

RAE-IC, Revista de la Asociación Española de
Investigación de la Comunicación

vol. 9, núm. 17 (2022), 209-232

ISSN 2341-2690

DOI: <https://doi.org/10.24137/raeic.9.17.9>

Recibido el 15 de diciembre de 2021

Aceptado el 9 de febrero de 2022



La apropiación y el reciclaje en la creación audiovisual como recurso crítico. Caso de estudio: *La mano que trina*. María Cañas

*Appropriation and recycling for audiovisual creation as a critical resource.
Case study: The trilling hand. María Cañas*

Gómez Díaz, Francisco José

Universidad Rey Juan Carlos (URJC)

franciscoj.gomez@urjc.es

Forma de citar este artículo:

Gómez Díaz, F. J. (2022). La apropiación y el reciclaje en la creación audiovisual como recurso crítico. Caso de estudio: La mano que Trina. María Cañas. *RAE-IC, Revista de la Asociación Española de Investigación de la Comunicación*, 9(17), 209-232.

<https://doi.org/10.24137/raeic.9.17.9>

Resumen:

La presente investigación muestra el desarrollo de la apropiación y el reciclaje como técnica de creación audiovisual contemporánea, en formato de vídeo y como herramienta crítica, mostrando su evolución y cómo la técnica se enriquece como recurso creativo destacando la evolución de las tecnologías de la información tanto en la creación como en el visionado de las piezas a través de las plataformas digitales actuales. Desde los reproductores VHS, el software de postproducción audiovisual y su

implementación, Internet o incluso la manipulación de videojuegos para generar nuevos contenidos. La investigación incluye el análisis de la pieza *La mano que trina*, de María Cañas, que recoge el espíritu de la técnica apropiacionista y que permite observar cómo la artista documenta y critica, desde el humor, la sociedad de la información contemporánea y su relación con la sociedad de consumo.

Palabras clave: Apropiación audiovisual, reciclaje audiovisual, vídeo, tecnologías de la información, Internet, comunicación, edición, postproducción digital, sociedad de la información.

Abstract:

This research shows the development of appropriation and recycling as a contemporary audiovisual creation technique, in video format, showing its evolution and how the technique is enriched as a creative resource, highlighting the evolution of information technologies both in the creation and viewing of the pieces through current digital platforms. From VHS players, audiovisual post-production software and the Internet to its implementation or even the manipulation of video games to generate audiovisual content. The research includes the analysis of a film created by María Cañas, *The trilling hand*, which captures the spirit of the appropriation technique and observes through it how the artist documents and criticizes, from a humoristic point of view, the current contemporary information society and its relationship with the consumer society.

Keywords: Audiovisual appropriation, audiovisual recycling, video, information technologies, Internet, communication, editing, digital post-production, information society.

1. INTRODUCCIÓN

El vídeo como soporte de creación artística, de acuerdo con Martin (2006), se debate en el contexto de disciplinas diferentes, tales como la teoría de los medios, la historia del arte o la filosofía y, apropiadamente, desde algunas décadas los científicos de la

imagen investigan la creciente importancia de las imágenes en la sociedad, la cultura y la comunicación. En esta investigación cabe destacar como objetivos principales observar la evolución de la apropiación como recurso o técnica para la creación audiovisual, destacar algunas de las piezas clave tanto en España como a nivel internacional e identificar los posibles cambios que se advierten en la actualidad en comparación con las primeras manifestaciones que surgieron en formato de vídeo. La investigación se centra, principalmente, en la apropiación de material televisivo y videojuegos y la selección de las piezas que se incluyen se ha llevado a cabo teniendo en cuenta el interés y la posible conexión de las mismas con la obra analizada. Como último objetivo, se propone el análisis de la pieza en formato de vídeo *La mano que trina*, de María Cañas, para estudiar si recoge un espíritu crítico, valorar su carácter rupturista e identificar si incorpora las transformaciones propias de la evolución de una práctica que utiliza la absorción y el reciclaje de recursos como herramienta de creación audiovisual contemporánea. Así como intentar extrapolar los resultados obtenidos del estudio de la pieza y conectarlos con la sociedad actual de la información.

2. MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA APROPIACIÓN COMO RECURSO EN LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL CONTEMPORÁNEA COMO RECURSO CRÍTICO.

Las prácticas artísticas en vídeo son productos audiovisuales de consumo minoritario y, tal como explica Rush (1993), en algunas de sus etapas algunos de los artistas fueron especialmente críticos con los medios de comunicación, en particular con la televisión. Estas manifestaciones artísticas se diferencian de otro tipo de producciones audiovisuales, principalmente, por su objetivo: la intencionalidad del artista es crear una obra única frente al interés del ejecutivo de televisión, del cineasta o del realizador del vídeo comercial de generar productos de consumo masivo. Este aspecto crítico y la intencionalidad es el rasgo que cabe destacar dentro de la investigación y que se conectará con la apropiación como técnica para la creación audiovisual.

El apropiacionismo, según Bonet (1993, p. 13), es un término que se incorporó a la jerga artística y que ha generado debate tanto por su significado como por lo que supone el uso de material no generado por el propio artista y destaca “el plagio y la falsificación, la cita y el *remake*, el objeto encontrado y el apropiado como *ready-made*, las nociones de simulación y simulacro, el principio *collage* y el concepto de montaje”. Vilches (2009) en su investigación sobre la apropiación como técnica establece una clara diferenciación entre las creaciones del medio cinematográfico y las del medio televisivo (medio en el que se va a centrar principalmente la investigación junto con los videojuegos). Estas piezas comenzaron a generarse en la década de los 70, momento en que la televisión se convirtió en la estrella de los medios de comunicación y levantó un interés especial por los artistas visuales que reaccionaron a través de la apropiación y deconstrucción de las imágenes emitidas por este medio de comunicación de masas.

Pérez Ornia (1991) hace hincapié en la obra Antoni Muntadas *Transfer* (1975) y destaca cómo utiliza la apropiación de imágenes para recontextualizarlas y proponer una pieza nueva a la que dota de otro sentido. Según el propio artista (Muntadas, 1991) a finales de la década de los sesenta y principios de los setenta se produce un replanteamiento de lenguajes sobre la materialidad de la obra y sus sistemas de representación. Cuatro años después, en 1979, Dara Birnbaum utilizó y manipuló imágenes procedentes de la serie americana de los setenta *Wonder Woman* para producir una pieza en soporte de vídeo. El resultado del proceso fue *Technology Transformation: Wonder Woman*, una pieza en la que Birnbaum intercaló secuencias de la protagonista con imágenes fragmentadas para reconstruir, según Meigh-Andrews (2006), el mito de los superhéroes que defendía el mito de mujer trabajadora.

La democratización y la amplia oferta de los equipos de grabación VHS, según Horsfield (2006), permitió a los artistas grabar imágenes directamente de la televisión y utilizarlas a su antojo en sus producciones y así no depender sólo de las imágenes que ellos pudieran grabar con una cámara. Este soporte les permitió tomar imágenes directamente de la programación de televisión y de los anuncios publicitarios, películas de archivo, de Hollywood o incluso caseras. Por tanto, la apropiación audiovisual se

transformó en una forma de creación audiovisual potente basada en la descontextualización de las imágenes originales para conseguir nuevos significados con una nueva connotación crítica.

Cabría destacar otras piezas audiovisuales que utilizan este recurso como, por ejemplo, *Joan Does Dynasty* en la que en 1986 Joan Braderman hizo una deconstrucción de carácter feminista de una telenovela muy popular que se emitía en *prime time*, en la que Braderman insertó imágenes de ella misma junto con imágenes de la telenovela analizando los aspectos patriarcales que observó en la narrativa audiovisual de la telenovela. Dos años después, Tony Cokes en *Black Celebration* yuxtapuso imágenes grabadas de los disturbios en la comunidad negra ocurridos durante la década de 1960 e utilizó una voz en *off* con textos de *The Decline and Fall of the Spectacle-Commodity Economy* para criticar algunas de las consecuencias del capitalismo. Los creadores audiovisuales, según Horsfield (2006), reciclan y combinan imágenes y narrativas ya existentes con el fin de construir significados nuevos y críticos y para arrojar luz sobre cómo los medios de comunicación refuerzan las ideologías culturales como un medio de control social.

Elwes (2005) sostiene que en la década de 1990 se mantuvo el interés de los creadores audiovisuales por la apropiación de imágenes tanto de material cinematográfico como el extraído de los medios de comunicación y explica que los artistas manipularon esas imágenes, principalmente estereotipadas, como una estrategia deconstructiva para criticar las formas de representación que hacían en ese momento los medios. Cabe también destacar que el imaginario cultural popular se integró dentro del soporte del vídeo como parte de una conmemoración de la cultura visual contemporánea y que fue sustituido por los temas y preocupaciones de las bellas artes, con un enfoque más político y un acercamiento más deconstructivo a la imagen en movimiento.

2.2. LA APROPIACIÓN COMO RECURSO DE CREACIÓN AUDIOVISUAL EN EL SIGLO XXI.

En los años 2000 la imagen en movimiento, gracias a Internet, se convierte en un recurso de fácil acceso y los archivos de vídeo se pueden alojar en diferentes plataformas (archive.org, YouTube, Vimeo, entre otras), descargar de esos repositorios

y, por supuesto, remezclar. En esta primera década del siglo XXI se observa una tendencia al *sample* (muestra) y dada la efusión constante de archivos de imagen y vídeo que están disponibles en Internet, según Newman (2009), habría que tener en cuenta que, quizás, esos archivos que se descargan y manipulan posteriormente ya han podido sufrir varias modificaciones, incluso antes de que el artista las pueda llegar a utilizar en sus proyectos. El artista Seth Price en su obra *Modern Suite* (2002) incluye varias imágenes de patios de recreo descargados de Internet a las que incorpora una banda sonora compuesta por él mismo con la que trabaja el concepto de utopía. Años después, en *Film, Right and Film* (2006) desarrolla una pieza a través de archivos en los que combina material audiovisual proveniente de la publicidad, clips de Internet, noticias y filmes de otros artistas.

Cabe enfatizar el tipo de apropiación que destaca Paul (2009) a través de propuestas disruptivas como las que proponen Eddo Stern y Cory Arcangel y que van más allá del material audiovisual convencional ya que utilizan imágenes obtenidas de la modificación de videojuegos ya existentes para el desarrollo de piezas lineales y digitales. Stern con *Attack* (2000) y *Vietnam Romance* (2003) traslada al espectador y le proporciona la perspectiva de un soldado israelí en el Líbano días antes de la Guerra de los Seis Días en 1966, mientras que en *Vietnam Romance*, a través de la remezcla audiovisual, transforma el conflicto de Vietnam en una experiencia melancólica con tonos románticos. El artista Arcangel prescindió de todos los elementos que componen el juego de Nintendo Super Mario y desarrolló *Super Mario Clouds* (2002-2005) manteniendo sólo los fondos del juego y las nubes. Por tanto, Arcangel utiliza un formato de videojuegos obsoleto que conecta con la historia de la representación de las nubes como un índice en el tiempo.

Estos artistas generan contenido audiovisual pero difieren de otras formas de apropiación ya que modifican el código de los videojuegos comerciales para crear otra narrativa totalmente diferente. Además, no precisan manipular clips de vídeo con postproducción ni tampoco trabajan con imágenes obtenidas desde una cámara.

Daniel Pflumm hace uso de la apropiación pero de una forma más amplia, como se observa en *Paris* (2004) en la que diseña y modifica imágenes, logotipos e incluso material publicitario. Para este tipo de creadores, la imagen en movimiento se compone de un amplio sistema de la circulación de imágenes y servicios en los cuales el artista interviene para crear desplazamientos y versiones personales. El software de edición de vídeo ofrece nuevas formas de manipulación de la imagen y permite que el material utilizado en lugar de ser sólo representado o reproducido, ahora puede ser trabajado en postproducción. Esto facilita que se produzcan nuevas formas en donde la imagen en movimiento funciona en la mitad de la primera década del siglo XXI y, de acuerdo con Newman (2009), difiere de las anteriores etapas del cine y del vídeo en que se produce sin cámara, bajándose el material de Internet. Además, Internet ya no sólo permite acceder a contenidos para piratearlos o robarlos sino que proporciona plataformas para producir otros.

Las nuevas piezas que se generan regresan a su vez a la Red, por lo que Internet sirve de plataforma tanto de creación como de exhibición y aporta un acceso rápido y sencillo a clips de vídeo de todo tipo y calidades, por lo que ofrece a los creadores audiovisuales la capacidad que seleccionar, cortar y pegar y este hecho “nos hace pensar que la acción del artista audiovisual da un paso más allá” (De la Torre y Prieto, 2011, p. 28). Cabría destacar el trabajo de varios creadores audiovisuales españoles que utilizan el recurso de la apropiación o el reciclaje de imágenes como son Jordi Mitjà quien se reconoce así mismo como recolector de imágenes y, Daniel García Andújar, artista multimedia que desarrolla su producción basándose en la creación de círculos concéntricos respecto a sus propias obras y que desarrolla la idea de reformulación de la imagen y su representación. En la misma línea recolectora, las piezas de Daniel Canogar se definen también por la creación a través del reciclaje. Asimismo, María Cañas, la denominada archivera de Sevilla (autora de la pieza central del análisis de la presente investigación) también continúa con la línea de la reconstrucción de la imagen partiendo de clips de vídeo reciclados.

3. METODOLOGÍA

En el marco teórico-histórico se ha analizado la evolución de la apropiación como recurso para creación de piezas audiovisuales. La investigación tiene un carácter exploratorio, descriptivo y explicativo y para el estudio de la pieza elegida *La mano que Trina* de María Cañas se emplea un mesomodelo de análisis audiovisual, para prácticas artísticas en soporte de vídeo, propuesto por Gómez (2017). Este mesomodelo va más allá del análisis fílmico en el que se basa ya que observa también el contexto espacial, social y económico en el que se ha producido la obra. Por tanto, conecta con las premisas de los estudios visuales que persiguen proporcionar un sentido más completo al añadir el significado añadido de la mano del signifiante cultural, como respalda Mirzoeff (2003). También destaca las premisas defendidas por Abril (2007) de observar las condiciones histórico-culturales de producción, distribución y consumo-recepción de los textos visuales. El modelo propuesto por Gómez toma algunos de los elementos de la Estructura del Modelo Prototípico Hipermedia Deconstructivo Tecnopoético diseñado por Isidro Moreno (1996) como la ficha técnica, biografía del artista, sinopsis, clasificación, etcétera. El mesomodelo de análisis se aplica directamente a la pieza escogida en el apartado de resultados con el objetivo de llegar a unas conclusiones de interés para la investigación y observar si conectan con las conclusiones extraídas del marco teórico.

4. RESULTADOS

A continuación, se detallan los resultados obtenidos tras aplicar el modelo de análisis en la pieza propuesta.

4. 1. ANÁLISIS DE LA OBRA

4.1.1. *Ficha técnica* y 4.1.2 *breve biografía de la artista* (Ver anexo 7.1. y 7.2.)

4.1.3. *Sinopsis de la pieza*

Las tecnologías de la información, especialmente los *smartphones*, han producido cambios notables en la comunicación interpersonal y en los patrones actuales de comportamiento de los seres humanos.

4.1.4. Clasificación de la pieza

La pieza analizada se podría clasificar como una práctica artística crítica, en soporte de vídeo, de humor, documental, apropiacionista, sin cámara.

4.1.5. Elementos narrativos:

En la pieza se produce una miscelánea de personajes reales y ficticios y aunque posee un carácter documental también aparecen personajes irreales que soportan el discurso y que podrían intercambiarse con los reales y viceversa y, de hecho, todos los personajes que se incluyen en la pieza (personas, animales y robots) responden a estereotipos sociales. Se produce un intercambio de cualidades entre los personajes reales y ficticios; los humanos son comparados con robots pero, a su vez, a los robots se les atribuyen características humanas.

El espacio es sintético, se observa alteridad espacial de forma continua y una disyunción de diferentes espacios ya que se producen saltos de un espacio a otro. Los recursos son obtenidos de diferentes plataformas y redes sociales, por lo que no hay una planificación de tomas. En consecuencia, no es extraño que se origine alteridad y disyunción.

El tiempo en el discurso tiene un principio y un final, es textual y está absolutamente organizado. Respecto a la localización se observa que es cambiante y se aprecian varias referencias a un tiempo; *2001: una odisea del espacio* de Kubrick y clips que muestran la evolución que ha sufrido el teléfono hasta llegar a los inteligentes. La artista se refiere al presente y lo documenta con planos contemporáneos a 2015 (fecha de la producción de la pieza) mostrando, por ejemplo, el tipo de tecnología y la moda predominante en ese momento. Estos detalles ayudan a ubicar a los personajes en una fecha más o menos concreta. En lo referido al tiempo futuro, Cañas, lo idealiza a través de *cyborgs*, robots e inteligencia artificial. La pieza posee, además, una naturaleza referencial y ficcional (alterna planos de vídeos caseros con filmes comerciales) y se

produce un *collage* de todo tipo de clips de vídeo. La duración es cambiante, pero prevalece la duración pura, porque la mayoría son vídeos caseros grabados en plano secuencia. La estructura del vídeo se podría dividir en bloques narrativos que coinciden con elipsis temporales a través de las cuales se consigue coherencia y, además, permiten a la artista plantear diferentes discursos.

En esta pieza audiovisual se aprecian tanto acciones nucleares como satélites, ya que las acciones tienen siempre un sentido implícito que la creadora quiere mostrar al espectador. Al incluir un gran número de clips diferentes se consigue un amplio número de acciones nucleares que no tiene mucho sentido analizar de forma individual sino en su conjunto. Por su parte, las acciones satélites son implícitas de las nucleares y permite el entendimiento del mensaje y el doble sentido que Cañas quiere transmitir al visionar el vídeo en su totalidad. La edición y agrupación de los diferentes vídeos en bloques es crucial y facilita la comprensión de la totalidad de la obra evitando la dispersión que conseguiría el visionado de tantos clips de vídeo diferentes.

Respecto al sonido, cabría afirmar que es diegético en muchos de los planos y se identifica la fuente de la que proviene. También hay sonido que emana de una forma directa de los personajes que hablan y los ruidos que emiten los animales. Hay presencia de sonido no diegético porque algunos planos disponen de recursos de sonido que no corresponden, como es el caso del camaleón que está mirando un dispositivo móvil y parece que grita. La banda sonora que aparece en este clip de vídeo es el tema *The Alien Planet* compuesta por Jerry Goldsmith. Tanto la música como el grito pertenecen al film *Alien: el octavo pasajero* dirigida por Ridley Scott. Además, se aprecia sonido no diegético continuo en las diferentes partes del vídeo en las que incorpora banda sonora y utiliza este recurso como sonido de fondo para apoyar el discurso visual y separar los bloques que estructuran la pieza.

Cañas consigue desarrollar la narración a través de la unión de los diferentes fragmentos obtenidos, principalmente, de filmes, recursos televisivos y vídeos grabados con el teléfono y que se han distribuido a través de las redes sociales; por tanto, hay que intentar encontrar el significado y lo que la artista quiere narrar a través

del conjunto de esas imágenes en vez de analizar los planos de una forma individual o aislada. La edición en la pieza es fundamental y, a través de una minuciosa selección, la artista consigue conectar todos los clips que, aunque son totalmente independientes, les proporciona unidad y juntos son capaces de construir un mensaje. La función de la banda sonora es indispensable y utiliza los diferentes temas musicales para proporcionar unidad a la narración y fuerza a los planos.

En la pieza se distinguen varios tipos de narrativa y utiliza la narrativa categórica, ya que el vídeo se podría dividir en diferentes partes o categorías según los temas que van apareciendo. Se observa también una narrativa retórica porque la selección de los diferentes planos es minuciosa e intenta mostrar al espectador las imágenes escogidas para producir en un efecto determinado en cada momento además de invitar a la reflexión personal. Finalmente, se advierte una narrativa asociativa ya que los planos se incluyen con un objetivo concreto (mostrar realidad, crear conciencia, etcétera). La edición se fundamenta en la yuxtaposición de imágenes independientes unas de otras, pero enlazadas, para sugerir al espectador diferentes sensaciones e invitarle a la reflexión.

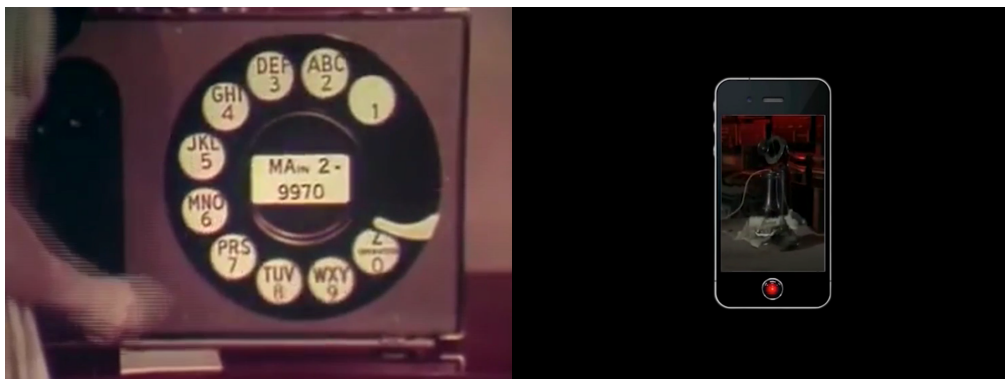
La clasificación del vídeo se puede hacer según las diferentes partes que lo componen respecto a su contenido, como son: la evolución del teléfono, los peligros que generan un uso inapropiado del mismo, la infancia y su relación con los dispositivos móviles, la sociedad de consumo, la sacralización tecnológica, el ego y el exhibicionismo humano, la sexualidad y la violencia, los usos irracionales del móvil, la obsolescencia programada y la basura generada por las tecnologías de la información.

Los distintos vídeos que aparecen dentro de la pieza conforman las diferentes tramas y cada vídeo posee una trama en sí mismo. Además, la unión de todos los vídeos genera a su vez diferentes subtramas que el espectador tiene que identificar. En la pieza los diferentes bloques narrativos se han dividido en parte para facilitar su análisis.

En la que se podría considerar como primera parte, en la apertura de la pieza aparece una lente de una cámara de vídeo y que es parte del logotipo del programa de televisión *Gran hermano* como si fuera el ojo que todo lo ve. El vídeo comienza con imágenes extraídas de *How to Use a Rotary Dial Phone*, un filme formativo (*Instructional Film*)

producido en 1950 por Charles E. Skinner que enseñaba a los espectadores a marcar los números de los teléfonos analógicos de una forma correcta y precisa. Estas imágenes muestran la evolución del teléfono a través de la pantalla de un dispositivo móvil y se sustituye el botón principal por el logotipo inicial conectándolo con la omnipresencia de los teléfonos inteligentes, el exhibicionismo y el *voyeurismo* que se produce en Internet y que se consume a través de los teléfonos móviles.

Figuras 1 y 2. Cañas, M. (2015). La mano que trina.



Fuente: <http://www.hamacaonline.net/obra.php?id=1221>

Lo siguiente que aparece son personas al teléfono y se muestra el total desentendimiento entre ellas, la paradoja de la incomunicación en la era de la comunicación. También aborda el problema de la obsolescencia tecnológica y la brecha digital a través de las imágenes de los jóvenes que no son capaces de usar teléfono analógico. La artista enfrenta animales *versus* humanos y consigue, a través de este recurso, mostrar la animalización de las personas frente a la humanización de los animales y se produce un intercambio de hábitos y comportamientos.

La segunda parte refleja cómo el uso inadecuado de los dispositivos móviles puede desencadenar accidentes. La tecnología propicia la extinción humana, algo que ellos mismos han fabricado les destruye. Se produce una mutación del hombre en robot y se transforma en las máquinas que ha diseñado. Se demoniza a los dispositivos móviles en vez de buscar una responsabilidad en el uso de los mismos.

Figuras 3 y 4. Cañas, M. (2015). La mano que trina.

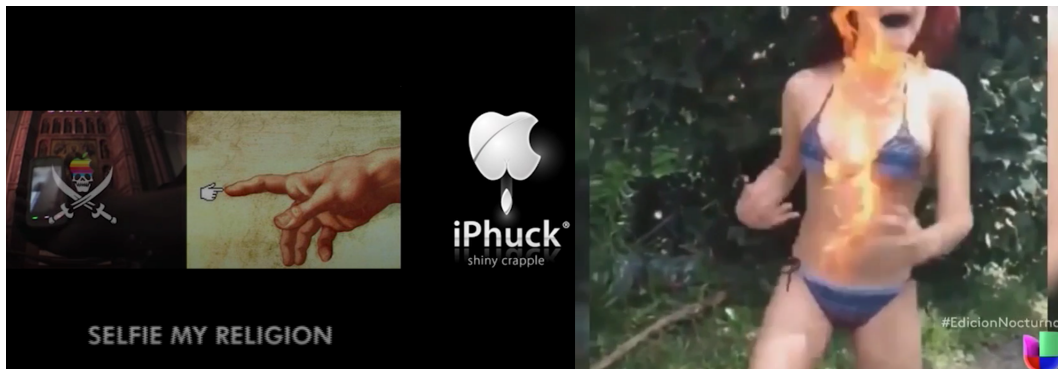


Fuente: <http://www.hamacaonline.net/obra.php?id=1221>

La tercera parte muestra la infancia y su relación con las tecnologías de la información. Se presenta este fenómeno desde una postura crítica y aparecen desde niños desatendidos porque los padres están utilizando dispositivos móviles hasta niños que desde edades muy tempranas hacen uso de este tipo de dispositivos. Los niños se presentan como robots deshumanizados y los robots reproducen conductas infantiles humanas. Cañas muestra el abuso de la tecnología y los problemas que desencadenan en edades tempranas como la incapacidad de obtener conocimiento fuera de los dispositivos digitales. Los subtítulos potencian el mensaje: “Para mi hija de un año, una revista es una tablet que no funciona”.

La cuarta parte subraya cómo el consumo excesivo de tecnologías de la información ha propiciado un aumento de patologías. Este cambio de paradigma y valores lo expresa a través de la manipulación de varios logotipos comerciales: Google es *God* (dios) poderoso y omnipresente, el dispositivo *iPhone* es *iPhuck*. Se ha producido una universalidad de la publicidad en las redes que ha propiciado la transformación del anonimato en la fama: *Selfie my religion* muestra los nuevos ritos y comportamientos humanos relacionados con la búsqueda continua de presencia en redes, la necesidad de aceptación masiva y la admiración *online* por parte de desconocidos. Cañas expone también la facilidad con la que las redes generan noticias y contenido basura utilizando como ejemplo la repercusión mundial de la foto del mono que se hizo un *selfie*.

Figuras 5 y 6. Cañas, M. (2015). La mano que trina.



Fuente: <http://www.hamacaonline.net/obra.php?id=1221>

En la que se podría considerar como quinta parte o bloque de imágenes, la artista muestra a lo que está dispuesto el ser humano con el fin de conseguir notoriedad en las redes sociales y de cómo esas acciones alimentan el exhibicionismo que, a su vez, nutre a la patología opuesta (por otra parte complementaria) el *voyeurismo*. Los humanos arriesgan su integridad e incluso su salud a cambio de un “me gusta”.

Este bloque incluye todo tipo de clips de vídeos que fueron virales y Cañas refuerza el discurso incluyendo textos sobreimpresionados en la imagen, tales como, “quien ha sido mono siempre lo será”. La notoriedad en la red se transforma en desesperación de tal forma que los usuarios se exponen de una forma incluso peligrosa (ver Figura 6); una extensa oferta de dislates que proporciona una doble función para una red social: crea la necesidad y proporciona el soporte donde conseguir la atención de los seguidores de las distintas plataformas que se ofrecen en Internet.

La sexta parte se caracteriza por la exhibición de todo tipo de partes del cuerpo femenino y que responden a tópicos machistas desde la objetivación de la mujer hasta el sexo o la violencia. Las imágenes que aparecen son extraídas de videojuegos y muestras situaciones extremas (ver Figura 7) y también se muestra el desprecio con el que determinadas personas tratan a otras que no cumplen determinados cánones estéticos.

Figuras 7 y 8. Cañas, M. (2015). La mano que trina.



Fuente: <http://www.hamacaonline.net/obra.php?id=1221>

El séptimo bloque recoge imágenes de cómo la simulación y la reproducción sustituyen a la realidad cotidiana y en esta parte se revelan algunos de los usos paralelos e irracionales de los teléfonos móviles a través de aplicaciones (ver Figura 8).

La obsolescencia programada como fenómeno y sus consecuencias sobre el medio ambiente se plantea en el bloque octavo. Cañas utiliza el formato televisivo e inventa *Terror Visión* para descubrir, desde el humor, los desechos causados por la sociedad de la información y el consumo. Además, también destaca los millones de datos que se generan a diario y su alojamiento en servidores, el activismo *online*, el movimiento *hacker* además de realidades distópicas como el tráfico de tecnología y móviles en vez de drogas, *cyborgs* exigiendo la libertad a los humanos, estudiantes con problemas de concentración por el uso de dispositivos móviles, en clase por los teléfonos móviles, robots bebé, el placer de observar la destrucción y el desgaste como fetiche a través de la destrucción de teléfonos (ver Figura 9).

Como cierre, se observa la referencia al filme *2001: Odisea del Espacio* de Kubrick con la escena de los monos y el monolito que se podría relacionar con el fin de la evolución humana. Tras la secuencia de Kubrick vuelve el ojo-lente de cámara y un amanecer que podría simbolizar el nacimiento de una nueva era, un mañana desconocido que va de la mano de las tecnologías de la comunicación.

Figura 9. Cañas, M. (2015). La mano que trina.



Fuente: <http://www.hamacaonline.net/obra.php?id=1221>

Respecto a las referencias que se pueden encontrar en la pieza se advierten varias televisivas. El vídeo comienza con una parte que se identifica con el logotipo del programa de televisión Gran hermano, se trata de una lente de cámara de televisión que simula un ojo y que se transforma en el botón de un dispositivo móvil. Otra referencia televisiva es el ya comentado *Instructional Film* de 1950 *How to Use a Rotary Dial Phone*.

También se alude a los informativos televisivos con la noticia del mono que se hizo el *selfie* y que consiguió una amplia cobertura a nivel mundial. Este formato es fácilmente identificable por el tratamiento de la información y su disposición en la pantalla. En esta parte también hay clips de vídeo como los que se recogían en el programa *Videos de primera* de Televisión Española de accidentes, caídas y que buscaban la carcajada del espectador. Son vídeos caseros con un montaje muy ágil, música de fondo con un *tempo* rápido y con rótulos con comentarios sobreimpresionados. Cañas hace uso de este tipo de recursos y los incorpora a la pieza.

En *La mano que trina* se pueden observar referencias al cine y, en concreto, dos: el grito del camaleón y el fragmento de la película, dirigida por Kubrick, *2001: odisea del espacio* en la que aparecen los monos con el monolito. (Ambas referencias se han comentado en apartados anteriores pero cabía mencionarlas de nuevo para incluirlas dentro de este apartado como referencias cinematográficas).

La mayor parte de los clips que se incluyen en la pieza son archivos extraídos de Internet y que han sido grabados por usuarios, principalmente con un dispositivo móvil. Se pueden observar también referencias de *youtubers* como, por ejemplo, Zach King (rey de los *Vines*) que cuenta con más de 1.556.454.960 visualizaciones de visitas en su canal de Youtube.

También hay referencias al videoclip musical, concretamente en la quinta parte de la pieza, se aprecia esta referencia pero desde el punto de vista de la edición, ya que la imagen está editada al ritmo de la música. Este fenómeno se advierte en los gestos y las acciones de los personajes que aparecen ya que están sincronizados con la música y con buena parte de la letra de la canción *Muy Punk* del grupo La Polla Records, tal es así, que este bloque podría funcionar como videoclip y, si se extrajera del resto de la pieza, podría funcionar de forma independiente.

En lo que se refiere al análisis del contexto, hay que distinguir entre el creativo y temporal. En lo que se refiere al creativo, Cañas lleva a cabo una investigación y desarrolla una pieza audiovisual a través de la que invita a la reflexión y a la crítica sobre la sociedad contemporánea y uso o abuso de los teléfonos móviles y las redes sociales. Respecto al contexto temporal y teniendo en cuenta los elementos, que se muestran en la pieza, cabría decir que son suficientes para ubicar la pieza dentro de un espacio de tiempo concreto (tipo de dispositivos, moda, etcétera) que coincide con la fecha en la que ha tenido lugar esta producción. En consecuencia, en el contexto económico-social se observa la intención directa de la artista en corresponder la pieza con una época determinada y se perciben elementos que la relacionan con un periodo de tiempo determinado. Cañas incluye personas de diferentes nacionalidades, culturas, razas y estatus sociales y lo relaciona directamente con la globalización mundial propiciada por el desarrollo tecnológico.

4.1.6. Interpretación de la obra

La mano que trina es una pieza de vídeo documental experimental que forma parte de una trilogía audiovisual junto con *Padre no nuestro* y *Black Mirror cañí*. El vídeo tiene una intencionalidad claramente crítica y la artista explica que está creada “para estos

tiempos pandémicos, de los afectos dislocados y los espíritus perturbados” (Cañas, 2021, entrevista). A través de la pieza la artista propone una lectura alternativa de la edad contemporánea y destaca los efectos negativos de las tecnologías de la comunicación sobre una sociedad global e hiper conectada. Los diferentes bloques narrativos en los que se puede dividir la pieza invitan a la reflexión sobre los valores actuales que se han impuesto en la sociedad. También se advierten algunas patologías generadas tras el abuso generalizado de la tecnología móvil y los efectos que se observan tras la sobreexposición mediática en las personas. En la pieza se destacan el exhibicionismo y el *voyeurismo online* como dos de las consecuencias, además de la ratificación de las personas, la transformación de los seres humanos en datos para el beneficio de las empresas, así como la constante creación de nuevas necesidades de consumo que se conectan con la obsolescencia tecnológica programada y que transportan a las personas hacia el detrimento de los valores humanos.

La pieza de Cañas podría conectarse con una de las conclusiones a las que llega Weinrichter (2009, p. 191) al referirse a la apropiación audiovisual contemporánea y explica que más allá de someterse a los ámbitos del cine documental y experimental “se hace presente en el videoarte y en el *screen art*, son los trabajos de los agitadores que practican la resistencia cultural y hasta en las subculturas de los nuevos medios”. La propia artista defiende la apropiación y es “defensora a ultranza de la liberalización de nuestros imaginarios y de la cultura como construcción colectiva” (Cañas, 2021).

En la obra analizada se observa el propósito de descontextualización y del uso de materiales preexistentes para generar una pieza nueva y con un significado diferente, creando, en consecuencia, un discurso nuevo. Asimismo, se podría conectar con algunas de las aportaciones que Serrano (2013) hace sobre la apropiación y explica que se producen nuevas formas de representación en las que el espectador de la pieza apropiacionista pasa a ser actor activo tanto en la recepción como en la producción de la obra. Serrano, además, destaca que se producen dos tiempos cruciales: una, en el momento que se extrae un elemento respecto a su contexto inicial y, la otra, cuando el artista le proporciona una nueva entidad, diferente significación y lo eleva a un contexto nuevo y actual.

Las prácticas artísticas apropiacionistas no son algo cerrado, sino que se abre a una posibilidad infinita dentro del proceso de producción creativa. Serrano defiende la apropiación y explica que al utilizar esta técnica el artista no tiene por qué crear piezas sin personalidad o carentes de calidad estética, sino que este proceso de selección de imágenes preexistentes revela tanto el interés como la calidad del artista que las utiliza, factor que queda evidenciado en la pieza de Cañas. Además, la artista apuesta por “un activar comprometido con el archivo y el detritus audiovisual como herramientas de desarrollo cultural” y cree firmemente en esta premisa “con la necesidad de educar en la agitación y reciclaje de nuestros imaginarios, para así transformarnos en seres más libres, críticos y creativos” (Cañas, 2021, entrevista).

Por último, se podría vincular a la artista con el *Scratch video* que Vilches (2009) define como el movimiento surgido en Inglaterra en la primera mitad de la década de los 70 y que se caracteriza por ser un movimiento audiovisual políticamente radical con algunas características comunes que se observan en la pieza, tales como un montaje acelerado de planos breves, apoyados con música cuyo sentido original se turbaba mediante elementos de *détournement* y, en la actualidad, algunos creadores audiovisuales han desarrollado obras que siguen esta línea de crítica televisiva, como la propia Cañas, Félix Fernández o Raúl Bajo Ibáñez.

5. CONCLUSIONES

Tras el desarrollo del marco teórico, la aplicación del modelo de análisis en la obra escogida para la presente investigación y el análisis de los resultados obtenidos, se han llegado a las siguientes conclusiones:

El desarrollo tecnológico ha propiciado, de forma directa, la evolución de la apropiación y el reciclaje audiovisual como herramienta de creación contemporánea. Este desarrollo va desde el surgimiento de los reproductores de vídeo (VHS) a Internet. La Red ha transformado de forma clave la recepción y la distribución de los vídeos por parte de los creadores, por lo que se podría afirmar de forma intrínseca que, en la creación audiovisual contemporánea se observa un regreso de la cultura del reciclaje y la apropiación. Este fenómeno está condicionado, no sólo por el software de edición

de vídeo y postproducción digital que permite la remezcla, sino que a través Internet se puede acceder a todo tipo de material y de archivos. Esto permite a los creadores audiovisuales obtener cualquier clip de vídeo independientemente del contenido o del formato, algo impensable en las primeras manifestaciones audiovisuales apropiacionistas en formato de vídeo.

Los creadores audiovisuales que utilizan el recurso de la apropiación lo utilizan para realizar aproximaciones y/o lecturas críticas sobre contenidos sociales, políticos y económicos actuales. Este fenómeno, que conecta con la evolución de la apropiación como recurso, se observa en el trabajo de María Cañas que, a través de su obra, critica e invita a la reflexión por parte del espectador sobre determinados contextos de la sociedad contemporánea. *La mano que trina* (2015) inquiriere la evolución de la comunicación humana y su posible iniquidad por el uso abusivo de los dispositivos móviles y la sobreexposición de las personas en las redes sociales. Este proceso de cambio transforma el paradigma dado que las plataformas son digitales pero los temas son universales y esta crítica se mantiene desde las primeras manifestaciones de las piezas apropiacionistas que ya criticaban la sociedad de la información, a través de los medios de comunicación.

El recurso de la apropiación no se le puede considerar como una nueva forma narrativa, pero sí tiene sentido afirmar que el acceso a recursos videográficos que ha permitido Internet podría ser un factor que propicie la producción de piezas de vídeo que utilicen este recurso como forma de creación audiovisual contemporánea.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abril, G. (2013). *Cultura visual, de la semiótica a la política*. Madrid: Plaza y Valdés.
- Abril, G. (2008). *Análisis crítico de textos visuales: mirar lo que nos mira*. Madrid: Síntesis.
- Bonet, E. (1993). Desmontaje: Film, Video/Apropiación, Reciclaje. Comisario Eugeni Bonet. Madrid. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.

Borriaud, N. (2004). *Post producción, La cultura como escenario: modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo*. Buenos Aires. Adriana Hidalgo editora.

Bordwell, D. (1995). *El arte cinematográfico*. Barcelona: Paidós.

Bordwell, D. (1996). *La narración en el cine de ficción*. Barcelona: Paidós.

Elwes, C. (2005). *Video Art, a guided tour*. New York: I.B. Tauris& Co.

Gómez Díaz, Francisco José (2017). *La Videoarte monocal en España (2005-2015). Cambios narrativos y tecnológicos*. (Tesis Doctoral). Universidad Complutense de Madrid. Recuperada de <https://eprints.ucm.es/id/eprint/46461/>

Horsfield, K. (2006). *Feedback: The Video Data Bank Catalog of Video Art and Artist interviews*. Chicago: Temple University Press.

Martin, S. (2006). *Videoarte*. Alemania: Taschen

Martín Rodríguez, S. (2014). La apropiación audiovisual y la autoproducción. Entre una práctica artística y una táctica cultural. *Icono 14*, 12(2), 362-394.
<https://doi.org/10.7195/ri14.v12i2.719>

Meigh-Andrews, C. (2006). *A History of Video Art: The development of form and fuction*. New York: Oxford International Publishers.

Moral, J. y Canet, F. (2018). Dialogismo y prácticas apropiacionistas en el videoarte contemporáneo. *Palabra Clave*, 21(4), 1164-1188. DOI: [10.5294/pacla.2018.21.4.9](https://doi.org/10.5294/pacla.2018.21.4.9)

Moreno Sánchez, I. (2002). *Musas y nuevas tecnologías. El relato hipermedia*. Barcelona: Paidós

Moreno Sánchez, I. (2003). *Narrativa audiovisual publicitaria*. Barcelona: Paidós.

Moreno Sánchez, I. (2012). *La convergencia interactiva de medios: hacia la narración hipermedia*. (Tesis Doctoral). Universidad complutense de Madrid. Recuperado de <https://eprints.ucm.es/id/eprint/17217/>

Mirzoeff, N. (2003). *Una introducción a la cultura visual*. Barcelona: Paidós.

- Pérez Ornia, J. R. (1991). *El arte del vídeo: introducción a la historia del vídeo experimental*. Madrid: RTVE.
- Rush, M. (2002): *Nuevas Expresiones Artísticas del Siglo XX*. Barcelona: Destino.
- Sedeño Valdellós, A. (Coord.) (2011). *Historia y estética del videoarte en España*. Zamora: Comunicación Social.
- Vita, D. (2014). Apropiacionismo de imágenes: Found Footage. (Artículo Docente). Universitat Politècnica de València. Recuperado de <http://hdl.handle.net/10251/37019>
- Vilches, G. (2009). Usos, estilos y formatos contemporáneos del audiovisual de apropiación en España. Recuperado de <https://cutt.ly/oPriyGo>
- Weinrichter, A. (2009). *Metraje encontrado. La apropiación en el cine documental y experimental*. Navarra: Fondo de Publicaciones del Gobierno de Navarra.
- VVAA. (2013). *Apropiacionismo, remezcla y postproducción: el Found Footage en el siglo XXI*. Málaga: Universidad de Málaga.
- VVAA. (2007). *Con/Textos Dos. Muntadas: una antología crítica*. Buenos Aires: Nueva librería.
- VVAA. (2009). *Film and Video Art*. Londres: Tate Publishing.
- VVAA. (2007). Dossier vídeo: Documentos para una historia del videoarte en el estado español. Desacuerdos. Sobre arte, políticas y esfera pública en el Estado español.
- VVAA. (2009). *Piedra, papel y tijera: el collage en el cine documental*. Madrid. Ocho y Medio.

Entrevista personal

María Cañas, 15 noviembre 2021.

Material audiovisual

La mano que trina (2015), de María Cañas:

<http://www.hamacaonline.net/obra.php?id=1221>

7. ANEXOS

7.1. FICHA TÉCNICA DE LA PIEZA ANALIZADA

Título: <i>La mano que trina</i> .
Autor: María Cañas.
Producción: María Cañas.
Duración: 11'30".
Año: 2015.
Idioma: Castellano.
Subtítulos: Inglés
Color: Color.
Sonido: Sí.
Banda sonora: Sí.
Licencia: Creative Commons.

7.2. BIOGRAFÍA DE LA ARTISTA

María Cañas (Sevilla en 1972) es licenciada en Bellas Artes y doctora en Estética e Historia de la Filosofía en la Universidad de Sevilla. A Cañas se le conoce como la Archivera de Sevilla y La Virgen Terrorista del Archivo y, ella misma se define, como “una iconoclasta audiovisual, una salvaje mediática que practica una videoguerrilla y que se introduce en los tópicos y géneros para dinamitarlos” (Cañas, 2020, entrevista). Sus piezas se han expuesto en “VII Festival d’Images Artistiques Vidéo FIAV. 07”, Galería Esca, Centro Pablo Neruda de Nimes, Francia, “Certamen Audiovisual Injuve”, Madrid y ha participado en festivales audiovisuales como LOOP’07, BAC’06 e

internacionales como el Festival Internacional de Navarra, festival Transmediale 03 de Berlín. Cañas ha sido galardonada con el Ibn Batuta FIAV (Francia). Sus trabajos actualmente pueden visionarse en Hamaca y Filmin, entre otras plataformas.