

## Copias de copias: la apropiación de la apropiación en Arte Contemporáneo

### Copies of copies: appropriation of appropriation in Contemporary Art

María Luisa Sánchez-Pérez<sup>1</sup>

Universidad de Granada

[Luisa.alba@outlook.es](mailto:Luisa.alba@outlook.es)

María Garrido-Román

Universidad de Granada

[margr@ugr.es](mailto:margr@ugr.es)

**Fecha de recepción del artículo:** 13 de diciembre de 2016

**Fecha de aceptación:** 3 de octubre de 2017

#### Resumen

Este artículo estudia la apropiación como repetición y copia. Propone un análisis del Apropiacionismo desde dos enfoques: la desviación de significados debida a cambios de temporalidad de la obra y su contexto, y la desviación generada con la aparición de la conectividad global gracias a la web 2.0, y a la materialización del Arte Digital. El artículo propone, en primer lugar, un análisis temporal de la obra *After Walker Evans* de Sherrie Levine, como forma de apropiación clásica derivada de la desviación contextual. En segundo, un acercamiento al mundo del Arte Digital para analizar la apropiación de la apropiación, copias de copias, como forma de remediación basada en el concepto de "Arte como bien común" y su enfoque hacia la materialización del Arte Digital. Para ello serán estudiadas las obras *aftersherrielevine.com* y *Printwikipedia* de Michael Mandiberg y *Street Ghost* y *Overexposed Series* de Paolo Cirio.

**Palabras clave:** Repetición, copia, Apropiacionismo, Net.art, remediación.

#### Abstract

This article studies appropriation as a form of repetition and copy. The text proposes an analysis of Appropriationism from two points of view: the deviation of meanings derived from changes on the temporality of the work and its context, the deviation generated by the appearance of global connectivity thanks to Web 2.0, and by the materialization of Digital Art. The article proposes, firstly, a temporal analysis of Sherrie Levine's work *After Walker Evans* as a form of classic appropriation derived from the contextual deviation. Secondly, an approach to Digital Art to analyse the appropriation of appropriation, copy of copy, as a form of remediation based on the concept of "Art as a common good" and its focus on the materialization of Digital Art. Michael Mandiberg's works *Aftersherrielevine.com* and *Printwikipedia* and Paolo Cirio's works *Street Ghost* and *Overexposed Series* will be set to study.

**Keywords:** Repetition, copy, Appropriationism, Net.art, re-mediation.

---

<sup>1</sup> Correspondencia: Facultad de Bellas Artes. Universidad de Granada. Departamento de Dibujo. Avenida de Andalucía s/n. 18071 Granada, España.

### Consideraciones preliminares

Este trabajo está enmarcado dentro de una investigación sobre los procesos y conceptos a través de los cuales la repetición se ha instalado en las prácticas artísticas contemporáneas como herramienta de creación. A partir de la aparición de la multiplicidad mediante la introducción de procesos industriales en el arte del siglo XX, la repetición se convirtió en claro protagonista; Walter Benjamin manifestó que la aplicación de las técnicas de reproducción mecánica al arte implicaba la decadencia del aura de la obra. Según Benjamin (2008), esta pérdida del aura de la obra de arte genera un cambio social en la percepción y en el pensamiento que evoluciona a un cambio de la función del arte, y de su naturaleza; también produce una transformación en el ámbito de la cultura de masas y un cambio de mirada y de actitud frente a la obra. Benjamin deja constancia del poder del arte como herramienta de cambio social, evidenciando además la importancia de la inclusión de la repetición a través de procesos técnicos y mecánicos (Benjamin, 2008). Repetición que genera cambios en la naturaleza del arte mismo y, a través de él, en la realidad.

El estudio se centra concretamente en la copia como forma de repetición en arte. Haciendo hincapié en su vertiente más radical: la apropiación, es decir, el acto por el cual la intención última de la obra se sitúa sobre la acción de copiar algo anterior. Apropiación es un término complejo que aborda desde temas políticos, legales, institucionales, filosóficos a psicológicos. Toda una variante de posibilidades englobadas entre las dos categorías extremas que propone Dominique Berthet: la apropiación reproductora o imitadora relacionada con la estética de la imitación y la apropiación creadora o productora, relacionada con la estética de la desviación (Berthet, 2008). Este segundo tipo de apropiación es en el que se centra este estudio, principalmente en dos de sus vertientes. Por un lado, en lo que Juan Martín-Prada propone como una desviación de la mirada desde la obra a su marco, es decir al ambiente, entiéndase instituciones, crítica, galería, mercado, que establece el arte como arte (Martín-Prada, 2008), y que se abordará desde el enfoque de la temporalidad de la obra y su contexto. Y, por otro lado, de la desviación generada con la conectividad general gracias a la aparición de la web 2.0, y todas las políticas de mediación y remediación surgidas de la misma y que se enfocará desde una de sus cualidades más características, la inmaterialidad.

#### Temporalidad y contexto en *After Walker Evans* de Sherrie Levine

Empezaremos con el que es, quizás, el más conocido acto de apropiación en Arte Contemporáneo: la serie de Sherrie Levine (Hazleton, Pensilvania, 1947) *After Walker Evans* (1979), en la que la artista fotografió de un catálogo las fotografías de Walker Evans y las expuso en la Metro Pictures Gallery de Nueva York en 1981. Mediante este acto Levine planteó cuestiones relacionadas con el marco y la contextualización de la obra de arte, el concepto de autoría y todas sus implicaciones filosóficas, legales y mercantiles, poniendo el acento sobre conceptos como el aura, el original o la unicidad, derechos de autor, copy-right y precio.

El acto de apropiación llevado a cabo por Sherrie Levine sería equiparable al ficticio acto de apropiación llevado a cabo por Pierre Menard, personaje de Borges (s.f.), que escribió una obra igual a un fragmento de el Quijote de Cervantes, y cuyas consecuencias filosóficas son estudiadas por Danto (1981):

His aim was to recreate a work already well known to him. So what he produced was a work and his: it was not a copy therefore, since any fool could copy Cervantes' work and the result would be just that, a copy that would have only the value of the original. It would require only those skills required by facsimilation; the copyist would be merely a mechanism of duplication, like a Xerox machine, and without having to have the slightest literary gifts, whereas Menard's act would be a literary achievement of some even amazing sort.<sup>2</sup> (Danto, 1981, p. 36)

Extrapolando estas palabras a las copias de las fotografías de Walker Evans presentadas por Sherrie Levine; estas no serían solo copias que cualquiera podría hacer con una cámara fotográfica. Son un acto de creación artística, un logro artístico de alguna forma impresionante.

Y en cierto modo lo es. Impresiona presenciar y llegar a comprender el cambio de significación, el proceso por el cual, el mismo objeto muta de significado ante nuestros ojos. En este caso no se produce un cambio de índole ontológica, como ocurría al introducir objetos cotidianos en contextos artísticos, como, por ejemplo, las cajas Brillo de Warhol (Danto, 1981, prefacio), el estatus de las fotografías es el mismo antes y después del cambio de significado. Este cambio se produce dentro del contexto artístico, por el mero hecho de copiar, de repetir la obra y de exponerla. Hay que tener en cuenta, por supuesto, el factor temporal, que afecta al contexto. Los factores psicológicos y sociales de cada momento histórico afectan a la forma de percibir y entender el arte y, por lo tanto, cambian la mirada del espectador incluso con respecto a obras que son formalmente idénticas. Es por tanto interesante plantear aquí cómo los tiempos contextuales favorecen la posibilidad de la apropiación como concepto en arte y también, y al mismo tiempo, cómo la apropiación afecta la temporalidad de la obra.

De hecho, Levine plantea interrogantes sobre casi todas las diferentes temporalidades posibles en una obra plástica. Consideremos la siguiente cita de Umberto Eco:

A veces, para comprender la obra hay que salirse *fuera* de ella y explorar que había antes de la obra. Así pues, no deberíamos poner en duda tan sólo el fenómeno de la temporalidad en el interior de una sola obra (o de una serie de obras), sino también el fenómeno global que hace posible las varias estrategias de revisitación del tiempo in-

---

<sup>2</sup> Su objetivo era recrear un trabajo ya bien conocido por él. Así que lo que produjera fuese un trabajo y suyo: no era una copia por lo tanto, ya que cualquier tonto podría copiar la obra de Cervantes y el resultado no sería más que eso, una copia que solo tendría el valor del original. Solo requeriría tener las habilidades requeridas para hacer facsímiles; el copista sería un simple mecanismo de duplicación, como una máquina Xerox, sin tener el más mínimo don literario, sin embargo, el acto de Menard sería un logro de alguna forma impresionante. (Trad. por autor).

tertextual. Nuestra idea de temporalidad se amplía al pasar del tiempo enunciado y el tiempo de la enunciación al tiempo psicológico del consumidor y al tiempo histórico, o mejor, al tiempo de la cultura. (Eco, 1987, p. 76)

Eco plantea, pues, la existencia de dos temporalidades para cualquier obra de arte. Una exterior y otra interior. Un tiempo externo y otro interno. El tiempo externo, según Eco, está a su vez comprendido por otros dos tipos, el psicológico del consumidor y el histórico o cultural. ¿Cuál es el tiempo histórico de la obra de Levine? 1981, siendo obra referencial del postmodernismo. ¿Cuál el tiempo psicológico? Este es quizás más complicado de establecer ya que depende del histórico, y también de factores espaciales, políticos, económicos y educativos de cada espectador. Quizás sea más apropiado tratar aquí el tiempo social, como una integración del psicológico y el cultural de un colectivo pues ambos se alimentan de forma recíproca. Ramón Ramos estudia el tiempo social en la época contemporánea y nos propone una paradoja temporal generada en el siglo XX: Por un lado se demuestra científicamente que la simultaneidad no existe en el universo y, por otro, el mundo social se estructura en la simultaneidad (todo se globaliza, los relojes se ponen de acuerdo mundialmente, el mundo se divide en franjas horarias, etc). Ramos reutiliza la expresión de Kosellec “la contemporaneidad de lo no contemporáneo” (Ramos, 1987, p. 102) para referirse a aquello que se comunica de forma contemporánea sin serlo:

[ ] pues se vive y experimenta en un mismo tiempo lo que se sabe (por indicadores diversos de desarrollo político, económico o cultural) que pertenece a tiempos inconmensurables. (Ramos, 1987, p. 102)

En definitiva, debido a su momento social, los espectadores que visitaron la *Metro Pictures Gallery* de Nueva York en 1981 y comprendieron las fotografías de Levine estaban psicológicamente preparados para aceptar sus retos, entre ellos el de relacionar y encajar los diferentes tipos de tiempos presentes en la obra y actualizarlos todos en función de una contextualización espacial y temporal intrínseca a su tiempo social: hacer contemporáneo lo no contemporáneo. Este reto no es insignificante, el juego temporal que nos presenta Levine es complejo.

Para desentrañarlo necesitamos retomar los tipos de tiempos de una obra de arte de Eco (1987). Además del tiempo externo hay que considerar el tiempo interno de la obra. Concretamente el tiempo representado o de contenido (Eco, 1987). Intentemos leer en las imágenes de las fotografías de Sherrie Levine sólo su tiempo narrado: son fotografías de los Burroughs, una familia de aparceros de Alabama, Estados Unidos, en 1936. Las imágenes presentan un tiempo definido, un ahora en la vida de la familia fotografiada, con todas sus implicaciones históricas, sociales, políticas, económicas y vitales. Pero no podemos olvidar que esas fotografías fueron tomadas inicialmente por Walker Evans, fue él el que narró ese tiempo, no Sherrie Levine. ¿Mantiene la obra el tiempo representado inicialmente tras el acto de apropiación? Danto (1981), a través del estudio de la obra de Borges (2002) sobre Pierre Menard, considera que el tiempo narrado por Menard es

diferente al narrado por Cervantes. Según Danto, Cervantes escribía desde una simultaneidad temporal con el tiempo de lo narrado (como Walker Evans), pero Menard describe un tiempo pasado desde la perspectiva de su desenlace (como Levine). Son dos temporalidades diferentes (para una imagen copiada, no lo olvidemos). Danto va más allá, y califica de anticuado el estilo de Menard, mientras que Cervantes es un ejemplo del dominio del lenguaje de su época. En ese sentido, las fotografías de Levine son, también, anticuadas estéticamente, comparadas con las de Walker Evans que encajan dentro de los cánones estéticos de su tiempo.

Proponemos también una narración temporal relativa al acto de apropiación. La apropiación es parte del contenido de la obra de forma explícita, manifiesta e intencionada. La obra trata de su propio origen como copia, del acto de re-fotografiar fotografías de un catálogo anterior. En referencia a este narrar su propio proceso, y atendiendo a la clasificación de Eco, es factible considerar que esta obra presenta un tiempo de enunciado (tiempo narrado) que lanza puentes a su tiempo de enunciación (tiempo del que narra, del autor); este juego temporal es lo que Eco denominó una enunciación enunciada cuyo ejemplo más claro, y planteado por el propio Eco, es el *Action Painting* (Eco, 1987). La enunciación enunciada en la obra de Levine es presentada desde un punto de vista conceptual, no literal en un sentido plástico como ocurre con el *Action Painting*.

En resumen, la obra de Levine plantea un juego temporal complejo mediante la repetición de una imagen, a través de la copia. La serie de fotografías muestra diferentes temporalidades en su tiempo representado: la de la familia Borrough durante la Gran Depresión, la de Walker Evans narrando desde su contemporaneidad, la de Sherrie Levine narrando desde el futuro de ambos tiempos anteriores, y la de Sherrie Levine narrando desde su contemporaneidad su acto de apropiación y generando con esto una enunciación enunciada. Vemos que la serie puede ser leída desde todos sus significados temporales anteriores a la apropiación y, a la vez, plantea otros. Y que en este juego participan unos determinados tiempos históricos, sociales y psicológicos que no solo lo posibilitan facilitando espectadores preparados, sino que lo configuran desde su tiempo contextual. Esto puede trasladarnos a una de las conclusiones de Danto (1981) con respecto a que el momento histórico y contextual de una obra de arte es fundamental para su consideración como tal. Y resulta tentador aquí hacer una metáfora en relación con el mundo físico y la nueva forma de entender el tiempo:

( ) un electrón, por ejemplo, es tanto una cosa como un acontecimiento, dependiendo del modo en que inquiramos su carácter. (Fraser, 1987, p. 16)

Con un simple cambio de palabras podríamos decir: una obra de arte, por ejemplo, es tanto una cosa como un acontecimiento, dependiendo del modo en que inquiramos su carácter. En este sentido, la obra de Sherrie Levine es tanto las fotos como el gesto de apropiación, el acontecimiento.

### La apropiación de la apropiación: Aftersherrievine.com

Centrémonos ahora en las estrategias de reproducción tecnológica, que han introducido importantes cambios en nuestra forma de concebir la repetición, la reproducción, la copia, la representación y el arte mismo. Es casi obligado plantear aquí cómo se han visto afectados los conceptos de original, aura, autoría, derechos de autor, mercantilización, institucionalización, etc. con la aparición de las nuevas tecnologías y más concretamente con la auténtica revolución vivida a ese respecto a partir de la aparición de la conectividad global mediante Internet. Sabine Sielke plantea cómo se produce este cambio o evolución a partir de la introducción de las nuevas tecnologías:

What we are witnessing is not so much a drift toward cultural practices that favour seriality, but rather a gradual transformation of viewpoint, resulting from “serial practices” such as film and TV: modernism taught us to privilege formal modes of the “experimental” and aesthetic gestures of “mak(ing) it new” modes that in the context of American cultures appear and reappear in series; strategies of technological reproduction (including processes of mediation, remediation, and appropriation) have now moved to the forefront of our attention.<sup>3</sup> (Sielke, 2013, p. 45)

Este tipo de actitud que fomenta la mediación, la remediación y la apropiación es, por lo tanto, la evolución lógica en el contexto de las culturas occidentales, donde la repetición ha marcado el desarrollo cultural mediante la conformación de estereotipos y series.

Y no cabría en el desarrollo de este texto mejor ejemplo al respecto que la obra de Michael Mandiberg (Detroit, 1977) *aftersherrievine.com* (2001), mediante la cual el autor distribuyó en la web, con posibilidad de descarga en alta resolución gratuita, las fotos del proyecto *After Walker Evans* de Sherrie Levine. Michael Mandiberg en su página web, donde “his work lives”<sup>4</sup> (Mandiberg, 2016, parr. 1), se define a sí mismo como un apropiacionista de corazón.

La obra de Mandiberg mantiene todo el juego temporal presentado en las fotografías de Levine y, a su vez, lo amplía. El tiempo de contenido aumenta: además del tiempo de la familia de aparceros en plena Gran Depresión, el tiempo de Walker Evans haciendo las fotografías, el tiempo narrado de Sherrie Levine en relación a la familia de aparceros, el tiempo narrado de Sherrie Levine en relación a Walker Evans y el tiempo de Sherrie Levine apropiándose de la obra, hay que incluir los tiempos de narración de Mandiberg con respecto tanto a la familia de aparceros, a Walker

<sup>3</sup> Somos testigos, no tanto de un cambio hacia culturas que favorecen y practican la serialidad, como de una transformación gradual del punto de vista, resultado de ‘prácticas seriadas’ como el cine y la televisión: el modernismo nos enseñó a privilegiar modos formales de experimentación y gestos estéticos de ‘hacerlo nuevo’, modos que en el contexto de las culturas norteamericanas aparecen y reaparecen en series: Estrategias de reproducción tecnológica (que incluyen procesos de mediación, remediación y apropiación) se han colocado en primera línea de nuestra atención. (Trad. por autor).

<sup>4</sup> “su obra vive”. (Trad. por autor).

Evans y a Sherrie Levine (en sus tres vertientes narrativas) y el tiempo de Mandiberg apropiándose de la obra de Sherrie Levine (otra enunciación enunciada).

Pero, no podemos olvidar que se trata de una obra digital on-line, y que se “genera” cada vez que un internauta la reproduce (repite) en su pantalla, y que la obra, como en el caso de Sherrie Levine en referencia a la apropiación, trata también de eso, de su carácter reproducible infinitamente con todas sus consecuencias conceptuales. ¿Podríamos, pues, incluir en el tiempo de contenido el momento de la creación de cada imagen en una pantalla de ordenador? Es decir ¿puede considerarse, en el caso de esta obra concreta, que el “tiempo real” (Eco, 1987, p. 66) de la obra, su tiempo vivido, forme parte de su tiempo de contenido?, ¿narra la obra su tiempo real, además de todos los demás presentados? El juego es complejo y ambiguo, el tiempo real como parte del tiempo de contenido sería factible solo si el medio lo permite, y el Net.art, en principio, lo permite, al ser un medio a tiempo real que produce la obra mediante actualizaciones constantes. En 1983 Gilles Deleuze dijo que el cine no proporciona una imagen a la que va añadiendo el movimiento, sino que nos da una imagen-movimiento. Argumenta que los fotogramas, no constituyen una

( ) figura acabada, sino la descripción de una figura que siempre está haciéndose o deshaciéndose, por un movimiento de líneas y puntos tomados en instantes cualquiera de su trayecto... la repartición (equidistante) de los puntos de un espacio o de los momentos de un acontecer. (Deleuze, 1994, pp. 15-18)

Esta concepción de la obra formándose a cada momento de Deleuze era referida a la imagen cinematográfica, pero es quizás un prelude de lo que supone ahora la imagen digital y el Net.art, arte inmaterial que se crea y destruye on-line, donde la obra narra su propio tiempo real.

En lo referente al tiempo del espectador, el tiempo psicológico para el caso de los internautas es diferente al de los espectadores de la serie de Sherrie Levine. El cambio en los tiempos psicológicos y sociales a partir de la aparición de nuevas tecnologías, deriva de radicalizar la experiencia del presente a tiempo real: es el tiempo de la inmediatez, de la comunicación, actuación e interacción en un presente rabioso. También existe, como tiempo del espectador, el tiempo de lectura, derivado del de enunciación que es manipulado por el artista (Eco, 1987). Pero en el caso del Net.art las obras están en manos de los espectadores, que disponen de su temporalidad como quieren.

El concepto de rizoma (deleuziano) se impone al de la linealidad en el mundo en red. Las relaciones entre los diversos puntos dejan de realizarse en línea para ofrecer un juego de infinitas combinaciones. El artista programa, pero no puede predeterminar ni controlar el tiempo utilizado en cada paso, ni el camino elegido, por el usuario-espectador de su obra. (Moreno, 2010, p. 46)

En este sentido cabe preguntarse si es solo el tiempo de lectura el que está en manos del espectador: Si el tiempo real está narrado en el de contenido, y el real depende de la producción de la obra en pantalla (el espectador decide si la produce o no, el número de veces producida y la duración de cada producción), entonces podría afirmarse que el tiempo real de la obra está también en manos del espectador, y, en consecuencia, el de contenido, al menos en su parte relativa al real.

### ***Print Wikipedia: Apropiación y materialización en Arte Digital***

La re-re-utilización de las fotos de Walker Evans aprovecha las capacidades técnicas de multiplicidad y reproductibilidad de imágenes que ofrece la red, enfatizando una cualidad que es propia del medio: la inmaterialidad. Es, por tanto, el medio el que configura una nueva forma de ser del arte: el arte como “bien común” (Martín-Prada, 2015, p. 92). Martín-Prada plantea que en el web art no hay ningún tipo de vínculo entre obra y original, ya que es un tipo de arte que se caracteriza por la existencia de “múltiples originales” (Martín-Prada, 2015, p. 92). Este tipo de obra encaja con el descrito por Danto (1981) que describe el carácter eterno de una obra inmaterial, en este caso, un poema:

The poem stands to the class of its copies in something like the relationship in which a Platonic form stands to its instances, where it would have been acknowledged by Plato that the destruction of the instances leaves the form unaffected (forms being logically indestructible because eternal) and, by parallel reasoning the Poem Itself appears to be logically incombustible.<sup>5</sup> (Danto, 1981, p. 33)

Y gracias a esta inmaterialidad, el juego temporal sigue ampliándose. La inmaterialidad relaciona el Net.art con el tiempo eterno:

Liberado de la materia, intangible, lo conceptual no está expuesto en ningún caso a la corrupción inevitable de la misma, situándose por encima del tiempo, alterándolo o anulándolo a su antojo. (Moreno, 2010, p. 45)

En este sentido, las obras de Walker Evans y Sherrie Levine estaban ligadas a la permanencia de las fotografías. Pero la digitalización no es un proceso artístico en sí mismo, podría afirmarse que todas las grandes obras de arte de todos los tiempos que se conservan tienen ya algún tipo de copia digital que garantiza la eternidad de su concepto (dentro de los límites reales de lo digital eterno hoy). A veces estas copias digitales son de tal calidad que permiten ver la obra desde otra perspectiva, cambiar la mirada. En este sentido, el Art Project (s.f.), promovido por Google, es un proyecto de colaboración con 250 instituciones de arte para que los usuarios puedan contemplar online obras de arte con muchísimo detalle. Este proceso supuso tomar imágenes mediante la

---

<sup>5</sup> El poema se erige sobre sus copias en una relación similar al de una forma platónica sobre sus casos, como habría reconocido Platón que la destrucción de los casos deja la forma intacta (formas siendo indestructibles por eternas) y, por un razonamiento paralelo el poema mismo parece lógicamente incombustible. (Trad. por autor).

tecnología fotográfica "gigapíxel" (cada imagen gigapixel está compuesta por mil millones de píxeles). De este modo, se pueden evaluar los detalles de las pinceladas y la pátina más allá de lo que sería posible a simple vista. Pero, a pesar de ello, las obras siguen siendo objetos materiales digitalizados, la obra de Mandiberg es digital, no tuvo un origen material, no depende de la materia. El original es eterno.

La obra digital se genera y actualiza (de forma potencialmente eterna) cada vez que un espectador la visualiza en pantalla, pero cada visualización concreta, es en sí misma, efímera, está conectada directamente con el tiempo concreto, con la finitud de todo lo que existe, con el tiempo como testigo y productor de cambio. De esta forma, se genera un vaivén entre lo efímero y lo permanente, entre el tiempo eterno y el concreto. Podríamos hablar de "la permanencia en lo fugitivo" (Gadamer, 2015, pp. 112-114), de "ese demorarse" (Gadamer, 2015, pp. 110-111) que caracteriza el Arte Contemporáneo, y que está directamente relacionado con la repetición; el retorno como parte de la celebración y la fiesta (Gadamer, 2015, p. 103), y con el juego, como vaivén repetido (Gadamer, 2015, p. 66). "Permanencia en lo fugitivo" que según Gadamer, establece la conexión entre la conciencia histórica (pasado) y la reflexividad moderna (presente) (Gadamer, 2015).

Mandiberg posibilita la descarga para impresión en alta resolución. Por consiguiente, este tipo de obras inmatrimales pueden llegar a ser materializadas. Las impresiones digitales procedentes de la red son:

( ) efectuadas a través de máquinas en el mundo virtual y luego impresas también mediante máquinas que llevan un punto más lejos la lógicas reproductivas, repetitivas y maquinicas warholianas. (Martín-Prada 2015, p. 262)

Parece interesante plantear cómo estas repeticiones materiales se relacionan con algo que ya se repite en un mundo inmaterial. Lo que nos lleva a considerar que si las obras digitales, originalmente-múltiples, dotan de una nueva dimensión al concepto de aura planteado por Walter Benjamin (Rodríguez Ibáñez, 2012); que si la materialización del Net.art vuelve a cuestionar lo original.

El propio Mandiberg en su última obra (en el momento de realización de este estudio) *Print Wikipedia* presentada por él como "the largest appropriation ever made"<sup>6</sup> (Mandiberg, 2015a, parr. 2), lleva a cabo la materialización de la Wikipedia, nada más y nada menos. Mandiberg diseñó un software para convertir la versión inglesa de la Wikipedia en 7.473 volúmenes de 700 páginas cada uno. Mandiberg creó una página en <https://www.lulu.com/>, para su venta donde cualquier usuario puede descargarlos, previo pago, e imprimirlos. Descargar la versión imprimible de la Wikipedia completa cuesta medio millón de dólares, 80 dólares cada volumen (Mandiberg, 2015b).

<sup>6</sup> La mayor apropiación nunca hecha. (Trad. por autor).

También creó otra página, <http://printwikipedia.com>, donde presenta el proyecto completo, mediante la visualización de todas las portadas de los 7473 volúmenes. Además, la obra fue expuesta como *From Aaaaa! to ZZZap!* en Denny Gallery de Nueva York en Junio- Julio de 2015. Mandiberg hace una descripción de la forma en que el proyecto fue expuesto:

Presented a live projected video, which displayed a performance of the upload of *Print Wikipedia* to Lulu.com (a print-on-demand website), and the exhibition of a selection of volumes from the project. I made custom wallpaper that represented floor-to-ceiling bookshelves full of volumes. The upload process lasted 24 days, 3 hours, and 18 minutes and was on continuous view, with the gallery open 24 hours to the public in during the first weekend. Each time a volume was completely uploaded, the script posted to Twitter [@PrintWikipedia](https://twitter.com/PrintWikipedia).<sup>7</sup> (Mandiberg, 2015a, parr. 3)

Los conceptos que esta obra plantea son múltiples, desde todos aquellos relacionados con la apropiación, valor y precio de la obra de arte, hasta

(...) the actual transparency or completeness of knowledge containers and history”, the “visualization of the largest accumulation of human knowledge”, “the challenges of knowing in an episteme of big data”, the “attention to the sheer size of the encyclopaedia’s content and the impossibility of rendering Wikipedia as a material object in fixed form: once a volume is printed it is already out of date.”<sup>8</sup> (Mandiberg, 2015a, parr. 2)

La imposibilidad de convertir la Wikipedia en objeto material con una forma definida debido a la imposibilidad de seguir el ritmo de sus actualizaciones (el último de los conceptos presentados, y planteado por el propio Mandiberg en su web) imposibilita la obra misma, que consiste precisamente en su materialización. Se trata, por tanto, de una obra que rebate su propio concepto o, al menos, que plantea conceptos enfrentados o paradójicos. En cualquier caso, incluso en el hipotético caso de que esa simultaneidad pudiera existir, gracias a un proceso de materialización lo suficientemente rápido, no podría mantenerse en el tiempo. La existencia fuera y dentro de la red sigue caminos separados. Las obras digitales, al materializarse, coexisten de forma independiente.

---

<sup>7</sup> Presentó un vídeo proyectado en vivo que mostraba una performance de la subida de *PrintWikipedia* a Lulu.com (una página de impresiones a demanda), y la exposición de una selección de volúmenes para el proyecto. Fabriqué papel para pared que representaba estanterías desde el techo al suelo llenas de volúmenes. La subida de datos duró 24 días, 3 horas y 18 minutos y fue vista de forma continuada, con la galería abierta al público 24 horas durante el primer fin de semana. Cada vez que un volumen era subido, se enviaba un texto a Twitter [@PrintWikipedia](https://twitter.com/PrintWikipedia). (Trad. por autor).

<sup>8</sup> La actual transparencia en el acto de completar los contenedores de conocimiento e historia, la visualización de la más grande acumulación de conocimiento humano, los retos del conocimiento en un sistema de big data, la atención sobre el puro tamaño del contenido de la enciclopedia y la imposibilidad de la representación de la Wikipedia como un objeto material en una forma definida: una vez que un volumen es impreso está desactualizado. (Trad. por autor).

### La coexistencia fuera y dentro de la red. *Street Ghosts* y *Overexposed Series*

La coexistencia en lo real y lo virtual, aun siendo efímera y cambiante, puede considerarse como otra forma de repetición y copia. Si la materialización de lo virtual genera coexistencia en lo virtual y en lo material, y si lo virtual tuvo un origen material, el juego de repeticiones y remediaciones se amplía. Para ejemplificar esta posibilidad consideremos *Street Ghosts* (2012) de Paolo Cirio (Turín, 1979). Un proyecto en el que el artista selecciona imágenes de personas en Google Street View, imprime sus formas a tamaño natural y las vuelve a colocar en el lugar en que fueron tomadas.

Cirio operaría, pues, sobre presencias casi fantasmáticas que regresan de nuevo al espacio físico tras el proceso de digitalización llevado a cabo por la tecnología capturadora de Google. (Martín-Prada 2015, p. 250)

La re-materialización no es exacta ni simultánea, para cuando Cirio coloca las versiones impresas de los personajes anónimos, lo material ha cambiado, pero es más una manera de enfatizar la coexistencia que de imposibilitarla:

The obscure figures fixed to the walls are the murky intersection of two overlain worlds: the real world of things and people, from which these images were originally captured, and the virtual afterlife of data and copyrights, from which the images were retaken. The virtual world, as a transposition of the real world into an enclosure owned by multinational corporations, is no less real for its seeming withdrawal; it has material effects. Media is the interface that bridges the two worlds, and maintains a constant mutual influence between them. By going back to the spot where information has been extracted from the physical world and de-virtualizing it, critical points emerge.<sup>9</sup> (Cirio, 2012b, parr. 7)

Así, la coexistencia en los dos mundos, tan real el uno como el otro, y ambos con efectos materiales permite al artista presentar un juego de remediaciones que sitúa su trabajo en un ámbito de actuación crítica. Según el propio autor, esta recolocación de fotografías enfrenta a la gente al hecho de ser incluidos para siempre en un mundo digital como fantasmas de su propia imagen sin permiso previo (Cirio, 2012a). Es evidentemente una forma de apropiación de apropiaciones. El sistema se apropia de las imágenes de la gente digitalizándolas y el artista se apropia de estas copias digitales para generar su obra. Entra de nuevo aquí en juego el tema de derechos de imagen, en este caso de los derechos de la imagen propia de miles, millones de individuos que son captados por la máquina sin su consentimiento.

---

<sup>9</sup> Las oscuras figuras pegadas a la pared son las turbias intersecciones de dos mundos superpuestos: el mundo real de cosas y personas, donde esas imágenes fueron originalmente capturadas, y el mundo virtual del más allá, de donde esas imágenes fueron retomadas. El mundo virtual, como transposición del mundo real en un encierro poseído por corporaciones multinacionales, no es menos real por su apariencia reintegrada; tiene efectos materiales. Los medios son la interfaz que conecta los dos mundos, y mantiene una mutua y constante influencia entre ellos. Mediante la vuelta al lugar donde la información fue extraída del mundo real y des-virtualizándola, un punto crítico emerge. (Trad. por autor).

Y no podemos dejar pasar la oportunidad de imaginar la ¿remota? posibilidad de que el coche de *Google Street View*, en una actualización, pase de nuevo por el lugar donde fue insertado uno de los fantasmas de Paolo Cirio y digitalice la re-materialización de su digitalización previa, en un juego de posibilidades infinitas que nos trasladaría metafóricamente al reflejo del reflejo en espejos enfrentados.

En *Streets Ghosts*, Cirio utiliza la apropiación de las imágenes de la colectividad para generar su obra. Pero las mediaciones, repeticiones y remediaciones son características del medio más allá de su uso artístico: los usuarios las generan subiendo a la red y compartiendo imágenes, videos, fotografías y todo tipo de documentos, que en su individualidad, se suman a un maremágnum de repeticiones. Y los artistas se hacen eco de ellas y las utilizan en sus obras con diferente intencionalidad. Martín-Prada estudia estas prácticas que suponen

( ) un predominio de acciones de selección frente a las de producción, de las de posproducción frente a las de creación. (Martín-Prada 2015, p. 186)

Encontramos así que el Net.art ha implantado de forma contundente la mezcla, el collage o el cambio y la re-contextualización de imágenes y materiales ya existentes, subidos por los usuarios. Paolo Cirio en *Overexposed series* (2015) presenta, impresas en murales públicos, las fotografías no autorizadas de altos oficiales de los servicios de inteligencia de Estados Unidos, sacadas directamente de la red, de imágenes no oficiales hechas en fiestas familiares, viajes, ocio etc. La radicalidad de la búsqueda y selección de estas imágenes en un mar de información, el hecho de que sean imágenes secretas que se hacen públicas, y que su difusión esté prohibida, dotan a la obra de un gran sentido crítico y político a nivel social, pero además también:

Interrogates the politics of images in the contemporary mediascape, and questions how social norms are built around the means of distribution of information. New modes of circulation, appropriation, contextualization, and technical reproduction of images are integrated in this artwork as an endeavour to expand what have been crucial practices over the course of art history.<sup>10</sup> (Cirio, 2015, parr. 8)

De esta forma el artista plantea cómo la reutilización de imágenes de Internet con fines artísticos es un cuestionamiento de las políticas de imagen mismas, de su circulación, apropiación y re-contextualización. Imágenes que son subidas y compartidas por millones de usuarios en todo el mundo. Imágenes que pueden ser utilizadas.

---

<sup>10</sup> Interroga las políticas de la imagen en un paisaje-media contemporáneo y cuestiona como las normas sociales se construyen en el alrededor de significados de distribución e información. Nuevos modos de circulación, apropiación, contextualización y reproducción técnica de imágenes se integran en este trabajo en un esfuerzo por expandir lo que han sido prácticas cruciales a lo largo de la historia. (Trad. por autor).

Las dos obras vistas de Paolo Cirio son parecidas en concepto. Ambas son apropiaciones y reproducciones no autorizadas de imágenes (apropiadas) de personas que no son conscientes del proceso. Pero en el caso de *Street Ghosts*, son las instituciones las que roban esas imágenes a la colectividad y en el caso de *Overexposed Series*, es la colectividad la que roba la imagen secreta y la publica en la red.

Martín-Prada reflexiona acerca del enfoque posproduccionista que genera “un marco de positividad” en torno a la participación, la autoría abierta, y la re-elaboración colectiva (Martín-Prada 2015, p. 199). Porque, al fin y al cabo, es una forma de creatividad colectiva enfocada al uso de elementos ya creados. Anteriormente al uso contemporáneo de la imagen digital y de la conectividad global, ya se desarrolló la idea de que usando imágenes prefabricadas “el hombre puede aún crear cosas nuevas” (Dorfles, 1969, pp. 307-308), o, dicho de otro modo, “el plagio es necesario. El progreso lo exige” (Lautréamont, 1988, p. 579). Gracias a la conectividad global el potencial creativo post-produccionista se multiplica.

No obstante, todo esto plantea una paradoja: durante este estudio, a través de las obras de varios artistas y de enfoques muy diferentes, lo que hemos descrito son *loops* repetitivos que van actualizando el significado de lo que se repite cada vez que se repiten. Ramos (1987) analiza la obra *Pierre Menard, autor del Quijote* (Borges, 2002) para concluir:

[ ] la historia como verdad y como realidad acaba precipitándose en la tarea inútil de reescribir El Quijote para tratar de contar algo nuevo. (Ramos, 1987, p. 101)

Esto quizás se deba a que al re-contextualizar una repetición

[ ] en su experimentación existe el asombro y el asombro va unido a la novedad. (Díaz-Bucero & Sánchez Pérez, 2015, p. 36)

En definitiva, la paradoja se crea porque la apropiación, la repetición y la copia, gracias a todos los procesos de desviación y contextualización planteados, son usadas y presentadas como formas de innovación.

### A modo de cierre

El mundo del arte ha entrado en una fase en que, gracias a las nuevas tecnologías, las mediaciones y remediaciones, a través de procesos post-produccionistas que favorecen la apropiación, la copia y la repetición de imágenes, se convierten en claros protagonistas. Las imágenes son generadas, compartidas (o robadas) y reutilizadas. Son copias de copias y apropiaciones de apropiaciones que entran a formar parte de *loops* de repetición casi infinitos, y por cambios de significado, desviaciones y contextualizaciones de diversa índole, generan la paradoja de la repetición innovadora.

Esto ha provocado que las reflexiones sobre la unicidad que argumentaba Walter Benjamin se hayan transformado, tanto en el ámbito de la creación, como en el de la reflexión teórica sobre la creación estética. Se hace necesario, por tanto, repensar nuestras ideas sobre imagen, original, copia, mimesis, reproducción y aura para redefinir conceptos cuya trascendencia más allá de valores estéticos, afecta y modifica profundamente otros ámbitos de la realidad, como el legal o el económico.

### Referencias

- Art Project (s.f.) Recuperado de <https://www.google.com/intl/es/culturalinstitute/about/artproject/>
- Benjamin, W. (2008). *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*. UK: Penguin.
- Berthet, D. (2008). Apropiacionismo: Todo lo mío es tuyo. En *Exit Express*, 38, 15–18.
- Borges, J. L. (s.f.). Pierre Menard, autor del Quijote. En J.L. Borges. *Ficciones* (pp. 20-25). Madrid: Ediciones la Cueva. Recuperado en <https://libraryofbabel.info/Borges/Borges-Ficciones.pdf>
- Cirio, P. (2012a). *Street Ghosts*, 2012. <http://www.paolocirio.net/work/street-ghosts/>
- Cirio, P. (2012b). *Text for the project "street Ghosts", 2010*. Recuperado de [http://www.paolocirio.net/press/texts/text\\_streetghosts.php](http://www.paolocirio.net/press/texts/text_streetghosts.php)
- Cirio, P. (2015). *Essay for Overexposed series*. Recuperado de [http://www.paolocirio.net/press/texts/text\\_overexposed.php](http://www.paolocirio.net/press/texts/text_overexposed.php)
- Danto, A. (1981). *The transfiguration of the commonplace: a philosophy of art*. Massachusetts, Harvard University Press.
- Deleuze, G. (1994). *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine*. Barcelona, Paidós.
- Díaz Bucero, J., y Sánchez Pérez, M.D. (2015) Hilma Af Klint. ¿Ahora? En *Arte y movimiento* (12) pp. 26–39.
- Dorfles, G. (1969). *Nuevos ritos, nuevos mitos*. Barcelona: Lumen.
- Eco, U. (1987). El tiempo del arte. *Revista de Occidente*, 76, 65–76.
- Fraser, J. T. (1987). Saliendo de la caverna de Platón: la historia natural del tiempo. *Revista de Occidente*, 76, 5–34.
- Gadamer, H. G. (2015). *La actualidad de lo bello. El arte como juego, símbolo y fiesta*. Barcelona: Paidós.
- Lautréamont (1988). *Lautréamont. Obras completas*. Madrid: Akal.
- Mandiberg, M. (2001) *AfterSherrieLevine.com*. Recuperado de <http://www.mandiberg.com/aftersherrielevine-com/>
- Mandiberg, M. (2015a). *Print Wikipedia*. Recuperado de <http://www.mandiberg.com/print-wikipedia/>
- Mandiberg, M. (2015b). *Welcome to printwikipedia.lulu.com*. Recuperado de <http://printwikipedia.lulu.com/>

Mandiberg, M. (2016). *About Michael Mandiberg*. Recuperado de <http://www.mandiberg.com/about/>

Martín-Prada, J. (2008). Un trasfondo crítico. *Exit Express*, 38, 19–26.

Martín-Prada, J. (2015). *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*. Madrid: Akal.

Moreno, L. (2010). Entre la eternidad y la caducidad. El arte contemporáneo en el abismo del tiempo. *Papeles de cultura contemporánea*, 12, 43–48.

Ramos, R. (1987). El presente ubicuo: tiempo y sociedad en una época de crisis. *Revista de Occidente*, 76, 96–107.

Rodríguez Ibáñez, M. (2012). *Cómo la red ha cambiado el arte: nuevas perspectivas*. Artes 13. Gijón: Trea.

Sielke, S. (2013). “Joy in repetition”; or the significance of seriality in processes of memory and (re-)mediation. *The Memory Effect. The Remediation of Memory in Literature and Film*, 342, 37–50.

**Para citar este artículo:** Sánchez-Pérez, M. L. y Garrido-Román, M. (2017). Copias de copias: la apropiación de la apropiación en Arte Contemporáneo. *Observar*, 11(2), 203–217.