

FOUND FOOTAGE Y LIVE CINEMA: EL CINE EN TIEMPO REAL

DOLORES FURIÓ VITA

dofuvi@esc.upv.es

ORCID <http://orcid.org/0000-0002-8509-0935>

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

-ESPAÑA-

"En nuestro tiempo la única obra realmente dotada de sentido, de sentido crítico, debería ser un collage de citas, fragmentos, ecos de otras obras".

Walter Benjamin

"La mirada del cineasta que usa material filmico ajeno con fines propios, mantiene un componente crítico que invita a reflexionar sobre el papel original del material, el desplazamiento conceptual, el desvío semántico y el nuevo proceso estético al que se le ha sometido."

William C. Wees

Keywords:

Found Footage, Live Cinema, Cinema, Vjing

Introducción

En el arte contemporáneo encontramos una serie de obras que bajo el término "Apropiacionismo" cuestionan la autoría del objeto artístico y el papel de mero espectador que se otorga al receptor de la obra. Los artistas denominados apropiacionistas generan su obra a partir de materiales ya existentes, recontextualizando y proporcionando un nuevo significado a estos objetos.

A lo largo del s. XX el arte ha propuesto una gran variedad de modos de Apropiación: la copia, el *montage*, el reciclaje, el *collage*, el objeto "encontrado" y el apropiado como *ready-made*, la cultura del *sample*, la serialización, la cita, el metraje encontrado, *copy and paste*, la fragmentación, la reconstrucción, la manipulación, el ensamblaje, el reciclado, el rayado, el *scratcheado*, la remezcla, la hibridación (*mash up*), la postproducción, el *Found Footage*...

No obstante, debemos considerar que todas estas prácticas bajo el común denominador del apropiacionismo no son una única práctica, sino que son plurales y a veces se oponen entre sí.

Su justificación teórica parte del propósito de la descontextualización y la reutilización de materiales preexistentes para generar un nuevo

conjunto con significación propia, es decir, para la articulación de un discurso nuevo, creando nuevos modos de representación en los que el espectador pasa a ser un agente activo en el proceso de la producción y la recepción de la obra. Como comenta Alicia Serrano, "existen dos momentos de máxima importancia que deben ser tenidos en cuenta: por un lado, el momento en el que extraemos un elemento de su contexto inicial y le damos una entidad (y, por lo tanto, una significación) autónoma y, por otro lado, el instante en el que decidimos incluirlo en un nuevo contexto alejado del original, resignificándolo" (Serrano 2013, 16). Con ello, el artista al compilar este material apropiado le da un valor añadido, aportando vigencia y actualidad.

Como bien anunciara Lev Manovich en La vanguardia como software, "*El reciclaje sin fin y la cita de contenidos de los media, estilos y formas artísticas del pasado, se convierten más bien en el nuevo "estilo internacional" de la sociedad saturada por los media. En pocas palabras, la cultura se ocupa ahora de reelaborar, recombinar y analizar el material ya acumulado en múltiples media*" (Manovich 2002)

Gracias a los nuevos canales de distribución y exhibición de la Imagen en Movimiento en la Red, el material audiovisual viaja más y más rápido, facilitando su desarrollo y popularización a través de programas de descargas gratuita, descargas ilegales, videotecas online, portales de difusión, etc.

Por tanto, el Live Cinema no ha sido ajeno a todo ello, puesto que como comenta Laura Sebastián, "...el Vj es un claro ejemplo de autor como selección. Para cada set, selecciona un banco de imágenes, efectos, loops, vídeos y recursos (de su propia creación o inspirados por otros autores y medios) para lanzarlos cuando realiza su performance. Estos elementos intentan adaptarse al marco donde se va a proyectar, y al fin mismo de la intervención (si se realiza en un club, en un evento publicitario, o en una galería.) Es en éste único punto, en el que el Vj realiza acciones que son relativas al diseño audiovisual en cuanto a la planificación y el orden en la ejecución. Por lo demás, la pieza resultante es la consecuencia de

la proyección continuada, que durante un periodo de tiempo variable, está siendo *reproducida* en el mismo instante de ser generada" (Sebastián 2012)

Por tanto, para poder definir un estilo personal, el artista de Live Cinema ha de saber qué material seleccionar para su sesión. Normalmente selecciona imágenes de diversa procedencia: secuencias apropiadas, loops gratuitos, vídeos personales realizados con animación multimedia, acción real, webcams, etc.

Por un lado están las experiencias audiovisuales que se centran en el arte y activismo social, colonizando espacios como las fachadas de solares abandonados y edificios representativos principalmente, trabajos que se circunscriben en la línea inaugurada por Krzysztof Wodiczko y que hoy día se visibilizan a través de festivales específicos de videomapping. Y, por otro lado, propuestas de proyección que emplean una iconografía de carácter político y social a través de imágenes apropiadas de los diferentes medios de comunicación y que pretenden generar conciencia crítica por parte del público.

Estas propuestas están situadas a medio camino entre el arte y el activismo social, unas prácticas artísticas que provienen de la Guerrilla Television, que formó parte de los cambios sociales, políticos y culturales que arrasaron los años sesenta y principios de los setenta. Y que, hoy día, ofrecen nuevas narrativas capaces de alterar los signos y códigos establecidos. Por ejemplo, obras como la del cineasta Adam Curtis con Massive Attack en octubre del 2013 en Nueva York, empleando imágenes de archivo y música en directo, tratando sobre el poder de la ilusión y la ilusión del poder. O los mexicanos con el documental sobre la ciudad de Tijuana en formato Live Cinema, Antropotrip (2013).

Desarrollo

Vjing vs. Live Cinema

En los años noventa adquiere gran prestigio cultural una nueva figura, un nuevo tipo de autor, el Dj que crea música en tiempo real a base de mezclar música ya existente. Borriaud afirma que "el dj cultural selecciona objetos culturales y los inserta en contextos definidos" enlazando el discurso de Manovich que apunta que "el ejemplo del Dj también muestra con claridad que la selección no es un fin en sí mismo. La esencia del arte del Dj es la habilidad para mezclar elementos seleccionados de maneras ricas y sofisticadas. A diferencia de la metáfora del <cortar y pegar> de la moderna interfaz gráfica de usuario, que sugiere que los elementos seleccionados se pueden combinar de manera simple, casi mecánica, la

práctica de la música electrónica en directo demuestra que el arte auténtico reside en la <mezcla>" (Manovich 2008, 190)

En las últimas décadas hemos asistido a ciertos cambios en la producción, realización, transmisión y exhibición del audiovisual, originado por la revolución digital, configurando el universo de los nuevos medios.

El VJing surge de la hibridación de medios que se ha producido en la cultura visual. Este reinventado medio audiovisual es heredero del videoarte (happenings, performances, instalaciones), las artes plásticas y la música. También le debe mucho al cine y a las Vanguardias históricas que giran en torno a la imagen en movimiento, tal y como Lev Manovich reivindica en su libro *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*.

Como afirma César Ustarroz, el VJing en su discurso plantea, "una constante búsqueda de la renovación y la experimentación en el plano de la estética, mantiene el mismo significado y expresividad que el fotomontaje, el collage, el reciclado de imágenes...incluso la misma función en su versión contemporánea. Son readaptadas en la interfaz del ordenador y retoman su fuerza expresiva y significado en forma de herramientas y software digitales".

La digitalización no sólo ha posibilitado la democratización de las herramientas (fácil acceso y abaratamiento), sino que también se impone como única fórmula de codificación de datos, encriptación y visualización de la información. A finales del siglo veinte la imagen digital sustituye a la analógica, obligando a reconocer nuevos códigos y símbolos en el proceso de la comunicación, repensando y reflejando las relaciones sociopolíticas que se derivan de la posmodernidad.

Los recursos estilísticos y formales que emplearon los artistas de las primeras vanguardias de los años veinte y treinta se repiten en los nuevos medios de comunicación, alejándose de la narratividad lineal que encontramos en el mainstream de Hollywood: liberación de los movimientos de cámara, un nuevo uso de la luz, nuevas composiciones -montaje temporal y montaje espacial en un mismo plano-, efectos especiales -sobreimpresiones, transparencias, multipantallas, efectos ópticos...-, experimentando con las posibilidades creativas del montaje, del collage...; un discurso mucho más conceptual y metafórico, aportando un nuevo significado a la imagen.

Se renueva el lenguaje audiovisual tanto en la producción como en la difusión del mensaje, adaptándose la sociedad a los nuevos procesos que implican nuevos códigos y símbolos. Como por ejemplo nuevos encuadres y puntos de vista (vistas aéreas con drones, cámaras Go-Pro, contrapicados o grandes picados, diagonales imposibles, primerísimos planos, *slow motion* con cámaras de alta velocidad...); nuevo tratamiento del sonido y la imagen con la compresión de los formatos y calidad proporcionada por la alta definición (HD); compresión de la información destinada a su difusión en la Red; la adaptabilidad, interactividad y usabilidad en los nuevos soportes de representación (pantallas táctiles, realidad aumentada, dispositivos móviles).

Sinestesia audio-visual

"La verdadera especificidad del VJing radica en el gesto de producir y representar a tiempo real contenidos visuales combinando diferentes tecnologías dirigidas a la construcción, manipulación y representación del objeto visual interactuando con la banda sonora." (Ustarroz 2010, 37)

En el VJing se establece un diálogo entre imagen y banda sonora a partes iguales. Según Michel Chion, "...en la combinación audiovisual, una percepción influye en la otra y la transforma: no se "ve" lo mismo cuando se oye; no se "oye" lo mismo cuando se ve."¹ Influencia de los istmos de principios del siglo veinte que experimentaron con las perspectivas creativas y expresivas del ritmo, la dinámica y la velocidad, la simultaneidad, la yuxtaposición, la cadencia, la disonancia, la polifonía: el *cubismo*, el *futurismo*, el *vorticismo*, el *orfismo* (*sincronismo*) (Chion 1993, 2)

En acciones performísticas como el VJing, el objeto audiovisual y su montaje se lleva a cabo en tiempo real, es decir, en directo. La parte -audio y la parte -visual forman un todo desde el punto de vista perceptivo.

Por tanto, el sonido es fundamental en la construcción del Vjing. Se persigue una **sinestesia audiovisual** -imagen y sonido-, una asignatura pendiente dentro de la videocreación, donde el mayor peso siempre ha recaído en la imagen y que el Vjing ha conseguido reunir. Se trabajan conceptos musicales como tempo, armonía, contrapunto, melodía, medidas, intervalos, tonos, movimiento, timbre, junto con los principios básicos del montaje. Combina distintos soportes y formatos de representación (cine, fotografía, televisión, ordenador, videojuegos, internet...), además de la posibilidad de modificar

instantáneamente la salida de la señal para transformarla.

Carácter Live

El carácter Live o performativo del Vjing tiene su origen a finales de los setenta, principios de los ochenta. El contexto donde se origina es en los clubs de baile, donde el videojockey mostraba sus grabaciones de vídeo al ritmo de la música mezclada por los Djs. Un contexto de entretenimiento social que ha generado (bajo el paraguas de los espacios alternativos) una forma artística renovada dentro del lenguaje audiovisual.

En los ochenta se asienta el movimiento del Vjing, fiel reflejo de la cultura del videoclip o cultura MTV junto al culto a la tecnología del momento (videosintetizadores, mesas de mezclas, aparatosos proyectores...) y la manipulación de la señal de vídeo (abusos de los efectos, transiciones...que bien podemos observar en las obras de videoarte de esa época).

Este carácter de improvisación que tiene el VJing exige anticiparse en el montaje de los elementos visuales a los cambios que se producen en la banda sonora. No se reduce solo a adaptar el ritmo de la música al material visual, sino que han de tenerse en cuenta los otros aspectos mencionados del lenguaje musical. La improvisación y *live* de cada sesión lo convierten en un acto único cada vez.

Live cinema

Los términos **Vjing** y **Live Cinema** como dos géneros opuestos vienen dados por una cierta polémica. Se habla de Vjing cuando su objetivo es el entretenimiento de masas y su escenario los clubs y las raves. Frente al Live Cinema que se circunscribe dentro del arte y con ello se eleva a categoría artística. Esto es cuestionable y de obligado debate como apunta César Ustarroz, definiendo Vjing y Live Cinema como "términos que describen un mismo fenómeno, la capacidad de construir y representar a través de una puesta en escena de carácter performativo, un mensaje audiovisual a tiempo real apoyándose en la digitalización de las herramientas a su vez generadoras de significado" (Ustarroz 2010, 186). Consideramos que la práctica de Vjing no tiene un lenguaje propio, sino que está determinada por la hibridación de medios, la interdisciplinariedad y la asimilación del lenguaje retórico del videoarte y la estética de las vanguardias.

Por tanto, el Live Cinema es *vídeo en tiempo real*, donde música y proyecciones visuales se unen en un contexto efímero de espectáculo en directo. Es un territorio interdisciplinar donde se desarrolla una nueva forma conceptual de trabajar el Vídeo,

mezclando diferentes disciplinas como arquitectura, música, imagen, programación, danza y diseño, gracias al desarrollo de nuevas técnicas, programas digitales y herramientas para la creación de experiencias alternativas en cine y videoarte.

Coexisten diferentes subgéneros dentro del Live Cinema, como visuales generativos, *live picture*, procesamiento de la señal de vídeo, montaje y composición visual en tiempo real. Si bien, el Found Footage es el subgénero que nos aproxima al Cine. El artista se apropia de la memoria del cine para crear un nuevo significado a partir de él.

Found Footage en el siglo XXI: el Cine en tiempo real

"Como se hizo evidente, a principios de los ochenta, para críticos como Jameson, la cultura ya no trataba de «hacer algo nuevo». En vez de eso, el reciclaje y la cita interminables de los contenidos, los estilos artísticos y las formas del pasado, se convirtió en el nuevo «estilo internacional» y en la nueva lógica cultural de la sociedad moderna. En vez de reunir nuevos documentos de la realidad, la cultura se encuentra de lo más atareada remodelando, recombinando y analizando el material mediático ya acumulado." (Manovich 2008, 185-186)

El Found Footage tiene características propias que lo separan de otras prácticas apropiacionistas como el collage en la pintura, puesto que no se limita a reproducir sus mecanismos. El found footage pertenece a la imagen en movimiento, por lo que sus imágenes son sometidas al perpetuo movimiento y a las nociones temporales provenientes del montaje, algo ajeno a la pintura.

En el contexto del cine experimental o de vanguardia era habitual el término de found footage. Como dice Eugeni Bonet, el concepto de montaje es clave, incluso cuando prácticamente no interviene en el sentido habitual del término. No es tanto el hecho de remontar (a veces, apenas reenmarcar o recontextualizar) como el acto de desmontar y hacer que las imágenes digan otra cosa enteramente distinta –muy a menudo la contraria– de lo que pretendían originalmente (Bonet 1993)

No obstante, el apropiacionismo es un término que se incorporó a la jerga artística en los años 80, generando los más variados debates en torno a cuestiones tales como el plagio y la falsificación, la cita y el remake, las nociones de simulación y simulacro, el principio collage y el concepto de montaje. Si bien este no es un concepto que haya surgido en la época postmoderna, sino que se desarrolla durante las Vanguardias Históricas.

A finales de la década de 1880 se consolida la moderna cultura de masas, modificando las necesidades culturales y consolidándose los nuevos modos de producción, democratizando los bienes de consumo y el acceso a la cultura. Se crea una cultura uniforme de consumo, donde "la copia es la manera más eficaz de producir a gran velocidad y a un precio razonable" (Gómez y García 2009, 19). Esta práctica que se aproxima al concepto de montaje nació casi paralelamente al cine de ficción, al Modo de Representación Institucional (Noel Burch). Como ejemplo de ello tenemos la obra de la directora soviética Esfir Shub, formada por la trilogía de documentales apropiados, *La caída de la dinastía Romanov*, *El gran camino* y *La Rusia de Nicolás II y León Tolstoi*, que realizó entre 1927 y 1928. Como bien comenta Burch, si el Modo de Representación Institucional supone la yuxtaposición de planos que se organizan en secuencias y, en la mayor parte de los casos, se trata de invisibilizar el procedimiento que lo hace posible, el montaje supone más bien la exhibición de la operación constructiva y confiere un carácter autónomo a cada una de las partes que componen el resultado final.

Dos son los conceptos clave, *montaje* y *collage*, que provienen del cine y de las artes plásticas y que se han extendido a otras prácticas y disciplinas bien distintas. Desde principios de siglo pueden seguirse unos determinados hilos que hilvanan, por ejemplo con los ready-mades dadaístas y su máximo exponente, Marcel Duchamp, quien defendió que la elección de un objeto determinado y su reubicación en un nuevo escenario elevan al objeto a obra de arte. Una de las consecuencias de estas nuevas prácticas es la mirada crítica del artista hacia el proceso creativo, considerando dos factores importantes en la creación artística: por un lado al artista y por otro, y como novedad, al espectador, "el artista no es el único que consume el acto creador pues el espectador establece el contacto de la obra con el mundo exterior descifrando e interpretando sus profundas calificaciones para añadir entonces su propia contribución al proceso creativo." (Duchamp 2003, 163)

Un método de construcción de significado en el Live Cinema es el de Composición. Recurre a montajes que se alejan de la pura linealidad narrativa, experimentando dentro del plano-cuadro y dentro de la secuencia temporal y espacial.

Por ello nos interesa el montaje vertical o simultáneo, próximo a los presupuestos vanguardistas del collage, frente al montaje temporal que ha representado durante todo el siglo veinte el modo de hacer de Hollywood. El montaje

temporal siempre ha estado ligado a la narratividad lineal dentro del cine clásico, es decir, al Modo de Representación Institucional. Imágenes que se suceden en la secuencia temporal, unas detrás de las otras, construyendo un significado a partir de fragmentos independientes de la realidad. Es lo que normalmente conocemos por montaje de una película y define el lenguaje cinematográfico tal como lo entendemos.

Frente al montaje temporal, por el que realidades distintas forman momentos consecutivos en el tiempo, encontramos el montaje vertical o simultáneo, opuesto al primero, *con realidades distintas que contribuyen como partes de una misma imagen*. Sergei Eisenstein (1898-1948) en sus escritos sobre teoría cinematográfica ya empleó la metáfora de un espacio con muchas dimensiones sobre el montaje.

Sin embargo, es en el cine experimental, el cine expandido y posteriormente en el videoarte y las instalaciones audiovisuales donde se recurre a montajes que se apartan de la pura linealidad narrativa, pudiendo experimentar dentro del plano-cuadro y dentro de la secuencia temporal y espacial.

Por tanto, frente al montaje temporal propio del cine tradicional encontramos el montaje espacial, donde varios planos son accesibles de forma simultánea. Es por ello que el tiempo narrativo se percibe de forma distinta, donde diferentes fragmentos pueden pertenecer a tiempos y espacios diferentes, presentándose simultáneamente, construyendo una realidad temporal no secuencial. Podemos entonces apuntar que la narración secuencial es propia del cine clásico, mientras que la narración espacial es propia de la pintura de retablo, de las pantallas divididas y las yuxtaposiciones del vídeo experimental, de los cómics y la animación, de la pantalla de ordenador, etc.

Asimismo, la cultura de la reproducción es indisoluble de una serie de discursos que reflexionan sobre ella y la cuestionan, como es el ensayo de Walter Benjamin, *La obra de arte en la era de la reproductibilidad técnica* de 1936. Éste analiza los cambios fundamentales que experimentó el arte a comienzos del siglo XX con el concepto de «pérdida del aura» (la singularidad y la autenticidad le dan a la obra de arte su aura), explicado por el cambio en el campo de las técnicas de reproducción -grabado, litografía, fotografía, cine- anulando el mito clásico de la "unicidad" de la obra de arte. Por una parte, a causa de las técnicas de reproducción, cambiando los modos de recepción y, por otra, invalidando

para siempre el carácter de afirmación individual del "momento" creativo, donde los modos estrictamente artísticos y espirituales no pueden sino quedar relegados a un segundo plano.

Roland Barthes también anunció "la muerte del autor" (breve ensayo de 1967) en el que anuncia y pone fin a la modernidad, "un texto está formado por escrituras múltiples [...] pero existe un lugar en el que se recoge toda esa multiplicidad, y ese lugar no es el autor [...] sino el lector: el lector es el espacio mismo en que se inscriben, sin que se pierda ni una, todas las citas que constituyen una escritura" (Sánchez 2008, 10). No se trata de que haya desaparecido el autor, sino de que su protagonismo como generador de sentidos se ha desplazado hacia el espectador. Todo texto es en realidad un compendio de citas extraídas de la totalidad de la cultura, un juego de referencias a otros textos, como un hipertexto.

Al tiempo que Barthes propone la desaparición del autor, Umberto Eco publica su "Obra abierta" (1962). En ella encontramos también la idea de obra en movimiento, es decir, mediante la apertura el lector reescribe el texto y se convierte en autor, asumiendo que la obra se asienta en la polisemia, pluralidad de sentidos, generándose el concepto de lector-autor.

Guy Débord también incorporó un nuevo término a este tipo de prácticas: el "détournement", desvío conceptual, consistente en tomar un objeto o mensaje y distorsionar su significado y su uso original para producir un efecto crítico. "Algunos elementos, no la materia de donde han sido tomados, pueden servir para hacer nuevas combinaciones. Los descubrimientos de la poesía moderna concernientes a la estructura analógica de las imágenes muestran que cuando se consideran juntos dos objetos, no importa lo alejados que pudieran estar sus contextos originales, siempre existe alguna relación. La atribución a uno mismo de un ordenamiento personal de las palabras es mera convención. La interferencia mutua entre dos mundos de experiencia, o la unión de dos expresiones independientes, sustituye a los elementos originales y produce una organización sintética de mayor eficacia" (Débord 1998, 4)

Conclusiones

Con todo ello podemos afirmar que las prácticas artísticas contemporáneas han dejado de ser algo cerrado, finalizado, convirtiéndose en una cadena infinita de producción creativa, basada en la apropiación, la intertextualidad y la relectura. Como comenta Alicia Serrano, el hecho de que el autor haya utilizado la apropiación como método creativo no debe llevarnos a pensar que sus obras

carecen de personalidad o de calidad estética. Muy al contrario, ya sólo el proceso de selección de imágenes preexistentes denota la personalidad y las preferencias del artista.

En la actualidad podemos observar un aumento en las obras de found footage gracias al acceso del software de edición de imágenes, la aparición de grandes archivos virtuales como www.archive.org, el desarrollo de las Redes Sociales y la aparición de un público inmediato y activo, los nuevos métodos de distribución como la existencia de portales de vídeo.

Con el surgimiento de las Nuevas Tecnologías y puesto que en la actualidad se está viendo un renacer de estas prácticas apropiacionistas, tres décadas más tarde, en el año 2001, aparecen dos libros que retoman estos temas: *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación* de Lev Manovich y *Postproducción* de Nicolas Borriaud.

Uno de los paradigmas de la postproducción de Borriaud es un arte basado en la yuxtaposición del recorte y el montaje sin solución de continuidad, "El arte del siglo veinte es un arte del montaje (la sucesión de imágenes) y del recorte (la superposición de imágenes)" (Borriaud 2004, 48) Esta estética de la postproducción se ve aumentada gracias a las herramientas aportadas por las nuevas tecnologías, idea que enlaza con la de Lev Manovich, quien afirma que a partir de los noventa se inició un cambio fundamental con la composición digital, puesto que "los medios de comunicación por separado comenzaron a combinarse de mil maneras. De este modo (...) el medio "puro" de las imágenes en movimiento se volvió una excepción y los medios híbridos la norma" (Manovich 2008, 57)

Nicolas Borriaud sitúa estas prácticas como un conjunto de actitudes artísticas contemporáneas basadas en la copia, lo apropiado, etc. y que engloba bajo los procesos de "postproducción", integrando los conceptos de producción y reproducción en este nuevo término.

Originalmente, el término postproducción nos sitúa en el montaje cinematográfico y los efectos digitales, pero Borriaud lo aplica al campo de la producción artística. Desde comienzos de la década de los noventa, los artistas reutilizan y recomponen obras realizadas por otros autores, apropiándose de productos culturales que hay disponibles. De esta forma desaparecen las distinciones entre creación y obra, producción y consumo, obra original y ready-made. Si bien estos presupuestos ya fueron enunciados por otros autores, una de las novedades que se vislumbran en la lectura del libro es la indistinción

que establece entre el "artista" consagrado y el usuario consumidor que opera en las redes sociales, ya que ambos se encargan de «postproducir» "aquellos fragmentos culturales extraídos de la marea de signos en la que navegan a la deriva (una deriva rimbaldiana, en el *bateau ivre* de la cultura espectacular contemporánea)" (Roncero 2011, 75)

La obra artística deja de ser algo acabado (Umberto Eco), para pasar a ser una obra postproducida indefinidamente a través de la cadena infinita y rizomática de contribuciones. Los usuarios son consumidores de contenidos, al tiempo que los producen y a su vez aluden a otros objetos culturales, quedando abolido el copyright y proponiendo la colectivización de la propiedad intelectual (Creative Commons). En palabras de Borriaud, podríamos decir que tales artistas que insertan su propio trabajo en el de otros contribuyen a abolir la distinción tradicional entre producción y consumo, creación y copia, *ready-made* y obra original. La materia que manipulan ya no es materia *prima*. Para ellos no se trata ya de elaborar una forma a partir de un material en bruto, sino de trabajar con objetos que ya están circulando en el mercado cultural, es decir, ya *informados* por otros.

Bibliografía

SERRANO VIDAL, Alicia. 2013 <<Apropiacionismo, remezcla y postproducción: el Found Footage en el siglo XXI>> en *Estéticas del Media Art*, José L. Crespo Fajardo (Coord.), Grupo de investigación Eumed.net (SEJ 309), Universidad de Málaga (España)

Manovich, Lev. <<La vanguardia como software>>, 2002. [En línea. <http://www.uoc.edu/artnodes/esp/art/manovich1002/manovich1002.html>].

Laura Sebastián. 2013. *Medios audiovisuales y prácticas performativas en el arte contemporáneo. Contexto y crítica al fenómeno del VJing*.

MANOVICH, Lev. 2008. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*, Paidós, Barcelona.

Ustarroz, César. 2010. *Teoría del VJing. Realización y representación audiovisual a tiempo real. Apropiación de retórica y estética de las vanguardias artísticas del s. XX*. Ediciones Libertarias. Madrid.

Bonet, Eugeni. 1993. *Desmontaje: film, vídeo / apropiación, reciclaje*; coordinación: Juan Guardiola, IVAM, Centro Julio González, Valencia.

GÓMEZ VAQUERO, Laura y GARCÍA LÓPEZ, Sonia. 2009. *Piedra, papel y tijera: el collage en el cine documental*, Ocho y Medio, Madrid.

DUCHAMP, Marcel. 2003. <<El proceso creativo>> en *Escritos*, Marcel Duchamp. Galaxia Gutenberg, Madrid.

SÁNCHEZ GÓMEZ, María del Pilar. 2008. <<Plagio y apropiación. Estrategias artísticas de subversión representativa>> en *Intervenciones Filosóficas: filosofía en acción*. XLV Congreso de Filósofos Jóvenes, Granada.

DEBORD, Guy. 1998. *Les Levres Nues*, # 8, mayo 1956. Traducción de Industrias Mikuerpo incluida en

Acción directa en el arte y la cultura, radikales livres, Madrid.

RONCERO, Israel, <<Producción, re-producción, post-producción. La culminación de los procesos de desaturización de la obra artística en el contexto de las nuevas tecnologías.>> en *Revista núm. 16, Asociación Aragonesa de Críticos de Arte*, septiembre de 2011.

BORRIAUD, Nicolas. 2008. *Post producción, La cultura como escenario: modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo*, Adriana Hidalgo editora, Buenos Aires.