impecable integración espacializada de fragmentos de esos vídeos, Bookchin desarrolla una coreografía colectiva perfectamente orquestada, coordinando mediante cortes y yuxtaposiciones de los vídeos los movimientos de sus protagonistas, creando la ilusión de que, en realidad, bailan al son de una banda sonora...”²⁹.

23 MARTÍN PRADA, J. *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*, p.179.

24 *Ibid.*

25 *Ibid.*, p.180.

26 KUTIMAN . *THRU YOU Kutiman mixes YouTube*. [Consulta: 2016-06-09], Disponible en: <<http://thru-you.com/#/videos/>>

27 MARTÍN PRADA, J. *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*, p.179.

28 BOOKCHIN, N. *Mas ornament*. En: *Vimeo* [vídeo], Nueva York, Vimeo LLC, 2009-07-01. [Consulta: 2016-06-09], Disponible en: < <https://vimeo.com/5403546>>

29 MARTÍN PRADA, J. *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*, p.182.

No sólo dentro del arte, sino también en el cine, este tipo de estrategia de remezcla y apropiación aparecerá en 2011 de la mano de Ridley Scott y Kevin Macdonald con el documental *Life in a Day*³⁰.

“Estas vías de investigación creativa en torno a la mezcla de materiales de vídeo amateur suscitarán también el interés de algunos sectores de la industria cinematográfica, dando lugar a obras como el documental colaborativo Life in a Day (2011), de 90 minutos de duración, producido por Ridley Scott y dirigido por Kevin Macdonald, conformado exclusivamente por una selección de fragmentos de 331 vídeos de un total de más de 80.000 que fueron subidos a YouTube por miles de Internautas con la intención de participar en este proyecto; vídeos con los que, según el propio Macdonald, se pretendía dar <<una idea de lo que era estar vivo el 24 de julio de 2010>>.”³¹

Varios grupos artísticos actuales siguen utilizando la estrategia de la remezcla de vídeos, aunque muchos de esos vídeos ya no son sólo extraídos de YouTube sino también de películas, videoclips e imágenes de videojuegos. Vídeos, de artistas o colectivos artísticos, que pueden ser encontrados tanto en YouTube como en otras plataformas de vídeo. Este tipo de arte se acerca ahora más a la música, pues se forman canciones a partir de la superposición de diversos vídeos en uno sólo. Podemos ver en ellos aquella estrategia utilizada por los artistas de los primeros años de YouTube, pero donde el vídeo es tan importante como lo que se escucha en la remezcla, llegando a considerarse obra de un *Dj*, por esa acción del remix.

“El término remix surgió en el mundo de la creación musical para describir procesos de mezcla y transformación orientados a crear versiones alternativas de una pieza musical, añadiendo o eliminando algunos de sus elementos, cambiando la ecuación original, el tempo, etc. Un término que cobrará todo su apogeo con la consolidación de la cultura deejay, con la posibilidad de emplear mezcladores electrónicos mediante los que cada elemento de la pieza puede ser modificado por separado, sustituyendo, variando o entremezclando diferentes pistas, así como las técnicas del sampling (teniendo en cuenta que <<samplear>>, en la mayor parte de las ocasiones, equivale a usar elementos de piezas de otros artistas).”³²

Otro ejemplo más actual sería el artista y productor musical Pogo con vídeos como *Alice*³³ o *Upular*³⁴, aunque el artista utiliza películas de Disney en muchos de sus vídeos. Más cerca a

30 *Life in a day*. En: *YouTube* [vídeo]. San Bruno (US): YouTube, 2011-01-21. [Consulta: 2016-06-09], Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=JaFVr_cJJIY>

31 MARTÍN PRADA, J. *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*, p.181.

32 *Ibid.* p. 176.

33 *Alice/Pogo*. En: *YouTube* [vídeo]. San Bruno (US): YouTube, 2007-07-18. [Consulta: 2016-06-11], Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=pAwR6w2TgxY>>

34 *Upular/Pogo*. En: *YouTube* [vídeo]. San Bruno (US): YouTube, 2009-12-25. [Consulta: 2016-06-11], Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=JVxe5NIABsI>>

esa apropiación de vídeos de YouTube estaría el colectivo de Barcelona Eclectic Method con alguno de sus vídeos como *Cats*³⁵ o *Baby Beats*³⁶, aunque también utilizan cortes de películas y videoclips en otros muchos. Ambos, tanto Pogo como Eclectic Method mantienen sus canales en YouTube. Este tipo de vídeos podríamos unirlos también a la descripción hecha por Martín Prada del *collage* digital.

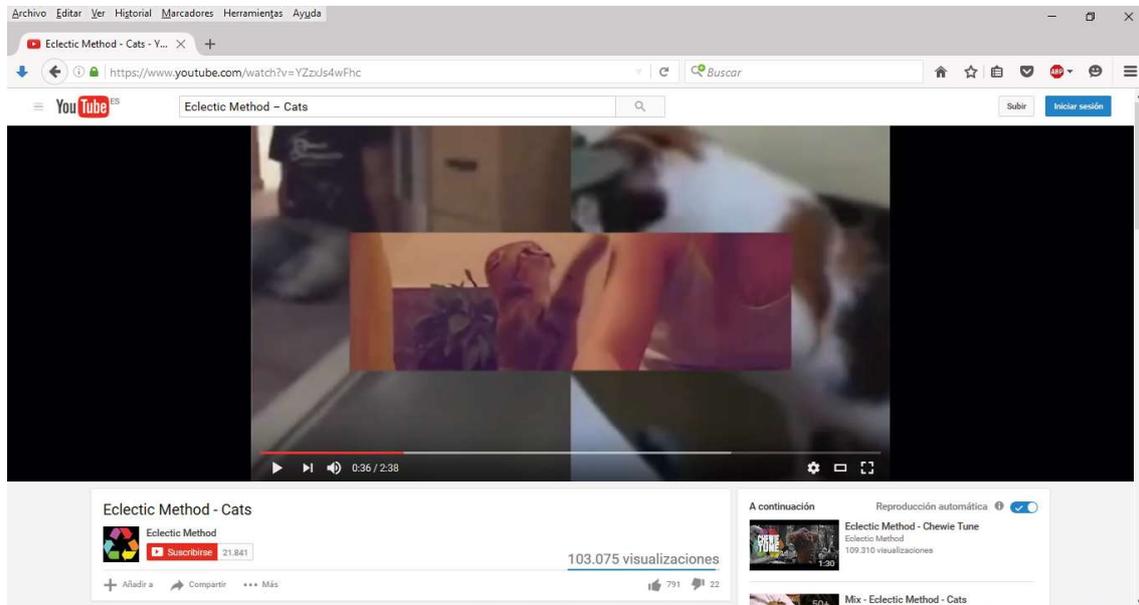


Figura 6: Eclectic Method. Cats

“El collage digital no es simplemente el resultado de una acción de <<cortar y pegar>>, en el sentido de la práctica de recontextualización de fragmentos raptados, sino que en el proceso es posible transformar los elementos que lo integran, modularlos, afectarlos en el transcurso de su incorporación. De manera que la imagen resultante será un tejido de imágenes y formas preexistentes y posteriormente manipuladas, siendo la tarea creativa cada vez más una selección de imágenes y de operaciones posibles sobre esas imágenes.”³⁷

Actualmente, muchos de los vídeos que son número uno en YouTube, a diferencia de sus primeros años como red social, son vídeos creados por la industria de la música que tienen sus propios canales, como Vevo, y consiguen, gracias a los usuarios de la propia red, que sus últimas canciones y videoclips se coloquen en los primeros números de las listas de vídeos más vistos de YouTube. Dentro de ese juego que puede dar la multitud al colocar en los primeros números de las listas de música vídeos de la plataforma y añadiendo ese apropiacionismo del que antes hablábamos, trabaja el artista Parag Kumar Mital. Mital creó *YouTube Smash Up*³⁸, una máquina que utiliza la interfaz de YouTube para extraer de ella los diez primeros vídeos

35 Eclectic Method – Cats. En: *YouTube* [vídeo]. San Bruno (US): YouTube, 2013-10-08. [Consulta: 2016-06-11], Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=YZzxJs4wFhc>>

36 Eclectic Method – Baby Beats. En: *YouTube* [vídeo]. San Bruno (US): YouTube, 2009-09-28. [Consulta: 2016-06-11], Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=7q2MgeJTNrw>>

37 MARTÍN PRADA, J. *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*, p.176.

38 MITAL, P.K. *Introduction*. [Consulta: 2016-06-17], Disponible en: <<http://pkmital.com/home/youtube-smash-up/>>

más vistos de la semana. A partir del vídeo colocado en el número uno esa semana y los nueve siguientes de la lista, el algoritmo crea un nuevo vídeo reconstruyendo este primer vídeo como un mosaico, utilizando teselas de los otros nueve vídeos. Con estos vídeos, el artista trata la percepción visual y auditiva de un fenómeno viral y pueden verse en su canal³⁹ de YouTube. Éste artista en su página web es descrito como “obsesionado con la naturaleza de la información, la representación y la atención”⁴⁰ y el tipo de práctica aquí descrita, nos puede recordar las primeras prácticas artísticas de la web 1.0.

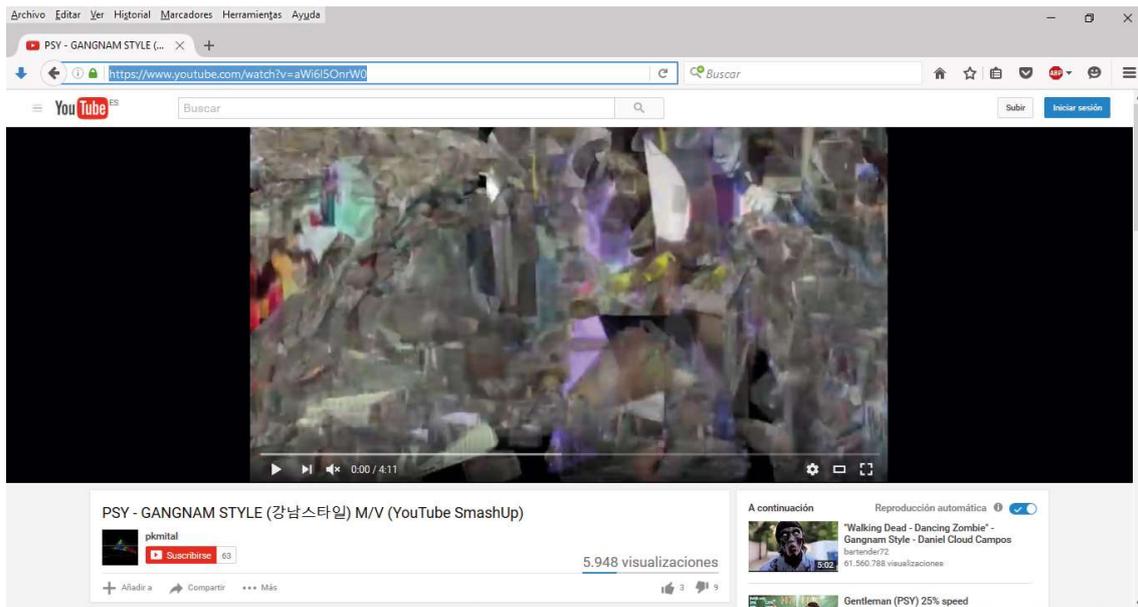


Figura 7: Parag Kumal Mital. *YouTube Smash Up*

“Al ser toda forma e imagen computable, puede ser sometida a un determinado algoritmo que la transforme en diversos grados. Se trata de la prevalencia de operaciones de apropiación y procesamiento de la imagen (retoque, aplicación de filtros, cambios de escala, corte, ensamblaje, recombinación, etc.). La apropiación se hace así procesual, los filtros y herramientas de efectos que ofrece el software de imagen, estructurado en torno a ofertas de elección de operaciones preprogramadas en un menú determinado, son acciones automatizadas de transformación, operaciones prediseñadas que pueden ser apropiadas e integradas dentro del propio proceso de creación. Así, con la expresión remix culture se señalan las formas de producción (en todos los ámbitos creativos) basadas en actos de apropiación, mezcla, fusión, modificación y derivación, cuya intensificación ha sido posible gracias a las capacidades reproductivas y transformadoras de las herramientas digitales.”⁴¹

39 YOUTUBE. *Pkmital* [canal]. San Bruno (US) [Consulta: 2016-06-17] Disponible en: <https://www.youtube.com/channel/UC3rZW7jTYxqhAk-W-R_PAlw>

40 MITAL, P.K. *Parag Kumal Mital*. [Consulta: 2016-06-17], Disponible en: <<http://pkmital.com/home/>>

41 MARTÍN PRADA, J. *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*, p.176..

Por otra parte, existe un fuerte fenómeno que surge en los inicios de la Web 2.0, el blog. “Su arranque, en torno a 1999, le debe mucho a servicios como blogger, MSN Space, AOL Journals, o LiveJournal, que hicieron posible la puesta en marcha inmediata de la bitácora personal por cualquier persona no especializada en apenas unos minutos, así como al hecho de que algunos medios en línea tradicionales, como Le Monde en Francia, por ejemplo, empezarán a finales de 2004 a promover la actividad de blogging entre sus lectores.”⁴² A partir de entonces comienza una actividad ya muy común dentro de la World Wide Web conocida como bloggear y las personas que la utilizan serán conocidas como bloggers. Estos compartirán en las distintas redes “...su voz particular, su opinión, poniendo en jaque al oligopolio de los medios profesionales de comunicación que, sin verse aún radicalmente amenazados por éstos, sí que se veían obligados a adoptar nuevas estrategias.”⁴³ Entrando en la cuestión, lo que nos puede atraer de este tipo de fenómeno tanto a nosotros como a los artistas que lo trabajan es que “...permite que la comunicación sea interpretada colectivamente, produciendo conocimiento y opinión desde el debate y el diálogo, haciendo que las noticias devengan diálogo.”⁴⁴ Existe, dentro de este tipo de fenómeno social, una variante en la que entra de pleno YouTube, conocido como *videoblog*, donde, el *bloggero* genera esa comunicación, que puede ser característica del lenguaje escrito, por medio del vídeo, estos, también son conocidos como *vlogs* y sus usuarios *vlogueros*. El caso de *Lonelygirl15*, es uno de los casos más conocidos, fue un *videoblog* ficticio creado por la compañía Creative Artists Agency de Los Angeles de forma promocional, que fue seguido por miles de personas y del que surgieron varios *spin-offs*. En él, una chica llamada Bree contaba y enseñaba cosas de su vida cotidiana, hasta que se desveló que ella era una actriz y todo era una campaña de la conocida empresa de artistas.

La tendencia a apropiarse de vídeos de YouTube para crear obra, por parte de los artistas, unido al fenómeno del *videoblog* generó distintas obras, entre ellas, *Hello World! or: How I Learned to Stop Listening and Love the Noise*⁴⁵ de Christopher Baker de 2008. Esta instalación, de la que forman parte casi cinco mil *videoblogs* extraídos de YouTube trata de meditar “...sobre la situación actual de los medios participativos, democráticos y el deseo humano fundamental de ser oído”⁴⁶, reclama el artista en la descripción del vídeo sobre la instalación en *Vimeo*. La instalación tiene una trama infinita con esos miles de vídeos proyectados al mismo tiempo sobre una pared donde miles de personas saludan o se presentan públicamente, ese *Hello World!* del título hace referencia a la acción que están realizando todas estas personas al mismo tiempo, se presentan al mundo, “a una audiencia potencialmente global”⁴⁷. La segunda parte del título trata el ruido que generan todas esas voces al unísono.

42 *Ibid.*, p.160.

43 *Ibid.*

44 *Ibid.*, p.161.

45 BAKER, C. Hello World! or: How I Learned to Stop Listening and Love The Noise. En: *Vimeo* [vídeo], Nueva York, Vimeo LLC, 2008-08-18. [Consulta: 2016-07-02], Disponible en: <<https://vimeo.com/1553583>>

46 *Ibid.*

47 MARTÍN PRADA, J. *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*, p.164.



Figura 8: Christopher Baker. *Hello World! or: How I Learned to Stop Listening and Love the Noise*

“Ese conjunto, a pesar de estar compuesto de infinitud de particularidades personales, proferidas por voces que tratan de ofrecer al mundo lo mejor de sí mismas, confesando también muchas de sus intimidades e inquietudes, se nos presenta, sin embargo, cargado de una amenazante impersonalidad. Un retrato el que nos propone Baker posiblemente no de la multitud sino más bien de su deseo y del ruido de la máquina social que conforman.”⁴⁸

En este mismo contexto de *vlog* y *apropiaciónismo* se encuentra la obra *Testament* de 2009 de Nathalie Bookchin. Por medio de una videoinstalación multicanal expone varios fragmentos de vídeos extraídos de la red que a *“...través de un cuidado proceso de edición, tratará de analizar, como aclara la propia autora, <<las expresiones contemporáneas del yo y las historias que estamos actualmente contando en la red acerca de nuestras vidas y de nuestras circunstancias>> para incidir, de esta manera en la peculiar combinación de intimidad y anonimato, de conectividad simultánea y aislamiento que caracteriza, hoy singularmente, las relaciones interpersonales”*⁴⁹

Por otra parte, y dejando todo esto un poco de lado, tendríamos que hablar de otro de esos fenómenos que aparecen en la Web 2.0 y que son tan o más vistos que muchos de

⁴⁸ *Íbid.*, p. 165.

⁴⁹ *Íbid.*

esos videoblogs; los conocidos como tutoriales. Estos tutoriales muestran a los internautas, que necesiten o sientan esa necesidad de aprender algo nuevo, las formas en que pueden hacerse o realizarse diferentes actividades, desde cómo crear una aplicación, utilizar un programa nuevo, hasta, incluso, diferentes formas de peinarse y hacerse la manicura. La diversidad de estos vídeos es tal que es ya un elemento muy recurrido por todos los internautas, tanto para explicar cómo realizar una acción como para saber cómo hacerla. Es cierto que el *videotutorial* no es la única vía, existen *blogs* en los que se escribe paso a paso cómo hacer cualquier actividad e incluso se les anexiona fotos o se basan prácticamente en ellas para describirlas, algo que podríamos definir como *fototutoriales*. Lo que es más, la Universitat Politècnica de València genera una serie de estos vídeos llamados *Polimedia* que entrarían dentro de ese fenómeno, donde profesores de la propia Universidad crean estos tutoriales. YouTube es una importante fuente de todos estos *videotutoriales*, tanto es así que el artista Andrés Galeano crea una serie de vídeos, a partir de 2013, que podríamos llamar *How to...*, que tratan este fenómeno. Estos vídeos, que están colgados en su canal⁵⁰ de YouTube y pocos duran más de 15 segundos, ironizan los tutoriales registrando por medio del vídeo cómo tocar objetos habituales del día a día valiéndose únicamente de su dedo índice en la gran mayoría de ellos. De este modo, el artista nos muestra cómo tocar un cactus en *How to touch a succulent cactus*⁵¹, cómo crear nubes en *How to create clouds*⁵², cómo encender el ordenador en *How to turn on your computer*⁵³ o cómo cruzar los dedos en *How to cross your fingers*⁵⁴.

Hasta aquí, hemos podido comprobar las estrategias que utilizan los artistas que actúan o se vinculan en cierta medida a la plataforma YouTube. De este modo, la apropiación sería la más utilizada junto a la remezcla o *remix*. La creación *amateur* por parte de los artistas de vídeos de los usuarios de la red, también es un punto clave de muchas de estas prácticas. La multitud interconectada, que en las redes es capaz de calificar el contenido continuamente, atrae con gran fuerza a los artistas. Es de destacar la obra de Andrés Galeano, pues ironiza, exagera y enfatiza esos tutoriales de sobra conocidos por todos. Estas son las obras y artistas que trabajan o han trabajado sobre esta plataforma y en las que nos basaremos para tratar los problemas que plantean y su preservación dentro de la World Wide Web.

50 YOUTUBE. Andrés Galeano [canal]. San Bruno (US). [Consulta: 2016-06-05], Disponible en: <<https://www.youtube.com/channel/UCNWH9798yHQxchKDmm0Jlrg>>

51 How to touch a succulent cactus. En: *YouTube* [vídeo]. San Bruno (US): YouTube, 2015-07-21. [Consulta: 2016-07-05], Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=_Kbd9sPR3dM>

52 How to create clouds. En: *YouTube* [vídeo]. San Bruno (US): YouTube, 2015-06-12. [Consulta: 2016-07-05], Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=RFcQDiELyMM>>

53 How to turn on your computer. En: *YouTube* [vídeo]. San Bruno (US): YouTube, 2015-08-25. [Consulta: 2016-07-05], Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=Oruuinb7TFA>>

54 How to cross your fingers. En: *YouTube* [vídeo]. San Bruno (US): YouTube, 2015-08-06. [Consulta: 2016-07-05], Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=HTTImtdY7VI>>

3. EL CONSERVADOR Y YOUTUBE

3.1. PROBLEMAS QUE PLANTEAN LA CONSERVACIÓN DEL ARTE QUE UTILIZA PLATAFORMAS DE VÍDEO ONLINE

Una vez hemos tratado las prácticas artísticas que están vinculadas con la plataforma YouTube, cabe plantearnos los problemas, a corto y largo plazo, que pueden dar a la hora de intentar volver a reproducirlas.

YouTube forma parte de una de las empresas más grandes de Internet, el imperio Google. Esa creencia, bastante mitificada, de que todo aquello que se sube a la NUBE tiene una vida infinita, es de lo que nos advierte Pau Alsina cuando nos habla del hardware y la facilidad con la que se le relega a un segundo plano por detrás del software. Y es cierto que en la materialidad del hardware es en lo que radica la expansión del software. Es decir, sin los servidores externos (hardware) ni todo el sistema material que los sostiene, ya sean cables por donde pasa la electricidad o los ordenadores unidos a estos, no existiría esa NUBE contenedora. Los servidores y el espacio de almacenamiento de estos, en este caso, los pondría YouTube para sustentar todos aquellos vídeos que se suben continuamente y sin descanso a esta red social.

“El mundo “real” es analógico y seguirá siendo analógico, pero su observación y control desde aproximadamente el siglo XX, es y será al menos durante un período impredecible de tiempo digital. En este modelo discreto de mundo sólo intervienen tres elementos: la información, representada por datos binarios; los procesos que consumen, almacenan, transforman y generan datos; y el soporte físico que permite la activación de tales procesos (normalmente se trata de un procesador digital y un complejo de dispositivos periféricos. Sólo este último, el soporte, es materia activa, necesita energía, normalmente corriente eléctrica, para funcionar: el resto de elementos, los procesos y datos, son inmateriales, intangibles e inestables.”⁵⁵



Figura 9: Planteamiento conceptual del “objeto” de conservación y restauración según Lino García Morales

⁵⁵ GARCÍA MORALES, L.; MONTERO VILAR, P. Conservación y restauración del arte digital. Un problema conceptual. En: *Conservación de Arte Contemporáneo 11ª*, p.212.

YouTube es una empresa que necesita de su solvencia, o de la solvencia en este caso de Google, para mantener esas torres de almacenamiento. El cierre de la empresa de YouTube supondría la desconexión completa de esa plataforma de vídeos, lo cual no sería la primera vez que ocurriría. El 7 de enero de 2016, pudimos ver el cierre de Fotolog, una red social basada en un blog propio al que se podía añadir una fotografía. Esto generó muchas críticas en las actuales redes sociales de todos aquellos antiguos usuarios que no podían acceder de nuevo a sus antiguas cuentas y recuperar lo que allí tenían. Esto puede pasar en cualquier red social, deja de ser viable y se cierra con todo lo que hay dentro.

Además de esto, y aun a sabiendas de que es posible que ocurra algún día, podríamos pensar que aunque estas torres de almacenamiento y servidores sean desconectados, los datos, vídeos y demás información que pudieran contener, se podrían mantener en distintos soportes como memorias externas o discos duros. Si esto fuera así, tendríamos que tener en cuenta que el material tecnológico, que puede hacer de contenedor de estos datos, tiene fecha de caducidad. El tiempo de “vida” de un objeto tecnológico es corto, además de la rapidez con la que cambia la tecnología que podría hacer que quedara obsoleto en pocos años. Esto quiere decir que para preservar los datos dentro de cada disco duro habría que traspasar los datos a otros soportes cada cierto tiempo.

También podríamos pensar que, en el caso de que la red social fuera cerrada y todos los datos fueran conservados en buen estado, la verdadera naturaleza de la red se perdería y el acceso a estos datos ya no sería totalmente libre, sino que quizás tendría un público más limitado.

Centrándonos en la actualidad de la red social, YouTube, como empresa que dirige la plataforma, puede borrar cualquier vídeo de esta, sobre todo los que violan los derechos de autor o Copyrights. Los vídeos que crea *YouTube Smash Up* de Parag Kumal Mital han sido borrados por la plataforma en diversas ocasiones, y es que, aunque combine varios vídeos, el sistema automatizado de YouTube para detectar estas infracciones es capaz de reconocer los vídeos originales.

Además, YouTube no es el único que puede borrar cosas de la plataforma, cada usuario en su canal puede borrar los vídeos subidos por él mismo. Evidentemente, muchas de las anteriores prácticas artísticas que hemos visto, sacan sus vídeos de los propios usuarios de la red y muchos de esos vídeos originales han desaparecido, como veremos en el capítulo siguiente.

Muchas de las obras que hemos tratado, extraen sus vídeos de YouTube para crear nuevos vídeos aunque es verdad que no todas estas nuevas creaciones están en la propia red social. Muchos de estos artistas comparten sus creaciones en sus propias páginas web.

La inmaterialidad del objeto artístico en Internet y el rápido cambio de la World Wide Web en pocos años hace que muchas de estas obras hoy en día no puedan ser vistas. Y es que la red evoluciona tan rápido como la tecnología lo permite.

“A lo largo de los años hemos visto que algunas de las obras históricas de los pioneros de la década de 1990, como Olia Lialina o Igor Štromajer, han padecido un acelerado proceso de envejecimiento, que no reside en la caducidad de la obra en sí misma, sino en la transformación de los plugins, herramientas y soportes que actualizamos cada día y que de pronto resultan inadecuados para visualizar correctamente unos archivos antiguos.”⁵⁶.

Muchas de las obras, que en el capítulo anterior han sido comentadas, han desaparecido de sus páginas o canales originales, e incluso dentro de esas páginas han dejado de funcionar, por lo que sólo se puede ver el esqueleto de las antiguas web donde residían los vídeos. Algunas de ellas han vuelto a ser subidas a la red con otros canales o en otras plataformas años después. Otras ni siquiera pueden volver a verse.

Lo que es más, la obra de Kutiman, *ThruYOU* de 2009, podía ser vista en una página web del propio artista, aunque ninguno de los vídeos actualmente se reproduce. Esto nos advierte de que ni siquiera las obras más recientes están libres de la obsolescencia informática.

“Consideramos que el problema de la caducidad de los soportes informáticos, mucho más que la obsolescencia programada de las herramientas, impulsada por la industria tecnológica, es una realidad que nos enfrenta a lo que podemos definir una futura extinción cultural. Si en la Piedra de Rosetta todavía podemos leer unos textos de hace más de 2000 años, esto con toda probabilidad no se repetirá con los archivos digitales. Por mucho que digan los expertos en conservación, el usuario corriente de los soportes informáticos, a menudo no consigue ni siquiera abrir los documentos almacenados en su viejo ordenador.”⁵⁷

La inmaterialidad de las plataformas y vídeos digitales no es el único problema que pueden tener estas obras. La descontextualización de los vídeos de la plataforma original de la que parten y la falta de interacción social de algunas de ellas es otro problema a tener en cuenta. Sin la plataforma, muchas de estas obras pierden el sentido original. Si la red social desapareciera o quedara inutilizada, estas obras no serían comprendidas de la misma manera, aunque es algo común que ocurre en todos los museos.

⁵⁶ BOSCO, R., CALDANA, S. Cómo se restaura una obra net.art. En: *El arte en la edad del silicio*. España: El país, 2013. [Consulta: 2016-07-13], Disponible en: <<blogs.elpais.com/arte-en-la-edad-silicio/2013/10/como-se-restaura-una-obra-de-netart.html>

⁵⁷ *Ibid.*

Algunas de las obras anteriores son instalaciones a lo que se le añadiría los problemas tecnológicos que pudiera tener la propia obra, en el hardware de esta. Entonces, los problemas encontrados en estas obras, y que en un breve período de tiempo pudieran ser vistos al intentar reproducirlas serían la inmaterialidad del software; la desaparición de vídeos de YouTube, tanto por la plataforma como los propios usuarios que deciden eliminarlos; los problemas dados por la propia tecnología del momento y la obsolescencia de esta y, finalmente, la descontextualización de las obras de la plataforma original. Por lo pronto, veremos las estrategias seguidas, por los conservadores, museos y plataformas que tratan los nuevos medios. Y es aquí donde entra el conservador que tiene “...*la obligación ética de hacer sobrevivir a la obra en tanto que es un organismo viviente*”⁵⁸

58 LLAMAS PACHECO, R. *Arte Contemporáneo y restauración o cómo investigar entre lo material, lo esencial y lo simbólico*,. p.291.

3.2. ESTRATEGIAS UTILIZADAS PARA LA CONSERVACIÓN DE ARTE DIGITAL

“Los objetos digitales pueden ser textos, bases de datos, imágenes fijas o en movimiento, grabaciones sonoras, material gráfico, programas informáticos o páginas Web, entre otros muchos formatos posibles dentro de un vasto repertorio de diversidad creciente. A menudo son efímeros, y su conservación requiere un trabajo específico en este sentido en los procesos de producción, mantenimiento y gestión”⁵⁹

Dentro de este *patrimonio digital*⁶⁰ del que nos habla la UNESCO y en especial, dentro de los objetos digitales, se encuentran las prácticas artísticas anteriormente explicadas. Las formas de conservación y restauración tradicionales no son válidas para este tipo de obras. Evidentemente, el arte creado a partir de elementos electrónicos, no puede ser restaurado al igual que un cuadro y han de utilizarse distintas estrategias de actuación en este tipo de obras. Y es que los elementos electrónicos tienen una vida mucho más corta, no solo ya por la obsolescencia programada y el hecho de que muchas de las piezas dejen de ser fabricadas, sino también por la obsolescencia del software, que aunque la máquina en sí funcione, las actualizaciones de los programas dejan de poder utilizarse en ciertos dispositivos. La variedad de las obras realizadas hoy en día hace que las estrategias utilizadas en estas obras, por parte de los conservadores y gente interesada en este tipo de patrimonio, sean estas: documentación, sustitución, emulación, migración, reinterpretación y recreación. Del mismo modo, existen otras dos estrategias utilizadas habitualmente con las obras creadas en Internet y que son puramente digitales. Estas son el almacenamiento y la recopilación del dominio y la preservación de este en una segunda web. Estas estrategias fueron estudiadas y utilizadas para preservar estas obras por el proyecto DOCAM, proyecto que puede verse en internet, y Jon Ippolito, que fue restaurador del *Solomon R. Guggenheim Museum*, quienes han sido los primeros en tratar la conservación y restauración de estas prácticas artísticas y elaborar estas estrategias.

Como estrategia, se hace llamar sustitución a la preservación de componentes originales de las prácticas artísticas, en almacenes y demás lugares, para, en el caso de faltar una parte de la obra, poder sustituir cualquiera de estos por algún componente almacenado. Esta estrategia es usualmente vista en los museos, que mantienen muchas piezas ya obsoletas en los mercados como recambios que pueden utilizar en el caso de que la obra no se vea correctamente. Es una de las estrategias que más respeta la obra original. El almacenamiento previo también podría considerarse una estrategia en sí misma, pues sólo con ello ya existe la idea de conservar la obra.

59 ORGANIZACIÓN DE LAS NACIONES UNIDAS PARA LA EDUCACIÓN, LA CIENCIA Y LA CULTURA, UNESCO. *Carta sobre la preservación del patrimonio digital*, Artículo 1.

60 *Ibid.*

La emulación es una estrategia que puede ser utilizada en algunos casos. Esta estrategia consiste en que la obra se reproduzca en otros dispositivos y los elementos obsoletos originales son cambiados por elementos más actuales. En ellos entrarían las cámaras, los televisores y todo tipo de reproductores, que varían la imagen original pero *conservan* la obra y permiten que sea vista en nuevos soportes o en los soportes de ahora. La estética original de la obra posiblemente cambie pero el concepto se mantiene.

“Con la emulación, la intención no es la de congelar el estado inicial de la obra, sino la de plantear una estrategia efectiva de conservación que mantenga a salvo sus aspectos fundamentales. Se trata (...) de una obra más conceptual que física, cuya intervención pretende mostrarla al público con un aspecto lo más parecido posible al que hubiera podido presentar en el momento inicial de creación. Esta estrategia de conservación debe ser aceptada sin otra posibilidad en ocasiones, pues de lo contrario la obra desaparecería, pero debe ser llevada a cabo con las garantías de que lo esencial en la misma será respetado, minimizando la repercusión negativa que el cambio o transformación pudiera tener sobre la apariencia, en términos de aspecto y presentación.”⁶¹



Figura 10: Jenny Holzer. *Untitled (Selections from Truisms, Inflammatory Essays, The Living Series, The Survival Series, Under a Rock, Laments, and Child Text)*. Antes de la restauración (emulación)



Figura 11: Jenny Holzer. *Untitled (Selections from Truisms, Inflammatory Essays, The Living Series, The Survival Series, Under a Rock, Laments, and Child Text)*. Después de la restauración (emulación)

Otra de las estrategias utilizadas sería la migración que consiste en la actualización del formato periódicamente, es decir, cambiar el *contenedor* original por uno más actual. Esto es muy utilizado en la preservación del contenido de cintas magnéticas aunque es posible adaptarlo a otro tipo de formatos como bases de datos. Este tipo de estrategia, al igual que la emulación, preserva el contenido pero no el medio o el objeto-contenedor original, esto conlleva ciertos inconvenientes como los cambios de apariencia y calidad, la diversidad de formatos actuales digitales en los que puede ser migrado y que este proceso debe repetirse cada cierto tiempo.

⁶¹ LLAMAS PACHECO, R. *Arte Contemporáneo y restauración o cómo investigar entre lo material, lo esencial y lo simbólico*, p.294.

“Las cintas magnéticas van degradándose con el paso de los años, por lo que es inevitable transferir los vídeos a nuevos soportes. Este proceso es necesario para conservar y asegurar su visionado futuro. En el proceso de transferencia se tendrá especial cuidado en llevar la imagen a su estado original. No es la intención del conservador ampliar la vida de las cintas u objeto-soporte, sino permitir la reproducción de la imagen, la parte intangible de nuestra obra.”⁶²



Figura 12: Nam June Paik. *TV Garden*

Siguiendo con las distintas estrategias que podemos utilizar a la hora de preservar las obras de los nuevos medios estaría la reinterpretación. Como su nombre indica consiste en reinterpretar una obra cada vez que vuelve a ser expuesta. Esta es una estrategia utilizada en muchas instalaciones adaptándolas a los distintos espacios de los museos y salas en las que va siendo expuesta la obra. Por otra parte, es muy arriesgada y puede dar problemas con los derechos de autor, se puede confundir el valor metafórico de un medio obsoleto con los medios contemporáneos y requiere reescribir un código propio de una plataforma o seguir instrucciones específicas de una instalación. El ejemplo más utilizado de una reinterpretación sería *TV Garden* de Nam June Paik. Esta obra ha sido reinterpretada en varias ocasiones, por la reexposición de la misma en otros espacios, y se han cambiado los televisores antiguos por unos más actuales, las plantas no son las mismas y la disposición de plantas y televisores también cambia y depende del lugar de exposición.

De otro modo, la estrategia de recreación consiste en rehacer una obra “idéntica” a la original. Esta pretende ser el método definitivo de conservación de estas obras, diseñado para *resistir la obsolescencia tecnológica*⁶³ y se plantea desde el punto de vista de un caso extremo en el que ninguna de las anteriores estrategias fuera ya posible.

“Es la única posibilidad real de rehacer la obra con una metodología y tecnología diseñada expresamente para resistir a la obsolescencia tecnológica y adecuada para la labor de conservación y restauración que permita contemplarla como si, supuestamente,

⁶² *Ibid.*, p.292-293.

⁶³ GARCÍA MORALES, L.; MONTERO VILAR, P. Conservación y restauración del arte digital. Un problema conceptual. En: *Conservación de Arte Contemporáneo 11ª jornada*, p.218.

hubiese sido concebida originalmente, sin necesidad de inducir a error al espectador. La recreación es una estrategia eminentemente conservativa ante el riesgo de pérdida. La restauración puede llegar demasiado tarde (cuando no sea posible aplicar estrategias de sustitución, emulación o migración): téngase en cuenta que la pérdida de la capacidad de representación simbólica no suele ser progresiva sino más bien intempestiva (ocurre en el momento más oportuno).⁶⁴

Estas cinco estrategias serían las utilizadas específicamente dentro del campo de la conservación y restauración del patrimonio digital. A estas estrategias se le uniría la documentación.

La documentación es una de las estrategias más clásicas pues no es una estrategia utilizada sólo para la preservación de obras que se encuentran en el entorno digital sino que también es utilizada en todas las especialidades de restauración. Es lo primero que se hace nada más recibir una pieza, documentarla, y es precisamente lo primero que se enseña a hacer. La documentación es clave en muchos de los procesos de restauración, tanto la previa a la intervención, y nada más recibir el objeto artístico, como la que se hace a posteriori. En este tipo de documentación son claves las fichas técnicas aunque también son utilizadas las fotografías e incluso otros medios como el vídeo, que pueden ser claves a la hora de volver a exponer una obra.

Así, las fichas técnicas son un modelo de registro y de recopilación de información que ayudan a la comprensión técnica y conceptual de las distintas formas de patrimonio. En el actual paradigma de internet existe un cierto caos de información en el que se pueden ver ciertos problemas de selección de ésta. No existe una manera más simple que la de una tabla explicativa con sus campos para clasificar cierto tipo de obras o vídeos en este caso. De este modo, la tabla se convierte en un contenedor de información para la preservación de ciertos aspectos, en los que radican los más importantes, tanto de vídeos como obras.

Bien es cierto que existen aspectos dentro del campo visual y artístico que no pueden ser más que descritos en este tipo de tablas. Si el día de mañana se pretendiera recopilar información sobre cierto tipo de prácticas artísticas de la época de Internet, estas fichas facilitarían la búsqueda de los vídeos o incluso ayudarían a dar la primera visión de la obra y su contenido tanto en YouTube como su apariencia física.

Además, en el caso de que una obra quedara fuera de la red social, la documentación de esta seguiría existiendo dando al investigador una clave informativa. Esta documentación podría ayudar a recrear la obra.

64 *Ibid.*

Existen varios modelos de fichas técnicas o formas de recopilación de información, entre ellas las de DOCAM⁶⁵, Capturing Unestable Media de V2⁶⁶, Variable Media Initiative⁶⁷, Rhizome⁶⁸ e incluso la de Christiane Berndes & Working Group Registration and Documentation⁶⁹ que da un acercamiento a la forma de documentar los distintos tipos de prácticas artísticas. Las fotos que se puedan añadir a estas fichas siempre son de ayuda.

Las dos estrategias que son propias de las obras que están enteramente relacionadas con la web son el almacenamiento y la recopilación del dominio y su salvaguarda en una segunda web interactiva. El almacenamiento, donde una web se duplica en un dispositivo u ordenador externo que mantiene la obra “intacta”. Esta manera de preservar una obra de internet tiene un gran inconveniente y es que el acceso a esta obra queda restringido al lugar donde se coloque el dispositivo, descontextualizándola, aunque suele ser una medida tomada por instituciones que han adquirido obras de internet o dominios y ocurre con casi todas aquellas obras de arte que se encuentran en los museos. En cuanto a la recopilación del dominio y la preservación de este en una segunda web es algo que se lleva haciendo un tiempo. La página de Internet Archive recopila miles de páginas y desde 2014 la Biblioteca Nacional Española hace lo mismo con los contenidos de Internet de transcendencia social y política.



Figura 13: Gary Weltz y Robert Schneider. *The sentence*. Imagen de la restauración.

Por otra parte, Gabriel Vanegas trató otro tipo de estrategia, conocida como “Botaniq, diarios de un interactor”, donde los visitantes de una exposición interactúan con ella, describiéndola, dibujándola y demás, en pequeños diarios.

El taller Botaniq hace un paralelo teórico entre la problemática de conservación que enfrentan Arte Digital, Bio-Arte, Performance, Net-Arte, entre otras variaciones de realidad intangible y la problemática que tuvieron los conquistadores de América en el siglo XVI al no poder conservar viva la maravillosa naturaleza que se encontraban, llevando a diarios personales e interpretaciones monstruosas y fantásticas de la realidad. ¿Cómo preservar el sabor y olor de una piña y mostrarla a Europa?

65 DOCAM. *Documentation and conservation of the media arts heritage*. Canada: DOCAM [Consulta: 2016-03-07], Disponible en: <<http://www.docam.ca/en.html>>

66 V2. *Institute for the unstable media*. Rotterdam [Consulta: 2015-12-05], Disponible en: <<http://v2.nl/archive/works/capturing-unstable-media>>

67 GUGGENHEIM. *The variable media initiative*. Estados Unidos: Guggenheim Museum [Consulta: 2015-05-10], Disponible en: <<https://www.guggenheim.org/conservation/the-variable-media-initiative>>

68 RHYZOME. Nueva York: [consulta: 2016-03-15], Disponible en: <<http://rhizome.org/>>

69 BERNDDES, C.; WORKING GROUP REGISTRATION AND DOCUMENTATION. *New registration suited to modern and contemporary art*.

Una forma de preservar arte es a través de nuestra propia experiencia e interacción, reinterpretándolo y capturando su espíritu, síntesis o esencia. Poder mirar la obra de arte más que en su materialidad, como un artefacto que narra historias de un recorrido único, particular e irrepetible.⁷⁰

Tras ver estas estrategias que podríamos utilizar en este campo del arte contemporáneo podríamos pensar que no respetan el original, parte importante de la restauración. En el arte contemporáneo y más en el arte de los nuevos medios la idea de autenticidad varía y depende tanto de las obras como de la intención artística.

“La idea de que la Restauración devuelve a la obra a su estado auténtico es una ingenuidad que se basa en otra anterior y más importante: la idea de que ese estado auténtico es distinto del actual y existe fuera de la imaginación del sujeto. La Restauración no se hace en aras de la Verdad, en aras de la Ciencia, en aras de la Cultura o en aras del Arte. La Restauración se hace para los usuarios de los objetos: aquellos para quienes esos objetos significan algo, aquellos para quienes esos objetos cumplen una función esencialmente simbólica o documental, pero quizá también de otros tipos. La validez de un tipo u otro de Restauración depende de cómo ellos entiendan que deben realizarse este tipo de trabajos. Esta interpretación puede variar, pero es el consenso entre los afectados (o sus representantes, o los sabedores en quien ellos confíen) lo que en última instancia determinará su validez. La Restauración objetiva es en rigor imposible, porque la Restauración se hace para los usuarios presentes o futuros de los objetos (es decir, para los sujetos) y no para los objetos mismos.”⁷¹

Las obras que sean recreadas, que quizás es la estrategia más difícil de entender en cuanto a la autenticidad se refiere, tendrán que tener un gran valor intrínseco para hacer de ellas una recreación.

Todas estas estrategias no tendrían cabida ni viabilidad si no fuera por la interacción de distintos profesionales con interés en este tipo de patrimonio. De no ser por la diversidad de especialistas y el trabajo transdisciplinar necesario para tratar estas obras, muchas de ellas no podrían ser vistas hoy en día. La necesidad de un conservador dentro de este campo se hace cada vez menos discutible tras la puesta en escena de un nuevo campo de actuación e investigación en el que, es necesaria la interacción continua con el artista. Es más, el artista y el conservador, en estos casos, deberían ir de la mano y generar la documentación de elementos utilizados, la intención del artista con la obra, las instrucciones de montaje y todo aquello que pudiera ayudar a montar, recrear, reinterpretar o mantener la obra, en el caso de que el artista

⁷⁰ BOTANIQ. *Diarios de un interactor*. México: [Consulta: 2016-07-05], Disponible en: <<http://botaniq.org/intro/sobre-botaniq/>>

⁷¹ MUÑOZ VIÑAS, S. *Teoría Contemporánea de la Restauración*, p.176.

no estuviera, para que la futura lectura de la obra fuera la más correcta posible y facilitar así la restauración a los especialistas que trabajen en ella.

“El hecho de que la conservación del arte de los nuevos medios implique a un conservador, un historiador del arte, un técnico y un artista o representante cambia toda dinámica de negocio y requiere de un especialista que pueda realizar todas estas funciones. Hay personas que son capaces de idear, iniciar e implementar los nuevos métodos de conservación dentro de sus instituciones individuales, pero no pueden sostener estos esfuerzos por si solos, y no hay un programa académico que enseñe estas nuevas habilidades a los conservadores de arte contemporáneo.(...)”

Muchas obras de arte digital y de medios variables son habilitadas en última instancia por los aportes del público. Cuando una institución colecciona piezas que dependen de las contribuciones del público o de fuentes de Internet en tiempo real, los comisarios y conservadores tienen la responsabilidad de apoyar la plataforma de interfaz y archivar sus operaciones con la obra de arte. El mantenimiento continuo de estas obras y sus tecnologías es un nuevo trabajo de los conservadores.”⁷²

72 HODIN, J.I. *Can museums collect new media art?: The need for a Paradigm shift in museum conservation*, p. 23-24.

Prácticas artísticas en YouTube y las estrategias de conservación

Como hemos visto en el apartado anterior, existen varias estrategias para la preservación de obras digitales. Estas estrategias también pueden ser usadas para las obras vinculadas a YouTube que hemos visto en el apartado dos.

La diversidad de las obras de este caso de estudio es tal que la documentación que pudiéramos generar, y las fichas técnicas, sería muy distinta y estaría adaptada a cada obra, al igual que las estrategias de preservación.

La eliminación de vídeos de la plataforma puede crear problemas a la hora de volver a reproducir ciertas prácticas artísticas como *Guitar solo Threeway*⁷³ de John Michael Boling (Figura 4). Al entrar en la página donde se encuentra la obra nos percatamos en primera instancia que todos los vídeos se reproducen directamente de YouTube, lo que es más, uno de estos tres vídeos no se reproduce. En el lugar donde debería aparecer ese vídeo se encuentra la frase “An error occurred. Please try again later. Learn more.” Esta frase, tan común en YouTube, nos advierte que ese vídeo ya no existe en la plataforma o al menos no en la dirección web en la que está enlazada. Ante este tipo de obras, las estrategias a seguir pudieran ser varias, aunque cualquiera de ellas debería ser consultada con el artista. Lo primero que deberíamos hacer es buscar el vídeo original y, en el caso de que el artista o el propietario del canal lo tuvieran, volver a subirlo a YouTube, aunque la pérdida de la interacción social que podía haber sido generada en el vídeo anteriormente sea evidente, y enlazarlo con el resto de la obra. En el caso de que no pudiera encontrarse el vídeo, quizá podría sustituirse por otro con las mismas características que

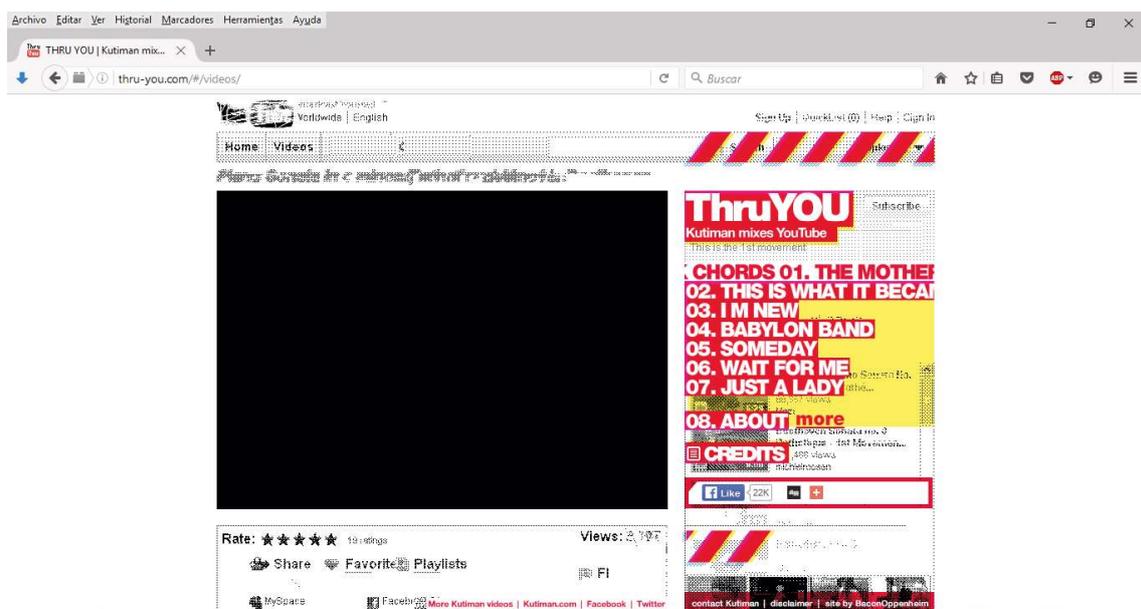


Figura 14: Kutiman . THRU YOU Kutiman mixes YouTube

⁷³ BOLING, J.M. *Guitar solo Threeway*. Estados Unidos: [Consulta: 2016-06-05], Disponible en: <<http://www.gooooooo.com/guitarsolo.html>>

se encuentre en la plataforma. Si esto no pudiera ser, el vídeo debería ser recreado y enlazado de nuevo con la página de la obra. La recreación de la obra o crear un duplicado de la página y almacenarla para que esta práctica artística sea conservada, serían estrategias utilizadas como último recurso, pues deberíamos intentar antes mantener las obras en el medio original.

Las obras del colectivo japonés Delaware, pueden ser encontradas en YouTube, subidas en un canal en 2010, a pesar de que la obra sea de 2007 y su formato coincida más con el de los años anteriores a 2008. Del mismo modo, los vídeos creados por la *YouTube Smash Up* de Parag Kumal Mital, han tenido que ser subido varias veces porque en su día fueron eliminados por YouTube al considerarse que violaban los derechos de autor. Ambas obras, han vuelto a ser subidas a la plataforma, lo que hace, como podemos advertir, que el vídeo de la obra pueda ser visto a través de la plataforma pero haya una pérdida de la interacción social que hubo en el anterior vídeo, pérdida de esas visualizaciones, “likes” o comentarios que pudiera tener, aunque podría, si fuera de especial interés, documentarse. Deberíamos tratar de activar ciertos protocolos de actuación en el caso de que la plataforma fuera cerrada y con ella todas estas obras. Protocolos como por ejemplo crear un duplicado de la página o, como en Internet Archive o lo que está haciendo actualmente la Biblioteca Nacional de España, recopilar el dominio y preservarlo en una segunda web interactiva.

También, estaría justificado preservar el dominio del canal de Andrés Galeano con todos los vídeos subidos en él. Todos estos vídeos tienen un fin artístico y en conjunto son una serie de vídeos que están vinculados y prácticamente son una sola obra.

Las obras de Oliver Laric y Martijn Hendriks se mantienen aún en sus páginas web. Como estrategia debería, quizás, duplicarse las páginas en las que las obras están expuestas, pues bien se sabe que cuando un dominio de Internet deja de ser pagado este desaparece de la red con todo su contenido. Esto, potencialmente, generará muchas pérdidas dentro del patrimonio que esté vinculado a la red.

Por otra parte, como ya hemos comentado al principio del capítulo, la obra de Kutiman, *ThruYOU* de 2009, actualmente no se reproduce en la página en la que están colocados estos vídeos, página del propio artista. En este caso, lo primero que deberíamos hacer es hablar con el artista, pues es él quien debería tener los vídeos originales, y si es así, volver a colocarlos en la página. De no ser así, habría que rehacer cada vídeo, esto sería un trabajo con el propio artista, mediante la búsqueda de los vídeos originales en YouTube y su posterior montaje. En caso de no poder realizar ninguna de las estrategias anteriores, podríamos plantear una recreación de la página o simplemente, darla por pérdida y mostrar en la página la documentación que quede de la obra.

Algunas de las obras que se han expuesto en el caso de estudio son instalaciones, como *Hello World! or: How I Learned to Stop Listening and Love the Noise*⁷⁴ de Christopher Baker de 2008 o *Testament* de 2009 de Nathalie Bookchin. En este tipo de prácticas artísticas es muy importante la documentación previa y de montaje de la obra, pues sin estos documentos, estas podrían no ser montadas de la forma correcta e inducir a error al espectador además de mostrar la obra de una forma estéticamente no correcta, en el caso, por ejemplo, de que varios videos se montaran unos encima de otros por culpa de las proyecciones. Por otra parte, en ambas obras, los vídeos proyectados están en formato digital, lo que nos obligaría a mantenerlos en contenedores de información como discos duros y utilizar cada cierto tiempo la estrategia de la migración, pasando de un soporte a otro estos vídeos. Sería necesario en estos casos, también, que no sólo existiera una copia de los vídeos sino que fueran varias ya que como sabemos la tecnología muchas veces falla y. Se podría plantear la preservación de estos documentos en la NUBE o en los distintos hardware de los que dispongamos, aunque sigue siendo un medio poco fiable de preservación de documentos, pues cualquier dispositivo puede fallar llegado el momento. En el caso de no poder acceder a estos vídeos o que hubiera una pérdida de ellos, la estrategia a utilizar podrían ser dos: la reinterpretación, pudiendo utilizar nuevos vídeos en la red que encajen con la estética buscada por los artistas en sus obras y sustituirlos por los perdidos o reducir la obra reinterpretándola en otro espacio; o de otra manera recrearla junto con todos los vídeos que falten.

Realmente, las estrategias de conservación son eso, estrategias. Estas pueden ser utilizadas de diferentes maneras. Lo más importante de ellas es, aparte de conocerlas, saber cuál es la que necesita nuestra obra a conservar o restaurar. También es importante conocer las medidas de preservación que pueden tomarse para este tipo de obras ya que no presentan las mismas condiciones a las que estamos acostumbrados en obras más clásicas. Buena parte de la creación actual, por parte de los artistas, viene unida a las nuevas tecnologías y a los nuevos medios, lo que nos obliga, como conservadores, a acercarnos a este tipo de bienes. Las estrategias que se han presentado en este capítulo vienen dadas por la necesidad de frenar la degradación y la pérdida de este tipo de obras, pues la tecnología avanza a un ritmo superior del que muchas veces somos capaces de ver. La obsolescencia de aparatos tecnológicos, la obsolescencia del software y el cambio constante en la tecnología son parte de este siglo XXI en el que vivimos y de la producción contemporánea como reflejo de esta sociedad. Aplicar estas estrategias nos ayudará a conservar parte de esas obras que reflejan la forma de vida de esta era que se desarrolla en un enclave digital.

Tras lo visto en este Trabajo Final de Máster lo primero que deberíamos recalcar es la necesidad de un conservador dentro de este campo. Es más, somos nosotros los que debemos

74 BAKER, C. *Hello World! or: How I Learned to Stop Listening and Love The Noise*. En: *Vimeo* [vídeo], Nueva York, Vimeo LLC, 2008-08-18. [consulta: 2016-07-02], Disponible en: <<https://vimeo.com/1553583>>

advertir, desde el campo de la conservación, que existe un problema de preservación de ciertas prácticas artísticas dentro del nuevo enclave digital, e intentar activar estrategias y utilizar algunos medios para cesar la pérdida que pudieran tener estas obras.

El trabajo está centrado en la red social YouTube. Esta no es la única red social de la web 2.0, tampoco es la única en la que se están desarrollando prácticas artísticas y menos podemos hablar de que sean las únicas prácticas de Internet. Lo que es más, en la primera etapa de la web, conocida como la web 1.0, se produjeron muchas prácticas artísticas que se están perdiendo por la obsolescencia del software de muchas de ellas y las actualizaciones de este que ya no soportan, además de pérdidas de dominios propios de los artistas que genera problemas en su reproducción. Por ello, dentro de estas hay importantes pérdidas, aunque las obras sean de finales del siglo XXI.

CONCLUSIONES

El estudio de un nuevo campo de investigación, por parte de los artistas, nos debería acercar a este, ya que el conservador y el artista en muchos casos, y sobre todo en arte contemporáneo, deberían ir de la mano. Y es que, las nuevas prácticas no solo llevan consigo esa tecnología, sino que también tienen una complicación añadida que es el entorno inmaterial. Hemos explicado que el software puede generar problemas en las prácticas artísticas por las actualizaciones que no puedan soportar y además, aunque estas prácticas residan en la NUBE, siempre están sujetas a un hardware que las contiene, ambos generan problemas. Pero lo importante de ellas es el entorno generado por Internet y esas redes sociales, entre las que se encuentra YouTube.

YouTube, al igual que muchas redes sociales, puede ser un entorno atrayente para las nuevas prácticas artísticas, ya que es una de las plataformas más utilizadas por los consumidores de Internet y la red social de vídeos más conocida. La extensión de esta plataforma, su fácil manejo y la posibilidad de compartir vídeos de esta en otras plataformas son parte de sus puntos fuertes.

Por otra parte, las prácticas artísticas que están vinculadas a YouTube no siguen una única tipología. Entre ellas hay obras que extraen vídeos de YouTube y con las que se crean instalaciones, páginas web en las que los vídeos están directamente enlazados con YouTube, canales en YouTube donde se suben vídeos o el remix también conocido como remezcla donde tienden a mezclar distintos vídeos de internet que siguen un patrón. Estas prácticas suelen seguir una serie de discursos artísticos como la amateurización de los vídeos, ocasionado por ese incremento de vídeos caseros en la red de los propios.

Para preservar este tipo de obras se utilizan estrategias adaptadas a este tipo de patrimonio. Por una parte, están las estrategias dirigidas a preservar obras de origen tecnológico y, a excepción de la documentación, están basadas en los hardware de las obras: la documentación, estrategia muy utilizada cualquiera de las ramas de la conservación y la restauración; la sustitución, consiste en almacenar piezas propias de ciertas obras para que, aun sufriendo la obsolescencia programada de los aparatos que tiene la obra, las piezas puedan ser sustituidas; la emulación, estrategia por la cual se sustituye un dispositivo por otro más actual; la migración, donde cintas magnéticas, discos duros y distintos contenedores de información son cambiados cada cierto tiempo para prevenir la pérdida de información; la reinterpretación, en donde las obras son cambiadas en lo que se refiere a dispositivos y en cuanto a la colocación en la sala, pero se mantiene el sentido de la obra; y, finalmente, la recreación, que consiste en recrear una obra completamente que es prácticamente "idéntica". Algunas de estas estrategias pueden generar en el restaurador ciertas dudas sobre la forma en que algunas de ellas podrían

faltar a los criterios de intervención clásicos, pero como bien sabemos en el arte contemporáneo, los criterios clásicos no siempre sirven.

Por otra parte, existen otras estrategias que se están llevando a cabo para preservar ciertas páginas o contenidos de la World Wide Web. El almacenamiento de la página original es un método utilizado por algunos museos que tienen obras de internet por haber comprado los dominios. Esta estrategia permite, en un dispositivo o aparato electrónico, preservar la obra e interactuar con ella desde el dispositivo. Otra estrategia que se utiliza es la recopilación del dominio y la preservación en una segunda web interactiva que está al cargo de una institución.

Las estrategias que podríamos seguir en las obras vinculadas a YouTube son: la migración, donde los vídeos e información necesaria sea guardada en contenedores de información que fuera migrada de soporte en soporte cada cierto tiempo; la reinterpretación en los casos que pueda restaurarse parte de la obra; la recreación de las obras o los vídeos en el caso de no poder encontrar una solución mejor; y para obras que se encuentran en la red, la duplicación de las páginas o la recopilación y preservación del dominio en la web.

GLOSARIO

Hardware: componentes físicos que forman parte de un ordenador o un sistema informático.

Práctica artística: se consideran de este modo a todas aquellas obras contemporáneas y representaciones que están basadas en la experimentación y la investigación y tratan la experiencia del público con la obra.

Net art: prácticas artísticas desarrolladas que se desarrollan a través de un software y pueden verse únicamente en Internet.

Software: todos aquellos programas y rutinas que forman parte de un sistema informático y que le permite realizar diversas tareas

Viral: adjetivo utilizado para todos aquellos contenidos de Internet que se propagan como un virus

Web art: Todas aquellas prácticas artísticas que pueden verse en un espacio online. Utilizan la red únicamente como medio de difusión o exhibición.

BIBLIOGRAFIA

ALSINA, P. *Arte, ciencia y tecnología*. Barcelona: 2007.

ALSINA, P. Desmontando el mito de la inmaterialidad del arte digital: hacia un enfoque neomaterialista de las artes. En: *Artnodes journal on art, science and technology* [En Línea]. Barcelona: Artnodes, 2014, num. 14, ISSN: 1695-5951 [Consulta: 2016-05-11] Disponible en: <<http://www.raco.cat/index.php/Artnodes/article/download/303319/392978>>

ALSINA, P.; HOFMAN, V. Agenda y materialidad en la documentación del arte de los medios. En: *Icono 14 Revista de comunicación y tecnologías emergentes* [En Línea]. España: Icono 14, 2014, vol. 12 num. 2, ISSN: 1697-8293 [Consulta: 2016-05-11] Disponible en: <<http://www.icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/705/477>>

BAIGORRI, L.; CILLERUELO, L. *Net.art. Prácticas estéticas y políticas en la red*. Madrid: Brumaria, 2004.

BERNDES, C.; WORKING GROUP REGISTRATION AND DOCUMENTATION. New registration suited to modern and contemporary art. En: *Modern art: Who cares? An interdisciplinary research project and an international symposium on the conservation of modern and contemporary art*. Amsterdam: Archetype Publications, 1999.

BOSCO, R., CALDANA, S. Cómo se restaura una obra net.art. En: *El arte en la edad del silicio*. España: El país, 2013. [Consulta: 2016-07-13], Disponible en: <<blogs.elpais.com/arte-en-la-edad-silicio/2013/10/como-se-restaura-una-obra-de-netart.html>>

CILLERUELO GUTIÉRREZ, L. Video-culturas y ciber-culturas: profanando la pantalla, nuestra mente y nuestros cuerpos. En: *Lo tecnológico en el arte, de la cultura vídeo a la cultura ciborg*. Barcelona: Virus editorial, 1997.

GALLARDO CAMACHO, J. *Análisis del fenómeno Youtube: relación con los espectadores y con los generadores de contenidos tradicionales* [tesis doctoral]. Barcelona: Universitat Autònoma de Barcelona, 2014 [Consulta: 2016-01-10] Disponible en: <http://www.portalcomunicacion.com/lecciones_det.asp?id=77>

GARCÍA MORALES, L.; MONTERO VILAR, P. Conservación y restauración del arte digital. Un problema conceptual. En: *Conservación de Arte Contemporáneo 11ª jornada* [actas]. Madrid: Museo Nacional de Arte Reina Sofía, 2010.

GÓMEZ ORTIZ, D. Jugando a reventar los vídeos más populares de YouTube. En: *Tecnoexplora* [En Línea]. Madrid: Atresmedia, 2015. [Consulta: 2016-07-02] Disponible en: <http://www.tecnoexplora.com/internet/jugando-reventar-videos-mas-populares-youtube_2015060900163>

html>

HODIN, J.I. *Can museums collect new media art?: The need for a Paradigm shift in museum conservation* [tesina fin de master]. Nueva York: Sotheby's Institute of Art–NewYork/University of Manchester, 2009 [Consulta: 2016-06-05], Disponible en: <http://cool.conservation-us.org/coolaic/sg/emg/library/pdf/hodin/hodin_2009.pdf>

LIESER, W. *Digital Art*. Königswinter: H.f.ullmann, 2009.

LLAMAS PACHECO, R. *Arte Contemporáneo y restauración o cómo investigar entre lo material, lo esencial y lo simbólico*. Madrid: Editorial Tecnos, 2014.

MARTÍN PRADA, J. *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*. Madrid: Ediciones Akal, 2012.

MORFIN GUERRERO, J.A. Documentar arte basado en software: caso de estudio de la instalación interactiva I/Eye (1993) de Bill Spinhoven Van Osteen. En: *Conservación de Arte Contemporáneo 12ª jornada* [actas]. Madrid: Museo Nacional de Arte Reina Sofía, 2011.

MUÑOZ VIÑAS, S. *Teoría contemporánea de la restauración*. Madrid: Editorial Síntesis, S.A., 2003.

ORGANIZACIÓN DE LAS NACIONES UNIDAS PARA LA EDUCACIÓN, LA CIENCIA Y LA CULTURA, UNESCO. *Carta sobre la preservación del patrimonio digital* [carta]. Francia: Éditions UNESCO, 2003 [Consulta: 2015-12-25] Disponible en: <http://portal.unesco.org/es/ev.php-URL_ID=17721&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html>

PAUL, C.; GERE, C. (eds.), *New media in white cube and beyond: curatorial models for digital art*. California: University of California Press, 2008.

PEREZ LATRE, F.J. Las nuevas redes sociales ¿moda o revolución? En: *Nuestro tiempo. Revista cultural y de cuestiones actuales de la Universidad de Navarra* [En línea]. Navarra: Universidad de Navarra, 2010, num. 660. [Consulta: 2015-12-24] Disponible en: <<http://www.unav.es/nuestrotiempo/es/temas/las-nuevas-redes-sociales-moda-o-revolucion>>

REYNOLDS, S. *Retromanía: la adicción del Pop a su propio pasado*. Buenos Aires: Caja Negra Editora, 2012.

SANJURJO REBOLLO, B. *Manual de internet y redes sociales. Una mirada legal al nuevo panorama de las Comunicaciones en la Red, con especial referencia al Periodismo Digital, Propiedad Intelectual, Protección de Datos, Negocios Audiovisuales, Ecommerce, Consumidores, Marketing online y Publicidad Digital*. Madrid: Dykinson S.L., 2015.

UNIÓN EUROPEA. *Contenidos europeos para las redes mundiales. Mecanismos de coordinación de los programas de digitalización. Los principios Lund: conclusiones de la reunión de expertos, Lund, Suecia, 4 de abril de 2001* [carta]. Lund: eEurope, 2002 [Consulta: 2015-12-27] Disponible en: <<http://cordis.europa.eu/ist/digicult/lund-principles.htm>>

PÁGINA WEB

BOTANIQ. Diarios de un interactor. México: [Consulta: 2016-07-05], Disponible en: <<http://botaniq.org/intro/sobre-botaniq/>>

DOCAM. *Documentation and conservation of the media arts heritage*. Canada: DOCAM [Consulta: 2016-03-07] Disponible en: <<http://www.docam.ca/en.html>>

HAMACA. *Media and video art distribution from spain*. España: HAMACA [Consulta 2016-01-10] Disponible en: <<http://www.hamacaonline.net/default.php>>

GUGGENHEIM. *The variable media initiative*. Estados Unidos: Guggenheim Museum [Consulta: 2015-05-10] Disponible en: <<https://www.guggenheim.org/conservation/the-variable-media-initiative>>

INTERACTIVE ADVERTISING BUREAU. *IAB Spain*. España: IAB Spain. [Consulta: 2016-04-14] Disponible en: <<http://www.iabspain.net/investigacion//>>

INTERNET ARCHIVE. San Francisco: [Consulta 2015-11-25] Disponible en: <<https://archive.org/web/>>

MITAL, P.K. *Introduction*. [Consulta: 2016-06-17], Disponible en: <<http://pkmital.com/home/youtube-smash-up/>>

MITAL, P.K. *Parag Kumal Mital*. [Consulta: 2016-06-17], Disponible en: <<http://pkmital.com/home/>>

RHYZOME. Nueva York: [consulta: 2016-03-15], Disponible en: <<http://rhizome.org/>>

UNIVERSITY OF MAINE. *Digital curation at the University of Maine*. Estados Unidos: The University of Maine [Consulta: 2016-05-30] Disponible en: <<http://digitalcuration.umaine.edu/>>

V2. *Institute for the unstable media*. Rotterdam [Consulta: 2015-12-05] Disponible en: <[>http://v2.nl/archive/works/capturing-unstable-media](http://v2.nl/archive/works/capturing-unstable-media)>

YOUTUBE. [Plataforma] San Bruno (US) [Consulta: 2016-05-31] Disponible en: <<https://www.youtube.com/>>

YOUTUBE. *Andrés Galeano* [canal]. San Bruno (US). [Consulta: 2016-06-05], Disponible en: <<https://www.youtube.com/channel/UCNWH9798yHQxchKDmm0JIrg>>

YOUTUBE. *Pkmital* [canal]. San Bruno (US) [Consulta: 2016-06-17] Disponible en: <https://www.youtube.com/channel/UC3rZW7jTYxqhAk-W-R_PAlw>

YOUTUBE. *YouTube Play* [canal]. San Bruno (US): YouTube. [Consulta: 2016-04-16], Disponible en: <<https://www.youtube.com/play>>

AUDIOVISUAL

Alice/Pogo. En: *YouTube* [vídeo]. San Bruno (US): YouTube, 2007-07-18. [Consulta: 2016-06-11], Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=pAwR6w2TgxY>>

BAKER, C. Hello World! or: How I Learned to Stop Listening and Love The Noise. En: *Vimeo* [vídeo], Nueva York, Vimeo LLC, 2008-08-18. [Consulta: 2016-07-02], Disponible en: <<https://vimeo.com/1553583>>

BOLING, J.M. *Guitar solo Threeway*. Estados Unidos: [Consulta: 2016-06-05], Disponible en: <<http://www.google.com/guitarsolo.html>>

BOOKCHIN, N. Mas ornament. En: *Vimeo* [vídeo], Nueva York, Vimeo LLC, 2009-07-01. [Consulta: 2016-06-09], Disponible en: <<https://vimeo.com/5403546>>

David after dentist. En: *YouTube* [vídeo]. San Bruno (US): YouTube, 2009-01-30. [Consulta: 2016-06-05], Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=txqiwrbyYGr>>

Eclectic Method – Baby Beats. En: *YouTube* [vídeo]. San Bruno (US): YouTube, 2009-09-28. [Consulta: 2016-06-11], Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=7q2MgeJTNrw>>

Eclectic Method – Cats. En: *YouTube* [vídeo]. San Bruno (US): YouTube, 2013-10-08. [Consulta: 2016-06-11], Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=YZzxJs4wFhc>>

Generation YouTube. En: *YouTube* [video]. San Bruno (US): YouTube, 2015-09-07. [Consulta: 2016-02-15], Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=QHInKmhv0bo>>

How to create clouds. En: *YouTube* [vídeo]. San Bruno (US): YouTube, 2015-06-12. [Consulta: 2016-07-05], Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=RFcQDiELyMM>>

How to cross your fingers. En: *YouTube* [vídeo]. San Bruno (US): YouTube, 2015-08-06. [Consulta: 2016-07-05], Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=HTTImtdY7VI>>

How to touch a succulent cactus. En: *YouTube* [vídeo]. San Bruno (US): YouTube, 2015-07-21. [Consulta: 2016-07-05], Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=_Kbd9sPR3dM>

How to turn on your computer. En: *YouTube* [vídeo]. San Bruno (US): YouTube, 2015-08-25. [Consulta: 2016-07-05], Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=Oruuinb7TFA>>

IPPOLITO, J. Wagging the Long Tail of Digital Preservation. En: *YouTube* [video]. San Bruno (US): YouTube, 2014-12-15. [Consulta: 2016-05-25], Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=1RekENbhsuw&feature=youtu.be>>

KUTIMAN . *THRU YOU Kutiman mixes YouTube*. [Consulta: 2016-06-09], Disponible en: <<http://thru-you.com/#/videos/>>

LARIC, O. Oliver Laric. Austria: [Consulta: 2016-06-09], Disponible en: <<http://oliverlaric.com/5050.htm>>

Life in a day. En: *YouTube* [vídeo]. San Bruno (US): YouTube, 2011-01-21. [Consulta: 2016-06-09], Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=JaFVr_cJJiY>

MARTIN PRADA, J. La problematización de la relación digital / material. En: *YouTube* [video]. San Bruno (US): YouTube, 2016-05-1. [Consulta: 2016-05-25], Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=9JpdrUNxUsM>>

MARTIN PRADA, J. Prácticas artísticas, microblogging y redes sociales En: *YouTube* [video]. España: YouTube, 2016-05-1. [Consulta: 2016-05-25], Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=WiAd13lgI_4>

Me at the zoo. En: *YouTube* [vídeo]. San Bruno (US): YouTube, 2005-04-25. [Consulta: 2016-06-05]. Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=jNQXAC9IVRw>>

PSY - GANGNAM STYLE (...) M/V. En: *YouTube* [vídeo]. San Bruno (US): YouTube, 2012-07-15. [Consulta: 2016-06-05], Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=9bZkp7q19f0>>

Upular/Pogo. En: *YouTube* [vídeo]. San Bruno (US): YouTube, 2009-12-25. [Consulta: 2016-06-11], Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=JVxe5NIABsl>>

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura portada: Parag Kumal Mital. PSY - GANGNAM STYLE(...) M/V (YouTube SmashUp). Fuente: YouTube [Consulta: 2016-06-05] Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=aWi6l5OnrW0>>

Figura 13: Gary Weltz y Robert Schneider. *The sentence*. Imagen de la restauración. Almacenamiento de la web. Fuente: El arte en la edad del silicio. [Consulta: 2016-07-23] Disponible en: <<http://blogs.elpais.com/arte-en-la-edad-silicio/2013/10/como-se-restaura-una-obra-de-netart.html>>

Figura 14: Kutiman . *THRU YOU Kutiman mixes YouTube*. Fuente: Página web. [Consulta: 2016-06-09] Disponible en: <<http://thru-you.com/#/videos/>>