

# “¡Hagamos maratones!” ¿Para qué impulsar la reutilización de archivos audiovisuales?

“Let’s Marathon!”  
Why to motivate the re-use of audiovisual archives?

*Mariana Salgado<sup>1</sup>*

## Resumen

El argumento propuesto en este artículo es que los archivistas, diseñadores de interacción y especialistas en medios de comunicación necesitan adoptar nuevas prácticas, como la organización de hackatones o maratones, para facilitar la reutilización creativa de material de archivo. Por medio de esas actividades, podrían respaldar el alcance a las comunidades locales y comprender las sutilezas de reutilizar contenido para contextualizar los registros de los archivos. Para respaldar esta afirmación, expongo un estudio de caso en el que escritores y realizadores de video de distintas partes del mundo aúnan fuerzas para reutilizar material de archivo audiovisual en Helsinki, Finlandia.

**Palabras claves:** diseño de interacción; archivos audiovisuales; inmigración; remix.

## Abstract

This article presents the argument that archivists and media scholars need to take on new practices to facilitate the co-creative re-use of archival material as hackathons or marathons. These events, as cultural interventions, reach out to local communities and promote collaboration. Also, they give means for archives to understand the nuances of re-using archival content to contextualize their records. In order to sustain this claim, one case study is presented in which a group of international writers and video makers join forces to re-use audiovisual archive material in Helsinki, Finland. The discussion focuses on issues pertaining to the facilitation of creative re-use as a means for integration, the development of media literacy in relation to archival material and in collaborative processes, and the challenges in the practice of legally reusing archival material.

**Key-words:** interaction design; audiovisual archives; immigration; remix.

ISSN: 2316-7963

---

<sup>1</sup> Doutora, Aalto University (mariana.salgado@iki.fi)

## 1. Introducción

El discurso académico sobre medios referido a los archivos audiovisuales se centra en el análisis profundo de algunas colecciones, en sus políticas de publicación (Kelibach, 2011) y en la necesidad de enriquecer y contextualizar esas publicaciones (Treleani y Mousou, 2012; de Neef, 2012). Los especialistas en medios también han destacado que precisamente aquello que no está en los archivos puede ser fuente de significado (Robertson, 2011; Mustata, 2012). En este artículo, sostengo que, en la práctica de archivo, debe ofrecer posibilidades a diferentes comunidades para que reutilicen los archivos creativamente. Por lo tanto, archivistas y especialistas en medios podrían mejorar las prácticas mediáticas y liderar estrategias futuras para así preservar y desarrollar los archivos y las prácticas asociadas.

Los archivos de material audiovisual han comenzado a explorar distintas estrategias para incentivar la participación de los usuarios. En algunos casos, archivistas e instituciones a cargo de archivos forman parte —ya sea con contribuciones o con la puesta en marcha— de proyectos participativos. Tal es el caso del Waisda?, un proyecto realizado por iniciativa del Instituto Holandés de Imagen y Sonido, una entidad de archivo cultural y museo. El Waisda? es un juego a través del cual se motiva a los usuarios a introducir metadatos en la colección del archivo (Oomen y Arroyo, 2011). Aun así, los proyectos de ese estilo son poco frecuentes y no forman parte de las actividades principales de las instituciones a cargo de archivos audiovisuales. A pesar de que muchos archivos apoyan las prácticas de archivado participativo, tales prácticas no se llevan a cabo masivamente. Facilitar la reutilización creativa de material de archivo es un proyecto participativo que tiene el potencial de enriquecer las prácticas existentes, en especial para aquellos archivos que quieran ampliar su presencia en Internet.

En la actualidad, los archivos virtuales y los portales de Internet están produciendo un cambio en la relación entre quienes se ocupan de conservar el patrimonio audiovisual y quienes lo usan, lo que genera que se cuestione el rol del archivista como experto principal en cuanto a los conocimientos que representa una colección (Noodegraaf, 2011). En este artículo, me enfoco en los conocimientos que se crean al reutilizar material de archivo creativamente. Esos conocimientos no están relacionados con la manera en la que el archivista o el historiador encuentra y clasifica material, sino con la manera en la que realizadores de video entusiastas encuentran y usan el material audiovisual para sus creaciones. Tal enfoque provoca el surgimiento de nuevas estrategias para la contextualización de los archivos audiovisuales y los hace pertinentes para la sociedad actual.

Hoy en día, la mayoría de los realizadores entusiastas con los que trabajé producen sus obras usando material de video creado por ellos mismos o por sus equipos. De ese modo, sin embargo, los archivos pierden la oportunidad de colaborar con ellos y así enriquecer sus colecciones. Al facilitar la reutilización legal de sus colecciones, los propios archivos respaldan una práctica creativa de la cual se podrían beneficiar. Los archivistas y los especialistas en medios podrían influenciar las prácticas de remix —o remezcla— actuales adoptándolas y abriendo espacios de colaboración para la creación y difusión de obras derivadas.

Los espacios colaborativos podrían incluir a los llamados hackatones, maratones o hacks culturales. Los formatos de ese tipo cobran impulso ahora reuniendo personas que provienen de distintos contextos por un período de tiempo corto e intenso para crear diferentes resultados, como prototipos o conceptos para diseños de nuevos productos o servicios. Mientras que la mayoría de las hackatones se enfocan en el desarrollo de software —área de donde proviene el término—, algunos desarrollan conceptos o ideas preliminares en el marco de algún otro campo en particular. Esos encuentros informales duran entre un día y una semana y dan lugar a que se generen vínculos duraderos entre los participantes gracias al ethos colaborativo predominante. Existen muchos tipos de hackatones; algunos se enfocan en la tecnología y otros en algún tema en particular. Lo que tienen en común es que apuntan a la obtención de resultados, buscan la inclusión y valoran el aprendizaje y el error (Briscoe y Mulligan, 2014).

En el presente artículo, se analiza el caso de la Maratón de Videopoesía (Video Poetry Marathon – VPM), que se centró en un tema en particular: la reutilización de material de archivo audiovisual mediante la creación de videopoemas —videos cortos creados, sobre todo, para ilustrar un poema—, una forma de arte audiovisual que mezcla texto, música, sonido e imagen. Según la clasificación propuesta por Briscoe y Mulligan (2014), la VPM podría catalogarse también como de orientación social, ya que su objetivo era echar luz sobre cuestiones de interés social como son la reutilización legal de material de archivo audiovisual y la contextualización intercultural de material de archivo en general.

En este artículo se intenta dar respuesta a las siguientes preguntas de investigación por medio del análisis del diseño y de la facilitación de la VPM: ¿Por qué los archivos deben facilitar el proceso de reutilización creativa de contenido audiovisual? ¿Quiénes deberían ser incluidos en la reutilización creativa de los trabajos audiovisuales y de qué manera?

Para entender el caso, analicé los siguientes materiales: los videopoemas, lo que registré en mi diario del evento y las grabaciones de audio de una entrevista llevada a cabo durante la maratón, así como de la presentación y debate finales. El diario incluye comentarios recolectados durante las numerosas proyecciones de los videopoemas a lo largo de los últimos dos meses.

## **2. El caso: Maratón de Videopoesía**

A lo largo de un día, diecinueve escritores y realizadores de videos llevaron a cabo una tarea definida con antelación: realizar un videopoema. El objetivo era explorar la reutilización de archivos audiovisuales en equipos multidisciplinarios e interculturales y obtener ideas inspiradoras para la creación de herramientas en línea para la edición y publicación de videos. Los conocimientos generados en relación con la manera de reutilizar el material de archivo fueron recopilados con el objeto de hacer recomendaciones para diseñadores de interacción en el marco del proyecto EUscreenXL (2013-2016). Este proyecto europeo tiene como objetivo la producción de un archivo audiovisual paneuropeo con material de organizaciones públicas, instituciones nacionales,

archivos regionales y colecciones de universidades. En el marco del proyecto, el equipo de diseño de interacción que integré exploró conceptos para el desarrollo de nuevas herramientas en línea para la reutilización de archivos audiovisuales.

La Maratón de Videopoesía (MVP) fue parte de la búsqueda de oportunidades para realizar investigaciones participativas en las que personas de distintos entornos pudieran reutilizar material audiovisual. La autora de este artículo planificó y facilitó el desarrollo de esta actividad junto a dos personas más. Diseñar y facilitar la actividad fue una manera de entender mejor ciertas prácticas actuales de los realizadores de video entusiastas que podía informar la investigación de la contextualización y el remix. Y a la vez, aportar nuevos conceptos de diseño para el proyecto EUScreenXL.

Otros factores que hicieron de este evento algo especial fueron los siguientes: a) los escritores eran los protagonistas; b) el formato de videopoema no les era familiar a los realizadores de video que participaron de la actividad; c) los participantes nunca antes habían asistido a una hackatón ni estaban familiarizados con ese tipo de actividad; e) los escritores y poetas que participaron de la actividad no se conocían de antes y los equipos se formaron de manera espontánea durante el evento; f) la mayoría de los participantes eran inmigrantes que vivían en Helsinki.

## 2.1 Diseño de la actividad

La MVP fue una actividad que se desarrolló en el marco de una iniciativa más amplia llamada Hack your Heritage! – Hack4fi, (AvionGLAM, 2015). El objetivo de esa hackatón era reutilizar el material de archivo de Finlandia que había sido publicado bajo licencias de Creative Commons o como bien común. La creación de videopoemas por medio de la reutilización de material de archivo finlandés parecía una excelente idea ya que permitía encuadrar el trabajo de los participantes como activismo participativo en relación con la publicación de material de patrimonio cultural por parte de instituciones de la memoria y darle una nueva dimensión al trabajo realizado.

“[E]l estado actual de la legislación sobre la propiedad intelectual limita el potencial de invención y, por tanto, actúa como un torniquete que detiene los pulsos y los flujos que generan vitalidad pública” (Harold, 2009, p.137). Marttila y Hyypä (2014a, 2014b) afirman que las limitaciones asociadas a los derechos de autor restringen la disponibilidad del contenido y, como consecuencia, las posibilidades de diseño. También sostienen que los diseñadores de medios deben conocer los marcos legales que regulan el enriquecimiento y la reutilización del contenido. En el contexto descrito, los activistas de la propiedad intelectual siguen dos modelos: algunos «piratean» la propiedad intelectual de corporaciones para manifestar su postura a favor de la desregulación, y otros adhieren al modelo de Creative Commons para compartir obras, modelo que intenta brindar orientación con respecto al uso de licencias (Harlod, 2009, p. 138). En la MVP se intentó seguir el segundo modelo.

Otros investigadores han facilitado la reutilización creativa de material audiovisual dejando la decisión de elegir la estrategia de apropiación en manos de los participantes como una manera de reconocer la importancia de esa decisión (Marttila y Hyypä, 2014a). Sin embargo, en nuestro caso, el objetivo era promover el uso legal

del material; por lo tanto, ignorar las leyes sobre el derecho de autor no era una opción para los participantes. Así, se les pidió que trabajaran contemplando el marco legal. Esa elección me permitió desglosar los problemas de trabajar de manera legal y, así, estar más preparada para acompañar el uso de dichas prácticas en el futuro.

La MVP se organizó en colaboración con Sivualo (2015), un grupo de autores que escriben en distintos idiomas a excepción del finlandés y el sueco. Ellos organizaron festivales y conciertos, y respaldaron la creación y la sostenibilidad de su propio grupo. Roxana Crisólogo, una de las escritoras fundadoras de Sivualo, convocó a los poetas. Invitó a los escritores, uno por uno, por medio de correos electrónicos personales. Los criterios que ella tuvo en cuenta para seleccionar a los escritores fueron que debían vivir en el área metropolitana de Helsinki o en las cercanías, y que ella hubiese tenido una buena experiencia con ellos en actividades previas. Invirtió una gran cantidad de tiempo en explicar la actividad y en asegurarse de que todos los escritores participantes estuvieran allí a tiempo. No fue fácil juntar a siete escritores debido a que, lamentablemente, no se les podía pagar a los participantes. Algunos de los escritores no tenían poemas traducidos al inglés ni al finlandés, y ni siquiera personas con buenos conocimientos lingüísticos pudieron hacerle frente a la traducción de los poemas. Tuvieron que conseguir traductores profesionales que trabajaran con los poemas antes del evento, lo cual fue difícil.

La maratón se publicitó en varios canales y de varias formas. Se convocó a realizadores de video a través de distintos medios, como afiches, listas de correos de personas que habían participado de cursos de realización audiovisual en la universidad y publicaciones en grupos de Facebook de inmigrantes que vivían en Helsinki. La invitación a participar se podía encontrar en el sitio web de Hack4fi, y los organizadores de la hackatón usaron sus propios canales multimedia para promocionar el evento. Nosotros buscábamos realizadores de video entusiastas que tuvieran nociones básicas de producción audiovisual. Además, yo escribí varios correos electrónicos a personas que conocía y los invité a participar. La mayoría de las personas que participaron eran conocidos míos.

## **2.2 El día de la maratón**

Los participantes se reunieron y se les dio información acerca del programa del día, el grupo Sivualo, los videopoemas, las razones para llevar a cabo la actividad, la reutilización de material de archivo audiovisual y la publicación bajo licencias de Creative Commons. Además, se hizo una breve introducción acerca del contenido de los dos archivos que iban a usar.

Luego se realizó una pequeña ronda de presentación. En la maratón de video, hubo diecinueve participantes de doce países distintos. Al mismo tiempo, todos los equipos que se formaron el día de la maratón eran multiculturales, conformados por participantes de diferentes continentes.

Se proyectó un videopoema traducido de cada uno de los autores. Los realizadores de video leyeron los poemas y eligieron uno. Así se formaron los grupos. Se respetaron los deseos de los participantes; por ejemplo, uno prefería contribuir a la

calidad del sonido de todos los videos en vez de realizar un video y dos realizadores querían trabajar juntos con un poema.

Una vez formados los equipos, cada uno copió los archivos digitales de audio y video que se encontraban en un disco duro. Los videos de la TVC (Televisión de Cataluña, que forma parte del proyecto EUscreenXL) y de la SLS (la Sociedad de Literatura Sueca en Finlandia) estaban disponibles en alta resolución para los participantes. Además, los participantes podían buscar en archivos en línea y descargar material desde allí. Los organizadores proporcionaron la lista del material de uso libre de la Wikimedia Foundation (2015).

Los participantes llevaron sus propias computadoras, en las que tenían instalado software de edición de video. Trabajaron con distintos programas, como Magic Movie Edit Pro, Final Cut y otros. A lo largo del día, se presentaron muchas dificultades técnicas, y los participantes necesitaron asistencia para tomar decisiones asociadas a la creación de los videos o para alcanzar cierto objetivo. El equipo que organizó el evento contaba con un especialista en realización de videos que llevaba a cabo la tarea de asistir a los equipos con los desafíos técnicos y creativos.

En el transcurso del día, los coordinadores crearon un canal de YouTube llamado Video Poetry Marathon (2015) y les dieron la contraseña a todos los participantes para que pudieran cargar los videos a la página. Los participantes podían tomar descansos cuando querían y almorzaron juntos con personas de la hackatón. El evento duró nueve horas en total. Una hora antes del plazo de entrega, los participantes y los coordinadores se juntaron a ver los trabajos en curso y a hablar acerca de la experiencia y del proceso de hacer los videos. Se presentaron cinco videos. Un grupo mostró bocetos y explicó sus planes. Para entonces, solo un grupo consideró que su video estaba listo y lo subió al canal de YouTube. Se grabó todo el debate. Los participantes dieron sus opiniones abiertamente y hablaron acerca de su experiencia de colaboración. Algo particularmente importante fue que el especialista en realización de video dio devoluciones para cada trabajo, y la mayoría de los grupos siguió trabajando después del evento para perfeccionar sus creaciones prestando atención a las sugerencias recibidas.

La presentación final fue al día siguiente y cuatro de los grupos lograron terminar sus videos para entonces. Los demás terminaron los videos para la Gala Final de la hackatón, que se llevó a cabo un mes y medio después de la maratón.

### **3. Análisis**

Este análisis parte de la observación de que una de las oportunidades desaprovechadas

del evento se asocia a la falta de colaboración por parte de las instituciones de archivo. Yo había solicitado material audiovisual a dos archivos finlandeses. Uno de ellos realizó una copia de material de video de alta definición para la maratón; el otro no contaba con material audiovisual que pudiera compartir para su reutilización, pero en cambio, me indicó dónde conseguir fragmentos de audio que podían descargarse de Internet.

En este artículo, me centro en cuatro temas que fueron los más pertinentes en cuanto a la facilitación del proceso de reutilización de archivos audiovisuales durante la MVP: a) la facilitación de la reutilización creativa como medio de integración, b) el desarrollo de la literacidad mediática en el proceso colaborativo, c) el alcance a las comunidades de inmigrantes y los beneficios asociados para los archivos, y d) los desafíos que presenta reutilizar material de archivo de manera legal.

### **3.1 Facilitación de la reutilización creativa como medio de integración**

En muchas hackatones intervienen participantes que provienen de distintos países; sin embargo, rara vez se tiene la intención de producir un encuentro multicultural. En el caso especial de la MVP, deliberadamente invité a un grupo multicultural de participantes. Reunimos a participantes de doce nacionalidades, en su mayoría inmigrantes de países no europeos que vivían en Helsinki. Además, al tener como punto de partida poemas asociados a diversos orígenes, nacionalidades y experiencias, la naturaleza del evento era de por sí multicultural. En esta sección, a través de la reflexión acerca del aspecto multicultural del evento, doy respuesta a la pregunta de a quién incluir en la reutilización creativa de archivos audiovisuales.

Los poemas revelan nuevos tiempos, tiempos de cambio, en los que algo sucede en nuestras vidas que nos hace abrir los ojos, los oídos y, con suerte, el corazón. Describen un punto de inflexión en la vida que conduce al cambio. En algunos casos, ese punto de inflexión hace referencia a la migración del autor. Los poemas surgen de experiencias personales de autores que viven una guerra, que son extranjeros en un país extraño, que tienen un familiar con una enfermedad mental, etcétera. Revelan los espacios íntimos de los autores y sus realidades, sus orígenes, dónde se encuentran y a dónde les gustaría ir, no solo en términos geográficos, sino en relación con sus territorios emocionales.

Como vemos al analizar los poemas, las hackatones podrían llevar lo que Bhabha (1994) describe como el hibridismo cultural más allá del exotismo multicultural o de la diversidad cultural. Las iniciativas que exploran el hibridismo promueven la integración de migrantes y poblaciones autóctonas y les dan voz y capacidad de acción a las comunidades marginadas por medio del ofrecimiento de espacios para explorar el hibridismo cultural. Además, las hackatones como espacios para comenzar relaciones a largo plazo (Briscoe y Mulligan, 2014) podrían fomentar la continuidad de ese hibridismo cultural.

Shilton y Srinivasan (2007) manifiestan que si se amplía el alcance de las herramientas tradicionales para incluir activamente a las comunidades marginadas en el proceso de preservación, los archivistas podrían preservar los conocimientos locales y crear archivos que sean representativos y empoderadores. Las sociedades deciden qué recordar y qué olvidar; es por eso que el tema de la inclusión de comunidades marginadas, como las de inmigrantes, no debería abordarse en una instancia posterior, sino integrarse en las prácticas de facilitación de la reutilización creativa y la contextualización de los archivos. El rol del diseñador de interacción es fundamental en este contexto por ser el que puede facilitar la inclusión de los inmigrantes no sólo a



través de las interfaces sino también a partir de apoyar la colaboración en el proceso de diseño.

Entre los inmigrantes, también hay muchos que pertenecen a grupos que apoyan las hackatones, como artistas, diseñadores y desarrolladores. En los medios, los inmigrantes han sido estereotipados, separados por su raza, criminalizados, deshumanizados y transformados en objeto de la incitación al odio (Paulissen et al., 2014:5). Por ende, los emprendimientos que dan lugar a las narrativas multifacéticas en relación a la inmigración pueden presentar visiones alternativas acerca de sus identidades y riquezas y, en última instancia, contribuir a lograr una sociedad más igualitaria. A menudo, la participación en proyectos de producción audiovisual por parte de personas que hayan sido excluidas puede transformar su autopercepción y crear en ellos confianza y una sensación de valoración propia, una voz social (Dowmunt et al., 2007). Como investigadora en diseño y diseñadora de interacción comprometida con la producción cultural de los eventos, no puedo dejar de mencionar el hecho de que involucrar inmigrantes es parte de un camino inclusivo hacia la apertura de nuevos formatos dominantes como las hackatones, sin pasar por alto los intereses políticos subyacentes en estas producciones culturales.

### **3.2 Alcance a las comunidades de inmigrantes y beneficios asociados para los archivos**

En la sección anterior, planteé de qué manera las intervenciones culturales — como la maratón— podrían fomentar la integración social y servir como declaración acerca de las políticas de inmigración actuales. En este capítulo, el foco estará en comprender los beneficios que facilitar y promover la integración pueden representar para los propios archivos. En otras palabras, responderé a la pregunta de por qué los inmigrantes deberían ser incluidos en el proceso de facilitación.

En los videos creados durante la MVP, se abordaron temas como los viajes, los cambios en la vida, la inmigración y las dolencias. No se intentaba remitir al espectador al material original, pero tampoco se ocultaba el trabajo creativo de mezcla de material de archivo.

El contexto preexistente del material se diluye para dar lugar a la nueva narración. Esas narrativas digitales pueden ser representativas de un archivo nacional a pesar de que el poema o la historia hayan sido creados por inmigrantes. Cuando se trata de colecciones nacionales, los inmigrantes y su búsqueda de identidad pueden ser la clave para entender la cultura e identidad locales.

Los videopoemas sirven para representar las memorias de los artistas; la combinación de instancias multiculturales (el poema, el material fílmico, la música y el trabajo artístico que combina todo lo anterior) da forma a los videopoemas, y estos ofrecen, a su vez, una interpretación visual de esas instancias. Estas tienen distintas procedencias. Por ejemplo, en el caso del poema “Infinito”, el escritor era de Perú, el realizador de video de Australia, el diseñador de sonido de Brasil y el material fílmico de Holanda, Estados Unidos y Finlandia.

Los archivos podrían considerar esos trabajos como una interpretación de su pro-

pio material y tomarlos como parte de su colección. Pero más importante aún, podrían establecer vínculos y enriquecer su colección y metadatos con perspectivas internacionales y artísticas que no serían parte del archivo de otra manera. Ese trabajo de contextualización es fundamental para los archivos.

Law 0

Receiving the Nobel Prize only make his schizofrenia worst

Life was causing him so much pain

The autopsy said: death by overdose by bio-modified benzodiazepine

They shoot the horses, don't they?

Poema de Tanya Tynjelä

[Ley 0 / Recibir el Premio Nóbel solo empeoró su esquizofrenia / La vida le causaba demasiado dolor / La autopsia dijo: muerte por sobredosis de benzodiazepina modificada / Se lo inyectan a los caballos, ¿no?]

Los archivistas solían organizar los registros de los archivos según su procedencia geográfica; en virtud de ese tipo de organización, los registros producidos por un mismo cuerpo administrativo se deben guardar juntos (Cook 1997, 21). De ese modo, los registros, además de preservarse, tienen sentido en el contexto del propósito y la función originales del documento. Esa manera de organizar los registros es evocativa para los investigadores que abordan los significados de esos objetos en el pasado. Sin embargo, si el objetivo es facilitar la reutilización creativa del material, esa manera de organizar registros de los archivos pierde pertinencia. Los especialistas en archivo han indicado que el procesamiento de los registros, incluidas las descripciones y clasificaciones, no es un proceso objetivo (Noordegraaf, 2011). Nuestros realizadores de video recontextualizaron los clips originales en nuevas creaciones sin ser precisos en el aspecto histórico. Querían encontrar material que fuera visualmente efectivo, que tuviera una estética atractiva y que dotara a sus creaciones de la atmósfera adecuada. Estas cuestiones tienen muy poco en común con los objetivos de los investigadores históricos. Por ende, los criterios y las estrategias de archivo podrían reconsiderarse teniendo en cuenta que no solo los investigadores del pasado desean interactuar con el archivo. La capacidad de búsqueda y la fácil recuperación del material en los archivos se vuelven clave para la reutilización creativa.

En el caso de la MVP, los participantes no tenían en mente una imagen particular de un objeto concreto: más bien pensaron en una atmósfera que se podía crear usando diferentes medios. La mayoría buscó en los archivos de manera aleatoria para encontrar el material que les pareciera adecuado. No lo seleccionaron basándose en su procedencia sino que, en gran parte, se guiaron por intereses propios o sentimientos que las imágenes les despertaban (por ejemplo, si hallaban algo cautivador). Usaron el material que encontraron de una manera metafórica, teniendo en cuenta las palabras de los poemas. Los realizadores de video no intentaron usar material que describiera exactamente lo que el poema decía, sino que recurrieron a imágenes mentales para visualizar los poemas. Si el objetivo fuese brindar un mayor respaldo a la industria

creativa en el uso de material de archivo, la búsqueda aleatoria y la búsqueda basada en imágenes y sonidos (por color, textura, paisajes sonoros, música, ritmos o dibujos) serían una buena manera de empezar. En el marco de proyectos como Culture Cam (2005), ya se están desarrollando herramientas que permiten llevar a cabo búsquedas basadas en imágenes. Con ellas es posible realizar búsquedas por color y textura. Aun así, tenemos que esperar a que esas herramientas estén disponibles de manera masiva y lo suficientemente maduras para que puedan servir de ayuda en la reutilización creativa del material audiovisual de los archivos. En conclusión, los archivos interesados en reconocer las necesidades y deseos de los realizadores de video entusiastas deberían planificar en consecuencia su presencia, las herramientas que ofrecen y las estrategias futuras para archivar sus colecciones y posesiones en línea.

### **3.3 Desarrollo de la literacidad mediática en el proceso colaborativo**

En esta sección se esboza, a través del análisis del proceso colaborativo que tuvo lugar en la hackatón, la respuesta a cómo podrían los archivos facilitar la reutilización creativa de sus materiales. Las hackatones tienen siempre un componente multidisciplinario, ya que sus participantes no provienen de los mismos contextos. Sin embargo, en ciertos equipos podría suceder que los participantes se desempeñaran en el mismo campo. En la MVP, el proceso multidisciplinario quedó asegurado por el hecho de que todos los grupos debían tener por lo menos un realizador de video y un poeta. Cada miembro del equipo cumplió un rol, y todos colaboraron en la creación del videopoema. La forma de trabajo y la flexibilidad se negociaron dentro de los equipos.

Los poetas estuvieron muy abiertos a editar sus poemas, y dieron libertad considerable a los realizadores de video. En uno de los videopoemas llamado “Infinito”, el realizador de video creó un poema nuevo mediante la combinación de dos poemas del mismo autor. En “Law 0” y “X-Written”, en cambio, el equipo decidió crear un poema nuevo que fuese más corto seleccionando algunos fragmentos del poema original. En palabras de uno de los participantes del equipo de “X-Written”, “se trataba de un poema experimental y así lo trabajamos, experimentando también”. El autor de “Is the time” dijo: “Mi poema cobró un nuevo significado después del videopoema. Ahora tiene un mensaje subliminal más positivo. Uno puede interpretar el poema de muchas formas, pero al final se queda con el mensaje de que “el amor puede despertar al mundo”. Fue como si el mensaje hubiese dado un vuelco gigante”.

Uno de los autores describió la hackatón como una experiencia de aprendizaje, porque en el curso de la actividad pudo observar cómo trabajaba un realizador de video, lo cual no solamente le permitió aprender sobre la parte técnica de la edición de videos. Así pudo

aprender sobre el proceso de creación de una interpretación visual de un poema. Ese autor había creado videopoemas anteriormente, pero no reutilizando material de archivo de forma metafórica. Los videopoemas lo mostraban a él recitando su obra. El realizador de video logró que el autor pensara en imágenes de un modo nuevo, ya no literalmente, sino aplicando una mirada poética, lo cual dio lugar a la creación del trabajo artístico. La experiencia anterior es un claro ejemplo de cómo este tipo de acti-

vidades podría desarrollar la literacidad mediática.

Uno de los realizadores de video habló de la importancia de trabajar junto a la autora, ya que ella pudo contarle a qué fuentes literarias hacía referencia el poema. Luego de trabajar todo un día, la autora llegó a entender dimensiones nuevas que habían estado ocultas para el realizador de video en la primera lectura del poema. La autora de "Travel by train to find the faces from yesterday" narró la historia detrás del poema: "Soy de la ciudad de México y mi madre, de Sonora. Por eso, cuando era niña, viajábamos en tren a menudo para ir a ver a mi abuelita. Tengo muchos recuerdos desde la ventana del tren. Hace un tiempo fuimos de vacaciones a Croacia. Tomamos un tren de Montenegro a Belgrado. Allí nació el poema. Fue un viaje al pasado". En este caso, la historia detrás del poema inspiró a los realizadores de video a encontrar las imágenes y el tono indicado para el videopoema.

Muchos de los realizadores de video admitieron, luego de finalizar la hackatón, que habían sentido curiosidad por los poemas al momento de elegirlos, pero que en realidad no los habían entendido. Trabajar con el autor tantas horas en el mismo poema fue una experiencia esclarecedora, ya que el poema reveló varios aspectos que no se habían entendido en la primera lectura. Los realizadores de video también admitieron que conocer al autor les hizo ver el poema de otra manera.

Quienes participaron de la MVP desarrollaron su literacidad mediática colaborando en la elaboración de los videopoemas. Al finalizar la actividad, se conocieron unos con otros, se familiarizaron con el lenguaje poético y visual del otro, comprendieron una nueva forma de expresión mediática (poesía o videoarte) y entendieron cómo es el proceso creativo de un artista. El desarrollo de una literacidad mediática transcultural es una parte fundamental en una sociedad diversa que busca promover un mayor entendimiento entre culturas.

### **3.4 Desafíos en la reutilización legal de contenido audiovisual**

En la apertura de la maratón, mencioné la importancia de utilizar los archivos respetuosamente y de publicar bajo licencias que permitieran la reutilización creativa por otros. Sin embargo, noté que una de las limitaciones que planteó definir una actividad de un día de duración fue la falta de tiempo para asesorar a los participantes y debatir acerca de la forma de hacer referencia a los materiales, por ejemplo, en los créditos finales de los videos.

Algunos participantes no le dieron importancia a la forma de armar los créditos y de incluir las fuentes y los títulos de los materiales utilizados. A partir de esa falencia podría haberse reflexionado en el grupo. Los participantes utilizaban archivos por primera vez y hubiesen necesitado ver algunos ejemplos y entender cuáles eran las prácticas recomendadas a la hora de hacer referencia en los créditos al material original. Por lo general, no se trata de una tarea simple, como señala Harold (2006, p. 151): "(...) es cada vez más necesario que los artistas que quieran incorporar fragmentos de la cultura existente en su propio trabajo se vuelvan casi especialistas en materia legal, para evitar las sanciones, a menudo costosas, producto de la ignorancia".

En muchos casos, los participantes extrajeron sólo porciones breves del material

original. Sin embargo, como no contamos con un depósito comunitario de clips que facilite el remix, como propusieron Shaw y Schmitz, la identificación de esos fragmentos resulta bastante difícil. En principio, el uso correcto de las licencias debería permitir rastrear los fragmentos de los videos hasta las piezas originales, pero en la práctica sería un esfuerzo tan grande que nadie querría hacer (Shaw y Schmitz, 2006). En la MVP, los realizadores de video debían ser extremadamente cuidadosos en el modo de hacer referencia al material de archivo y agregaron los créditos en el video. Algunos participantes de la MVP incluyeron el nombre del archivo, pero no el título del video, lo cual hace que sea imposible volver a los trabajos originales. A su vez, la situación es más difícil todavía cuando los videos cuentan con distintas versiones disponibles con un mismo título. Es normal que eso pase en la práctica de remix, ya que las personas mejoran el original en forma colaborativa, pero no todas las versiones se archivan de manera sistemática. Como resultado, muchos remix tienen el mismo título, lo cual dificulta su identificación.

La mayor parte de las personas no tienen una mirada crítica sobre la forma en que suelen apropiarse de las cosas; y las tecnologías emergentes contribuyen a que probar, extraer, tomar prestado o robar trabajos existentes sea todavía más fácil, sin tener en cuenta su historia (Navas, 2012). Esta cuestión puede ejemplificarse con la pregunta que hizo un participante: “Incluí el nombre del archivo de donde tomé el material, ¿necesitas que agregue algo más?”. Era como si el realizador de video no necesitara ser preciso y cuidadoso en el modo de apropiarse del material y esa responsabilidad recayera exclusivamente en el facilitador de la actividad. Hubiese sido importante realizar un debate más profundo acerca de las razones detrás del uso correcto de las licencias y de las prácticas de atribución de autoría requeridas por las licencias Creative Commons.

El hecho de tener que identificar el título del material y el nombre del archivo en los créditos finales parecía tedioso para la mayor parte de los realizadores de video. Sin embargo, algunos lo hicieron con esmero y copiaron toda la información sobre el material original. Esa información hizo que se extendiera bastante el final, ya que en algunos casos los títulos ocupaban la mitad del videopoema.

Cuando los realizadores de video entusiastas hacen remix, no son posesivos con sus creaciones; quieren compartir el contenido y que otros puedan mezclarlo (Diakopoulos, et al, 2007). En nuestro evento de pequeña escala, no hubo ningún participante que se mostrara en desacuerdo con la licencia Creative Commons. Incluyeron en los créditos la expresión “CC by”, que indica un tipo de licencia que permite a otros reutilizar los videos si se menciona el autor. Esa clase de licencia permite compartir adaptaciones del material y hasta su uso comercial. Los facilitadores de la hackatón explicaron esas condiciones, y los participantes no hicieron preguntas al respecto. No queda del todo claro si aceptaron porque no estaban familiarizados con esas licencias y no estaban al tanto de las condiciones, o si en realidad estaban dispuestos a compartir sus creaciones porque la actividad los había motivado. Otra posibilidad es que la acción de reutilizar material existente de forma creativa haya motivado a artistas a también querer compartir sus trabajos a través de licencias abiertas que permitan su reutilización creativa. Si se considera el hecho de que tanto

los autores de los poemas como los realizadores de video están constantemente produciendo y publicando material, sería importante investigar con mayor profundidad si el uso de las licencias y la comprensión de unos y otros participantes de las condiciones y posibles licencias cambiaron después de esta experiencia de un día.

En esta sección se presenta una posible respuesta a la pregunta de por qué los archivos deben facilitar la reutilización creativa de sus materiales y de cómo podrían llevarlo a cabo. Los archivos deberían ser responsables de facilitar este tipo de eventos y de asegurarse de dejar en claro los términos y condiciones ligados al uso de sus materiales audiovisuales. Por un lado, podrían entender los desafíos que se presentan si se quieren reutilizar contenidos audiovisuales en forma legal y aprender a comunicar mejor a distintas comunidades cuáles son las licencias y condiciones para reutilizarlos. Por otro lado, podrían asumir toda la responsabilidad de las maneras en que las personas se apropian del material.

Quedó en evidencia, después de esta experiencia, que si a través de una plataforma digital se quiere apoyar el uso de licencias de Creative Commons es importante diseñar para que los realizadores presten atención a las diferencias y detalles en el uso y reuso de archivos. Para los diseñadores de interacción esta información es fundamental a la hora de diseñar sistemas que faciliten el remix. A la vez, es necesario diseñar nuevas herramientas para navegar y encontrar clips usando diferentes criterios de búsqueda que no son los mismos que usan los historiadores o investigadores en medios.

#### **4. Discusión**

En este artículo analicé el modelo de un evento de un día, en el que se aplicó un enfoque práctico para la edición de videos y se reutilizaron archivos audiovisuales. Otras formas de colaboración, tales como la creación de una plataforma en línea con herramientas para edición de video (por ejemplo, videos multiculturales) podrían dar también a investigadores en medios y archivistas la posibilidad de observar y comprender las prácticas actuales relacionadas con la producción y distribución de videos. Sin embargo, el esfuerzo y los recursos necesarios para poder producir servicios digitales en línea con las características mencionadas son enormes si se los compara con lo requerido en una actividad de un solo día. Los archivos que decidan facilitar eventos del estilo obtendrán numerosos beneficios. Un beneficio adicional, que no surge de este análisis, es que la colaboración con universidades y otras instituciones educativas que enseñan videoarte, cine o música, podría enriquecer enormemente las colecciones de los archivos con las visiones de creadores jóvenes.

En el caso de la MVP, profesionales de la industria creativa han elogiado los poemas por su alto valor estético y por el uso metafórico de las imágenes, lo cual provee un contrapunto armonioso para la narrativa oral. Asimismo, ya recibí varias invitaciones para reproducir el modelo de la VPM en festivales de poesía y conciertos. Los ocho videos resultantes de la actividad pueden verse en el canal de YouTube "Video Poetry Marathon (2015)". El proyecto recibió una mención honorífica por parte del jurado durante la gala final del evento Hack4Finland. La mención se fundó en que el

proyecto reutilizó material cultural abierto de manera innovadora y durante la actividad “Hack4Fi - Hack your heritage” planteó un nuevo formato de trabajo colaborativo. Además, se identificó un enorme valor subyacente al encuentro que se produjo entre personas provenientes de distintas disciplinas y culturas.

Los videos no son el único resultado del proceso colaborativo; durante la actividad también se generaron conexiones significativas, aprendizajes y contactos. Los asistentes se conocieron trabajando juntos, de un modo que no se hubiesen conocido al intercambiar unas palabras en un pasillo durante alguna conferencia, o conversado en un concierto. Desarrollaron su literacidad mediática. Además de los videos y de los contactos que se generaron, el proceso de aprendizaje que consistió en la creación de videos en conjunto en un ambiente multidisciplinario y transcultural fue clave para dar forma a la experiencia.

Muchos de los autores de los poemas mencionaron durante la reflexión final de la actividad que trabajar en el aspecto visual fue muy enriquecedor porque los poemas adoptaron otras formas. Un videopoema es una interpretación de un poema, en este caso, hecha en colaboración con los realizadores de video. Para algunos realizadores, la actividad fue una buena excusa para actualizar las habilidades de edición que no usaban con tanta frecuencia. Los realizadores de video entusiastas se inspiraron en poemas y materiales de los archivos para crear videos. Los autores accedieron a una nueva interpretación de sus poemas a través de la creación de videos. Todos ellos conocieron y trabajaron con alguien que no era de su círculo de contactos, ni de su mismo continente y que provenía de otro contexto. Ninguno de los participantes abandonó la actividad, aunque su proyecto no estuviese cumpliendo con los plazos estipulados. En ese sentido, el proyecto también resultó un éxito porque la motivación de participar trascendió la actividad, y los participantes trabajaron durante largas horas en la creación de un resultado mejor.

El proceso de facilitación de estas actividades es efímero, en contraste con los materiales resultantes, tales como los videos. Los diseñadores tienden a concentrarse en los materiales, las herramientas y los artefactos concretos. En este caso, yo podría haber analizado e interpretado los videopoemas producto de la MVP en sí, pero, en cambio, me concentré en el proceso de organizar el encuentro entre profesionales y de hacerlo extensivo también a expertos en medios y archivistas. Sostengo que es en el proceso de observación de las negociaciones y los desafíos que enfrentan los profesionales que es posible aprender y formular lineamientos de trabajo para los archivos.

Se podría haber puesto mayor empeño en invitar a profesionales que trabajen en los archivos para que dieran su devolución o formaran parte de los equipos el día de la MVP. La colaboración de archivistas expertos hubiese facilitado la búsqueda del material apropiado para cada poema particular. Algunos realizadores de video mencionaron el hecho de que conocer el material disponible en los archivos les resultó útil porque podría servirles para proyectos futuros. También dijeron que podrían haber dedicado más tiempo a buscar en los archivos.

En conclusión, una colaboración más estrecha con los archivos hubiese sido beneficiosa en muchos aspectos. Debido a la ausencia de ese tipo de colaboración,

este análisis se centra en resaltar el modo en que los archivos audiovisuales podrían organizar procesos de facilitación y beneficiarse con los resultados que se obtengan.

Según Horsfield (2006), ya en la década de los setenta hubo un cambio en las prácticas de los artistas audiovisuales, que comenzaron a poner énfasis en el proceso, la crítica o la experiencia por sobre las formas puras. La MVP es un ejemplo de ese tipo de arte, en el cual el proceso es más significativo que el producto resultante. Los archivistas y los especialistas en medios parecen centrarse en los artefactos, las colecciones. Las razones son obvias: los artefactos concretos son objetos más fáciles de estudiar porque se pueden archivar, recuperar, interpretar y analizar. Sherry Turkle (2007:5) hace una observación conmovedora: "Pensamos con los objetos que amamos; amamos los objetos con los que pensamos". He sostenido que el proceso de facilitar la reutilización creativa debería ser de interés para expertos en medios y archivistas porque les permite promocionar sus contenidos y comprender las ventajas y desventajas de las prácticas de remix y contextualización. La colaboración más estrecha entre unos y otros permitiría obtener lineamientos para preservar, recopilar y publicar el material en el futuro. Si el objetivo es entender qué están haciendo las personas con los medios de comunicación, no podemos tercerizar la creación de videos, ni recurrir a iniciativas de crowdsourcing para la reutilización creativa de archivos audiovisuales. Necesitamos (co)crear juntos para entender las implicancias de esa actividad para el diseño y la industria creativa, y el modo en que podríamos mejorar la recuperación de contenidos multimedia, la navegación y las aplicaciones de autoría.

Isto Huvila (2008) describe el archivo participativo como aquel caracterizado por: la curaduría descentralizada, una orientación radical hacia el usuario y la contextualización tanto de registros como del proceso entero de archivado. La curaduría descentralizada consiste en que las responsabilidades asociadas con esa actividad sean compartidas entre archivistas y otras partes interesadas en el archivo. La orientación radical hacia el usuario es el resultado de priorizar la usabilidad y la facilidad para encontrar recursos. La contextualización debería dar cuenta de la importancia que tienen las prácticas de creadores, curadores y usuarios (Huvila, 2008). La única manera de comprender mejor las culturas de usuarios y las prácticas mediáticas emergentes es trabajar junto a los usuarios en la creación de esos archivos participativos facilitando prácticas de reutilización. Los archivos podrían encabezar la iniciativa y adoptar un rol visible apoyando nuevas prácticas mediáticas para la apropiación y reutilización de materiales con el fin de dar lugar a narrativas digitales, transmedia y remix. Si las prácticas de remix continúan desarrollándose dentro de un marco ilegal, se reducen las posibilidades de diálogo y de encuentros creativos entre archivos y realizadores de video. En este momento, ambos grupos se encuentran pujando por los derechos a los materiales. La propuesta de la MVP permitiría situar a ambos grupos en la misma vereda y no como competidores.

Ya existe una relación sólida entre archivos y especialistas en medios, pero debemos construir relaciones entre los archivos y las comunidades de remix, los realizadores de video entusiastas, que no son profesionales pero están ávidos de contar historias reutilizando archivos audiovisuales. La construcción de una relación empá-



tica con los llamados “usuarios generales” o realizadores de video entusiastas, conociéndolos un poco más, podría ser la semilla para iniciar un cambio de actitud frente a la reutilización creativa de materiales. No se trata de empatía personal o individual, sino de una estrategia neutral hacia el contenido, pero apasionada por la apertura y la disponibilidad asociadas a las posibilidades que ofrece la información y, por consiguiente, orientada hacia el usuario (Menne-Haritz, 2001).

Marttila y Hyypä (2014b) afirmaron que los derechos y las restricciones rigurosas que recaen sobre los materiales de archivo restringen a los diseñadores en cuanto al diseño y la reutilización creativa de los materiales. En relación con los derechos de autor, Verbruggen y sus colegas (2014) explicaron que los archivos, aun cuando son titulares de los derechos, se resisten a publicar el material para que sea reutilizado. Dado que los archivistas son parte en la construcción de la memoria, es bueno recordar que la memoria también puede construirse creativamente, no para reconstruir hechos utilizando los archivos, sino creando interpretaciones poéticas del pasado. Por consiguiente, facilitar la reutilización creativa de los archivos, también podría permitir a archivistas y especialistas en medios desarrollar una relación empática con los realizadores de video y, de ese modo, allanar el camino para los cambios que vendrán.

## 5. Conclusiones

Si bien Noordegraaf (2011) plantea la necesidad de nuevos tipos de conocimiento participativo en el archivo, en su opinión, ese conocimiento no implica una ruptura radical con las prácticas anteriores. La MVP está en consonancia con los objetivos de ese tipo de juegos porque produce un encuentro entre especialistas y prácticas de aficionados. Sin embargo, la creación de material de video nuevo mediante la combinación de material existente hace que sea posible una interacción aún más profunda con los materiales originales y motiva a la adopción de prácticas creativas complejas y fértiles para el proceso de contextualización. Se espera que en el futuro aumente la proporción de usuarios de archivos que no son investigadores (Menne-Haritz, 2001). Por lo tanto, el desarrollo de nuevos estudios acerca de esas prácticas y formatos novedosos podría dar lugar a nuevos tipos de estrategias futuras que sean entienda los usos anticipados y no anticipados de los archivos.

En este trabajo se propone que las intervenciones culturales que faciliten encuentros multiculturales podrían ser una forma de indagar acerca de esas prácticas y formatos nuevos. En muchos casos, los inmigrantes no eligen mudarse, sino que son obligados por la situación política o económica de su país. Una vez en el país que los recibe, se enfrentan con el desafío de integrarse, hacer amigos, encontrar empleo y aprender el idioma. En Finlandia, como en muchos otros países, el nivel de desempleo es mayor entre los inmigrantes que entre los finlandeses. En 2011, el porcentaje de extranjeros desempleados fue 21,7%, mientras que el de desempleados finlandeses fue 7.5% (Ministerio del Interior 2012). Una cuestión importante es que la educación previa no parece estar relacionada con el desempleo de los residentes extranjeros, ya que aun con un alto grado de educación enfrentan mayores niveles de desempleo

que la población local. Por esa razón, son necesarias y deseadas las intervenciones que generen encuentros multiculturales. Según Navas (2012), aun cuando una persona ha sido empujada hacia los márgenes puede hacer algo productivo desde ese lugar. La generación de espacios para inmigrantes en proceso de integración podría ser una forma de abrir posibilidades tanto para inmigrantes como para archivos.

Kalantidou y Fry (2014: 1) plantean que "el diseño debe reconocerse como la decisión y la dirección que se plasman en todo lo que crean las personas intencionalmente, ya que constituyen en forma relacional los entornos artificiales de nuestra existencia". De este modo, diseñando y facilitando la reutilización creativa de materiales de archivo, los expertos en medios y archivistas tienen la posibilidad de crear entornos artificiales al servicio de la memoria de una población más amplia e inclusiva. A medida que las herramientas de edición de video son más sencillas y fáciles de usar, también es posible ser más inclusivos a la hora de planificar intervenciones culturales e introducir nuevas prácticas. Por lo tanto, la inclusión de comunidades marginadas y la construcción de empatía con realizadores de video aficionados podrían ayudar a los archivos participativos a generar un impacto social verdaderamente positivo.

## BIBLIOGRAFÍA

AvoingLAM, "Reusing Finnish cultural heritage – Best concepts of "Hack your heritage" Awarded", 2015 [en línea]. <<http://avoinglam.fi/>> [Consulta: 24 de julio de 2016]

BHABHA, H. K., *The Location of Culture*, segunda edición, Londres, Nueva York, Routledge, 2004.

BRISCOE, Gerard y Catherine MULLIGAN, "Digital Innovation: The Hackathon Phenomenon". *London's Digital Economy*, mayo de 2014 [en línea]. [http://webpace.qmul.ac.uk/gbriscoe-disabled/site/Publications\\_files/Digital-Innovation-The-Hackathon-Phenomenon.pdf](http://webpace.qmul.ac.uk/gbriscoe-disabled/site/Publications_files/Digital-Innovation-The-Hackathon-Phenomenon.pdf) [Consulta: 24 de julio de 2016]

BRISCOE, Gerard; Tarek E. VIRANI y Mariza DIMA. "New Creativeworks London Working Paper: Hackathons: Why Co-location?", *Creativeworks London* [en línea]. <http://www.creativeworkslondon.org.uk/wp-content/uploads/2013/11/HackathonsColocation.pdf> [Consulta: 24 de julio de 2016]

COOK, T., "What is Past is Prologue: A History of Archival Ideas Since 1898, and the Future Paradigm Shift", *Archivaria*, Vol. 43, *The Journal of the Association of Canadian Archivists*, 1997, pp. 17-63.

DIAKOPOULOS, Nicholas; Luther KURT; Y. Eugene MEDYNSKIY e Irfan A. ESSA (2007). "Remixing Authorship: Reconfiguring the Author in Online Video Remix Culture", *Technical Report* [en línea]. <<https://smartech.gatech.edu/handle/1853/19891>> [Consulta: 8 de julio de 2016]

DOWMUNT, T.; M. DUNFORD y N. V. HEMERT (Eds.), *Inclusion Through Media*, Londres, OpenMute, 2007.

EUSCREENXL, 2015 [en línea].<http://blog.euscreen.eu/> [Consulta: 29 de mayo 2015]

FOUCAULT, M., *The Archaeology of Knowledge*, Nueva York, NY, Vintage, 1982. “Harmonized Spaces, Dissonant Objects, Inventing Europe? Mobilizing Digital Heritage” [en línea]. [https://www.academia.edu/1150889/Harmonized\\_Spaces\\_Dissonant\\_Objects\\_Inventing\\_Europe\\_Mobilizing\\_Digital\\_Heritage](https://www.academia.edu/1150889/Harmonized_Spaces_Dissonant_Objects_Inventing_Europe_Mobilizing_Digital_Heritage) [Consulta: 6 de mayo de 2015]

HAROLD, Christine. “Inventing Publics”, *Our Space: Resisting the Corporate Control of Culture*, pp. 133–155, Minneapolis, Londres, Prensa de la Universidad de Minnesota, 2009.

HORSMAN, P. “Taming the Elephant: An Orthodox Approach to the Principle of Provenance”, *The Principle of Provenance: Report from the First Stockholm Conference on Archival Theory and the Principle of Provenance*, pp. 51–63, 1993.

CULTURE CAM, 2015 [en línea].<http://culturecam.eu/> [Consulta: 29 de mayo 2015]

HORSFIELD, K., “Busting the Tube: A Brief History of Video Art”, *Video Data Bank*, 2006 [en línea]. <http://www.vdb.org/sites/default/files/Kate%20Horsfield%20-%20Busting%20the%20Tube%3B%20A%20Brief%20History%20of%20Video%20Art.pdf> [Consulta: 24 de julio de 2016]

HUVILA, I., “Participatory archive: towards decentralised curation, radical user orientation, and broader contextualisation of records management”. *Archival Science*, 8(1), pp. 15–36, 2008 [en línea]. <http://doi.org/10.1007/s10502-008-9071-0> [Consulta: 24 de julio de 2016]

KALANTIDOU, E. y T. FRY (Eds.), *Design in the Borderlands*, primera edición, Nueva York, NY, Routledge, 2014.

MARTTILA, S. y K. Hyypä, “Practices and Challenges in Creative Re-Use of Audiovisual Media”, *What’s on: cultural diversity, social engagement shifting Education*, Aveiro, Portugal, Cumulus, 2014a.

MARTTILA, S. y K. Hyypä, “Rights to Remember?: How Copyrights Complicate Media Design”, *Proceedings of the 8th Nordic Conference on Human- Computer Interaction: Fun, Fast, Foundational*, pp. 481–490, Nueva York, NY, USA, ACM, 2014b [en línea]. <<http://doi.org/10.1145/2639189.2641217>> [Consulta: 24 de julio de 2016]

MENNE-HARITZ, A., "Access - The reformulation of an archival paradigm", *Archival Science*, 1(1), pp. 57–82, 2001 [en línea]. <<http://doi.org/10.1007/BF02435639>> [Consulta: 24 de julio de 2016]

MINISTRY OF THE INTERIOR, "Annual Report on Immigration", p. 16, 2012 [en línea]. [Consulta: 12 de marzo de 2015] <[http://www.intermin.fi/download/46515\\_Mahanmuuton\\_tilastokatsaus\\_2012\\_ENG\\_web.pdf?4506817ae79ad188](http://www.intermin.fi/download/46515_Mahanmuuton_tilastokatsaus_2012_ENG_web.pdf?4506817ae79ad188)>

MUSTATA, D., "History In The Backstage Of Romanian Television Archives", *VIEW Journal of European Television History and Culture*, 2012, Vol. 1 (1), pp. 57-60.

NOORDEGRAAF, Julia, "Remembering the Past in the Dynarchive: The State of Knowledge in Digital Archives", *Unstable Platforms: The Promise and Peril of Transition*, MIT Press, Boston, 2011 [en línea].<http://web.mit.edu/comm-forum/mit7/papers/Noordegraaf.pdf> > [Consulta: 24 de julio de 2016]

PAULISSEN, V.; R. DIAZ LOPEZ; T. ROUECHÉ y S. MORS, *Remixing Europe. Migrants. Media. Representation. Imagery*, primera edición, Doc Next Network, 2014 [en línea]. <http://www.docnextnetwork.org/out-in-april-2014-remixing-europe/>[Consulta: 24 de julio de 2016]

ROBERTSON, C. (Ed.), *Media History and the Archive*, primera edición, Londres, Nueva York, Routledge, 2011.

SHAW, R. y P. SCHMITZ, "Community annotation and remix: a research platform and pilot deployment", *HCM '06: Proceedings of the 1st ACM international workshop on Human-centered multimedia*, ACM Press, 2006, pp. 89-98.

Research Report EUscreen: A Critical Analysis of the Virtual Exhibition Builder's Potential to Engage Audiences, 2012 [en línea]. [https://www.academia.edu/4498858/Research\\_Report\\_EUscreen\\_A\\_Critical\\_Analysis\\_of\\_the\\_Virtual\\_Exhibition\\_Builders\\_Potential\\_to\\_Engage\\_Audiences](https://www.academia.edu/4498858/Research_Report_EUscreen_A_Critical_Analysis_of_the_Virtual_Exhibition_Builders_Potential_to_Engage_Audiences)> [Consulta: 5 de mayo de 2015].

SHILTON, Katie y Ramesh SRINIVASAN, "Participatory Appraisal and Arrangement for Multicultural Archival Collections", *Archivaria*, Vol. 63, *The Journal of the Association of Canadian Archivists*, 2007, pp. 87-101.

SIVUVALO GROUP, *Sivuvalo*, 2015 [en línea]. <<http://sivuvalo.com/>> [Consulta: 9 de junio de 2015]

TRELEANI, M. y C. MUSSOU, "Retelling the Past with Broadcast Archives: Context Makes Sense", *VIEW Journal of European Television History and Culture*, 2012, Vol. 1 (1), pp. 61-67.

TURKLE, S. (Ed.), *Evocative Objects: Things We Think With* (reimpresión), Cambridge, Massachussets, MIT Press, 2011.

VERBRUGGEN, E.; J. SCHUURMAN; J. PEKEL; A. BÁLINT KOVÁCS y R. MARKOVICH, *Strategic Recomendations to Increase the Amount of Media Content in Europeana*, Instituto Holandés de Sonido y Visión, Holanda, 2014 [en línea]. [http://www.academia.edu/12323454/Strategic\\_Recommendations\\_to\\_Increase\\_the\\_Amount\\_of\\_Audiovisual\\_Content\\_in\\_Europeana\\_V1](http://www.academia.edu/12323454/Strategic_Recommendations_to_Increase_the_Amount_of_Audiovisual_Content_in_Europeana_V1) [Consulta: 24 de julio de 2016]

WIKIMEDIA FOUNDATION, *Commons: Free Media Resources/Video*, 2015 [en línea]. [Consulta: 24 de julio de 2016] <[http://commons.wikimedia.org/wiki/Commons:Free\\_media\\_resources/Video](http://commons.wikimedia.org/wiki/Commons:Free_media_resources/Video)>

### **Agradecimientos**

Muchas gracias a mis queridos colegas que me dieron devoluciones para este artículo: Michail Galanakis, Andrea Botero, Sanna Marttila y Willemien Sanders. Gracias también a todos los participantes y co-organizadores de la Maratón de Videopoesía y a Arki Research Group. La investigación se llevó a cabo como parte del trabajo del proyecto EUScreenXL. Gracias al Instituto de Enseñanza Superior en Lenguas Vivas “Juan R. Fernandez”. Este artículo fue traducido por Benjamín Jabiu y Lucila Donato en la residencia de la Profesora Paula Grosman.