

RECORTES Y PÍXELES: LA EVOLUCIÓN DEL COLLAGE EN LA ERA DIGITAL

MAITE ORTEGA

Maite Ortega¹ (Yecla, Murcia, 1989) es artista multidisciplinar especializada en textil (bordado) y *collage*. Licenciada en Bellas Artes, con especialización en dibujo en Valencia y Tournai (Bélgica), ha participado en múltiples exposiciones individuales y colectivas en España y Francia. También colabora frecuentemente con instituciones públicas y privadas, diseñadores y marcas, llevando sus creaciones al mundo del diseño, la moda y la ilustración. En paralelo, la artista ejerce de docente desde su coqueto *atelier* en pleno corazón del Rastro madrileño, que además ejerce de atractiva galería donde exhibe sus creaciones.

¹ <https://maiteortega.com/>.

collage.- Técnica pictórica que consiste en componer una obra plástica uniendo imágenes, fragmentos, objetos y materiales de procedencias diversas²

Desde esta escueta, pero no por ello simple definición, se ha desarrollado todo un microcosmos artístico que reposa su éxito en un numeroso catálogo de técnicas modernas y clásicas.

Hagamos un poco de historia... El *collage* surge de la mano de los cubistas Georges Braque,³ Pablo Picasso⁴ y Juan Gris⁵ (al que recurriremos más adelante para hilar diferentes años y similitudes), quienes comenzaron a introducir en sus cuadros recortes de periódicos y otros papeles que podían encontrar en su vida cotidiana. La semilla del cubismo, el primer movimiento artístico de las vanguardias del siglo xx, dio fruto junto a los futuristas italianos, la escena alemana con Kurt Schwitters⁶ y los dadaístas Hannah Höch⁷ y Raoul Hausmann⁸ con sus fotomontajes. Artistas rusos como Kazimir Malévich⁹ o Liubov Popova,¹⁰ y los surrealistas Max Ernst,¹¹ Nusch Éluard¹² o Salvador Dalí¹³ en París, entre muchos otros, culminan el origen de esta variada técnica.

² <https://dle.rae.es/collage>

³ <https://historia-arte.com/artistas/georges-braque>

⁴ <https://www.museothyssen.org/coleccion/artistas/picasso-pablo>

⁵ <https://www.museoreinasofia.es/coleccion/autor/gris-juan-gonzalez-perez-jose-victoriano>

⁶ <https://masdearte.com/especiales/kurt-schwitters-la-ultima-palabra-dadaista/>

⁷ <https://elojodelarte.com/biografias/hannah-hoech-la-it-girl-del-movimiento-dadaista-berlines>

⁸ https://es.wikipedia.org/wiki/Raoul_Hausmann

⁹ <https://www.museothyssen.org/coleccion/artistas/malevich-kazimir>

¹⁰ https://es.wikipedia.org/wiki/Liubov_Popova

¹¹ <https://www.museothyssen.org/coleccion/artistas/ernst-max>

¹² https://es.wikipedia.org/wiki/Nusch_Éluard

¹³ <https://www.salvador-dali.org/es/dali/bio-dali/>

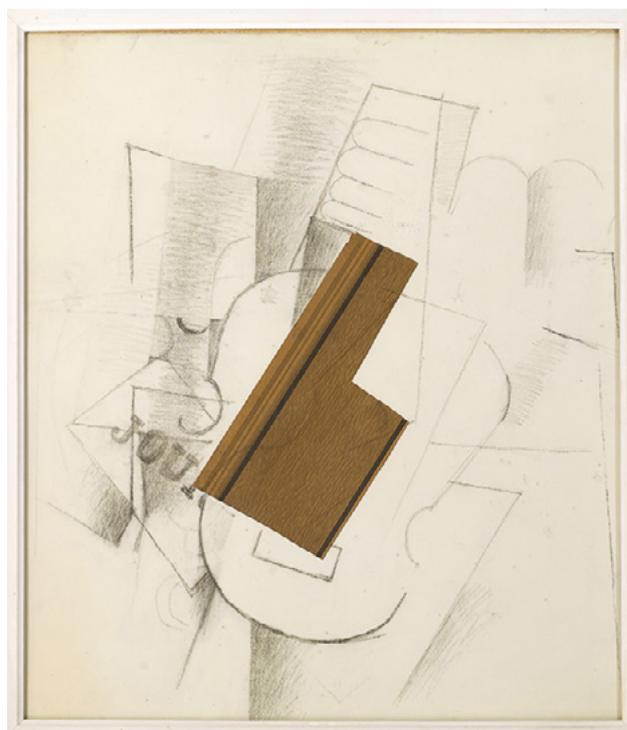


Imagen de Georges Braque.

<https://www.guggenheim-bilbao.es/exposicion/papiers-colles>



Imagen de Hannah Höch.

<https://www.habladearte.com/post/mujeres-artistas-del-siglo-xx-que-no-aparec%C3%ADan-en-mi-libro-de-arte-de-la-carrera-hannah-h%C3%B6ch>

Avanzamos en el tiempo y no podemos olvidarnos del gran Matisse y sus «[pinturas con tijeras](#)»,¹⁴ preciosas obras. Saltamos a Valencia citando a [Josep Renau](#),¹⁵ cruzamos el charco para hablar del estadounidense [Joseph Cornell](#),¹⁶ surrealista al igual que la japonesa [Toshiko Okanoue](#).¹⁷ Así llegamos a los años cincuenta, donde nos encontramos con el arte pop y a los ingleses [Richard Hamilton](#)¹⁸ y [Peter Blake](#)¹⁹ como los artistas de *collage* más representativos. Paisajes de viviendas ultramodernas se entremezclan con las imágenes de la cultura de masas, evolucionando hacia volúmenes y figuras escultóricas, sumando objetos y dando origen a los famosos *assemblages*. El norteamericano [Robert Rauschenberg](#)²⁰ personifica esta evolución, incluso desarrolla otros procesos y técnicas dentro del *collage*, como las transferencias, la serigrafía o las litografías a color en diferentes soportes.

Para cerrar este repaso sobre el inicio del *collage* analógico hasta nuestros días, igualmente relevantes son las instalaciones y *performances*. Cabe destacar a [Niki de Saint Phalle](#)²¹ y a [Louise Nevelson](#),²² también a [Al Hansen](#)²³ dentro del movimiento Fluxus.

Otros nombres importantes de los años setenta fueron [Barbara Kruger](#),²⁴ o el artista [Jamie Reid](#),²⁵ figura clave en la escena punk británica.

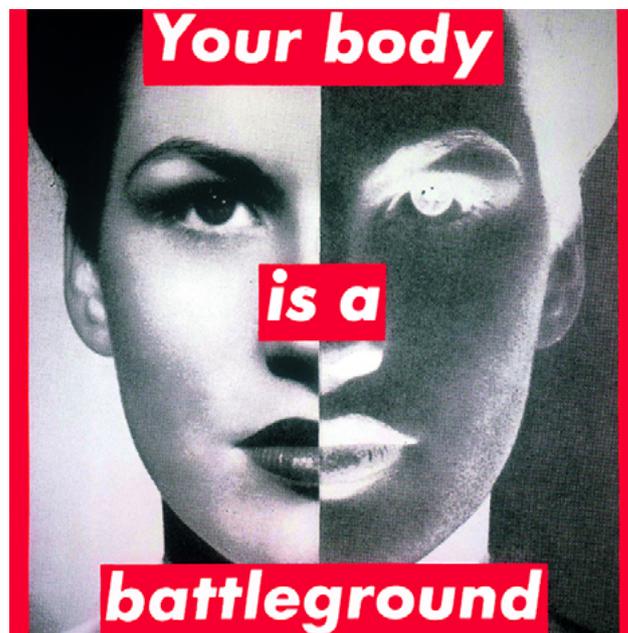


Imagen de Barbara Kruger.
<https://disenadorasgraficas.com/portafolio/barbara-kruger/>

Es crucial entender que, a principios del siglo xx, las vanguardias artísticas y culturales que barrieron el continente europeo dieron a luz una nueva manera de combinar los materiales en la pintura como primer soporte. Pero el momento de cambio se produce con las primeras motas de polvo digital.

La tecnología irrumpe impetuosamente con montajes fílmicos en los años sesenta y setenta del siglo pasado, solapando cine, fotomontaje y el propio *collage* original. La llegada de los equipos informáticos personales al gran público genera un especial interés en los usuarios que se ve facilitado por el «formato ventana», donde las múltiples posibilidades se generan en un mismo espacio. La pantalla se convierte en una abertura a la que podemos asomarnos

¹⁴ <https://www.lavanguardia.com/vida/junior-report/20200113/472465336888/pintar-tijeras-ultima-etapa-artistica-matisse.html>

¹⁵ <https://www.laimprentacg.com/josep-renau/>

¹⁶ <https://www.museothyssen.org/coleccion/artistas/cornell-joseph>

¹⁷ https://artscape.jp/artscape/eng/focus/1903_01.html

¹⁸ <https://artuk.org/discover/stories/richard-hamilton-the-pioneer-of-british-pop-art>

¹⁹ <https://www.composition.gallery/ES/artista/peter-blake/>

²⁰ <https://www.museothyssen.org/coleccion/artistas/rauschenberg-robert>

²¹ https://es.wikipedia.org/wiki/Niki_de_Saint_Phalle

²² <https://www.composition.gallery/ES/artista/louise-nevelson/>

²³ https://en.wikipedia.org/wiki/Al_Hansen

²⁴ <https://disenadorasgraficas.com/portafolio/barbara-kruger/>

²⁵ <https://historia-arte.com/artistas/jamie-reid>

y encontrar infinitas capas, como si tuviéramos un *collage* de información ante nuestros ojos que nos hace formar parte de él. Como mencionábamos al principio, recurrimos aquí a la obra del genial Juan Gris, quien introdujo fragmentos de espejos en su pieza de 1912 *Le lavabo*. Este hecho, a modo de invitación, es capaz de reflejar el espacio que contiene la obra y al propio observador, creando así una nueva forma de interacción visual y participativa. Todo ello recuerda claramente el avance digital que supone la pantalla que, desde entonces, incluirá al espectador convirtiéndolo en protagonista, parte de la obra y cocreador de esta.

Para comenzar a hablar de *collage* y tecnología podemos citar al artista [Stan VanDerBeek](https://projectoidis.org/179/)²⁶ y uno de sus proyectos de instalaciones inmersivas, *Movie-Drome* (1964-1965). En estos espectáculos en Stony Point, Nueva York, múltiples proyectores lanzaban un gran número de secuencias de imágenes, produciéndose algo similar a un *collage* de continuidad aleatoria que ocupaba toda la sala. Al mismo tiempo, esto hacía que todas las instalaciones fueran distintas, ya que las superposiciones de las imágenes nunca eran idénticas. Recientemente, se pudo ver una [recreación de esta pieza en el MoMA de Nueva York](#).²⁷

Otro ejemplo imprescindible fue la [primera gran exposición dedicada al arte digital](#),²⁸ *Cybernetic Serendipity* (Londres, 1968). En ella se pretendió explorar y demostrar la relación entre tecnología y creatividad, cómo las matemáticas y la ciencia pueden aproximarse al arte, la música o la poesía, surgiendo de ello encuentros inesperados y maravillosos. El título de esta exhibición pone en evidencia lo que su curadora, [Jasia Reichardt](#),²⁹ y los 325 participantes con sus obras quisieron

mostrar al mundo: cómo el uso de dispositivos cibernéticos puede llevarnos a hallazgos fortuitos brillantes.



Imagen de *Cybernetic Serendipity*.
<https://projectoidis.org/179/>.

Como tercer y último ejemplo, queremos citar la relación entre dos obras de arte que el curador e historiador especializado en historia y teoría del *collage* y la apropiación de imágenes [Yuval Etgar](#)³⁰ cita al inicio de su texto «Border Control: Testing the Limits of Collage» del libro [Vitamin C+ \(Phaidon, 2023\)](#).³¹

En este caso, el autor muestra la pieza [The Chair](#),³² un pequeño vídeo del artista [Jack Goldstein](#)³³ del año 1975 en el que se puede ver una habitación oscura donde la protagonista es una silla recién pintada de negro y la pintura todavía mantiene ese brillo pegajoso inicial. Sobre ella empiezan a caer recortes de colores, casi como hojas de otoño, y mientras unos papeles se adhieren a la silla todavía húmeda, otros terminan reposando en el suelo. El propio objeto se va convirtiendo en una especie de *collage* ante los ojos de los espectadores. Esta

²⁶ <https://expcinema.org/site/es/wiki/artista/stan-vanderbeek>

²⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=gb-azQRfehct&t=108s>

²⁸ <https://projectoidis.org/179/>

²⁹ https://en.wikipedia.org/wiki/Jasia_Reichardt

³⁰ <https://www.rsa.ox.ac.uk/people/yuval-etgar>

³¹ <https://www.phaidon.com/store/art/vitamin-c-collage-in-contemporary-art-9781838665579/>

³² <https://vimeo.com/410657530>

³³ <https://www.arteinformato.com/guia/f/jack-goldstein-28265>

pieza nos dirige la mirada directamente a *Selon les lois du hasard*,³⁴ la pieza que realiza en 1933 Jean Arp, en la que, como su propio nombre indica, «según las leyes del azar» los papeles se colocan en su lugar al caer y es ahí donde quedan pegados. Se produce así, dentro de la propia historia del *collage*, una recreación, modificación y transformación de la técnica y el concepto, gracias a un diferente momento social y a las posibilidades tecnológicas de la época.

1. El *collage* en la era digital: una nueva dimensión artística

Ahora que ya conocemos los orígenes de esta técnica tan diversa y nos hemos acercado a los primeros bailes entre la tecnología y el *collage*, podemos sumergirnos en profundidad y ver desde otros ángulos distintos el «corta y pega» más tradicional.

Las imágenes forman parte de nuestra vida, de los recuerdos, de la memoria, pero a veces el mundo tangible puede parecer que se queda corto ante la inmensidad de posibilidades que hay más allá. Los avances tecnológicos, como vimos, por ejemplo, en la exposición de 1968 *Cybernetic Serendipity*,³⁵ abrieron la mente, no solo del gran público, sino también de los propios participantes. La creatividad no estaba supeditada al taller del artista, la tecnología abría múltiples puertas a territorios muy sugerentes todavía por explorar.

Se puede observar también el cambio que se produce con la era digital a la hora de buscar, seleccionar y modificar las imágenes. Las posibilidades que internet ofrece en cuanto a material se ven multiplicadas y facilitadas. Podemos imaginar a los artistas que mencionábamos al

principio recolectando imágenes de su vida cotidiana, de libros, de montones de objetos desechados. Y no solo en esos primeros años del siglo pasado; a lo largo del tiempo y todavía ahora muchos practicamos esa emocionante búsqueda incierta a la espera de tropezar con tesoros en las calles del Rastro, entre las estanterías abarrotadas de un *brocante* belga o en cualquier mercadillo de antigüedades europeo. Incluso, sin irnos muy lejos, en cajas de infancia o un armario desordenado de familia. Pero en internet no se buscan tanto esas imágenes únicas e inesperadas, podemos filtrar nuestra búsqueda con palabras clave para llegar rápido a eso que queremos, igual que cuando compramos en una web y elegimos cada detalle, hasta el rango de precio. A veces, pasa que sí nos sorprende el archivo digital, pero ya tenemos esa seguridad previa de que lo que queremos lo hallamos, o si no, algo muy similar.

El collage digital recopila contenidos de internet, ya que la manera de documentar nuestra vida cambió hace tiempo y eso es algo que se refleja en el arte y la cultura.

Actualmente, encontramos en la web otro tipo de imágenes, puede que también algunos de esos recuerdos olvidados y polvorientos que nos dan para imaginar una historia pasada, de manera digitalizada, por supuesto. Pero las instantáneas actuales son fragmentos de vivencias recientes que sus protagonistas quieren mostrar al mundo, que «suben» a sus redes sociales, su blog, web, etc. Todo esto puede entenderse mejor simplemente viendo cuántas fotos se hacían nuestros abuelos, nuestros padres, y cuántas imágenes tenemos actualmente en nuestro teléfono móvil. La manera de documentar nuestra vida cambió hace tiempo y eso es algo que se refleja desde siempre en el arte y la cultura. Internet se convirtió en una fuente de información universal y accesible al gran público, con todo lo que ello supone.

³⁴ <https://www.tate.org.uk/art/artworks/arp-according-to-the-laws-of-chance-to5005>

³⁵ https://www.senster.com/ihnatowicz/articles/cybernetics_art_ideas.pdf

Uno de los artistas contemporáneos que reflejan completamente esto último en su obra es el estadounidense [Kahlil Robert Irving](https://www.kahlilirving.com/collage/tshaql4smejrdw79co66hxmsejryd).³⁶ Él explora los eventos históricos y experiencias que la comunidad negra vivió en Estados Unidos y cuyos ecos reverberan todavía hoy y lo concretiza a través de sus *collages* digitales, complejas esculturas cerámicas e instalaciones. Hace un par de años pudo verse su exposición individual [Projects: Kahlil Robert Irving](https://www.moma.org/calendar/exhibitions/5396),³⁷ en el [Museum of Modern Art de Nueva York](https://www.moma.org/),³⁸ en la que recogió *posts* de Facebook, memes, pantallazos, etc. para recrear estas instalaciones. El propio artista se refiere al inmenso archivo digital que se puede encontrar en internet como «un bucle de retroalimentación eterna de su experiencia».

Aunque esta práctica de recopilar imágenes anónimas, quizás aleatoriamente, no es algo reciente. Muchos artistas han empleado este recurso a lo largo de los años; por ejemplo, podemos otorgarle un lugar especial al catalán Joan Fontcuberta y su serie [Googlegramas](http://espaivisor.com/exposicion/googlegramas/).³⁹ En ella utiliza un software conectado a Google que recompone una imagen modelo en una retícula formada por miles de imágenes resultantes de una búsqueda (el tema cambia en cada pieza). El resultado es un fotomosaico que a primera vista nos refleja la imagen modelo, pero que de cerca muestra las pequeñas imágenes que lo componen en detalle. El fotógrafo juega aquí con el espectador en ese límite entre lo real y lo ficticio.

Hablar de *collage* digital hace que los límites se borren más todavía dentro de las múltiples representaciones de esta técnica, por eso no podemos olvidar el vídeo y la música. [Juan Martín Prada](https://www.juanmartinprada.net/)⁴⁰ menciona en su artículo [«Sampling-Collage»](https://www.juanmartinprada.net/textos/martin_prada_juan_sampling-collage.pdf)⁴¹ la

obra [Fiorucci Made Me Hardcore](https://www.youtube.com/watch?v=-dS2McPYzEE&t=197s)⁴² (1999), de Mark Leckey. Un *collage* filmico donde grabaciones de baja calidad de bailes de los setenta o de *raves* de los noventa se manipulan con las mismas técnicas y efectos con los que los *samplers* de audio de finales del siglo xx hacían posible el desarrollo de nuevas formas de música *hardcore*.

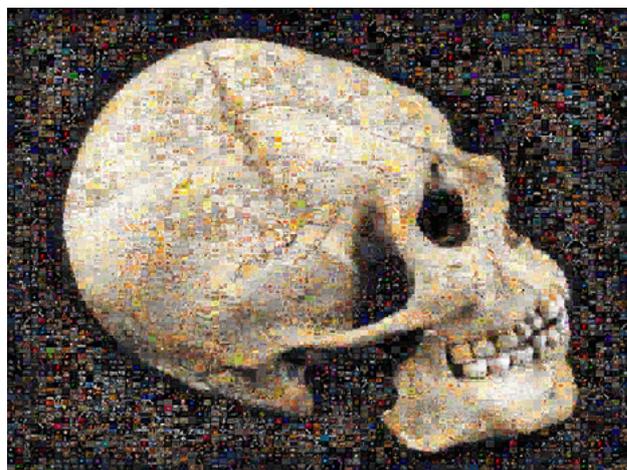


Imagen de Joan Fontcuberta.
<http://espaivisor.com/exposicion/googlegramas/>.

Otro nombre importante en relación con el *collage* y la música es el de la artista [Mira Calix](https://en.wikipedia.org/wiki/Mira_Calix).⁴³ En su último álbum, [absent origin \(Wrap Records, 2021\)](https://open.spotify.com/album/1hHf59k-F4xPtSZUwvaPeGI?si=PgJGcz87QZyilpsTZkHorw),⁴⁴ publicado un año antes de su fallecimiento, la artista presenta diecisiete temas, cada uno dedicado a un artista clave en la historia del *collage*, en el que explora los límites de esta técnica en base al ritmo y otros medios sonoros. En la interesantísima charla [Running with scissors](https://warp.net/editorial/running-with-scissors-mira-calix-speaks-with-yuval-etgar)⁴⁵ que mantiene con el historiador Yuval Etgar, figura clave en el estudio de este arte y que mencionábamos al inicio, desgranamos conceptos, definiciones y puntos de vista en torno al *collage* y su desarrollo digital y analógico.

³⁶ <https://www.kahlilirving.com/collage/tshaql4smejrdw79co66hxmsejryd>

³⁷ <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/5396>

³⁸ <https://www.moma.org/>

³⁹ <http://espaivisor.com/exposicion/googlegramas/>

⁴⁰ <https://www.juanmartinprada.net/>

⁴¹ https://www.juanmartinprada.net/textos/martin_prada_juan_sampling-collage.pdf

⁴² <https://www.youtube.com/watch?v=-dS2McPYzEE&t=197s>

⁴³ https://en.wikipedia.org/wiki/Mira_Calix

⁴⁴ <https://open.spotify.com/album/1hHf59k-F4xPtSZUwvaPeGI?si=PgJGcz87QZyilpsTZkHorw>

⁴⁵ <https://warp.net/editorial/running-with-scissors-mira-calix-speaks-with-yuval-etgar>

La lista de artistas que practican el *cut and paste* desde la vertiente digital, al igual que de muchas otras, puede ser eterna, casi tanto como sus propias y múltiples manifestaciones. Por ello, pasamos de puntillas citando algunos nombres y piezas interesantes para poder continuar en otros apartados con diferentes ángulos igual de interesantes.

- [Nico Krijno](https://nicokrijno.com/),⁴⁶ él mismo describe su obra como *electro-bricolage* entre lo real y lo inventado.
- [Vídeo para Greenpeace de kennardphillips](https://www.youtube.com/watch?v=MsVvDwf-eA&t=104s).⁴⁷
- [Los ojos de Sol](https://www.artsy.net/artwork/inaki-bonillas-los-ojos-de-sol),⁴⁸ del mexicano Iñaki Bonilla, que lo realizó durante el confinamiento. En este proyecto, el artista recorta digitalmente fragmentos de ojos del cine clásico, herencia de su abuelo, componiendo estos recortes en la estructura de [una de las piezas de Sol LeWitt](https://www.tate.org.uk/art/artworks/lewitt-no-title-p01069).⁴⁹ Esta composición final recuerda a las aperturas de las cámaras en movimiento.
- La serie [Hans Himmelheber, Portrait of his shadow, DR Congo, Kingulu, June 18, 1938, scan of a Chalcopyrite from Kipushi mine, and your reflection in the mirror, 2020 \(2020\)](https://www.artsy.net/artwork/sammy-baloji-hans-himmelheber-portrait-of-his-shadow-dr-congo-kingulu-june-18-1938-scan-of-a-chalcopyrite-from-kipushi-mine-and-your-reflection-in-the-mirror-2020),⁵⁰ del artista Sammy Baloji, en la que compone piezas cuya base es un espejo, una fotografía de Hans Himmelheber y un escaneado de rayos X de varios objetos y piedras semipreciosas.

⁴⁶ <https://nicokrijno.com/>

⁴⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=MsVvDwf-eA&t=104s>

⁴⁸ <https://www.artsy.net/artwork/inaki-bonillas-los-ojos-de-sol>

⁴⁹ <https://www.tate.org.uk/art/artworks/lewitt-no-title-p01069>

⁵⁰ <https://www.artsy.net/artwork/sammy-baloji-hans-himmelheber-portrait-of-his-shadow-dr-congo-kingulu-june-18-1938-scan-of-a-chalcopyrite-from-kipushi-mine-and-your-reflection-in-the-mirror-2020>

2. La fusión de medios: smartphones y otras tintas en la creación digital

Cambiamos de apartado, pero en realidad podemos decir que todo en relación con el *collage* está bastante unido, o fusionado, como indica el título.

Las posibilidades infinitas que ofrece esta técnica borran los límites o los hacen muy difusos entre disciplinas artísticas, siendo bastante difícil organizar o encasillar a artistas en un apartado aislado. Y es que algo que todavía no hemos mencionado, pero que seguramente queda bastante en evidencia desde el inicio, es que el *collage* ha sido utilizado por muchísimos creativos ya no solo como obra artística, sino también como boceto. Esto hace que los ejemplos de piezas donde el *collage* está presente, tanto de manera analógica como digital, sean numerosos e inabarcables. Por ello, cabe decir que los nombres mencionados en este artículo son una pequeña muestra de la gran variedad que existe, seleccionada según nuestro criterio y gusto en este momento.

Sin embargo, antes de citar ejemplos de artistas que destacan por fusionar diferentes medios debemos ser conscientes de algo muy importante que será clave para entender, todavía mejor, cómo esta técnica evoluciona desde lo analógico a lo digital. Ese algo tiene que ver con la intención con que los artistas utilizaron desde principios del siglo pasado esta técnica, a la que todavía hoy seguimos recurriendo y que consiste en el uso de recortes analógicos o virtuales para expresarnos.

Se entienden diferentes intenciones, por supuesto, incluso se podría decir que hay tantas como artistas, pero es posible resumir principalmente dos vertientes: una es la parte más social y política, la crítica, la ironía, la necesidad de reivindicar, de mostrar algo menos visible, de resaltar aspectos importantes y necesarios con sus variaciones a lo largo de las épocas. La otra está basada mucho más en lo formal, en la

construcción de composiciones, de estructuras de color, de equilibrios entre masas, etc. Y aunque esta última pueda parecer que es mucho más fría y desapegada, también contiene en sí misma una riqueza cargada de significado y sensibilidad. Porque, en definitiva, ese gesto de modificar imágenes ya existentes, de crear otros escenarios, de transformar la realidad en múltiples planos y ver que otras posibilidades pueden tener un hueco, aunque sea solo en el papel o en la pantalla, nos puede hacer dudar y cuestionarnos la realidad que conocemos como tal, y que quizás sí tenga otra cara.

Por ello, creemos que estas intenciones aparentemente distintas no están tan separadas, sino todo lo contrario: se complementan tanto que cada una de ellas desarrolla sus lenguajes aparentemente opuestos, pero con la misma esencia.

Y es que así podemos entender que el *collage*, más que una técnica, simplemente es una intención, una manera de pensar. Quizás podemos comprenderlo mejor en palabras de Marx Ernst: «Es la explotación sistemática del encuentro accidental o artificialmente provocado de dos o más realidades distintas en un nivel aparentemente incongruente». Esto nos lleva a pensar que no es tan importante el hecho de que el recorte se haga de una manera u otra, algo que también podríamos desarrollar en base a su forma y su significado o expresión, basándonos en el concepto más dadaísta y surrealista que hace que ese mágico encuentro entre fragmentos hable por sí mismo.

Con todas estas reflexiones sobre la mesa, o sobre la pantalla, vamos a adentrarnos, ahora sí, en esta nueva dimensión artística fusionada y algunos de sus destacados representantes y múltiples materiales.

El primer referente con el que queremos ilustrar esta categoría es la artista noruega de ascendencia nigeriana [Frida Orupabo](https://fridaorupabo.com/).⁵¹ En su obra explora

⁵¹ <https://fridaorupabo.com/>

temas como la raza, el género, las relaciones familiares, la violencia, la identidad y la sexualidad, aunque especialmente desarrolla su práctica artística focalizada en los prejuicios que históricamente han recibido las mujeres negras y en particular sus cuerpos. En su proceso de trabajo, Orupabo utiliza imágenes que suele encontrar en la web y que imprime a tamaño real, creando *collages* con ellas, pero sin llegar a pegar los fragmentos, sino sujetándolos con encuadernadores metálicos. Permite de esta manera que las piezas puedan moverse, a pesar de la violencia punzante que emanan estos pequeños objetos. También trabaja creando *collages* puramente digitales, además de la práctica paralela que sigue en [su cuenta de Instagram](#),⁵² un ejemplo claro de diario visual que ella misma define como «un *collage* de pensamientos».



Imagen de Frida Orupabo.
<https://fridaorupabo.com/>

Otra artista a destacar es [Billie Zangewa](#),⁵³ cuya obra curiosamente también se desarrolla en torno a los mismos temas que resalta la artista anterior, aunque con un lenguaje y unas representaciones bastante distintos. Zangewa crea *collages* textiles de grandes dimensiones a partir de trozos de seda que cose formando imágenes representativas de escenas cotidianas de su vida privada. Su manera de reivindicar, de alzar la

⁵² <https://www.instagram.com/nemiepeba/>

⁵³ <https://www.artbasel.com/news/billie-zangewa-the-fierce-feminine-art-basel-miami-beach-2018?lang=es>

voz ante desigualdades, es cosiendo, algo tradicionalmente considerado femenino, privado y doméstico, que quizás podría generar asombro, y que ella utiliza de manera brillante e inteligente.

Al hilo de las dos anteriores, no podemos olvidarnos de [Zohra Opoku](https://www.zohraopoku.com/),⁵⁴ una artista afroalemana que también explora su identidad a través de los textiles y otras tintas.



Imagen de Zohra Opoku.
<https://www.zohraopoku.com/unraveled-threads>

Para ella, la vestimenta tiene una carga extremadamente simbólica, emocional y biográfica, relacionada con la propia identidad y la de las comunidades. La artista, formada en diseño de moda, indaga en los textiles para comprender y explorar las narrativas políticas y culturales de Ghana. Además del textil, en sus obras combina serigrafía, acrílico e hilo, entre otras, así como explora el vídeo y la instalación.

⁵⁴ <https://www.zohraopoku.com/>.

Este apartado es tan amplio que podríamos seguir citando a artistas sin fin, por ello volvemos a dar unas pinceladas de distintos ejemplos que pueden abrirnos una ventana en esta pantalla.

- [Robert Hardgrave](https://roberthardgrave.com/)⁵⁵ ha desarrollado múltiples técnicas en su trabajo a lo largo de su carrera y continúa en búsqueda de experimentación y descubrimiento de nuevos hallazgos. Dibujo, pintura, vídeo, escultura, etc., pero las piezas que destacamos son sus *acrylic transfers*. Formas de múltiples tamaños, colores y texturas que se entremezclan y que visualmente son como *collages* maravillosos en los que puedes perderte observando sus detalles.

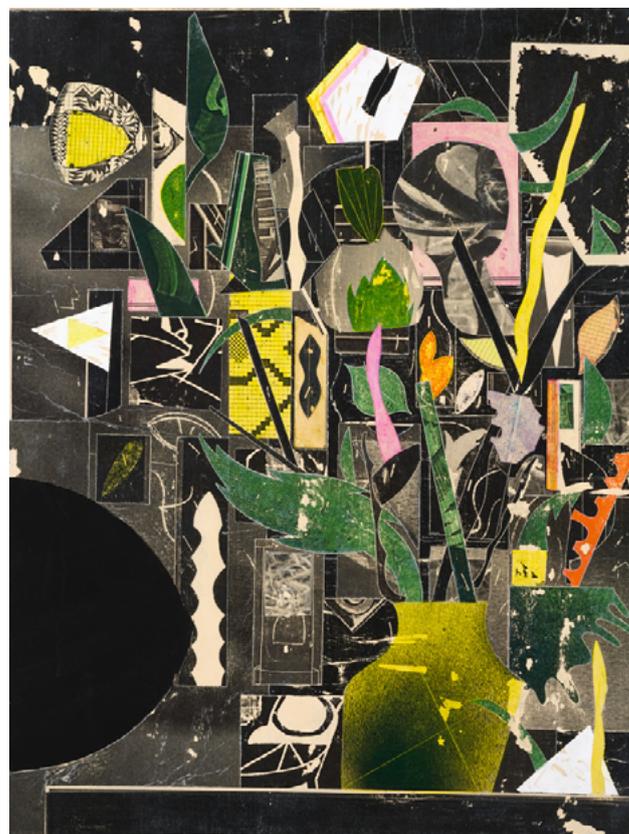


Imagen de Robert Hardgrave.
<https://roberthardgrave.com/Acrylic-Transfers>

⁵⁵ <https://roberthardgrave.com/>.

- [Lola Dupre](https://loladupre.com/)⁵⁶ redimensiona las imágenes, fotocopiándolas múltiples veces y creando posteriormente un *collage* analógico. Es una exquisitez cómo deforma de esa manera tan elegante.
- El proceso de trabajo de [Noémie Goudal](https://noemiegoudal.com/)⁵⁷ es impresionante. Una alta calidad de medios y producción le permite hacer impresiones a tamaño natural de fotografías que después coloca en el lugar del espacio fotografiado previamente y que vuelve a fotografiar. Un resultado que parece una pieza digital, pero que tiene un proceso extremadamente laborioso. Destacamos su proyecto [Phoenix](https://noemiegoudal.com/works).⁵⁸
- La artista estadounidense [Sara VanDerBeek](https://saravanderbeekstudio.com/wp-content/uploads/2023/01/2021_11-SV_FINAL_62_wp-1.jpg)⁵⁹ combina analógico y digital en sus piezas. Primero utiliza una cámara de medio formato para fotografiar esculturas o piezas de museo en relación con las formas femeninas, rodeándolas para captar todos los ángulos. Posteriormente trabaja en digital para editarlas, manipular el color, la textura, etc. La impresión que realiza posteriormente también tiene ciertas especificaciones, características de sus piezas, que a la hora de instalarlas suele colocar suspendidas. Esta situación en el espacio recrea movimientos que nos pueden evocar sus piezas como *collages* esculturales.

Para acabar este apartado, dejaremos por un momento la parte más artística a un lado para centrarnos en la más tecnológica y nombraremos algunos de los softwares actuales más importantes que tanto los artistas como el gran público pueden reconocer y utilizar a la hora de hablar de *collage* digital. Comenzaremos por el

más conocido de todos, [Adobe Photoshop](https://www.adobe.com/es/products/photoshop.html),⁶⁰ una herramienta potentísima que avanza constantemente y que ofrece múltiples posibilidades a la hora de transformar una imagen. Conocida y utilizada por muchos artistas que trabajan con procesos digitales, junto a otros programas de Adobe, es clave sobre todo para profesionales del diseño gráfico y la comunicación. Adobe Express ofrece además un software dedicado al *collage*, [Photo Collage](https://www.adobe.com/express/create/photo-collage).⁶¹

Muchos artistas se han servido de algún software específico especializado en una acción concreta que ellos precisaban, como mencionábamos anteriormente en la obra [Googlegramas](https://www.espaivisor.com/exposicion/googlegramas/)⁶² de Joan Fontcuberta. Al igual que los recursos fotográficos y de impresión que muchos de los ejemplos anteriores han utilizado para dar un carácter determinado a sus piezas.

Actualmente, desde nuestro teléfono todos podemos crear y editar con mucha facilidad cualquier imagen o proyecto simplemente utilizando durante unos minutos diferentes aplicaciones.

Si nos abrimos al gran público, no solo Photoshop reina en las pantallas; en muchas profesiones, el dibujo digital es la base, así como la pintura y la edición, siendo [Procreate](https://procreate.com/)⁶³ otra herramienta a resaltar. La facilidad y comodidad de dibujar desde un iPad se ha convertido en el día a día de muchos ilustradores y artistas en su proceso de trabajo, así como de otros profesionales que se sirven de esta potente aplicación creativa para aligerar su carga de proyectos de una manera más accesible.

Y si seguimos reduciendo el tamaño de las pantallas, podemos llegar hasta los *smartphones*,

⁵⁶ <https://loladupre.com/>

⁵⁷ <https://noemiegoudal.com/>

⁵⁸ <https://noemiegoudal.com/works>

⁵⁹ https://saravanderbeekstudio.com/wp-content/uploads/2023/01/2021_11-SV_FINAL_62_wp-1.jpg

⁶⁰ <https://www.adobe.com/es/products/photoshop.html>

⁶¹ <https://www.adobe.com/express/create/photo-collage>

⁶² <http://espaivisor.com/exposicion/googlegramas/>

⁶³ <https://procreate.com/>

donde el número de aplicaciones que cualquier persona puede utilizar desde su teléfono es bastante generoso. Apps como [Canva](https://www.canva.com/es_es/)⁶⁴ o [Picsart](https://picsart.com/es/),⁶⁵ por mencionar algunas de las más utilizadas, acercan, como ellas mismas publicitan, el diseño y la edición a todo el mundo. Actualmente, desde nuestro teléfono todos podemos crear y editar con mucha facilidad cualquier imagen o proyecto simplemente utilizando durante unos minutos estas aplicaciones.

Personalmente, creo que esto cuestiona ciertos aspectos en relación con la creación artística, mucho más complejos de desgranar y que volveremos a tratar al final del artículo.

3. El papel del artista en la era digital: creación y comunicación

Es el momento de centrarse en la parte más comunicativa, en el intercambio de información. Todos podemos comprobar que en nuestro día a día las redes sociales tienen una importancia bastante alta, ya sea por ocio, búsqueda de información, noticias o conexión con otros. Ello supone que para muchos profesionales su presencia en los *social media* sea claramente imprescindible, sin entrar en hasta qué punto esto puede ser beneficioso o dañino a nivel emocional.

Para relacionar todo esto con los conceptos que hemos ido analizando en apartados anteriores, y antes de detallar ejemplos de artistas que resaltan en su trayectoria por su comunicación, especialmente en medios digitales, vamos a citar algunas ideas importantes sobre imagen y almacenamiento.

Tal y como explica el comisario y autor de libros de fotografía Paul Wombell en su texto [«Compression»](https://exitmedia.net/texto-central/compresion/),⁶⁶ publicado en el número 35 de

⁶⁴ https://www.canva.com/es_es/.

⁶⁵ <https://picsart.com/es/>.

⁶⁶ <https://exitmedia.net/texto-central/compresion/>.

la revista [Exit](https://exitmedia.net/),⁶⁷ «con la incorporación del mundo digital, la imagen se convierte en un código algorítmico y matemático que puede comprimirse, que reduce parte de su información para poder almacenarse y todo ello da lugar a una nueva geografía del espacio y una nueva historia del tiempo». Esta compresión puede asemejarse a los procesos que dadaístas y surrealistas ejecutaban con sus recortes, pero es una definición diferente a la de fotomontaje, donde se unían distintas imágenes en una misma. Este proceso se asemeja a nuestra memoria, en la que hay datos, recuerdos e imágenes que se olvidan para conservar otros «más importantes», o no.

Hacemos aquí un pequeño inciso para destacar los muchos términos que utilizamos de manera natural para referirnos a la tecnología, como puede ser memoria, cortar y pegar, almacenamiento, compresión, datos, etc. Incluso si pensamos en «mesas de trabajo» u otros conceptos de Photoshop, son palabras que ya existían, pero a las que hemos añadido otro significado adaptado al nuevo lenguaje tecnológico.

El proceso de compresión se asemeja a nuestra memoria, en la que hay datos, recuerdos e imágenes que se olvidan para conservar otros «más importantes», o no.

Retomamos los ejemplos de artistas destacados para hacernos una mejor idea de todo lo que estamos analizando en torno al *collage* digital y la comunicación.

Comenzamos por algunos casos llamativos, entre los muchos que existen, de artistas que utilizan las redes sociales para comunicar su trabajo y relacionarse con su público. El artista japonés [Kensuke Koike](https://www.kensukekoike.com/)⁶⁸ hace un trabajo magistral en [su cuenta de Instagram](https://www.instagram.com/kensukekoike),⁶⁹ que ya contabiliza 342 000 seguidores y donde muestra pequeños vídeos de sus procesos creativos, mayormente

⁶⁷ <https://exitmedia.net/>.

⁶⁸ <https://www.kensukekoike.com/>.

⁶⁹ <https://www.instagram.com/kensukekoike>.

analógicos. El uso de la plataforma digital es su propio escaparate al mundo desde donde muestra su mesa de trabajo y las transformaciones fotográficas que allí realiza.



Imagen de Kensuke Koike.
<https://www.kensukekoike.com/single-image-processing>

Otro ejemplo de cómo los procesos atraen a los espectadores en su curiosidad por adentrarse en el universo artístico personal de sus referentes es la diseñadora gráfica y artista [Susana Blasco](https://www.instagram.com/descalza).⁷⁰ En sus proyectos personales, y en gran parte de sus trabajos como diseñadora, trabaja mayoritariamente en analógico, recortando y recreando imágenes que bien podrían parecer el resultado de un proceso digital, pero que, gracias a los pequeños vídeos y carruseles que cuelga en su cuenta [@descalza](https://www.instagram.com/descalza),⁷¹ podemos apreciar que cada fragmento está recortado y pegado a mano. También aplica su obra al [formato mural](https://www.vimeo.com/243078002).⁷²

⁷⁰ <https://susanablasco.com/>

⁷¹ <https://www.instagram.com/descalza>

⁷² <https://vimeo.com/243078002>



Imagen de Susana Blasco.
<https://susanablasco.com/portfolio/dancing-in-slow-motion/>

El dúo francés [Atelier Bingo](https://www.instagram.com/atelier_bingo/)⁷³ combina en su trabajo arte, ilustración y diseño gráfico de manera magistral. En [su popular cuenta de Instagram](https://www.instagram.com/atelier_bingo/)⁷⁴ podemos ver los múltiples soportes y técnicas que utilizan, que comunican y conectan con su público a través de esta red social.

Es momento de indagar sobre comunicación y diseño gráfico, un campo en el que el *collage* digital suele ser un recurso muy recurrente y acertado, como ya hemos mencionado en los ejemplos anteriores. Observando el panorama actual y echando la vista atrás unos años, en nuestro país y en gran parte del mundo, vemos que el diseño gráfico está altamente influenciado por el *collage* analógico. Recordamos los inicios de esta técnica y como muchos de sus representantes creaban material clave para la comunicación y asentaban las bases. Podemos así observar como un buen número de los profesionales del diseño gráfico mantienen en paralelo o incluyen en su trabajo la práctica artística del *collage* más tradicional. El ejercicio analógico les permite el juego con piezas táctiles que refrescan los proyectos que los exponen a las pantallas durante un largo tiempo.

⁷³ <https://atelier-bingo.fr/>

⁷⁴ https://www.instagram.com/atelier_bingo/

Figuras como [Pep Carrió](https://www.pepcarrio.com/)⁷⁵ e [Isidro Ferrer](https://www.isidroferrer.com/)⁷⁶ exponen en sus procesos altamente analógicos y de *assemblage* este concepto tan interesante. Así como el artista Sean Mackaoui, que trabaja el *collage* tanto desde el formato papel como en la escenografía o el diseño y que recientemente fue el encargado de crear, como [felicitación de Navidad de la tienda del Museo del Prado](https://www.linkedin.com/posts/seanmackaoui_animated-christmas-collage-for-the-prado-activity-7143540554503561217-Qm-g?utm_source=share&utm_medium=member_desktop),⁷⁷ un *collage* digital con fragmentos de obras imprescindibles.

Cerramos este apartado con algunos nombres interesantes en relación con el mundo de la animación y el diseño gráfico a nivel nacional y latinoamericano donde el *collage* es una pieza clave. [Antoni Sendra, AKA PODENCO](https://podenco.tv/),⁷⁸ con sus *stop motion* increíbles en los que modifica recortes analógicos o se basa en ellos y recompone con finura y gran destreza digital; [Joseba Elorza, AKA Mira Ruido](https://www.miraruido.com/),⁷⁹ cuyas ilustraciones y animaciones para clientes de todo el mundo han abierto ventanas surrealistas desde la prensa hasta los videoclips; [YERE](https://yere.co/),⁸⁰ un estudio de animación *mixed media* compuesto por la colombiana Sara Serna y el chileno Jko Sánchez, donde color, diseño y ritmo combinan a las mil maravillas.



Imagen de Mira Ruido.
<https://www.miraruido.com/>

⁷⁵ <https://www.pepcarrio.com/>

⁷⁶ <https://www.isidroferrer.com/>

⁷⁷ https://www.linkedin.com/posts/seanmackaoui_animated-christmas-collage-for-the-prado-activity-7143540554503561217-Qm-g?utm_source=share&utm_medium=member_desktop

⁷⁸ <https://podenco.tv/>

⁷⁹ <https://www.miraruido.com/>

⁸⁰ <https://yere.co/>

4. El público y su participación activa: nuevas formas de consumir arte

Llegados a este punto, podemos deducir que los límites del arte en el *collage* digital son bastante difusos, aunque, si somos realistas, lo mismo puede afirmarse del *collage* en general.

Las plataformas digitales han supuesto un cambio significativo a la hora de consumir arte por parte del público, algo a lo que ya hemos hecho referencia en el apartado anterior y que puede ser tan variado como las preferencias de los espectadores.

Por estas razones, a continuación simplemente vamos a nombrar sitios interesantes en los que el *collage* se ha hecho un hueco, ya sean piezas analógicas expuestas en espacios digitales, medios de comunicación que nos acercan a esta técnica o centros especializados en cultura digital.

La revista online [Revue Collé](https://www.revuecolle.com/)⁸¹ es un ejemplo maravilloso. Puedes entrar en su página y suscribirte a su *newsletter*, así recibirás semanalmente información de artistas que desarrollan su práctica a través del *collage* y sus múltiples posibilidades. O darte un paseo virtual entre sus números y ver las piezas y la explicación de cada uno de sus artistas. Interesantísima.

En plataformas como Instagram y en la web en general se pueden encontrar muchos perfiles dedicados al *collage*, muchísimos, sobre todo desde hace unos años. El confinamiento supuso un momento en el que muchas personas, artistas o no, afilaron sus tijeras y experimentaron con esta técnica tan accesible. ¿Quién no tiene en casa revistas, periódicos u otros papeles? Esto, junto al *smartphone* y el acceso a redes sociales continuo que tenemos, hizo que el *collage* y otras técnicas manuales ganaran una gran importancia y el público se sumase a sus prácticas.

⁸¹ <https://www.revuecolle.com/>

Haciendo filtro, podemos destacar el perfil [@collage_expo](https://www.instagram.com/collage_expo/),⁸² que mantiene un contenido bastante bien curado y en el que podemos encontrar referencias interesantes. También la página [Collage Research Network](https://collageresearchnetwork.wordpress.com/).⁸³

Como referencia a remarcar, la web [IDIS](https://proyectooidis.org/)⁸⁴ es un proyecto de investigación sobre diseño de imagen y sonido. En ella se pueden encontrar artículos y referentes muy diversos.

Por último, pero muy importante, encontramos los centros artísticos que están especializados o que prestan mucha atención al arte digital. En el siguiente apartado mencionaremos algunos junto a ejemplos de talleres o actividades relacionados con el *collage* digital.

5. Claves para creadores, artistas y gestores culturales: aplicación práctica

La importancia de las prácticas digitales en las últimas décadas se ve reforzada por los diferentes centros de referencia que investigan, practican y difunden el arte digital. Junto a ellos, museos e instituciones más tradicionales se suman a la divulgación del arte por medios tecnológicos, algo que les permite conectar mejor con su público y especialmente con las nuevas generaciones. Podemos tomarlos como referencia a la hora de programar actividades y talleres, incluir muestras e investigar en el vasto mundo del *collage* digital.

En México, el [Centro de Cultura Digital](https://www.centroculturaldigital.mx/),⁸⁵ tal y como cita la presentación de su web, «explora y repiensa la diversidad de manifestaciones culturales, sociales, políticas y económicas propias de la *digitalidad*, a través del (des)aprendizaje emanado de la escucha profunda y del intercambio de saberes». Un conjunto multidisciplinar de

exposiciones, actividades y talleres que incluyen a comunidades vulnerables, laboratorios e incluso una editorial es el resultado en continuo movimiento que este lugar de referencia ofrece.

En [La Casa Encendida](https://www.lacasaencendida.es/)⁸⁶ de Madrid podemos encontrar una programación artística variada e inclusiva que destaca por sus talleres y actividades paralelas a sus exposiciones, a lo largo de todo el año incluso en formato online. Un ejemplo de *collage* digital, entre muchos otros, fue el taller [Collage sonoro, con Lucas Bolaño](https://www.lacasaencendida.es/cultura/collage-sonoro-con-lucas-bolano)⁸⁷ que se impartió hace unos meses, basado en esta técnica.

Otros centros en los que la cultura digital está en el núcleo de su origen pueden ser la [Société des arts technologiques](https://www.societearts.com/),⁸⁸ en Montreal, y el [MEET Digital Culture Center](https://www.meetcenter.it/),⁸⁹ en Milán.

Instituciones emblemáticas como el [MoMA](https://www.moma.org/), en Nueva York,⁹⁰ proponen diferentes formatos en los que acercan el arte al público. Por ejemplo, en este caso podemos encontrar un [vídeo en su canal de YouTube](https://www.youtube.com/watch?v=gUOMhVwnQg8)⁹¹ en el que la artista [Helina Metaferia](https://www.helinametaferia.com/)⁹² ofrece una explicación práctica de cómo crear un *collage*, repasando la historia y diferentes características técnicas. En Londres, la [Tate](https://www.tate.org.uk/)⁹³ dispone de referencias y actividades recurrentes en torno al *collage*, tanto en formato físico como digital.

⁸² https://www.instagram.com/collage_expo/

⁸³ <https://collageresearchnetwork.wordpress.com/>

⁸⁴ <https://proyectooidis.org/>

⁸⁵ <https://www.centroculturaldigital.mx/>

⁸⁶ <https://www.lacasaencendida.es/>

⁸⁷ <https://www.lacasaencendida.es/cultura/collage-sonoro-con-lucas-bolano>

⁸⁸ <https://sat.qc.ca/>

⁸⁹ <https://www.meetcenter.it/it/home-page/>

⁹⁰ <https://www.moma.org/>

⁹¹ <https://www.youtube.com/watch?v=gUOMhVwnQg8>

⁹² <https://www.helinametaferia.com/>

⁹³ <https://www.tate.org.uk/whats-on/tate-britain/cutting-edge-collage-britain>

6. Previsiones y tendencias futuras: el rumbo del collage digital

Por último, podemos intentar hacer algunas previsiones sobre la dirección que el arte y en especial el *collage* digital puede tomar de aquí en adelante.

La evolución en las tecnologías se acelera cada vez más, como hemos podido ver en los últimos años con la inteligencia artificial, y eso ha sido solamente un pequeño relámpago. Se puede vislumbrar que el crecimiento de este campo va a ser muy rápido y en torno a ello surgen muchas dudas y preguntas. En el diálogo que en la revista *Umática* mantuvieron con [Juan Martín Prada](https://www.juanmartinprada.net/),⁹⁴ «[La creación artística visual frente a los retos de la inteligencia artificial](https://revistas.uma.es/index.php/umatica/article/view/18285/18321)»,⁹⁵ se abordan muchas cuestiones en relación a estas previsiones futuras. No son conceptos fáciles de establecer, puesto que no conocemos del todo estas tecnologías y además todavía falta mucho por desarrollar. Martín Prada sí destaca que es necesario realizar una regulación de dichas prácticas, puesto que los derechos del contenido en el que estos generadores están basados posiblemente no están protegidos. Así, la obra de muchos artistas y creadores puede estar en peligro y eso debe regularse.

Con la inteligencia artificial el crecimiento en el collage digital va a ser muy rápido y en torno a ello surgen muchas dudas y preguntas.

Pero no todo es negativo, por supuesto, ya que las capacidades de estas tecnologías ofrecen una amplitud de miras que ni siquiera se podría contemplar hace un tiempo. Por tanto, cuanto más se utilice un sistema, mayores usos creativos interesantes podrán generarse.

⁹⁴ <https://www.juanmartinprada.net/>

⁹⁵ <https://revistas.uma.es/index.php/umatica/article/view/18285/18321>

Conclusión

Llegamos al final del artículo con la sensación de haber recorrido múltiples campos, épocas y movimientos. Una amalgama de conceptos, teorías y prácticas que se podría considerar un *collage* en sí misma.

Ahora sí, desde mi punto de vista ([@maite_ortega](https://www.instagram.com/maite_ortega/))⁹⁶ y experiencia artística personal, considero que la evolución de esta técnica es tan desconocida como emocionante, pero queda claro que el avance siempre sucede. En el desarrollo de mi obra he podido experimentar el *collage* en todas sus vertientes: la recopilación de recuerdos familiares y su transformación, la fusión de materiales textiles, tintas y recortes junto a las revistas y objetos del Rastro, así como los archivos anónimos. También los encargos de clientes con imágenes provenientes de internet como eje principal, sin olvidarme de mis *collages* sonoros y los talleres en los que esta técnica ha sido protagonista. Por el momento, la exploración en mi trabajo con la IA no se ha producido, pero sí el uso de las redes sociales como altavoz o la búsqueda de información y referentes a través de la web, incluso la posibilidad de escribir este artículo.

Con este resumen desde un ángulo tan personal me gustaría poner de manifiesto la riqueza del *collage*, de esa intención de transformar la realidad en otras posibilidades imaginarias, desde la sencillez de un trozo de papel.

El *collage* digital está más vivo que nunca y, después de los apartados anteriores, el resumen que podemos concretar es que el origen, lo tangible, los procesos analógicos y manuales siempre serán el hogar de referencia al que volveremos.

⁹⁶ https://www.instagram.com/maite_ortega/

Bibliografía

Libros

Brereton, Richard, y Caroline Roberts, *Cut and paste. 21st century collage*, Laurence King Publishing, 2011.

Etgar, Yuval (ed.), *Vitamin C+. Collage in contemporary art*, Phaidon, 2023. <https://www.phaidon.com/store/art/vitamin-c-collage-in-contemporary-art-9781838665579/>.

Klanten, Robert, J. Gallagher y Hendrik Hellige (eds.), *Cutting edges. Contemporary collage*, Gestalten, 2011.

Lieser, Wolf, *Arte digital*, H. F. Ullmann, 2009.

VV. AA., *The Age of Collage. Contemporary Collage in Modern Art*, Gestalten, 2013. <https://gestalten.com/products/age-of-collage>.

Yvars, J. F., *El siglo del collage. Una apreciación radical*, Elba, 2012. <https://www.elbaeditorial.com/catalogo/libro/el-siglo-del-collage>.

Revistas

Exit, n.º 35, *Cortar y pegar*, agosto de 2009.

Martín Prada, Juan, «Diálogo con Juan Martín Prada. La creación artística visual frente a los retos de la inteligencia artificial», *Umática. Revista sobre Creación y Análisis de la Imagen*, n.º 6, 2023. <https://doi.org/10.24310/Umatica.2023.v5i6.18285>

Recursos digitales / webs

<https://warp.net/editorial/running-with-scissors-mira-calix-speaks-with-yuval-etgar>

https://www.youtube.com/watch?v=o3l1oqUZ_BA

<https://www.youtube.com/watch?v=gWGR6BUkJQE>

<https://proyectoidis.org/>

<https://www.contemporaryartlibrary.org/>

<https://verse.works/journal>

<https://www.studiomuseum.org/>

<https://www.habladearte.com/post/mujeres-artistas-del-siglo-xx-que-no-aparec%C3%ADan-en-mi-libro-de-arte-de-la-carrera-hannah-h%C3%B6ch>

https://www.senster.com/ihnatowicz/articles/cybernetics_art_ideas.pdf

http://www.stanvanderbeek.com/_PDF/cine-madelimina.pdf