

- ES** La pantalla collage: el nuevo escenario de la estética visual y relacional a partir de la apropiación pictórica. Una experiencia desde las prácticas creativas y de comunicación transmedia
- EN** The collage screen: the new scenario for visual and relational aesthetics based on pictorial appropriation. An experience from creative practices and transmedia communication.
- ITA** Lo schermo collage: il nuovo scenario dell'estetica visiva e relazionale a partire dall'appropriazione pittorica. Un'esperienza dalle pratiche creative e dalla comunicazione transmediale
- FRA** L'écran collage : le nouveau cadre de l'esthétique visuelle et relationnelle à partir de l'appropriation picturale. Une expérience issue des pratiques créatives et de la communication transmédia
- POR** A tela de colagem: o novo cenário da estética visual e relacional a partir da apropriação pictórica. Uma experiência a partir das práticas criativas e da comunicação transmídia

*Carlos Obando Arroyave
& Ronald F. Meléndez C.*

La pantalla collage: el nuevo escenario de la estética visual y relacional a partir de la apropiación pictórica. Una experiencia desde las prácticas creativas y de comunicación transmedia



CARLOS OBANDO ARROYAVE

Investigador y docente colaborador del Magister en Comunicación Digital y Transmedia de la Universidad Viña del Mar, Chile. Profesor/investigador del Grupo de Estudios Literarios (GEL), línea Literatura, Cultura y Sociedad, Universidad de Antioquia, Colombia.

Correo electrónico:

carlos.obando@udea.edu.co

Página web:

www.carlosoyave.net/libros

0000-0003-4838-3808



RONALD F. MELÉNDEZ C.

Doctor en Arte: Producción e Investigación y Máster en Producción Artística de la Universitat Politècnica de València. Maestro en Artes Visuales y profesor del Departamento de Artes Visuales, Facultad de Artes, Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá, Colombia.

Correo electrónico:

melendezr@javeriana.edu.co

0000-0002-7981-5290

Recibido: 27/08/2024; Aceptado: 27/05/2025; Publicado en línea: 30/06/2025
<https://doi.org/10.15446/actio.v9n1.122704>

RESUMEN (ES)

El siguiente texto corresponde al marco teórico y estado del arte para el desarrollo de una investigación cualitativa de corte etnográfico y con un enfoque transdisciplinar denominado: *La pantalla collage: el nuevo escenario de la estética visual y relacional a partir de la apropiación pictórica*. La investigación plantea una experiencia desde las prácticas creativas y de comunicación transmedia en la fase dos de internet o la denominada web 2.0. Los aportes de este artículo se centran en reflexionar sobre el impacto, los usos y las experiencias artísticas, estéticas y comunicacionales surgidas con la aparición de internet y el ecosistema digital de *softwares* y aplicaciones de código abierto que estimulan y potencian el trabajo colaborativo y en red, a partir de tecnologías que incentivan la emergencia de la cultura *fandom*, propiciada por las narrativas transmedia. El proyecto pretende revisar la estética universal *on-line*, visual y relacional que utiliza experiencias y prácticas creativas y de comunicación como el *remix*, el *mampling*, el *morphing* y el *mash-up*, desde la apropiación de obras artísticas pictóricas tomadas (asaltadas y readecuadas) de la historia del arte.

PALABRAS CLAVE: *apropiación pictórica, resignificación, remezcla, memes, web 2.0, remix, morphing, mashup, collage, transtextualidad, yuxtaposición, posproducción, sampling.*

ABSTRACT (ENG)

The following text corresponds to the theoretical framework and state of the art for the development of qualitative ethnographic research with a transdisciplinary approach entitled: *The collage screen: the new scenario for visual and relational aesthetics based on pictorial appropriation*. The research proposes an experience based on creative practices and transmedia communication in phase two of the internet, or what is known as Web 2.0. The contributions of this article focus on reflecting on the impact, uses, and artistic, aesthetic, and communicational experiences that have emerged with the advent of the internet and the digital ecosystem of open-source software and

applications that stimulate and enhance collaborative and networked work, based on technologies that encourage the emergence of fandom culture, fostered by transmedia narratives. The project aims to review the universal online, visual, and relational aesthetics that use creative and communicative experiences and practices such as remixing, sampling, morphing, and mashups, based on the appropriation of pictorial artistic works taken (appropriated and readapted) from art history.

KEYWORDS: *pictorial appropriation, resignification, remix, memes, web 2.0, sampling, morphing, mashup, collage, transtextuality, juxtaposition, post-production.*

RIASSUNTI (ITA)

Il testo che segue corrisponde al quadro teorico e allo stato dell'arte per lo sviluppo di una ricerca qualitativa di tipo etnografico e con un approccio transdisciplinare denominata: *Lo schermo collage: il nuovo scenario dell'estetica visiva e relazionale a partire dall'appropriazione pittorica*. La ricerca propone un'esperienza basata sulle pratiche creative e di comunicazione transmediale nella fase due di Internet o nella cosiddetta web 2.0. I contributi di questo articolo si concentrano sulla riflessione sull'impatto, gli usi e le esperienze artistiche, estetiche e comunicative emerse con la comparsa di Internet e dell'ecosistema digitale di software e applicazioni open source che stimolano e potenziano il lavoro collaborativo e in rete, a partire da tecnologie che incentivano l'emergere della cultura *fandom*, favorita dalle narrazioni transmediali. Il progetto intende rivedere l'estetica universale online, visiva e relazionale che utilizza esperienze e pratiche creative e di comunicazione come il *remix*, il *sampling*, il *morphing* e il *mash-up*, a partire dall'appropriazione di opere artistiche pittoriche prese (appropriate e riadattate) dalla storia dell'arte.

PAROLE CHIAVE: *appropriazione pittorica, risignificazione, remix, meme, web 2.0, sampling, morphing, mashup, collage, transtestualità, giustapposizione, post-produzione.*

RÉSUMÉ (FRA)

Le texte suivant correspond au cadre théorique et à l'état de l'art pour le développement d'une recherche qualitative de type ethnographique et avec une approche transdisciplinaire intitulée : *L'écran collage : le nouveau cadre de l'esthétique visuelle et relationnelle à partir de l'appropriation picturale*. La recherche propose une expérience à partir des pratiques créatives et de communication transmédia dans la phase deux de l'internet ou ce qu'on appelle le web 2.0. Les contributions de cet article se concentrent sur une réflexion sur l'impact, les utilisations et les expériences artistiques, esthétiques et communicationnelles qui ont émergé avec l'apparition d'Internet et de l'écosystème numérique des logiciels et applications open source qui stimulent et renforcent le travail collaboratif et en réseau, à partir de technologies qui encouragent l'émergence de la culture fandom, favorisée par les récits transmédiés. Le projet vise à revoir l'esthétique universelle en ligne, visuelle et relationnelle qui utilise des expériences et des pratiques créatives et de communication telles que le remix, le sampling, le morphing et le mash-up, à partir de l'appropriation d'œuvres artistiques picturales tirées (appropriées et réadaptées) de l'histoire de l'art.

MOTS CLÉS : *appropriation picturale, resignification, remix, memes, web 2.0, sampling, morphing, mashup, collage, transtextualité, juxtaposition, post-production.*

RESUMO (POR)

O texto a seguir corresponde ao quadro teórico e ao estado da arte para o desenvolvimento de uma pesquisa qualitativa de corte etnográfico e com uma abordagem transdisciplinar denominada: *A tela de colagem: o novo cenário da estética visual e relacional a partir da apropriação pictórica*. A pesquisa propõe uma experiência a partir das práticas criativas e de comunicação transmídia na fase dois da internet ou na chamada web 2.0. As contribuições deste artigo se concentram em refletir sobre o impacto, os usos e as experiências artísticas, estéticas e comunicacionais surgidas com o advento da internet e do ecossistema digital de softwares e aplicativos de código aberto que estimulam e potencializam o trabalho colaborativo e em rede, a partir de tecnologias que incentivam o surgimento da cultura fandom, propiciada pelas narrativas transmídia. O projeto pretende revisar a estética universal on-line, visual e relacional

que utiliza experiências e práticas criativas e de comunicação como o remix, o sampling, o morphing e o mash-up, a partir da apropriação de obras artísticas pictóricas tomadas (apropriadas e readequadas) da história da arte.

PALAVRAS-CHAVE: *apropriação pictórica, resignificação, remixagem, memes, web 2.0, sampling, morphing, mashup, colagem, transtextualidade, justaposição, pós-produção.*

INTRODUCCIÓN

La utilización de las redes de telecomunicación en la práctica artística ha sido un hecho que desde las últimas décadas del siglo xx ha influenciado la manera como el arte ha redefinido su condición social de acuerdo con la incidencia que sus tecnologías han aportado a la producción y transmisión de experiencias estéticas y conceptuales. La web 2.0, en particular, representa en gran medida un último estado tecnológico de la red, que se ha caracterizado fundamentalmente por su carácter colaborativo en la creación, producción y distribución de contenidos. No obstante, el uso de la red y su intención colaborativa y de priorización de la comunicación sobre la representación dentro de la práctica artística no ha sido exclusivamente propio de la web 2.0, sino que tiene sus antecedentes en manifestaciones anteriores como el *web art*, el *net art*, el *mail art*, *horror movies*, *montajes art* y otros medios de comunicación que no necesariamente habían necesitado de la conexión a internet para generar una interpretación crítica de los sistemas de comunicación y expresión audiovisual.

Esta indagación tuvo por ejemplo repercusión en las primeras manifestaciones del arte en internet, en las que, como señala Martín Prada (2012), la práctica artística estuvo:

[...] más vinculada a la producción de situaciones y procesos comunicativos particulares que a la generación de obras y a la relación entre arte y medios que encontraría sus antecedentes en el movimiento artístico Fluxus (que disuelve el arte en lo cotidiano), una concentración de procesos de comunicación dentro de estructuras en red y fuera de los circuitos convencionales del arte. (p. 10)¹

Lo anterior, en el que el objeto artístico, deja de ser tan significativo como empieza a ser el evento comunicativo. Fluxus fue un movimiento artístico no solo de las artes

visuales, sino también de la música, la literatura y la danza que tuvo su gran eclosión en las décadas de los 60 y los 70 del siglo xx. El movimiento se configura en lo sociológico y psicológico, pero deviene en rito comunicativo al declararse una experiencia vital y de enormes repercusiones en el ambiente artístico de los años 1960. La colaboración de artistas como Joseph Beuys, Nam June Paik y Charlotte Moorman fue fundamental para entender el aura de excentricidad que envolvía a los artistas del movimiento y para reconocer las diferentes personalidades y caracteres que alimentaban sus obras de arte expuestas en galerías, donde el *happening* y el videoarte eran las formas más representativas. Fue en esta propuesta artística donde la interdisciplinariedad, así como la adopción de materiales procedentes de diferentes ámbitos (y he aquí la primera señal de reciclaje) iniciaron un camino como pioneros de un arte que cuestionaba el objeto artístico tradicional como mercancía y se proclamaba como un movimiento donde objeto y evento eran importantes en el desarrollo de su propuesta estética.

En este orden de ideas, la primera aproximación de este artículo es la de revisar la producción de objetos artísticos o estéticos producidos en los últimos tiempos para ser vistos en diversas pantallas y escenarios híbridos, en una suerte de consumo transmedia, siempre desde la apropiación pictórica; es decir, desde la resignificación o readecuación de obras pictóricas de la historia del arte, tomadas o asaltadas con o sin permiso, utilizando diversos lenguajes multimedia para su creación y distribución en diversas plataformas del ecosistema híbrido (pantallas y dispositivos digitales, performances, instalaciones y exposiciones físicas y virtuales).

La llegada de la web 2.0, el uso de redes sociales, el fácil acceso a herramientas y *software* nos están permitiendo nuevas formas de creación de contenidos, fundamentalmente fotográficos, audiovisuales y sonoros, en muchos casos producidos por sujetos no profesionales. También la ubicuidad de la pantalla y el desarrollo de dispositivos móviles que posibilitan nuevas experiencias sociales y comunicativas, nos invitan a reflexionar en la manera como surgen estas prácticas artísticas y propuestas estéticas asociadas a la web, y a revisar la incidencia que sobre la sociedad producen estas nuevas tecnologías, no solo desde el quehacer técnico-artístico, sino también desde el pensamiento crítico sobre sus códigos, usos y formas de apropiación.

La creación artística actual encuentra de este modo en la web 2.0 un medio que facilita y estimula la producción colaborativa desde las diferentes aplicaciones que habilitan formas no convencionales de pensamiento en

1 «Fluxus», 2025.

la construcción y expresión de contenidos, todos ellos, desarrollados con base en los principios y características de aplicaciones propias de esta web que, como señalan Christodoulou y Styliaras (2008), se fundamentan en la arquitectura de participación, los datos y metadatos, la web como plataforma, la escalabilidad, la apertura y la libertad. Estos procesos de creación, que por la naturaleza tecnológica de la misma web 2.0 pueden inscribirse dentro de un proyecto de arte digital, hallan en blogs, wikis, web *feeds*, redes sociales, marcadores sociales, productividad personal y colaborativa, entre otros señalados por Christodoulou y Styliaras: espacios de producción que contribuyen dentro de sus dinámicas y naturaleza a la investigación, la creación, la presentación y la diseminación del objeto artístico, y que corresponden al ciclo de vida de la creación de un proyecto de arte digital (2008, p. 36).

OBJETO Y EVENTO COMO PROPUESTA ESTÉTICA

Independientemente de la categoría a la que pueda responder una taxonomía del arte digital (imagen vectorial, pintura digital, fotografía digital, video digital, etc.) la producción artística a través de la web 2.0 permite un amplio abanico de posibilidades en torno a la expresión y comunicación visual de la imagen desde las facilidades que otorga en su investigación, presentación y diseminación, pero, sobre todo, en la forma como afecta la creación. El nuevo paradigma colaborativo que integra esta web se fundamenta dentro de lo que podríamos llamar, siguiendo a Espejo Arce (2020), un «pensamiento *collage*». El autor habla del *collage* como «un archivo de lo banal, un *big data*, un pirateo de *copyrights*, una imagen mestiza, un meme encubierto, apropiacionismo puro del capital simbólico, un laberinto visual» (2020, p. 4), siendo el mix «una actitud más que una receta. Una forma de pensamiento» y que contemporáneamente se acomoda como mecanismo de producción en la web 2.0 al entender que:

[...] un siglo después ha cambiado incluso de nombre. Hoy hablamos de *mampling*, de *remix*, de *morphing*, de *mash-up*. El *ready-made* de siempre pero lleno de desvíos. Cortar, pegar, mezclar, fusionar, filtrar, alterar, reelaborar, reciclar. A veces, es como una especie de desintoxicación ante la saturación de imágenes. Otras, una manera de contar lo cotidiano con el revestimiento de lo inesperado. (2020, p. 5)

Es desde este paradigma, según Ortega (2018), donde se hallan «las herramientas ideales para deconstruir los modos de percepción de la realidad generados por las aplicaciones de la web 2.0 y desde el que, dentro de la práctica artística, tenemos la posibilidad de mutar el significado de las imágenes para mostrar nuevas

realidades, significados y contextos antes ocultos». Con base en ello, es en el desarrollo de distintas prácticas artísticas donde se producen «modos de actuar en la red que se relacionan con conceptos como la conexión constante, la repetición y la creatividad amateur» (2018, pp. 191-192). De esta forma se pueden encontrar obras como *Eat 22* de Ellie Harrison (2021-2022), quien fotografió, registró y publicó en un sitio web todo lo que comió durante un año, al igual que posteriormente hizo con otras actividades rutinarias por largos periodos de tiempo y que responden a ese exceso cotidiano autorreferencial que inunda los medios y redes sociales de la web. 1640 registros de ella consumiendo las comidas que tuvo en ese periodo de tiempo y que se presentan como un todo construido por fragmentos. Perry Bard, en su obra *Man With a Movie Camera: The Global Remake* (2007), incorpora además, dentro de ese pensamiento *collage*, un componente colaborativo (he aquí la primera señal del modelo *fandom* contemporáneo: el fan interactúa, utiliza, modifica y recrea la obra original del autor: el *canon* de la creación) en la realización de la pieza en la que cualquier participante podía contribuir generando una recreación de cualquiera de las escenas del guion original de Dziga Vertov (*Man With a Movie Camera*, 1929) y que, como señala Martín Prada (2012), revela:

[...] muchas coincidencias entre algunos de los fundamentos del *Cine-Ojo* de Vertov y la producción audiovisual amateur que prolifera en las grandes plataformas de la web 2.0; entre otros, la pretensión de Vertov de una cinematografía simple y sin ficción, sin puesta en escena, ni decorados, ni actores, centrada en la captación de experiencias cotidianas, es decir, de una cinematografía descriptiva y no narrativa. (2012, p. 103)

Son prácticas, siguiendo a Ortega (2018), en las que el artista asume un rol de «explorador mediático» y en las que crea «nuevas formas de intervenir estos espacios desde el propio funcionamiento de estas aplicaciones en base en la actividad de los usuarios con este tipo de entornos» (p. 387), donde «el autor aparece camuflado dentro de nuevos modelos de autoría que replantean este concepto desde la interactividad, el anonimato, la creación colaborativa y el intercambio de espacios donde la viralidad y el reciclaje de las imágenes forman parte de nuestra cotidianidad» (p. 388).

Proyectos como *Random Rules: A Chanel of Artists selections from Youtube* de Marina Fokidis (2009), en el que los artistas a la vez se convierten, por la misma intención de Fokidis, en curadores y coleccionistas al crear cada uno de ellos listas de reproducción en YouTube, experimenta de esta manera lo que significa este medio para esta comunidad intelectual al pensarse como un objeto de producción artística. De otra manera, *Les Liens Invisible*, que se describe como un dúo imaginario

de artistas con sede en Italia compuesto por Clemente Pestelli y Gionatan Quintini, en *Silence is Golden* (2009), utiliza Twitter (hoy X) para generar un comentario crítico sobre el propio medio al enviar a través del desarrollo de un *script*, *tweets* sin contenido que irrumpen a través del silencio un espacio caracterizado por la publicación continua de información. Laís Pontes, en *Project Born Nowhere* (2011) utiliza por su lado Facebook para realizar un proyecto en el que propone, a través de la propia red social, construir participativamente la identidad de distintas mujeres creadas ficticiamente por la artista, quien a través de la edición de su propia fotografía se muestra de diferentes maneras llamando a que los usuarios construyan la personalidad de cada una.

LA ESTÉTICA UNIVERSAL ON-LINE

Estas aproximaciones reflexivas y teóricas en un campo de producción artística relativamente nuevo y en el desarrollo de nuevos usos «artísticos de internet» nos han permitido interesarnos por una hipotética estética universal *on-line*, que ha conducido a que las nuevas lógicas de comunicación de la web 2.0 constituyan puntos de atención en el desarrollo de una investigación aplicada y en la que la participación, el intercambio, la mezcla, la interacción tecnosocial sirven como ejes conceptuales o categorías de análisis para visibilizar las problemáticas que este medio conlleva en el desarrollo cultural de la sociedad.

El proyecto nos plantea el desarrollo de una práctica investigativa interdisciplinar entre comunicación, arte y tecnología que conduce a la configuración de un problema sustentado en el modelo web 2.0, en el que puede experimentarse tanto el proceso de una construcción creativa y colectiva de la imagen en continuo desarrollo (*work in progress*), como la apropiación de un espacio (pantalla) para la interpretación y resignificación de un contenido original (obra de arte) que es resignificado, mezclado y remixado, expandiendo las posibilidades expresivas de las tecnologías digitales y la pantalla como nuevo soporte artístico-virtual.

En este sentido, la investigación aborda tres problemas y preguntas que nos permiten buscar los intersticios entre lo tecnológico y lo creativo, entre la cultura y el mercado, entre el poder de las corporaciones tecnológicas y las lógicas de creación, producción y consumo de los usuarios artistas o *hackers* en la era del internet. El primer problema es pensar e identificar si el desarrollo de estas tecnologías de la comunicación 2.0 han impactado las experiencias artísticas y la producción plástica de manera significativa; si los *softwares*, *apps* y herramientas de apropiación tecnológica para usos estéticos y narrativos

están reconfigurando un nuevo escenario de la creación y la producción estética. Casos como el *big data*, el pirateo de *copyrights*, el apropiacionismo del capital simbólico de la historia del arte, la producción de imágenes mestizas o incluso el meme encubierto son ámbitos que nos sitúan en un nuevo entorno tecnoartístico que debemos revisar y confrontar. Es a partir de esta primera reflexión que surge una pregunta: ¿es la web 2.0 el nuevo espacio o escenario de resignificación del arte y la comunicación, y cómo se configura a partir de las interfaces y las técnicas de producción estética contemporáneas?

El segundo problema no menos complejo apunta a revisar la pantalla como espacio o soporte material de producción de contenidos artísticos, resignificaciones y nuevas formas de relato o *storytelling transmedial*: ¿la pantalla es el nuevo bodegón-collage? Un nuevo lugar desmaterializado que desarrolla estructuras espaciales y temporales para la creación, producción y distribución de contenidos donde se mezcla el arte, la estética, el diseño, la comunicación, la informática y la programación de código. La pregunta que anima esta reflexión es, si la pantalla es el nuevo soporte para la producción de contenidos artísticos y de comunicación, ¿dónde quedan los viejos soportes, lienzo, papel, etc., y qué propiedades otorga este nuevo soporte a las formas actuales de expresión?

El tercer problema pasa por mirar cuáles o quiénes son los nuevos sujetos de la creación artística en la web, es decir los que producen y realizan obras estéticas o artísticas en este nuevo medio se pueden entender como artistas en el sentido clásico del término o son sujetos provenientes del amateurismo (fans de obras de arte clásicas, o escuelas pictóricas, o tendencias artísticas), pero con potentes competencias tecnológicas o quizás, y aquí radica nuestro mayor interés en este tercer punto, son una nueva generación de artistas para quienes el remix es una actitud, una manera de entender el arte; más que una receta, quizás es una forma de pensamiento o una estrategia para buscar y acomodarse a los nuevos lenguajes transmediales de esta contemporaneidad. Los artistas (toda la historia del arte) versus la cultura *fandom* (prosumidores: consumidores y creadores de contenidos) nos pone de cara a una pregunta clave, y es si en este escenario el papel del artista se desdibuja, si se diluye el autor, si se configura un autor colectivo, hiperconectado y difuminado en su propia y ajena producción estética.

Un elemento significativo de esta investigación es revisar las posibilidades que internet, como medio de comunicación, y la pantalla, como medio de producción, puede otorgar en las nuevas formas de generación y consumo de contenidos artísticos y estéticos. Considerando la incidencia que dentro de la sociedad contemporánea tiene la cada vez mayor hiperconectividad

y la consolidación del ciberespacio, que en gran medida empieza a verse como un espacio de acción en ámbitos como el de la creación artística, la comunicación social y las narrativas transmedia, vemos cómo la imagen puede definir un espacio de mero entretenimiento del consumo, pero también territorio para ampliar la sensibilidad y la percepción humana (Patiño, 2017).

Es causa de interés, o incluso de preocupación dentro de las prácticas desarrolladas en los entornos académicos, la relación que mantienen los estudiantes de las nuevas generaciones con la cotidianidad de una sociedad de excitada visualidad hegemónica y una iconosfera dominada por el régimen de la mirada digital o digitalizada, entendiendo esta como aquella que se somete a las tecnologías de la comunicación hipervinculada para acceder a la información y el conocimiento del mundo. Se hace relevante, pues, indagar la manera como una aproximación crítica a su comprensión podría generar herramientas que permitan potenciar sus cualidades expresivas y comunicativas, que posibiliten pensar no solo en el dispositivo, sino en la actividad que ahí se realiza (efecto de la computación ubicua en la que se enmarca la web 2.0), con el propósito de producir experiencias igualmente críticas en la que se comprenda el valor que sobre la sociedad produce su desarrollo mediático.

La web 2.0 y la pantalla como problema para el desarrollo de una investigación de corte interdisciplinar (arte-comunicación) plantea un escenario rico en preguntas y establece un punto de convergencia de los intereses particulares de cada disciplina involucrada en la creación, producción y circulación de contenidos artísticos y comunicacionales, extendiendo las posibilidades de la investigación al desarrollo de una práctica conjunta y colaborativa en la que puede llegar a entenderse críticamente el impacto que sobre la sociedad contemporánea ha tenido internet y la pantalla como espacio de producción visual e interacción social.

El mundo virtual surge a partir de la consolidación de una «realidad transgénica». Enfermos de imágenes en una percepción saturada, embotados por la opulencia de datos y por el torbellino de mensajes (Patiño, 2017), la investigación contribuye a la expansión de la mirada y de la pantalla al constituirse como soporte material y activo, cuyos valores se ven afectados por la manera como se produce y se interactúa hoy en un espacio ubicuo y transmedia, como efecto de la red de dispositivos móviles contemporáneos de comunicación, y nos pone como sujetos consumidores compulsivos de pantallas y tecnologías, habitantes de la pantallacracia, inmersos en

el juego de interfaces dentro y por fuera de los límites de la pantalla. En este sentido, la interfaz crea su propio contexto, su propia narrativa, traza un horizonte, define un itinerario y lo hace gracias a que construye una interactividad, entendida como el procedimiento por el cual se intercambia información y comunicación entre persona y contenido, entre máquina y máquina o entre persona y persona.

Por otro lado, la tecnocultura implica la aparición de nuevos formatos en la producción artística y, con ellos, nuevos individuos que, haciendo gala de su particular habilidad para operar sistemas, montan su propio esquema de producción sin pasar por los filtros tradicionales de los curadores y expertos que hasta hace poco bendecía lo que es arte y lo que no lo es. Un ejemplo de ello es la aparición de plataformas vinculadas a la web 2.0, como *Google Creative Lab*, *Google Arts & Culture Lab* o *Chrome Experiment*², que son verdaderos escenarios de experimentación tecnoartística que utilizan programadores, diseñadores, escritores, emprendedores, cineastas, animadores, productores, tecnólogos creativos. Es decir, hacedores interdisciplinarios que se convierten en «prosumidores» y nos formulan propuestas transformadoras en el campo de la innovación, la productividad, el reciclaje, el *collage* y el consumo visual. Es el caso de *Play with Arts & Culture*³, una colección de cinco juegos interactivos que hacen que el arte, la cultura y la historia sean accesibles de una manera divertida y educativa. Más aún, en un nuevo intento por fusionar creatividad y tecnología, internet se pone al servicio del arte a través de las ediciones limitadas de coleccionistas en la red. Imágenes (o microvideos) originales, seriadas y de edición limitada se exponen en galerías virtuales como es el caso de *seditionart.com*, que pueden ser impresas en grandes formatos, enmarcarse y colgarse en la pared o que pueden ser visionadas en cualquier lugar y momento y en cualquier pantalla: en el ordenador, el teléfono móvil o la pantalla plana del SmartTV. Es decir, es un arte que, gracias a la facilidad de la reproducción digital, puede ser consumido (contemplado) en pantallas. Los artistas del *software art*, pues, parecen decididos a colonizar un espacio paralelo, o al menos alterno al de las galerías, las ferias y los museos convencionales, y transforman el modelo haciendo un arte basado en la venta de muchas unidades a precios asequibles y no en una única obra a un precio alto, como ha sido la tradición pictórica.

Intentamos, pues, dar ejemplos de estos nuevos regímenes de visualidad para ilustrar cómo la imagen se rinde a las teletecnologías y cómo el lenguaje más

2 <https://experiments.withgoogle.com/collection/arts-culture>

3 <https://artsandculture.google.com/project/games>

diciente en esta contemporaneidad no es otro que la hibridación de formatos reciclados y la transmedialización de los contenidos y sus consumos a través de medios interactivos puestos en un nuevo soporte digital: la pantalla. Es cierto, aumenta el número de pintores y escultores que trabajan con la cámara de video en un flujo de imágenes que suelen ser de difícil clasificación y que no son analizadas de manera tan exhaustiva como ocurre con la pintura o con las imágenes de la pantalla cinematográfica. Me refiero al uso reiterado del video que despierta interés en las propias galerías, en los museos y, como no, en la web. Pero no es nada nuevo, el video lleva al menos cuatro décadas utilizando diversas formas de intervención en el escenario del arte: desde las monumentales videoinstalaciones al uso de la imagen pixelada en obras de arte más convencionales. Conviene pensar que esta marca de la cultura contemporánea tiene que ver con las buscadas y difusas relaciones entre video y cine, entre video y mundo digital, y, por supuesto, con la cómoda aceptación del público al tener como referente la irrupción masiva del uso del video doméstico en los años setenta con la llegada de las cámaras compactas y ligeras, y hoy con las cámaras integradas en los teléfonos celulares. Está claro que estamos ante la llegada de creadores venidos de diversas disciplinas (arte, comunicación, audiovisuales, diseño, arquitectura, informática) que, haciendo uso de imágenes obtenidas electrónicamente, ya sea por medio de la cámara de video o celular o el uso del computador (imágenes sintéticas), aprovechan las herramientas y *software* con que cuenta la informática para modificar, manipular y recrear, a manera de «*collage*-montaje», piezas artísticas que ahora reclaman un lugar en el gran museo virtual de la red, como son YouTube, Vimeo, Facebook, Instagram, TikTok o Flickr. Son innovadoras obras creadas hoy con aplicaciones en línea muy diferentes a las creadas con herramientas más tradicionales y que pusieron de moda cineastas, pintores y fotógrafos en el siglo xx (Obando, 2017).

DE LA MEZCLA A LA REMEZCLA

El cinematógrafo, el invento de los Lumiere, no apareció de la nada. Ya se conocía el fenómeno de la persistencia retiniana, ya existía la fotografía y ya muchos otros habían inventado más de un artilugio precinematográfico. Los Lumiere tomaron lo existente, lo analizaron desde otro enfoque y lo remezclaron lo mejor posible. ¡Ahí está la invención, lo nuevo, lo original! (López Mera, 2013). Dónde está lo original, ¿en la mezcla?, ¿en la remezcla? Cómo se establecen los criterios de valor de lo que es

original y lo que es derivado. Dónde radica la idea de originalidad, se trata acaso de reorganizar lo que ya está ahí y con un ojo creativo, investigativo y osado ver y armar algo de manera novedosa.

Como bien lo enuncia García Canclini (2013), la impronta de la tecnología ha sido decisiva: del *Homo Sapiens* hemos pasado al *Homo Videns* y de ahí al *Homo Sampler*. La cantidad de imágenes digitales tomadas en los últimos diez años supera a las imágenes tomadas desde la invención de la fotografía hasta fines del siglo xx. La creatividad hoy no es un recurso original, quizás nunca lo ha sido, pero hoy el reciclaje, la mezcla, la apropiación de contenidos, el desplazamiento a otras disciplinas, el uso reiterado de técnicas y tecnologías de fácil uso, en su mayoría gratuitas, y la modificación o al menos la alternancia en los escenarios de circulación diferentes al museo tradicional o las galerías de arte por pantallas y dispositivos tecnológicos, redes sociales, plataformas y blogs configuran una etapa de cocreación, recreación y poscreación, características muy marcadas en la cultura transmedia contemporánea.

¿Qué es lo nuevo y por qué nos interesa tanto lo nuevo? Lo nuevo o la novedad aparece permanentemente asociado a lo digital: nuevos modos, nuevas maneras, nuevos soportes, nuevos medios; todos ellos coinciden en la comunicación y el arte, pero quizás asistimos a una era hiperdigitalizada, fuertemente explotada por el *marketing* y el mercado. A lo mejor lo nuevo no es más que una etiqueta que proviene de lo tecnológico, pues nada escapa a esta impronta de accesibilidad permanente. Así es, la documentalidad ubicua (todo está en la web) es la señal del giro tecnológico que vivimos desde hace un par de décadas cuando todo archivo material o físico empezó a volverse algoritmo. Y a esto no ha escapado la historia del arte (sobre todo la pintura, la música y el cine); el archivo de museos al servicio de todos en la red provocó un estallido *on line* donde la idea de accesibilidad y democratización del uso genera baches en la memoria histórica.

La historia del arte pictórico universal es válido en la medida que toda esa memoria acumulativa pueda tenerse a un clic de distancia y toda ella pueda desmontarse, filtrarse, mezclarse y proyectarse como un nuevo objeto de arte, un nuevo orden para ponerse en una nueva relación con otros archivos; en resumen, un nuevo archivo-producto capaz de resignificar y de ser expropiado por otro usuario que repite el proceso remezclando y finalmente exhibiendo en la pantalla este *collage* que crea

la falsa idea de que todos sabemos de arte y, más aún, todos a partir de la digitalización y la democratización *on line* somos cada vez más formados y educados en el arte. Ante tanta abundancia de información, el proceso creativo se parece más a una permanente rotación, yuxtaposición y retroalimentación de los contenidos digitalizados, un pegar un objeto con otro, una proyección en la que nada nuevo se descubre en la historia del arte y, por tanto, el sentido de la obra está en las conexiones y las nuevas relaciones espaciales y en esa arqueología particular de internet, donde todo es nuevo, pero a su vez todo es viejo. Como lo dice Fernández Mallo (2013, p. 139):

[...] cualquier cosa que haya llegado desde tiempos remotos hasta nuestros días es tan contemporánea como lo es un objeto de última generación, ya que el tiempo topológico, el tiempo de las relaciones, las copias y las reinterpretaciones, todo lo actualiza y ese tiempo es la propia esencia de internet... En resumen: un gran contenedor de tiempo en el que, paradójicamente, se ha borrado el tiempo.

La pantalla es ahora el nuevo lienzo y la interfaz de los nativos digitales nacidos en pleno apogeo de las telecomunicaciones. Lo táctil se convierte ahora en el pincel que dibuja, describe y traza líneas y grafías pixeladas en la que convergen las imágenes de las pinturas más clásicas y tradicionales con las nuevas estéticas digitales. Oleos sobre lienzo, madera o murales donde se imprimieron las obras de la historia del arte ahora toman nueva vida en las pantallas y se mezclan y remezclan con las tecnologías del siglo XXI a través de aplicaciones Android e iOS descargables en celulares o directamente desde las pantallas del computador. Es el caso de proyectos como *Starry Night - interactive animation* del artista e ingeniero Petros Vrellis. La obra para web plantea mirar los flujos icónicos de la *Noche estrellada* de Vincent Van Gogh a través de una animación hipnótica y un flujo de interacciones para crear variaciones de la pintura original. La experiencia inmersiva se logra digitalmente con un zoom 3D, mientras se escucha la música ambiental de fondo. Igualmente, de Van Gogh se puede recorrer su pintura en una experiencia 360° recreada a partir de una herramienta digital abierta y gratuita que le permite a cualquier usuario sin conocimientos o competencias complejas recrear las pinturas del artista impresionista⁴.

Experiencias inmersivas y de realidad virtual con tecnologías 360°, como *Dreams of Dalí* en la que el usuario espectador puede hacer el recorrido 3D por la famosa reminiscencia arqueológica del *Angelus de Millet* que el pintor realizó en 1935. En *Dreams of Dalí* se fusiona arte y tecnología en una experiencia de realidad virtual y un paseo al «interior» de la pintura, acompañado de música de piano. El mismo museo oficial del pintor en España acoge esta experiencia y la presenta de esta manera:

Sumérgete en el mundo del maestro surrealista como nunca antes en este encuentro, avénturate en las torres, escúchalas desde tierras lejanas y descubre sorpresas en cada esquina. Imaginamos que el propio Dalí, conocido en su vida como lo que ahora llamamos un «adoptante anterior» de nuevas tecnologías, aplaudiría este inspirador homenaje a su pintura de 1935.

Siempre creamos a partir del inagotable archivo de la cultura, del infinito bastión de la cultura que nos ha precedido. Bajo esta perspectiva casi histórica, la remezcla es una de las fuentes más poderosas para la creación y el acceso a ese amplio baluarte cultural. Y a pesar de la naturaleza analógica de la remezcla como acceso al imaginario cultural, hoy en día esta práctica se ve potenciada por la emergencia de los entornos y herramientas digitales. Es una invitación a organizar esa información y a utilizarla para construir nuestras propias versiones sobre lo que leemos o, de alguna forma, el paso siguiente en la habitual disputa entre tradición y vanguardia que sostiene a la creación artística (McIntosh, 2011).

La remezcla como práctica creativa está impregnada en toda la cultura contemporánea, en la misma historia del arte y en todas las artes, y hoy más que nunca en las creaciones transmedia que la estimulan y promueven fusionando la producción *canon* con la *fandom*. La remezcla es una práctica narrativa, una forma de reflexión sobre la información a la que tenemos acceso. Este texto es también una prueba de ello, pues como habrán leído saltamos de un autor a otro, de un artista a otro; copia y pega, pega y empasta, así remando en varias direcciones,

4 Kuula es una aplicación que permite hacer recorridos virtuales, pensada fundamentalmente para fotógrafos panorámicos amateur y profesionales que quiera compartir y disfrutar sus proyectos de contenido de 360°. <https://kuula.co/>

5 La experiencia es apoyada por el mismo museo del artista, ubicado en Cadaqués, Catalunya, España, consiste en un video lineal de 360 que puede verse desde una variedad de dispositivos como Samsung Gear VR o Google Cardboard o Daydream. Sin dispositivo VR, puede verse el video en cualquier teléfono inteligente, tableta o PC de escritorio utilizando el navegador de Chrome. <https://thedali.org/dreams-of-dali-2/>

mezclando ideas, palabras, conceptos hasta encontrar el hilo que los cose; cómo decirlo: usurpar de aquí y de allá hasta contar, o al menos intentar, la idea perfecta.

«NOMADISMO ESTÉTICO»

Desde comienzos de los años noventa, un número cada vez mayor de artistas interpretan, reproducen, reexponen o utilizan obras realizadas por otros. Ese arte de la posproducción responde a la multiplicación de la oferta cultural, aunque también más indirectamente respondería a la inclusión dentro del mundo del arte de formas hasta entonces ignoradas o despreciadas (Bourriaud, 2010). Esa manera de actuar es llamada por Nicolas Bourriaud *nomadismo estético*, concepto que utiliza para referirse a esos artistas mutantes que navegan por ese espacio que es la red. Es una habilidad propia de jóvenes artistas que van sumando todos esos lugares lejanos o cercanos, antiguos o contemporáneos que visitan a través de las pantallas; es un juego aleatorio donde los fragmentos se recomponen en piezas nuevas trabajadas desde una creatividad, a veces pulsional a veces reflexiva, pero puesta como *collage* de una aceleración histórica donde todo está permitido, desde la conexión de escuelas pictóricas, épocas disímiles, técnicas y sensibilidades diferentes hasta los nuevos regímenes de visualidad más conectados con la velocidad fragmentada de los *youtuberos*, *instagramers* y *tiktokeros* que pululan en las redes sociales, con sus habilidades tecnológicas y el ruido de fondo que producen por las múltiples actividades que producen en el ciberespacio.

Los buscadores tipo Google (o más recientemente la inteligencia artificial), por ejemplo, son la nueva herramienta para el reciclaje, la simple acción de llamar un contenido o una temática ponen de manifiesto el océano de datos sin clasificar lo que el internauta deberá filtrar: imágenes, textos, audio, videos, grafías, todos se ponen ante los ojos como una gran colcha de retazos que hay que rearmar y coser con el hilo invisible de las conexiones y relaciones propias o arbitrarias de múltiples contenidos dispares. El fragmento tomado de allí o de allá no es más que un minúsculo pliegue (en el sentido Gilles Deleuze) en la cadena de significaciones que el nuevo objeto introduce. En esa acción de navegar, de filtrar, de coser, es donde empieza y termina la nueva práctica artística. Moverse por

las diferentes conexiones y redes multilinguaje de la web es, a nuestro modo de entender, el nomadismo estético con el que empezábamos este apartado.

El trabajo de los nuevos artistas no es otro que el de conectar su propio trabajo con el de otros, eliminar la distinción clásica entre producción y consumo, creación y copia, *ready-made* y obra original. No se trata de manipular la materia prima, sino de trabajar con objetos creados por otros autores para elaborar nuevas formas producto del anclaje, la costura y la mezcla de objetos provenientes de diferentes fuentes. No se crea a partir de la nada (idea extendida de la creación clásica), es lo que Bourriaud (2006) denomina *estética relacional*: esa sensibilidad colectiva en el interior de la cual se inscriben las nuevas formas de la práctica artística. En ambos casos, se toma como punto de partida el espacio mental mutante que se abre al pensamiento en red: internet. Todas estas prácticas artísticas, muy heterogéneas en su conjunto, tienen algo en común y es el hecho de tomar fragmentos de obras ya producidas, datos para manipular, píxeles para reorganizar, vectores con nuevos trazos que tienen un propósito claro: desconocer la originalidad y autonomía de la obra tomada, remarcar el valor de objeto de cambio y señalar las infinitas posibilidades creativas que tiene la experiencia estética. Apoderarse de los códigos de la cultura, de las obras de la historia del arte o del patrimonio universal para ponerlos en un nuevo empaque, resignificados, apropiados y habitados por la nueva obra que circula por esa interfaz de píxeles y bits. La pregunta artística, dice Bourriaud (2010), ya no es: «¿qué es lo nuevo que se puede hacer?», sino más bien «¿qué se puede hacer con?». Los artistas internacionales más destacados de estos años, reitera, inscriben la obra de arte en una red de signos y significados. Ya no se trata de comenzar de cero, sino de encontrar el medio de inserción en las innumerables corrientes de producción.

MASHUP⁶: POR NADA DEL MUNDO VOLVER AL ORIGEN

Es importante señalar que la remezcla no es nada nuevo, ni en las artes, ni en la cultura en general. Podríamos tomar a internet como ejemplo y nos daríamos cuenta de que este medio no surgió de la noche a la mañana, sino

6 Un mashup es una aplicación que usa y combina datos y funcionalidad procedentes de una o más fuentes para crear nuevos productos. El término implica integración fácil y rápida, usando código abierto y fuentes de datos para producir resultados enriquecidos que no fueron la razón original para la que fueron producidos los originales



Capture el Código QR para acceder al álbum de imágenes y videos que serán objeto de la investigación: «La pantalla collage: el nuevo escenario de la estética visual y relacional a partir de la apropiación pictórica».

que fue un cúmulo de experiencias a veces conectadas, otras veces sin conexión alguna, hasta su presentación formal dada por Tim Berners-Lee⁷ en 1994.

Pero sin los matemáticos, los lingüistas, los ingenieros, el código binario y la red de redes o *World Wide Web* no existiría el modelo internet. La experiencia, pues, es acumulativa, tanto en la ciencia como en las artes, tan solo se necesita que alguien ordene las ideas, haga las debidas conexiones, establezca las relaciones precedentes entre objetos y experiencias dispersas y dé el salto a lo que, bajo la apariencia de nuevo, está cobijado por varias capas que se superponen y se encadenan dentro de la cual unas obras remiten a otras y otras se deslizan entre otras.

En este sentido, el artista o creador moderno se expresa no solo para sí mismo, sino también para el siguiente productor que tomará de allí su inspiración o su materia prima para recrear la nueva obra y moverse en lo sucesivo dentro de una red de formas conectadas por la infinita posibilidad de resignificar, modificar, ensamblar el nuevo

objeto artístico hasta el infinito. El arte del siglo XXI es el arte del montaje y del recorte, de la sobreposición de imágenes, del pastiche (en el sentido que retomo lo que tengo y lo mejoro) o del *collage*, como lo expresa Walter Benjamín⁸, pero esta vez no en el lienzo o el papel, sino en la pantalla, como también lo enunciaba Baudrillard hace 40 años:

En el corazón de esta videocultura siempre hay una pantalla, pero no hay forzosamente una mirada. La lectura táctil de una pantalla es completamente diferente de aquella de la mirada. Es una exploración digital, donde el ojo circula como una mano que avanza según una línea discontinua incesante. La relación con el interlocutor en la comunicación, con el saber en la información, es del mismo orden: táctil y exploratoria [...]. Todo el paradigma de la sensibilidad ha cambiado. (1984, p. 31)

⁷ Un científico de la computación, quien estableció la primera comunicación entre un cliente y un servidor usando el protocolo HTTP, dio origen al consorcio de la *World Wide Web* (W3C) con sede en el MIT, para supervisar y estandarizar el desarrollo de las tecnologías sobre las que se fundamenta la web y que permiten el funcionamiento de internet.

⁸ W. Benjamín alude al concepto de *montaje* corrientemente asociado a lo que empieza a ser el arte en las postrimerías del siglo XIX y comienzos del XX y que se conoce con el nombre genérico de *collage*: la dialéctica de la construcción y la destrucción. En este sentido, no solo es yuxtaposición de dos mitades, sino a la vez que lo viejo desaparece y da paso a lo nuevo.

Interpretar cualquier obra artística digital probablemente se pueda reducir a entender la lógica que construye la pantalla como soporte, de la cual un trazo pixelado no es sino un meta-texto que configura huellas de otros textos y que en última instancia se injerta en esa mezcla aleatoria del *collage*, típico del relato posmoderno. Pero la interpretación pone en evidencia su proceso de creación-producción, más que sus significados o su contenido. Inmersos en ese juego azaroso de los significantes, ¿acaso, característica de la posmodernidad?, que ya no produce obras maestras, ni relatos totalitarios, sino que reorganiza fragmentos de textos preexistentes. Bloques de construcción de la antigua producción cultural y social son traídos a ese nuevo y dignificado bricolaje contemporáneo (Obando, 2017).

Una escritura de citas es el *collage*. La imagen moderna asediada por las tecnologías digitales, las *selfis* y las redes sociales: verdaderos cementerios de imágenes que construyen un relato basado en el *collage*-montaje. Máquina de readecuación de citas, de escritura deconstructiva, por esto en *El objeto de la poscrítica* (1972) no duda Ulmer en decirnos: «Casi todo el mundo está de acuerdo en que el *collage* es la innovación formal más revolucionaria en la representación artística que ha tenido lugar en nuestro siglo» (p. 126). El montaje, por otro lado, no reproduce lo real, construye un objeto a partir de su maniobrar operativamente, de pegar, juntar, alzar, combinar, añadir, unir, compaginar, términos todos que involucran el proceso de armar secuencias (editar), construyendo una narración sutilmente tejida con el hijo del montaje.

El *mashup*, por ejemplo, se presenta cuando un video se edita, utilizando otros ya existentes y se muestra como algo novedoso y completamente original (una de las prácticas más comunes en la cultura *fandom* propiciada por las narrativas y estrategias transmedia). Siempre construimos sobre el pasado, recuperándolo, mezclándolo y remezclándolo en su partes y secuencias con orígenes diversos. Pero no es la técnica del *mashup* exclusiva del video, existe en la música cuando se asemeja al *samplear* o en la literatura cuando se utilizan fragmentos o la obra completa clásica de ficción para reescribirla con ingredientes propios de la cultura popular en esa naturaleza intertextual propia de los textos literarios.

Samplear es la operación más utilizada en corrientes musicales contemporáneas como el rap y el hip hop, que utiliza otros sonidos y muestras de los discos de otros artistas (o de los propios) para insertarlos en su propia banda sonora. Por tanto, el músico que trabaja con el

sampler consume canciones, selecciona trozos y luego los corta y pega sobre la nueva banda sonora; de esta forma sabe o entiende que el trozo musical por él producido puede a su vez ser reutilizado por otros músicos y generar de esta manera nuevas lecturas e interpretaciones. *Samplear*, pues, al igual que en la música también se hace con fotografías y videos. YouTube es un buen ejemplo y campo de experimentación permanente, muestra de ello es su propia interfaz abierta, manipulable y diseñada para la posproducción audiovisual, la modificación de los parámetros de grabación del video y la producción de videos interactivos a través de la inserción de anotaciones. Copiar, transformar, mezclar y pegar son las acciones más usuales en el mundo de la web 2.0, de ahí que la remezcla funcione como un sistema operativo estético-cultural o como una estrategia narrativa y no como una simple herramienta de posproducción digital.

De la misma manera que en la música, el nuevo prosumidor de contenidos tecnoculturales, habitante permanente de la red, en vez de crear, recrea. La actividad del DJ musical se traslada al campo del audiovisual a través del DVJ y la web, haciendo que el nuevo internauta actúe como un creador que construye una retórica de prácticas cercanas a la trampa en las que utiliza la obra para intervenirla, si no de forma conceptual, si de manera formal. Actúa en la frontera de lo permitido o lo alegal, ensamblando trozos de otros autores con *copyright* en beneficio de otros con *copy lifth* instalados en la cultura del *Creative Commons*.

Finalmente, está el *morphing* o la técnica de manipulación de imágenes en el entorno digital, que hace posible la creación de una animación-transición controlada entre dos imágenes distintas. La transformación necesaria para el cálculo se hace con el llamado «espacio de imagen», técnica vinculada a determinados contenidos de manera mucho más intensa que el montaje o el *sampling*, y utilizada con éxito en la industria del video clip⁹. Sin embargo, vale precisar que el *morphing* está más cercano al efectismo propio de todo el catálogo digital, a un efecto banal y no a una auténtica construcción

9 Pionera en este tipo de manipulación digital fue la obra del músico Michael Jackson. El de mayor fama y que se usó primero en un videoclip es el que apareció en «Thriller» y luego en el videoclip de la canción «Black or White», en 1991: <https://www.youtube.com/watch?v=pTFE8cirkdQ>

estética completamente nueva y cuya derivación sea bien recibida por el arte o por la apropiación autorreflexiva de un artista.

A MANERA DE CONCLUSIONES

Una primera conclusión de la indagación teórica y de los hallazgos en el estado del arte es que las nuevas estéticas *on line* se producen a partir del trabajo acumulado por las diversas capas tecnoestéticas de la cocreación. En este sentido, el valor de las culturas de la apropiación y de la reprocesamiento tejen un paisaje de tramas y urdimbres de difícil clasificación al hacer que las obras pertenezcan a todo el mundo y a nadie en particular. Hoy creamos a partir del inagotable archivo de la cultura, del infinito bastión de la cultura que nos ha precedido por siglos y ese es el foco de la investigación propuesta en este artículo.

Por otro lado, los objetos artísticos o estéticos producidos en esta contemporaneidad y que serán revisados y analizados en esta investigación¹⁰ incentivan el consumo transmedia, una característica del modelo de pantallas, interfaces y escenarios, por donde circulan todo tipo de experiencias que encuentran en las herramientas y *softwares* de la web 2.0 el medio apropiado para facilitar y estimular la producción colaborativa y *fandom*, propia del modelo de producción transmedia.

La pantalla *collage*, como el nuevo escenario de la estética visual y relacional a partir de la apropiación pictórica, se propone como una investigación-creación aplicada en la que la participación, el intercambio, la mezcla, la interacción tecno-social serán los ejes conceptuales o las categorías de análisis que guiarán las problemáticas desarrolladas a lo largo de este texto introductorio y conceptual que plantea tres problemas por resolver: la relación entre comunicación, arte y tecnología en los artefactos de creación estética, a partir del modelo web 2.0 y desde la apropiación pictórica de obras de la historia del arte, que remezcladas y resignificadas se distribuyen por el tejido digital para su consumo transmedia.

Finalmente, no tenemos claro aun con la indagación teórica si los *softwares*, *apps* y herramientas de apropiación tecnológica para usos estéticos y narrativos están reconfigurando un nuevo escenario de la creación o como la denominamos: una hipotética estética universal *on-line*. Esta es apenas una hipótesis de partida que observamos de forma empírica en las diversas piezas

recolectadas para la investigación de campo. Tampoco es claro con la indagación teórica o la sola intuición si nos encontramos ante *nuevos artistas*; sujetos de la creación en la web que producen obras artísticas para las pantallas y el consumo táctil, capaces de competir con los artistas clásicos provenientes del lienzo o el papel, generadores de nuevas escuelas pictóricas o tendencias artísticas emparentadas con el pixel y el algoritmo y no con el pincel o el lápiz. Por ello, será preciso pasar de la indagación teórica y la intuición al territorio de la investigación/creación de campo, donde la creación e hibridación de formatos reciclados y la transmedialización de las imágenes y sus consumos a través del soporte pantalla serán campo para la experimentación a partir de la cocreación, la recreación y poscreación digital.

REFERENCIAS

- «FLUXUS» (2025). En Wikipedia. <https://es.wikipedia.org/wiki/Fluxus>
- AA. VV. (2009). *Código fuente: la remezcla*. Movimiento Zemos 98
- ACCESO a «La pantalla collage a partir de la apropiación pictórica» [página web]. <https://photos.app.goo.gl/HANT82r1vG4RL6EEA>
- ANIMACIÓN interactiva de «La noche estrellada» de Van Gogh [sitio web]. <http://artofo1.com/starryNight.html>
- BARD, P. (2007). *Man With a Movie Camera: The Global Remake* [video]. <https://docubase.mit.edu/project/man-with-a-movie-camera-global-remake/>
- BAUDRILLARD, J. (1984). *El intercambio simbólico y la muerte*. Monte Ávila Editores.
- BERNERS-LEE, T. y Fischetti, M. (2006). *Tejiendo la red. El inventor del World Wide Web nos descubre su origen*. Editorial Siglo XXI.
- BOURRIAUD, N. (2006). *Estética relacional*. Adriana Hidalgo.
- BOURRIAUD, N. (2010). *Postproducción. La cultura como escenario: modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo*. Adriana Hidalgo.
- CHRISTODOULOU, S. y Styliaras, G. (2008). *Digital Art 2.0: Art meets Web 2.0 trend*. Dimea.
- ESPEJO Arce, B. (2020, marzo 20). Pensamiento collage. *El País*. https://elpais.com/cultura/2020/03/20/babelia/1584701837_297903.html

¹⁰ Ver la tipología de los artefactos de creación y cocreación que serán materia de análisis y estudio en la investigación: «La pantalla collage a partir de la apropiación pictórica»: <https://photos.app.goo.gl/HANT82r1vG4RL6EEA>

- FERNÁNDEZ Mayo, A. (2013). Tiempo topológico en proyecto Nocilla y en Pospoesía (breve apunte para una exnovela). En J. Villoro y N. García Canclini. *La creatividad redistribuida*. Siglo XXI Editores.
- FERNÁNDEZ Porta, E. (2008). *Homo Sampler*. Anagrama
- FOKIDIS, M. (2009). *PULSE Profiles: Marina Fokidis at PULSE New York 2009* [video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=8Ks7F3TxaSk>
- GARCÍA Canclini, N. Y Villoro, J. (2013). *La creatividad redistribuida*. Siglo XXI Editores.
- GATYS, L. A., Ecker, A. y Bethge, M. (2015). A neural algorithm of artistic style. arXiv preprint arXiv:1508.06576. <https://doi.org/10.48550/arXiv.1508.06576>
- HARRISON, E. (2001-2002). *Eat 22* [sitio web]. <http://eat22.ellieharrison.com/>
- JACKSON, M. (1982). *Thriller* [canción]. Epic.
- JACKSON, M. (2016, noviembre 14 [1991]). *Black or White* [video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=pTFE8cirkdQ>
- JENKINS, H. (2010). *Piratas de textos*. Paidós
- LESSIG, L. (2007). *Remix; Making Art and Commerce Thrive in the Hy-brid Economy*. Penguin Books.
- LÓPEZ Mera, D. (2013). Remezclando el audiovisual. *Revista Actitud*, 11(1), 12-17.
- MCINTOSH Jonathan [página web]. <https://www.rebelliouspixels.com/>
- MELÉNDEZ, R. F. (2017). *La pantalla activa como soporte expresivo de la gráfica digital: un análisis de sus cualidades espaciales desde las teorías e influencia de los videojuegos en el arte* [tesis doctoral, Universitat Politècnica de València]. RiuNet.
- OBANDO, C. (2011). *La imagen tele: tecno-estéticas, neo-usos y glocalidades en la sociedad digital*. Editorial Innovalibros.
- OBANDO, C. (2017). *Perversiones digitales; ciberactivismo, producción transmedia y cultura hacker*. Editorial Universidad de Antioquia.
- OBANDO, C. y Hernández, J. (2019). *La metafísica de Internet: nuevas formas de relato en la cultura web*. Ediciones Universidad de San Jorge.
- ORTEGA Lisbona, J. L. (2018). *La invisibilidad del presente: prácticas artísticas y espacios virtuales en la época de la Web 2.0* [tesis doctoral, Universitat Politècnica de València]. RiuNet.
- PATÍÑO, A. (2017). *Todas las pantallas encendidas*. Forcola Ediciones.
- PESTELLI C. y Quintini G. (2009). *Silence is Golden* [Twitter]: <https://twitter.com/liensinvisibles>
- PLATAFORMA para vender y coleccionar arte en formato digital [página web]. <https://www.seditionart.com/>
- PONTES, L. (2011). *Project Born Nowhere* [Facebook]: <https://www.facebook.com/Project.Born.Nowhere>
- PRADA, M. (2012). *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*. Akal.
- PROYECTO de pintura colaborativa [página web]. <https://webcanvas.com/>
- SONVILLA-WEISS, S. (2010). *Mashup Cultures*. Springerwien,
- ULMER, G. (1972). *El objeto de la poscrítica*. Editorial Presencia.

Derechos de autor: Universidad Nacional de Colombia.

Este documento se encuentra bajo la licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional (CC BY 4.0).

