



AusArt

ISSN: 2340-9134

ISSN: 2340-8510

javier.diez@ehu.eus

Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea
España

Fernández Valdés, Paula

La participación en la preservación de videoarte: Activismo, proliferación y archivos comunitarios

AusArt, vol. 12, núm. 1, 2024, pp. 141-151

Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea
España

DOI: <https://doi.org/10.1387/ausart.25549>

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=695876700010>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en [redalyc.org](https://www.redalyc.org)

[redalyc.org](https://www.redalyc.org)

Sistema de Información Científica Redalyc

Red de revistas científicas de Acceso Abierto diamante

Infraestructura abierta no comercial propiedad de la academia

LA PARTICIPACIÓN EN LA PRESERVACIÓN DE VIDEOARTE: ACTIVISMO, PROLIFERACIÓN Y ARCHIVOS COMUNITARIOS

Paula Fernández Valdés

Investigadora independiente

Resumen

A lo largo de su historia, el videoarte ha sido empleado habitualmente como un arma artística contra las injusticias sociales y la desigualdad. Por su carácter experimental y tecnológico, este carácter activista se ve continuamente limitado por los procesos de obsolescencia, el mayor desafío en la preservación de estas obras. El presente artículo propone un entendimiento del videoarte como un artefacto de carácter proliferativo, que permite centrar las estrategias de conservación en el acceso. En este marco de actuación, los espacios online se presentan como recursos de especial interés por su carácter accesible, que posibilita la difusión y reactivación de las reivindicaciones sociales transmitidas en las obras de video. ¿Es posible diseñar prácticas participativas efectivas en el entorno institucional? Y, simultáneamente, ¿cómo debemos transformar las colecciones y prácticas institucionales para garantizar esta horizontalidad? A través del concepto de postmuseo se realiza una propuesta en relación con las posibilidades, límites y efectos de la participación de agentes no profesionalizados en los procesos de preservación.

Palabras clave: VIDEOARTE; PRESERVACIÓN; PARTICIPACIÓN; ARCHIVOS ONLINE

PARTICIPATION IN VIDEO ART PRESERVATION: ACTIVISM, PROLIFERATION AND COMMUNITY ARCHIVES

Abstract

Throughout its history, video art has been commonly employed as an artistic weapon against social injustice and inequality. Because of its experimental and technological nature, that activist aspect is continuously faded by obsolescence, the biggest challenge in preserving these types of artworks. The present article offers an understanding of video art as a proliferative artefact, consequently focusing its conservation strategies around access. In this framework, online spaces appear as a resource of particular relevance for their accessibility, allowing for the diffusion and reactivation of the social demands of video artworks. Is it possible to design effective participative practices in institutional spaces? Simultaneously, how should we transform these institutions to allow equal participation? With the concept of post-museum in mind, a reflection is made concerning the possibilities, limits and effects of extra-institutional agents' participation in the preservation processes of video art.

Keywords: VIDEOART; PRESERVATION; PARTICIPATION; ONLINE ARCHIVING

Fernández Valdés, Paula. 2024. «La participación en la preservación de videoarte: Activismo, proliferación y archivos comunitarios». *AusArt* 12 (1): 141-151. <https://doi.org/10.1387/ausart.25549>

Desde sus inicios, el video es un arma social. El medio del video electrónico, por sus posibilidades experimentales, su naturaleza procesual y la accesibilidad de sus medios de producción fue apropiado desde su incipiente comercialización por todo tipo de colectivos artísticos con inquietudes sociales y políticas, convirtiéndose un medio de «testimonio y resistencia»¹ para todo tipo de colectivos marginalizados —mujeres, personas *queer*, personas racializadas...— que pretendían expandir sus mensajes fuera del ámbito institucional (Lovejoy 1997; Elwes 2004; Meigh-Andrews 2006). Afín a su trayectoria histórica, en las últimas décadas, el videoarte como categoría artística y su uso para el activismo y la reivindicación presenta una expansión geográfica sin límites, convirtiéndose en un fenómeno global que adapta sus narrativas a los contextos locales de los artistas (Meigh-Andrews 2006; Horsfield 2006) y que mantiene su relevancia como medio de transformación social (Fernández Valdes 2023).

En lo que se refiere a su preservación, la intencionalidad activista de los videoartistas denota un claro interés por el alcance colectivo y la interacción directa con la sociedad, por tanto, lejos de tomarse como objetos estáticos, estas obras requieren de la dispersión y la difusión: solo un arte fundamentado en los medios distribuidos puede considerarse un arte político de acción comunicativa (Price 2019). En estos casos, las estrategias tradicionales basadas en el almacenamiento no son adecuadas, y generan «colecciones de objetos discretos y aislados que, al ser separados de su contexto generativo o difusividad se vuelven pasivos, silenciosos y muertos» (Rinehart & Ippolito 2014, 75).

Desde esta perspectiva, en la que la dispersión es el centro de la obra, el videoarte² puede comprenderse como lo que Domínguez Rubio denomina un *unruly object*, un *objeto no dócil* (Domínguez Rubio 2014). Para el autor, todas las obras de arte sufren continuamente procesos de transformación y degradación que amenazan la relación entre la forma material de la obra y su intencionalidad, siendo esta relación la que define estos objetos como valiosos. En algunos objetos, tales procesos pueden estabilizarse de forma más o menos sencilla, por lo que se conocen como *dóciles*; sin embargo, otros no pueden concretarse en un ítem perenne. El videoarte es uno de ellos, sujeto de forma continuada a las transformaciones de sus dispositivos técnicos y formatos de almacenamiento y codificación por causa de la obsolescencia. Por esta razón, se considera habitualmente como un objeto frágil. La fragilidad, sin embargo, señala Domínguez Rubio (2023), es una propiedad devenida, es el ecosistema de la obsolescencia —del capitalismo y la sociedad de producción— el que convierte al videoarte en un objeto frágil y es sobre el ecosistema sobre el que debemos situar nuestras políticas de preservación, entre las que aquí se proponen dos actuaciones: la proliferación, que aumenta las probabilidades de supervivencia de los archivos audiovisuales, y la participación, que favorece la conservación de los aspectos relacionales, tangenciales e intangibles tan fundamentales en el caso del videoarte activista.

La primera estrategia, la proliferación, transforma los objetos frágiles afectando a su condición material; para ponerla en marcha, el primer paso es la comprensión de la obra de videoarte no sólo como un objeto no dócil, y por tanto variable, sino también como un artefacto. El concepto de artefacto, establecido por Walter Benjamin en relación con las obras técnicamente reproducibles, y desarrollado por otros autores contemporáneos como Sherry Irvin o Brian Castriota, describe aquellas obras cuya materialidad es independiente de su imagen. Estas obras se establecen como un sistema compuesto de una imagen llamada 'universal' o 'tipo' que se concreta en ejemplares denominados 'instancias' o 'tokens' (Irvin 2019; Castriota 2021). Esta concepción de la obra de videoarte como una red de ítems interconectados tiene consecuencias sobre el entendimiento de la autenticidad de cada parte del sistema. Habitualmente, la autenticidad se relaciona con la inmutabilidad, la autoría y/o la historicidad de una obra, sin embargo, en el caso de las obras de video, estas cuestiones apenas son aplicables, o no tienen una relevancia especial para la obra —aunque si la tengan para las múltiples capas de significado que generamos sobre ellas como elementos del patrimonio cultural—. A través de la separación de la materialidad —tokens— y la imagen de la obra —universal— la autenticidad puede transmitirse siempre que se mantengan las características esenciales de la imagen (Fernández Valdés 2023).

Esta concepción es fundamental a la hora de aplicar estrategias que generen *antifragilidad*, como la proliferación, que requiere habitualmente de otra estrategia: la migración —y más específicamente la digitalización y la transferencia de archivos— considerada como «la única posibilidad de supervivencia que tiene un medio» (García Morales 2021, 63), métodos hoy en día más que aceptados (Phillips 2010). En el caso del videoarte, preservar la experiencia artística es más relevante que mantener la integridad (Ippolito 2022) —ya sea la integridad de la materialidad histórica o de los datos— y es necesario aplicar un entendimiento relativo de la autenticidad de cada *token* (Fernández Valdés 2023), que permita la convivencia de iteraciones de diversa integridad y naturaleza (Rinehart & Ippolito, 2014).

La proliferación de ejemplares diversos es una estrategia comúnmente presente en protocolos de preservación para este tipo de obras (Phillips et al. 2013; workshop de Jonathan Farbowitz³...). En los últimos años, el establecimiento de Internet como medio de masas contemporáneo ofrece unas posibilidades sin precedentes para la proliferación de *tokens* de video a través de interesantes entornos tecnológicos como las *virtual machines*, los sistemas interplanetarios de archivos (IPFS) o la tecnología *blockchain*, recursos que permiten un almacenamiento distribuido de gestión remota y colectiva a diferentes niveles. De entre ellos, el caso de los IPFS es especialmente interesante, por ser el que ofrece un mayor grado de proliferación de archivos. Una vez subidos a la red interplanetaria, los archivos no se pueden modificar (Dumitriu et al. 2022) y permanecen disponibles siempre que uno de los nodos mantenga una copia (Balduf, Florian &

Scheuermann 2022). Pese a ser sistemas muy robustos el mayor riesgo en este caso es el agotamiento de la participación, si todos los nodos pierden el interés y abandonan el sistema, la obra desaparece (Ippolito 2022); por tanto, cuantas más personas tengan acceso a una copia o token de la obra, más se elevan sus posibilidades de supervivencia (National Library of Australia 2003; Domínguez Rubio 2020; Marçal 2023).

La participación no sólo es relevante en el caso de la proliferación y transmisión de estas manifestaciones, sino también a la hora de desarrollar el potencial social de estas obras de video, que requieren no sólo del acceso, sino de la generación de experiencias colectivas en las que intervengan agentes, conocimientos y prácticas diversos (Domínguez Rubio 2020). A través de esta participación no sólo se reactivan las ideas de las obras en el tejido social, sino que se produce una apropiación de las instituciones por parte de los ciudadanos, lo que permite establecer narrativas negociadas a través de la comunicación bidireccional, generando lo que se conoce como *posmuseos*, instituciones que, según la idea establecida por Janet Marstine (2006, 19), «buscan activamente compartir el poder con las comunidades a las que sirven», un lugar que “puede promover la comprensión social».

Sin embargo, a lo largo de la historia, la participación en los procesos de conservación se ha visto siempre fuertemente limitada. En el ámbito teórico, es habitual señalar que los profesionales debemos «participar en prácticas innovadoras y abiertas» (Laurenson, van Saaze & van de Vall 2022, 287), especialmente en el caso de obras inestables como las de videoarte, que requieren de «negociaciones y adaptaciones creativas» y son «vectores para el cambio cultural e institucional» (Domínguez Rubio 2014, 633). La colaboración interdisciplinar es habitual, sobretodo interinstitucionalmente, y se realiza en torno a la idea de horizontalidad, una forma de colaboración no jerárquica en la que los investigadores invitados y los anfitriones son tratados como partes iguales, sin que ningún grupo sea objeto de estudio por parte del otro, sino compartiendo metodologías y objetivos. (Laurenson, van Saaze & van de Vall 2022), lo que genera nuevas perspectivas y redes de conocimiento. Sin embargo, tal y como señalan numerosas voces en el ámbito teórico actual, la colaboración interinstitucional ya no es suficiente para garantizar una preservación que transmita la diversidad de los aspectos intangibles de las obras no dóciles —entre las que se encuentra el videoarte—, sino que es necesario incluir a otros agentes en estos procesos participativos para alcanzar un ideal de preservación ética, inclusiva y sostenible (Marçal 2023).

La inclusión de comunidades que no forman parte de los ecosistemas institucionales ha sido discutida anteriormente en relación con las colecciones antropológicas (Balachandran 2019), los espacios públicos (Pastor Pérez et al. 2021) o las obras performativas (Laurenson, 2022) y se destaca como necesaria por el mero hecho de ofrecer conocimientos diversos sobre la obra. Como señala Hèlia Marçal (2023, 133):

To simplify, if all knowledge and, by association, phenomena, is grounded on partial acts of observation, no perspective is more valuable than all others, truth-statements are contingent. In this sense, this article looks at conservation as a knowledge-making activity that is inherently situated, as it sees cultural heritage and its manifestations as being simultaneously made by practices and co-constituted by people, materials, technology, infrastructures, and nature.

Esta perspectiva se fundamenta en un entendimiento del patrimonio cultural como una práctica social, que se ve afectada o mediada por procesos de memoria y descarte de perspectivas, en manos de diferentes poderes que afectan no sólo a los objetos o productos culturales, sino también a las propias prácticas institucionales de exhibición y preservación; generando lo que se conoce como *discurso autorizado sobre el patrimonio* (Smith, 2006). Cuanto más agentes formen parte de estos procesos, más equilibradas y diversas serán las perspectivas presentadas, y más se acercarán a la realidad social a la que representan (Dewdney, Dibosa & Walsh 2013; Marçal 2019), siendo esto de especial relevancia en el caso del videoarte reivindicativo. En otras palabras:

the management of heritage resources needs to be guided by a more democratic perception of social values. This could also be considered a sustainable, efficient, inclusive and transformative formula in terms of identity, access to culture, socialisation and minimisation of the disintegrating effects of the neoliberal system, such as the processes of commodification, reification and exclusion of heritage (Pastor Pérez et al. 2021)

Estos valores y la necesidad de participación se han incluido en varios textos institucionales, por ejemplo en informes de la Unión Europea como el *Council conclusions on participatory governance of cultural heritage* (2014⁴), donde se destacó el «creciente reconocimiento de las prácticas transparentes, participativas e informadas y la activación de sinergias entre diferentes agentes» o el *Report towards an integrated approach to cultural heritage for Europe* (2015⁵), donde se solicita «el desarrollo de herramientas legales que posibiliten la participación de la sociedad civil» en las acciones relacionadas con el patrimonio cultural, incluyendo la preservación. Igualmente, la participación aparece reflejada en la última definición de Museo aprobada por el ICOM el 24 de agosto de 2022, en la que destacan que «con la participación de las comunidades, los museos operan y comunican ética y profesionalmente, ofreciendo experiencias variadas para la educación, el disfrute, la reflexión y el intercambio de conocimientos»⁶. Pese a que la apertura de estos procesos participativos tiene sus peligros —la mercantilización del ámbito cultural, la sustitución de las instituciones públicas por corporaciones privadas o la asociación

de la falta de participación con el desinterés—, lo que generaría nuevas escisiones entre la sociedad y su patrimonio, recentralizando el poder y consecuentemente el discurso (Alonso González, González-Álvarez & Roura-Expósito 2018), es posible encontrar ejemplos interesantes de buenas prácticas desarrollados en los últimos años que ofrecen una perspectiva sobre los beneficios asociados a las prácticas participativas.

Uno de estos procesos de preservación en los que puede implementarse de manera relativamente sencilla la participación es la documentación (Rausch et al. 2022). La documentación es uno de los procesos fundamentales que informa la toma de todo tipo de decisiones relacionadas con la exhibición y conservación de una obra, especialmente en el caso de una obra no dócil (Hummelen & Sillé 1999); permitir la participación generará un conocimiento más diverso en el que basar tales decisiones. En relación con la audiencia, el nivel y el objetivo de esta participación es variable, y va desde la creación de metadatos hasta la generación de contenido crítico no mediado por agentes institucionales. Esta participación se produce habitualmente en el espacio online, convirtiendo al museo, como exigía José Luis Brea (2002, 81), en un «sistema o constelación diseminada de dispositivos desterritorializados operando a favor... de la multiplicación exponencial de los imaginarios colectivos y las escenas de su encuentro activado en el dominio de lo público», o como decía Boris Groys (2018), en un «lugar donde las cosas ocurren».

Habitualmente conocida como *crowdsourcing*, la creación de metadatos o transcripciones a través de páginas web es uno de estos nuevos ejemplos de documentación participativa, este proceso permite generar una gran cantidad de información sencilla y en una variedad de idiomas, que después se puede implementar en los sistemas de búsquedas o para realizar estudios estadísticos. Pese a que favorece una mayor accesibilidad a los archivos, este tipo de participación es considerada 'débil', por estar fuertemente controlada por las instituciones y tener un funcionamiento casi mercantil (Dahlgren & Hansson 2022). En el caso del videoarte, un buen ejemplo de este tipo de práctica es el archivo online *Njp.ma*, donde se exhiben 175 videos de la colección del Nam June Paik Art Centre en Corea del Sur. A través de la creación de un usuario, cualquier persona puede aportar metadatos y transcripciones relacionadas con los videos que después se emplean en los directorios de búsqueda.

Más allá del *crowdsourcing*, un mayor nivel de participación se alcanzaría a través de la co-creación de información contextual o histórica sobre las obras. Esto requiere del uso de plataformas más abiertas, lo que puede suponer la exclusión de algunos colectivos que no tengan la destreza técnica suficiente, y necesita del establecimiento de una relación prolongada en el tiempo que permita generar vínculos de confianza entre las instituciones y los participantes (Dahlgren & Hansson 2022). A través de este tipo de proyectos se generan nuevas estructuras de conocimiento como en el caso de «*The cartography*», un proyecto dirigido por la Tate

Modern, la Universidad de Nottingham y la Universidad de Exeter entre 2016 y 2017 que tenía el objetivo de crear un mapa de prácticas artísticas participativas y socialmente comprometidas. El proyecto generó una página web en la que los usuarios podían insertar todo tipo de datos —audio, video, texto...— en relación con las obras, los artistas, las instituciones o los eventos estudiados, además de establecer relaciones entre ítems o debatir en torno a las contribuciones de otros usuarios; el propio aspecto y funcionamiento de la plataforma también fue negociado con los participantes (Giannachi et al. 2017).

Finalmente, en el mayor grado de participación, encontramos la creación de archivos comunitarios, una situación que se ha tildado habitualmente de utópica (Schäfer 2011) y que tiene un carácter posmoderno y descentralizado (Eveleigh 2012). La creación de este tipo de archivos por parte de comunidades en torno a su propia historia o patrimonio, sin control institucional, pone de manifiesto visiones históricas y personales ausentes en las narrativas oficiales e incluye en numerosas ocasiones testimonios orales (Liew, Goulding & Nichol 2022). En estos casos, la participación se extiende no sólo a la documentación de los elementos patrimoniales en cuestión o el diseño del archivo, sino también al comisariado de exhibiciones y las decisiones relativas a la gestión del propio archivo (Huvila, Johnston & Roued-Cunliffe 2022). Un ejemplo aproximado a esta noción es el London community video archive, un archivo mediado por la Universidad Goldsmiths de Londres especializado en el archivo, preservación y difusión de video comunitario activista de los años 1970-80. Cualquier persona puede participar aportando su propia documentación y testimonios orales relacionados con el momento y contexto del archivo, además de reutilizar los videos —disponibles online— que se encuentran bajo una licencia de uso abierto. Fuera del ámbito occidental existen también casos muy significativos de este tipo de prácticas no institucionales, en general creados y gestionados por artistas, como es el caso de Asia art archive, Videoage o Video bureau, todos ellos archivos con una larga trayectoria dedicados a la preservación, difusión y promoción del videoarte que llevan a cabo programas de carácter educativo y conversacional.

Pese a que estos archivos están compuestos en su mayoría por profesionales relacionados con un ecosistema típicamente institucional —comisarios, críticos, historiadores...— centran sus prácticas en los intereses y necesidades de comunidades concretas, permitiendo la creación colectiva de conocimientos. La clave para este modelo de archivos participativos está en la sostenibilidad de su participación, en generar modelos de interacción intergeneracionales, ofrecer nuevos modos de custodia de las obras —por ejemplo, a través de la digitalización de las obras y su devolución a los cesionarios— y garantizar la producción y publicación de testimonios de diversa procedencia (Zavala et al. 2017).

En definitiva, para aplicar estas estrategias de dispersión, que son clave para la superación de la fragilidad relativa y ecosistémica del videoarte, es

necesario que las instituciones cedan el control. El control sobre la materia —a través de la proliferación y el entendimiento relativo de la autenticidad— y el control sobre el relato —permitiendo participar a las comunidades que aparecen representadas en el videoarte activista en la narración de sus propias historias—. Así, podremos favorecer un entendimiento más amplio y personal de este tipo de obras y consecuentemente provocar la reflexión crítica que perseguían los artistas, conservando en definitiva el espíritu social de este tipo de prácticas.

Referencias bibliográficas

- Alonso González, Pablo, David González-Álvarez & Joan Roura-Expósito. 2018. «ParticiPat: Exploring the impact of participatory governance in the heritage field». *Polar* 41(2): 306-318. <https://doi.org/10.1111/plar.12263>
- Balachandran, Sanchita & Kelly Mchugh. 2019. «Respectful and responsible stewardship: Maintaining and renewing the cultural relevance of museum collections». En *Preventative conservation: Collection storage*, Lisa Elkin & Christopher A. Norris, editors, 3-25. Washington DC: George Washington University
- Brea Cobo, José Luis. 2002. *La era postmedia: Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*. Salamanca: Consorcio Salamanca
- Castriota, Brian. 2021. «Variants of concern: Authenticity, conservation, and the type-token distinction». *Studies in Conservation* 67(1-2): 72-83. <https://doi.org/10.1080/00393630.2021.1974237>
- Dahlgren, Anna Näslund & Karin Hansson. 2022. «Crowdsourcing cultural heritage as democratic practice». *Participatory practices in art and cultural heritage: Learning through and from collaboration*, edited by Per Hetland, Palmyre Pierroux & Line Esborg, 39-48. Cham, Switzerland: Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-031-05694-9_4
- Dewdney, Andrew, David Dibosa & Victoria Walsh. 2013. *Post critical museology: Theory and practice in the art museum*. London: Routledge
- Domínguez Rubio, Fernando. 2014. «Preserving the unpreservable: Docile and unruly objects at MoMA». *Theory and Society* 43(6): 617-645. <https://doi.org/10.1007/s11186-014-9233-4>
- Domínguez Rubio, Fernando. 2020. *Still life: Ecologies of the modern imagination in the art museum*. Chicago: University of Chicago
- Domínguez Rubio, Fernando. 2023. «Pensar desde la fragilidad [Thinking from fragility]». *Diseña* 23. <https://doi.org/10.7764/disen.23.Article.2>
- Dumitriu, Anna, Alex May, Athanasios Velios, Zoi Sakki, Veroniki Korakidou, Hélia Marçal & Georgios Panagiaris. 2022. «Unruly objects: NFTs, blockchain technologies and bio-conservation». *Technoetic Arts* 19(3): 383-397. https://doi.org/10.1386/tear_00076_1

- Elwes, Catherine. 2005. *Video art, a guided tour*. With a foreword by Shirin Neshat. London: I.B. Tauris
- Eveleigh, Alexandra. 2012. «Welcoming the world: An exploration of participatory archives». Paper at the International Council on Archives Brisbane, August. <http://ica2012.ica.org/files/pdf/Full%20papers%20upload/ica12Final00128.pdf>
- Fernández Valdés, Paula. 2023. «Pasado, presente y futuro del videoarte en España: Nuevas estrategias de preservación para su difusión en red». Tesis doctoral, Universitat Politècnica de València. <https://doi.org/10.4995/Thesis/10251/200467>
- García Morales, Lino. 2021. *Teoría de la conservación evolutiva: Basada en ejemplos*. Norderstedt, Germany: Books on Demand
- Giannachi, Gabriella, Rebecca Sinkler, Steve Benford, Tony Glover, Helena Hunter, Valentina Ravaglia, Acatia Finbow, Emily Pringle & Laura Carletti. 2017. «The cartography project: Documenting participatory practices in museums and art galleries». DCH2017 Digital Cultural Heritage International Conference Berlin. https://www.tate.org.uk/documents/1304/dch2017_cartography_project.pdf
- Groys, Boris. 2018. «Entering the flow: Museum between archive and Gesamtkunstwerk». En *The future of museums*, edited by Gerald Bast, Elias G. Carayannis & David F.J. Campbell, 67-79. Cham, Switzerland: Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-319-93955-1_8
- Horsfield, Kate. 2006. «Busting the tube: A brief history of video art". En *Feedback: The video data bank catalog of video art and artist interviews*, edited by Kate Horsfield and Lucas Hilderbrand, 7-16. Philadelphia PA: Temple University
- Hummelen, IJsbrand M.C. & Dionne Sillé, eds. (1999) 2005. *Modern art- who cares? An interdisciplinary research project and an international symposium on the conservation of modern and contemporary art*. Text editor, Marjan Zijlmans. London: Archetype
- Huvila, Isto, Jamie Johnston & Henriette Roued-Cunliffe. 2022. «LAMs and the participatory turn». En *Libraries, archives, and museums in transition: Changes, challenges, and convergence in a Scandinavian perspective*, edited by Casper Hvenegaard Rasmussen, Kerstin Rydbeck & Hakon Larsen, 158-172. London: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003188834-15>
- Ippolito, Jon. 2022 «Crypto-preservation and the ghost of Andy Warhol». *Arts* 11(2): 47. <https://doi.org/10.3390/arts11020047>
- Irvin, Sherry. 2019. «Authenticity, misunderstanding, and institutional responsibility in contemporary art". *The British Journal of Aesthetics* 59(3): 273-88. <https://doi.org/10.1093/aesthj/ayz007>
- Laurenson, Pip, Vivian van Saaze & Renée van de Vall. 2022. «Bridging the gaps between theory and practice through cross-institutional collaboration in the conservation of contemporary art». En *Engaged humanities: Rethinking art, culture, and public life*, edited by Aagje Swinnen, Amanda

- Kluvelde & Renée van de Vall, 271-304. Amsterdam: Amsterdam University <https://doi.org/10.2307/j.ctv2rcnqpt.14>
- Laurenson, Pip. 2022. «Introduction: Tony Conrad, ten years alive on the infinite plain». *Tate.org*. <https://www.tate.org.uk/research/reshaping-the-collectible/introduction-tony-conrad-ten-years-alive-on-the-infinite-plain>
- Balduf, Leonhard, Martin Florian & Björn Scheuermann. 2022. «Dude, where's my NFT: Distributed infrastructures for digital art». En *Proceedings of the 3rd International Workshop on Distributed Infrastructure for the Common Good DICG '22*, edited by Kaiwen Zhang, 1-6. New York: Association for Computing Machinery, 2022. <https://doi.org/10.1145/3565383.3566106>
- Liew, Chern Li, Anne Goulding & Max Nichol. 2022. «From shoeboxes to shared spaces: Participatory cultural heritage via digital platforms». *Information, Communication & Society* 25(9): 1293-1310. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2020.1851391>
- Lovejoy, Margot. 1997. *Postmodern currents: Art and artists in the age of electronic media*. Upper Saddle River NJ: Prentice Hall
- Marçal, Hélia. 2019. «Public engagement towards sustainable heritage preservation». *Protection of Cultural Heritage* 8: 185-210. <https://doi.org/10.35784/odk.1084>
- Marçal, Hélia. 2023. «Entangled ethics: Heritage conservation, transmission and participation». En *From conservation to conversation: Rethinking collection care*, edited by Farideh Fekrsanati & Gabriel Schimmeroth. Hamburg: Museum am Rothenbaum Kulturen und Künste
- Marstine, Janet. 2006. *New museum theory and practice: An introduction*. Hoboken: John Wiley & Sons
- Meigh-Andrews, Chris. 2006. *A history of video art: The development of form and function*. Oxford: Berg
- National Library of Australia. 2003. *Guidelines for the preservation of digital heritage*. Paris: Unesco. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf00000130071>
- Pastor Pérez, Ana, David Barreiro Martínez, Eva Parga-Dans & Pablo Alonso González. 2021. «Democratising heritage values: A methodological review». *Sustainability* 13(22): 12492. <https://doi.org/10.3390/su132212492>
- Phillips, Joanna. 2010. «Shifting equipment significance in Time-based media art». Electronic Media Group Session, AIC 36th Annual Meeting Milwaukee, WI, May 11-14, http://resources.culturalheritage.org/wp-content/uploads/sites/15/2016/07/Vol-1_2010_Ch-6_Phillips.pdf
- Phillips, Megan, Jefferson Bailey, Andrea Goethals & Trevor Owens. 2013. «The NDSA levels of digital preservation: explanation and uses». Archiving Conference 10, 216-222. <https://doi.org/10.2352/issn.2168-3204.2013.10.1.art00047>
- Price, Seth. 2019. «Dispersion». En *The art happens here: Net art anthology*, edited by Aria Dean, Dragan Espenschied & Michael J. Connor. New York: Rhyzome

- Rausch, Christoph, Ruth Benschop, Emilie Sitzia & Vivian van Saaze, eds. 2022. *Participatory practices in art and cultural heritage: Learning through and from collaboration*. Cham, Switzerland: Springer
- Rinehart, Richard & Jon Ippolito. 2014. *Re-collection: Art, new media, and social memory*. Cambridge MA: MIT
- Schäfer, Mirko Tobias. 2011. *Bastard culture! How user participation transforms cultural production*. Amsterdam: Amsterdam University
- Smith, Laurajane. 2006. *Uses of heritage*. London: Routledge
- Zavala, Jimmy; Alda Allina Migoni, Michelle Caswell, Noah Geraci & Marika Cifor. 2017. «A process where we're all at the table': Community archives challenging dominant modes of archival practice». *Archives & Manuscripts* 45(3): 202-215. <https://doi.org/10.1080/01576895.2017.1377088>

Notas

1. «Democracies?», reseña de Lina Kavaliunas & Simon Wu sobre los videos «*Political advertisement X: 1952–2020*» de Antoni Muntadas & Marshall Reese, «*Reserved*» de Bani Abidi y «*Democracies*» de Artur Żmijewski (MOMA, 19–31 enero 2021). <https://www.moma.org/magazine/articles/492>
2. Nótese que nos referimos en este caso concreto a un tipo de videoarte independiente de cualquier expansión material significativa, mayoritariamente lo que se conoce como video monocanal, aunque el concepto de *objeto no dócil* puede aplicarse a otras prácticas videoartísticas como la video-instalación o la video-performance.
3. «Basic file anatomy and preservation, Parts I & II» Speaker, Jonathan Farbowitz. Resources produced for «Workshop 4: *Conservation of video art*» (summer 2021, online, hosted by MoMA). <https://www.mediaconservation.io/video>
4. Unión Europea. Consejo de la Unión Europea. *Council conclusions on participatory governance of cultural heritage*. 2014/C 463/01. Publicada el 13 de diciembre de 2014. <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=OJ:C:2014:463:FULL&from=FR>
5. Report-A8-0207/2015. *Towards an integrated approach to cultural heritage for Europe*. European Parliament, Committee on Culture and Education, rapporteur: Mircea Diaconu, 24.6.2015- (2014/2149(INI)). https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/A-8-2015-0207_EN.html
6. ICOM, definición de museo: <https://icom.museum/es/recursos/normas-y-directrices/definicion-del-museo/>

(Artículo recibido: 25/11/2023; aceptado: 12/01/2024)