

## LA OBRA DE ARTE EN LA ERA DEL *REMIX* THE WORK OF ART IN THE AGE OF REMIX

RENÉ SEBASTIÁN MARTÍNEZ SÁNCHEZ

Universidad de Cuenca / [renomartisan@gmail.com](mailto:renomartisan@gmail.com)

**RESUMEN:** Análisis de la propuesta de Walter Benjamin sobre la destrucción del aura y la politización del arte aplicada a la era digital y sus características particulares como la reapropiación, el remix, y la distribución libre de la información por medio de las comunidades de Internet.

**PALABRAS CLAVE:** arte, filosofía, aura, Walter Benjamin, digital, *open source*, libre, *remix*, arte generativo, comunidad

**ABSTRACT:** Analysis of Walter Benjamin's proposal on the destruction of the aura and the politicization of art applied to the digital age and its particular characteristics such as reappropriation, remix, and the free distribution of information through Internet communities.

**KEYWORDS:** art, philosophy, aura, Walter Benjamin, digital, open source, free (as freedom), remix, generative art, community

**RECIBIDO:** 30 de marzo de 2017. **APROBADO:** 10 de mayo de 2017

### 1. INTRODUCCIÓN

El presente ensayo tiene como objetivo analizar la propuesta de Walter Benjamin (1999) con respecto a la destrucción del aura como resultado de la reproducción masiva de imágenes en la era industrial y las implicaciones políticas y estéticas en el mundo del arte; también cómo esta transformación ha alcanzado nuevas dimensiones en la época actual. Para ello se analizará la forma en que se produce arte en la era digital y se distribuye a través de Internet, contraponiendo los paradigmas de la destrucción del aura en la era industrial con los de la era digital. A continuación se describirá la dinámica de creación en la actualidad y la

influencia del acceso libre del conocimiento mediante el análisis breve de la obra de cuatro autores contemporáneos. Posteriormente se describirán características del arte digital y cómo los componentes y estrategias de creación difieren del todo el arte anterior.

## **2. DESARROLLO**

### **2.1 La obra de arte en la era digital desde Walter Benjamin**

Walter Benjamin, en su libro *La obra de arte en la era de la reproductibilidad técnica*, describe un cambio de paradigma en la forma de producir y ver el arte a partir de la aparición de los medios de producción masiva de imágenes, sonidos, objetos y cine de la era industrial. Para Benjamin, el eje central de este cambio es la desaparición del *aura* de la obra de arte. El autor establece una clara diferencia entre el arte antes y después de la reproductibilidad técnica: el arte aurático (con una función mágico-religiosa) y el arte postaurático (con una función política). El arte reproducible está dirigido a la masa e implica una función social, además de ser altamente comunicativo. El arte con valor de exhibición postaurática presenta un carácter político que supera al carácter mágico-religioso de la obra aurática: “Ejercita a las masas en el uso democrático del sistema de aparatos” mediadores entre la obra y el público (Echeverría, 1999: 22).

Con la aparición de la fotografía, la mano fue descargada de las principales obligaciones artísticas dentro del proceso de reproducción de imágenes; obligaciones que recayeron exclusivamente en el ojo. Puesto que el ojo capta más rápido de lo que la mano dibuja, el proceso de reproducción de imágenes se aceleró tanto, que fue capaz de mantener el paso con el habla (Benjamin, 1999).

Cuando Benjamin (1999) predice la desaparición del aura en la obra de arte, lo hace contraponiendo la función de culto con la posibilidad política del acceso ilimitado al arte mediante un “sistema de aparatos”. La reproductibilidad de la imagen permite al público consumir arte por primera vez mediante la copia, como una fotografía impresa en una enciclopedia o un periódico. En la actualidad, el acceso a la información mediante Internet permite al usuario una cercanía sin precedentes al arte histórico y actual, y le otorga la libertad de decir algo sobre él y con él.

La reproducción técnica de la obra de arte, como sacrilegio abrumadoramente repetido contra el arte que fue producido —y que se produce aún— en la obediencia a la vocación aurática, es para Benjamin un factor que acelera el desgaste y la decadencia del aura, pero es sobre todo un vehículo de aquello que podría ser el arte en una sociedad emancipada y que se esboza ya en la actividad artística de las vanguardias (Echeverría, 1999: 17).

Benjamin desglosa las características del aura en tres factores fundamentales: el aquí y ahora, la autenticidad y la autoría. Y explica cómo cada uno de ellos se ve afectado con la reproductibilidad técnica. En la actualidad, habiendo superado la era industrial, se pueden identificar aún esos factores en la producción artística digital, pero su alteración y la gestación de obras postaurática han alcanzado nuevas magnitudes. A continuación, un análisis de los elementos del aura: cómo se vieron afectados en la era industrial y cómo se presentan en la era digital.

### *2.1.1 El aquí y ahora*

El momento y el lugar de creación de una obra dan fe de su existencia y relevancia dentro de un relato histórico particular (Benjamin, 1999). Para Benjamin, el hecho de copiar una obra supone la disolución de su “aquí y ahora”, pues se trata de una recreación descontextualizada: “Incluso en la más perfecta de las reproducciones una cosa queda fuera de ella: el aquí y ahora de la obra de arte, su existencia única en el lugar donde se encuentra” (Benjamin, 1999: 42). Este autor explica que en la era industrial la reproducción tecnificada de imágenes disolvían este carácter espacio-temporal en el momento en que se replicaban y se distribuían; por lo tanto, su discurso debía ser especificado textualmente, pues ya no daban fe de un relato concreto, sino que podían ser utilizadas para contar algo distinto. En la era digital las imágenes son producidas bajo un paradigma muy particular. Por un lado, los contenidos pueden ser compartidos por la red y al instante llegar a miles, si no a millones, de personas —dependiendo obviamente de la relevancia de la información—; como consecuencia, su existencia es ubicua y su “aquí y ahora” dan cuenta de una realidad relativa

que requiere de contextualización, si bien los metadatos<sup>1</sup> de los archivos digitales pueden contener información detallada que cuente la historia del archivo; el GPS,<sup>2</sup> por ejemplo, permite un registro exacto del lugar de la creación y distribución de los contenidos digitales; y el concepto espacio-temporal de Benjamin hace referencia a la relevancia de la obra en cuanto relata la realidad presente en la que se produce. Si el conocimiento en nuestros tiempos se caracteriza por cambiar a pasos agigantados, y lo que era verdad hace seis meses quizá ya no lo es, ese aquí y ahora es casi irrelevante en el flujo digital de información; está difuso, ambiguo y casi desechable; la forma actual de asimilarlo responde a otra dinámica, más audaz y fugaz, si bien con un registro exacto pero efímero.

### 2.1.2 La autenticidad

La reproducción de la obra artística es considerada como una profanación del aura, lo que deviene en una pérdida de valor (valor de culto). Para Benjamin, la existencia única de la obra de arte y la constatación de su originalidad son factores transversales en el aura de la obra de culto. Al reproducir técnicamente una obra —por ejemplo, una pieza musical grabada en un disco—, esta es sometida a condiciones ajenas a las originales y su autenticidad se transfigura. Pero el fenómeno real de la reproductibilidad de una obra radica en su inexistencia como pieza única. En el caso del cine, no existe una versión original de la película en tanto esta requiere de por lo menos una *copia* para su edición y culminación como obra cinematográfica, y el motivo para usar este medio es la distribución masiva; así que una única copia final sería inaceptable. En la producción de arte digital, las imágenes, sonidos, videos y textos son concebidos desde la lógica de la reproducción y distribución masiva instantánea y, en muchos casos, automática. Es difícil concebir un producto digital único incluso si no lo hemos compartido con nadie, pues se almacena en un computador y se respalda en un disco externo o un *pendrive*. El *copy/paste* es parte del comportamiento común

---

<sup>1</sup> En términos de archivo digital, los *metadatos* son datos subyacentes al archivo, que contienen información descriptiva sobre él (Riley, 2016). Por ejemplo, en los *metadatos* de un archivo de música MP3 puede constar el nombre del autor, título del álbum y fecha.

<sup>2</sup> Siglas del inglés *Global Positioning System* (Sistema de posicionamiento global). Es un dispositivo cada vez más común en los *smartphones* (teléfonos inteligentes).

de los usuarios, al punto de estar arraigado en el lenguaje coloquial del individuo común. Si lo analizamos desde la lógica de la red, Internet se basa en la transmisión de datos, que es lo mismo que decir que se basa en la copia de datos. Para que alguien pueda ver un video en YouTube es necesario que este se descargue (o se cargue) en un espacio de memoria local de forma temporal.<sup>3</sup> El acto de compartir una imagen en una red social supone una reproducción suya en cada dispositivo que la muestra, pues debe descargarse para poder ser visualizada. El usuario acepta esta lógica, y, al hacerlo, la noción de originalidad (pieza única) está por completo desechada.

### 2.1.3 La autoría

El autor detrás de la obra es otro factor fundamental del aura; el ‘genio creador’ es el eje central del arte de adoración. Benjamin explica que este factor es el decisivo para perpetuar el distanciamiento del espectador con la obra: saber que el genio artista está por encima del pueblo, que es inalcanzable, intocable, que está más cercano a Dios, produce un alineamiento por parte del espectador. En la era industrial el autor ya no es más intocable; es un empresario, un productor con capacidades técnicas aprehensibles en una academia por cualquiera que se lo proponga. Además, las obras, como en el caso del cine, no se pueden realizar por una sola persona sino por una cadena de colaboradores en un proceso complejo que desemboca en la autoría compartida (los créditos). Pero en la era digital la democratización de los medios de producción mediante la facilidad de acceso a la tecnología permiten una nueva figura creadora: el *usuario/autor*. El usuario no solo tiene acceso a la información sino también a los medio de producción. El “sistema de aparatos” de la época digital es inmensamente más potente y versátil que el de la época industrial. Si hacemos una comparación puntual, en un *smartphone* yace aún más capacidad comunicativa y productiva que en toda la industria de comienzos del siglo XX; y no solo en términos intelectuales, sino también prácticos, pues ya no se necesita papel para hacer libros, ni instrumentos para hacer música, ni maquinaria industrial para hacer un prototipo (tenemos impresoras 3D caseras). Además, el acceso a la

---

<sup>3</sup> A este espacio de memoria se le conoce como *buffer*. Se descargan los *frames* de video en el computador para poder verlo de corrido; de otra manera se vería un *frame* a la vez, y la frecuencia del video se vería afectada. Una vez cerrada la ventana del navegador, el contenido se borra del computador.

información es completo; no es lo mismo tener un libro impreso que uno digital: con el segundo, el lector es libre de copiar y editar el contenido; no es lo mismo tener una copia impresa de una obra de arte que tener un archivo digital en alta calidad. El archivo digital permite un completo acceso a cada elemento visual que compone la imagen. Todos estos factores permiten al *usuario/autor* ejercitar *democráticamente* su capacidad creativa y comunicativa, y le permiten también tener su propio público. El filósofo contemporáneo Lev Manovich (2013) explica cómo las redes sociales permiten que las audiencias tengan audiencias: que cada individuo con una cuenta de Instagram, SoundCloud, Twitter, etcétera, tenga su propio público.

## **2.2 La era del *remix***

El *libre* acceso a las imágenes, textos, sonidos, obras de arte, literatura y música de toda índole a través de Internet, demuestran un cambio político en la forma en que se accede y se produce arte. Ya no solo las élites consumen ‘cultura’, sino cualquiera con acceso a la red; no solo los grandes maestros hacen música, sino cualquiera con un iPad. Como consecuencia, el usuario actual consume más arte que el ciudadano común del siglo XX. Así, las características políticas de consumo en masa, exhibición, capacidad de opinión y retroalimentación del arte postaurático se ven potenciadas en la era digital por la versatilidad que el archivo digital brinda al momento de crear, copiar y distribuir. A pesar de las leyes de *copyright*, el usuario tiene la capacidad y, por extensión, la potestad de hacer con el contenido al que accede lo que desee, de editar las imágenes libremente, de mezclar contenidos, de compartirlos, etcétera; y así hablar de las imágenes, dialogar con ellas, generar discursos, hacerlas verdaderamente suyas.

Pero esto tiene consecuencias. Al estar expuesta a este bombardeo de contenidos, la sociedad de la era digital padece de un exceso de influencias y sus formas de expresión reflejan este esquema de pensamiento colectivo. La versatilidad de copia, mezcla y distribución de contenidos en gran escala se han convertido en un comportamiento común, y han dado paso a la aparición de un nuevo término que lo describe perfectamente: se trata del *remix*.

El *remix* es una práctica que se fundamenta en la idea de que “la creación requiere de influencia” (Ferguson, 2015). Esto supone que nada de lo que creemos es absolutamente

nuevo; cada decisión creativa que tomamos es el resultado de nuestro criterio estético, y este a su vez ha sido modelado mediante la afectación del entorno social sobre nosotros: “somos lo que vemos”, diría McLuhan (1988). El *remix* propone deliberadamente generar propuestas artísticas sobre la base de las creaciones de otros autores, sean actuales o históricos. Su bandera es la reapropiación: un recurso muy recurrente en muchas formas de arte actual, sobre todo aquel que toca la temática de Internet.

Además, la expansión de referentes de creación permite al artista construir relatos muy complejos, pues pueden contener cargas simbólicas de dominio público porque las imágenes son ubicuas y pueden ser compartidas en instantes. Lola Dupre es una artista que basa su trabajo en la fotocopia analógica de imágenes de otros autores para construir retratos mediante collage. Por citar un ejemplo, en su trabajo *Idi Amin Dada commission* (véase Anexo A) usa decenas de fotocopias de un frame —bajado de internet— de la película documental de Barbet Schroeder, *General Idi Amin Dada: A Self Portrait* (véase Anexo B), para crear una nueva propuesta y compartirla nuevamente en la red. Su intención es distorsionar el rostro del General para mostrar su lado monstruoso, y lo hace proponiendo una estética de la copia.

Así como este, existen muchos y muy variados ejemplos de producción artística basada en el *remix*, pero para ilustrar la forma en que se disuelve el aura mediante la participación político-estética activa del arte en la era digital se escogieron tres casos, cada uno de los cuales refleja un fenómeno particular.

### 2.2.1 Caso primero: el aura de la copia

En las redes sociales existe un fenómeno de comunicación que consiste en combinación de texto con imagen para compartir ideas, emitir criterios y hasta para comentar otros contenidos. Es el caso del *internet meme*,<sup>4</sup> que funciona de la siguiente manera: un suceso —de cierta relevancia dentro del acontecer mundial— es registrado y compartido en Internet; los usuarios receptores de la imagen superponen un texto que puede reafirmar, adherir o

---

<sup>4</sup> Una versión expandida del concepto *meme* como idea, comportamiento o estilo que se transmite de persona a persona dentro de una cultura a través de Internet en forma de imagen, hipervínculo, video, sitio web o *hashtag* (etiqueta de numeral: #).

tergiversar el significado original de la imagen —muchas veces con intenciones de humor o de crítica— y la vuelven a compartir en forma de mensaje. Este comportamiento masivo devela una nueva estética de la imagen digital (una de muchas). Shawn Huckins se apodera de esta estética para contraponer la postura de la tradición artística aurática y la reproducción, y lo hace mediante la virtuosa reproducción en pintura con acrílico de retratos y obras consagradas acompañadas de un gran texto blanco, también con acrílico, que las resignifica (véase Anexo C). Con esto el artista propone una obra aurática basada en la copia; se podría entonces hablar del aura de la copia.

### 2.2.2 Caso segundo: la difuminación de la autoría

La cultura del *selfie* muestra la necesidad colectiva de las personas de reafirmar su identidad y ego mediante un autorretrato que, con orgullo, comparten a sus respectivos públicos. Al tratarse de un autorretrato, queda claro, sin lugar a dudas, que el autor es el propio retratado, pero, al parecer, en la era digital el *selfie* podría *cambiar* de autor. Richard Prince, quien basa su trabajo en la reapropiación, plantea en su serie *New Portraits* la posibilidad de libremente utilizar las imágenes disponibles en su celular para generar otro relato. Realiza capturas de pantalla de fotografías de diversas cuentas de Instagram, principalmente *selfies*; las capturas incluyen el *autor* o propietario de la cuenta, el número de *likes* e incluso algunos comentarios; las imprime en alta calidad y en grandes formatos y las expone en galerías a precios exorbitantes (véase Anexo D). Como resultado, algunos propietarios de dichas cuentas, al existir un factor monetario de por medio, reclaman la autoría de las imágenes, y en contraposición comienzan a imprimir ellos mismos sus fotos y a venderlas a precios mucho menores. Pero ¿de quién fue la idea de imprimir y vender? ¿Quién es el autor de la obra? ¿La autoría se ve desplazada al perpetuador del último gesto de esta cadena de interpretaciones o se trata de una autoría compartida?



### 2.2.3 Caso tercero: la ubicuidad de la obra

“Deep Dream” es un proyecto de Google que consiste en un *bot*<sup>5</sup> que examina imágenes cargadas por el usuario —imágenes de autoría irrelevante— y *toma decisiones* para reinterpretar dichas imágenes con cierto nivel de inteligencia artificial. El *bot* busca en la red otras imágenes —también de autoría irrelevante— que, según su *criterio*, puedan servir para componer una imagen nueva basada en la escogida por el usuario. El resultado visual es una *nueva* imagen de características estéticamente competitivas: composición, cromática, nivel de detalles y un aire surrealista muy particular (véase Anexo E). Si desglosamos este proceso, tenemos, por un lado, al usuario que escoge o indica —en el sentido duchampiano— una imagen a su preferencia; por tanto, es un autor. Se considera a los programadores como autores del *software*. Pero es el *bot* el que decide qué imágenes usar y cómo disponerlas, y esto lo convierte definitivamente en otro autor. El sentido de esta propuesta podría ser la consideración de la posibilidad de considerar al computador como coautor y no solo como un interpretador pasivo de los comandos del usuario, pues este toma decisiones y propone su propio estilo. Pero el sentido de la propuesta no se limita a los resultados individuales de las fotografías transformadas por la aplicación web, sino que implica el movimiento de miles de personas que comparten sus propuestas y las devuelven al mar de Internet, generando un flujo estético común con características particulares que solo habita en la red.

## 2.3 El arte *open source*

A pesar de su acierto al describir la transformación de las circunstancias políticas y estéticas alrededor del arte durante varias décadas posteriores a su deceso, Walter Benjamin no pudo prever del todo lo que sucedería en la era de las computadoras. Existe un arte en nuestros tiempos que no solo muestra una transfiguración de lo que se conocía como arte en el siglo pasado, sino que presenta características únicas que no existían hace solo dos décadas relacionadas con la libertad democrática, no solo de opinar y crear, sino de compartir y contribuir.

---

<sup>5</sup> Aplicación de *software* que ejecuta funciones en la red de forma automática.

Debido al creciente protagonismo que los computadores<sup>6</sup> en la vida diaria de las personas, existen estrategias y comportamientos para producir arte cuya naturaleza refleja características particulares del mundo de la informática. Estrategias que van desde la distorsión de archivos de imagen para revelar una estética propia del mundo digital como es el *glitch*, hasta el diseño de algoritmos matemáticos que producen comportamientos audiovisuales generativos, como es el caso de *creative codign* —lo que Carlos Rojas (2011) llamaría “arte en estado play”—, y comportamientos que van desde el versionamiento<sup>7</sup> de archivos y proyectos enteros, hasta el trabajo colaborativo *online* en tiempo real.

Esta rama del arte ha adquirido características estéticas y políticas que pertenecían desde los años setenta al sector del desarrollo del software.

## 2.4 Estética digital

El *creative coding*, por ejemplo, es una propuesta que consiste en la utilización de algún lenguaje de programación para diseñar software de carácter artístico-creativo, como es el caso del “Deep Dream”. Lev Manovich (2013) describe el *software* como la gran estructura que sostiene a la sociedad contemporánea: los bancos, el seguro social, las telecomunicaciones, los misiles, el comercio internacional y el entretenimiento funcionan mediante *software*. Manovich explica que en el mundo de las artes digitales ya no existe tal cosa como *multimedia*, pues este es un término que se creó en la época en que los medios estaban separados: la imagen se producía con celuloide, el audio se grababa en cintas magnéticas y el texto yacía en las imprentas. Actualmente todo se resuelve en un computador y existe un *software* específico para cada tarea. Entonces, ¿por qué no hacer arte con *software*? Pero la pregunta no hace referencia a utilizar *software* para hacer arte sino a crear *software* con fines artístico-creativos.

Una rama muy específica del *creative coding* es el arte generativo, que consiste en utilizar un sistema con cierto nivel de autonomía o caos para generar algo a partir de parámetros

---

<sup>6</sup> Incluidos aquí teléfonos celulares, calculadoras, cámaras fotográficas, carros, relojes, gafas, impresoras y demás dispositivos o *gadgets* que se puedan conectar a internet.

<sup>7</sup> En el mundo de la programación se trabajó con distintas versiones de los proyectos en una suerte de línea de tiempo para mantener un control de los cambios sucesivos del proyecto.

iniciales. En este caso se utiliza el computador como sistema y el lenguaje de programación para establecer las reglas y parámetros iniciales.

Con formas de arte más tradicionales —escultura, pintura o cine, por ejemplo— un artista usa herramientas para transformar materiales en un trabajo terminado. Esto es claramente hacerlo de la forma difícil. Con arte generativo, el sistema autónomo hace el trabajo pesado; el artista solo provee las instrucciones al sistema y las condiciones iniciales (Pearson 2011).

Una característica estética importante, entonces, es la relación del caos y el orden. Además, este arte frecuentemente se encuentra relacionado con la geometría, puesto que la programación se basa en las matemáticas; esto hace muy fácil producir estructuras geométricas complejas mediante algoritmos matemáticos (véase Anexo F). Otra característica estética que tiene que ver con la estrategia del versionamiento es la evolución de una misma idea. El código sufre alteraciones y se tiene un registro de las versiones anteriores, y así la propuesta evoluciona (véase Anexo G). Pero lo verdaderamente interesante es que la obra no se trata del resultado, sino del algoritmo que genera resultados distintos cada vez pero con características comunes dictaminadas por los parámetros iniciales (véase Anexo H). Esta lógica difiere del cine, pues las obras cinematográficas tienen un inicio y un fin. En el caso del arte generativo, este puede existir en una dimensión de tiempo virtualmente infinita, y los resultados siempre serán distintos.

Tenemos entonces que el artista maneja lenguajes de las ciencias exactas y las obras están sujetas a una reproductibilidad automatizada; es decir, los resultados finales dependen de las decisiones que tome el computador. Además, el código puede ser compartido y editado por otras personas para contribuir al perfeccionamiento de la propuesta o para generar una nueva a manera de *remix*.

Pero lo fundamental de esta práctica es la capacidad de trabajar en equipo, compartir el trabajo y contribuir a otros proyectos.

## **2.5 Política digital**

Las decisiones mercantilistas alrededor del comercio de información en el capitalismo tardío expusieron la necesidad de una propuesta contestataria de libre acceso al conocimiento. Esta propuesta se levantó en 1983 como una comunidad de *software* compartido liderada por

Richard M. Stallman. La iniciativa llevó años después a Linus Torvalds a crear el primer sistema operativo “libre” de la historia: Linux. La idea central detrás de estas iniciativas fue la de compartir el conocimiento de forma libre en todo sentido: libre de ser copiado, editado y distribuido.

Esta corriente de pensamiento se extiende a la forma de hacer y compartir arte por computador. Existen servicios en red como *GitHub*<sup>8</sup> que permiten que otros usuarios/autores contribuyan, copien, *remixeen* y vuelvan a compartir. De esta manera se genera una forma de creación colectiva conocida como *comunidad*.

La comunidad es una de las políticas de Internet más potentes de compartición de conocimiento. Consta de grandes grupos de personas que desinteresadamente comparten sus proyectos, bocetos, conceptos e ideas de forma libre y gratuita. De esta manera, las comunidades garantizan el crecimiento y perfeccionamiento del conocimiento.

Así, el arte digital adquiere un factor democrático de libre acceso y libre contribución.

### 3. CONCLUSIONES

Con la democratización del conocimiento, las prácticas artísticas están adoptando un rol social que poco tiene que ver el genio creador, y mucho menos con las industrias creativas, sino con la formación integral de cada ser humano. El arte como proceso —uno de los paradigmas de arte contemporáneo— y el arte como herramienta para aprender y enseñar, como vehículo de compartición de conocimiento, son la alternativa actual, y la Internet está facilitando el proceso enormemente.

En la actualidad existen búsquedas artísticas que pretenden desmentir muchos mitos alrededor del arte como el pensar que no tiene nada que ver con la ciencia, o que debe ser el resultado de una sola mente creadora, o que no puede ser bello, o que solo puede ser conceptual.

---

<sup>8</sup> *GitHub* es un servicio de nube para respaldar compartir públicamente proyectos de programación pero no solo el último estado del proyecto sino todo su proceso mediante el sistema de versionamiento de archivos más popular conocido como GIT.

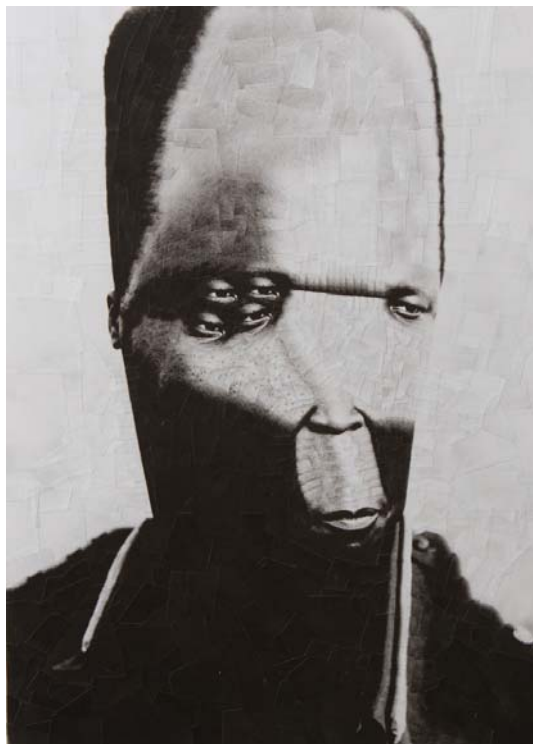
Y, sobre todo, el arte debe ser libre: de libre acceso, de libre distribución, de libre contribución.

## **BIBLIOGRAFÍA**

- Benjamin, Walter. 1999. *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Astrágalo: revista cuatrimestral iberoamericana.
- Echeverría, Bolívar. 1999. “Introducción.” En *La Obra de Arte En La época de Su Reproductibilidad Técnica*. Astrágalo: revista cuatrimestral iberoamericana.
- Ferguson, Kirby. 2015. “Everything is a Remix”. <http://everythingisaremix.info/>.
- Huckins, Shawn. 2015. “The American \_\_tier”. <http://shawnhuckins.com/>.
- Manovich, Lev. 2013. *Software Takes Command*. A&C Black.
- Matthew, Israel. 2014. “Your Instagrams Are Richard Prince Artworks”. [http://nschloe.blogspot.com/2009/06/bibtex-how-to-cite-website\\_21.html](http://nschloe.blogspot.com/2009/06/bibtex-how-to-cite-website_21.html).
- Nastasi, Alison. 2015. “The Most Mind-Bending, Pop Culture-Inspired Deep Dream Art”. <http://flavorwire.com/527360/the-most-mind-bending-pop-culture-inspired-deep-dream-art/20>.
- Pearson, Matt. 2011. *Generative Art*. Pap/Psc. Manning Publications.
- Riley, J. 2016. *Understanding Metadata*, pp. 1-49. Baltimore: National Information Standards Organization.
- Rojas, Carlos. 2011. *Estéticas Caníbales*. Del Canon Posmoderno a Las Estéticas Caníbales.
- Schroeder, Barbet. 1974. “General Idi Amin Dada”. <https://www.idfa.nl/industry/tags/project.aspx?ID=320f4f6e-2e2d-4bc9-9a8b-65735ac1a5d2>.

## ANEXOS

### A. Lola Dupre



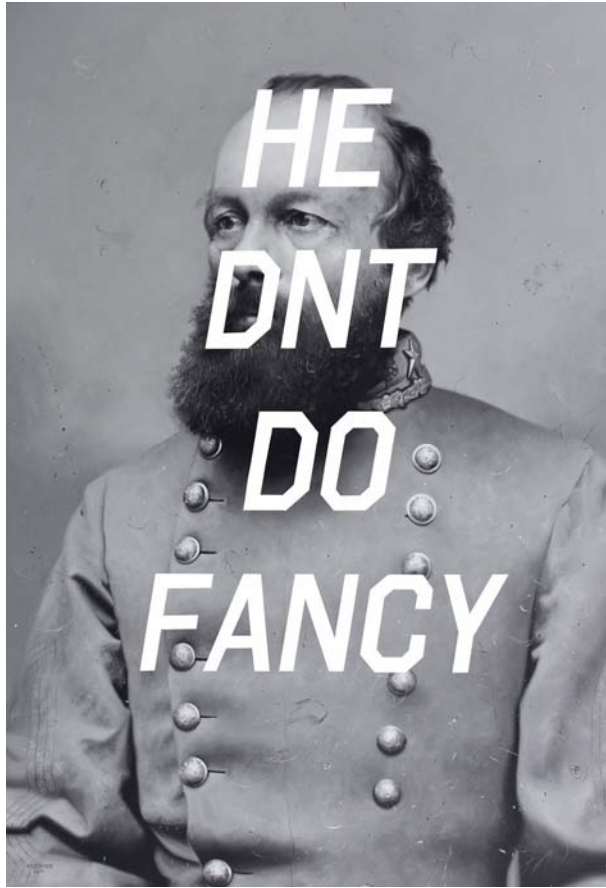
Lola Dupre. *Idi Amin Dada commission*, 11,6 x 16,5 pulgadas. De la colección Neophytou

### B. Idi Amin Dada



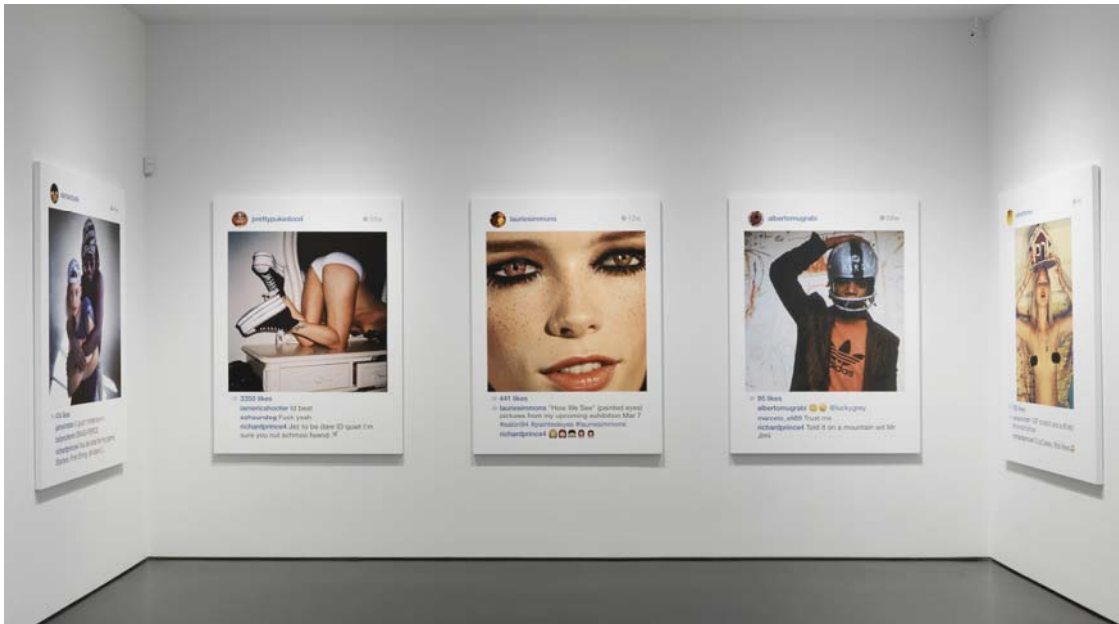
Captura de la película documental de Barbet Schroeder *General Idi Amin Dada: A Self Portrait*. Francia, 1974.

**C. Shawn Huckins**



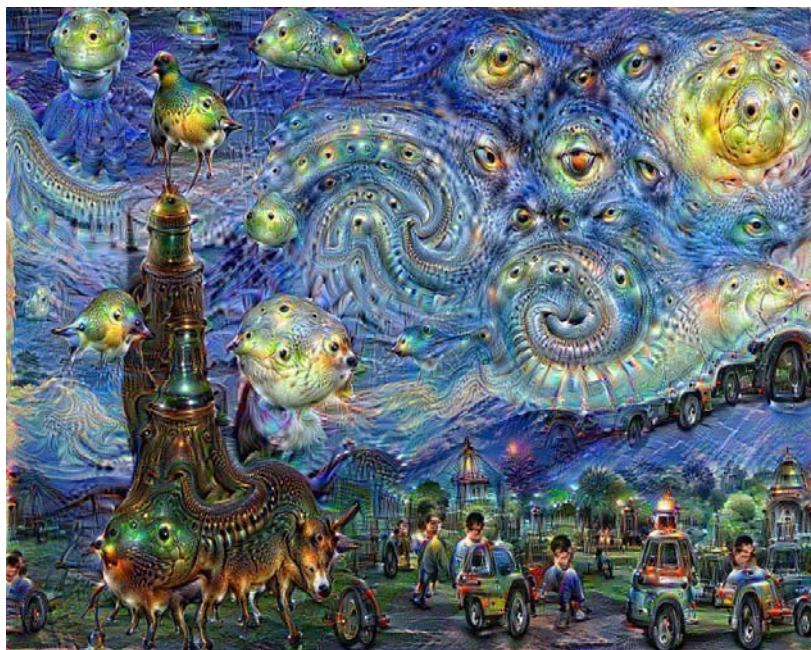
Shawn Huckins. *Confederate General Edmund Kirby Smith: He Don't Do Fancy*. Acrílico sobre tela, 122 x 86 cm, 2014.

## D. Richard Price



Vista de la instalación de Richard Price: New Portraits, Septiembre 19 - Octubre 25, 2014. Gagosian Gallery 976 Madison Avenue, New York, NY 10075. © Richard Price. Cortesía de Gagosian Gallery. Fotografía por Robert McKeever.

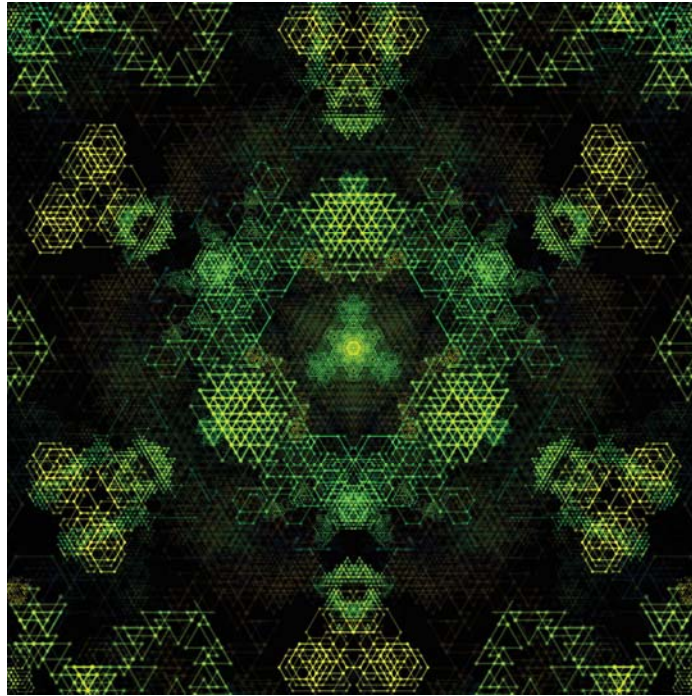
## E. Deep Dream



Vincent Van Gogh, Deep Dream. *Noche Estrellada*.

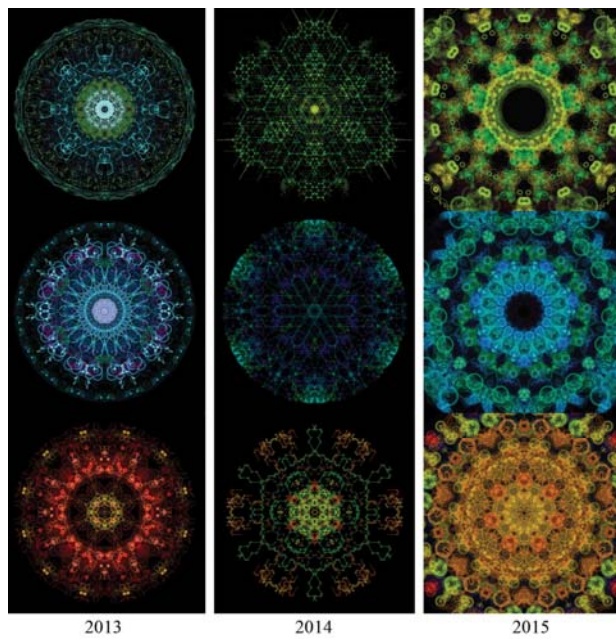


## F. Estructura Geométrica



*Sketch de Processing con patrones triangulares. René Martínez, 2013.*

## G. Versionamiento



Versiones del *Sketch de Processing* de patrones circulares. René Martínez, 2013-2014-2015.

## H. Algoritmo de mandalas



Resultados del algoritmo de generación de mandalas. René Martínez, 2015.