

PRÁCTICAS POSMODERNAS DE POSTPRODUCCIÓN E INTERTEXTUALIDAD DENTRO DEL ARTE DIGITAL

FRAN MATEU

Universidad Miguel Hernández de Elche

1. INTRODUCCIÓN

La postproducción digital constituye un conjunto de procesos que transforman materiales preexistentes a través de diversas herramientas, contextualizándolos nuevamente y otorgándoles un significado distinto al inicial. Este aspecto implica la modificación de “textualidades” variadas (gráficas, sonoras, audiovisuales, etc.) (Tostado, 1995, p. 257; Bourriaud, 2000, p. 2) que, a su vez, se relaciona intrínsecamente con el concepto de “intertextualidad”, donde un texto hace referencia a otros textos. La intertextualidad, como objeto de estudio académico, emergió a finales de los años sesenta del siglo pasado, originándose en el campo literario y expandiéndose hacia los distintos medios de comunicación de masas. Teóricos como Mijaíl Bajtín, Julia Kristeva, Roland Barthes o Gérard Genette, entre otros, contribuyeron significativamente al análisis de este fenómeno que, además, anticipaba un mundo interconectado y convergente.

Bajo estos aspectos, si bien la postproducción digital y la intertextualidad pertenecen a distintas áreas del conocimiento (producción audiovisual y digital, por un lado; y literatura y teoría de los medios, por otro), ambos procesos presentan algunas interrelaciones:

- Nueva contextualización y reinterpretación: en la intertextualidad, un texto puede adquirir nuevas significaciones al ser interpretado en relación con otros textos; de manera análoga, en la postproducción, el material puede ser combinado con otros elementos para crear una nueva narrativa.

- Cultura de la remezcla: la postproducción facilita la creación de remezclas donde se fusionan diversos materiales en un único contenido, tratándose de un ejemplo de intertextualidad al basarse en la interacción y la referencia a múltiples textos y medios.
- Impacto en la recepción del mensaje: tanto la intertextualidad como la postproducción influyen en la recepción e interpretación de una obra; el conocimiento de las referencias intertextuales puede alterar la experiencia de la audiencia, al igual que la manipulación digital en postproducción puede influir en la percepción del contenido.

La convergencia entre postproducción digital e intertextualidad ha dado lugar a un contexto posmoderno caracterizado por ciertas prácticas como el pastiche, la parodia, el meme, los *tokens* no fungibles (NFT) y la inteligencia artificial (IA) generativa que, sin embargo, también pueden concebirse como “falsificaciones” que se hallan relativamente cerca de la obra original (Hernández Sánchez, 2008, p. 87). Partiendo de esta base, un sucinto conocimiento teórico sobre la intertextualidad y la posmodernidad puede proporcionar una mejor comprensión de estas prácticas en el ámbito de la postproducción digital.

2. OBJETIVOS

El objetivo de este estudio es ofrecer algunas de las particularidades y claves de la intertextualidad y la posmodernidad en el ámbito de la postproducción en el medio digital. Por tanto, este enfoque explora la intersección entre la teoría literaria posmoderna y las prácticas contemporáneas de postproducción, ya que la intertextualidad adquiere una nueva dimensión en el ámbito digital, del mismo modo que la postproducción se convierte en un entorno privilegiado para la manifestación de diversas prácticas posmodernas como el pastiche, la parodia, el meme, etc.

Bajo estos aspectos, la postproducción en el medio digital se presenta como un terreno fértil para la exploración y aplicación de los conceptos de intertextualidad y posmodernidad, ofreciendo nuevas posibilidades creativas y desafiando las convenciones tradicionales de la creación artística.

3. METODOLOGÍA

La metodología empleada es la revisión bibliográfica y el estudio de caso a través de un análisis cualitativo. Como es sabido, la revisión bibliográfica es una herramienta clave para abordar cualquier investigación de este tipo, pudiendo ofrecer información de especial interés sobre el objeto de estudio. La revisión bibliográfica permite contextualizar la investigación dentro del marco teórico existente, identificando tendencias y autores clave.

El estudio de caso, por su parte, complementa la revisión bibliográfica ofreciendo una perspectiva más detallada y concreta sobre la postproducción digital en el arte. Por tanto, la combinación de la revisión bibliográfica y el estudio de caso nos permitirá contribuir con una visión más detallada sobre cómo determinadas técnicas están transformando la creación y la percepción del arte en la era digital. A tales efectos, consideramos oportuno ofrecer la revisión bibliográfica dentro de los resultados, mientras que en la discusión abordaremos el estudio de caso.

4. RESULTADOS

La intertextualidad apareció en el discurso crítico a finales de la década de los sesenta, convirtiéndose en un fenómeno natural de cualquier análisis literario (Piégay-Gros, 1996, p. 7), que nace⁷² especialmente a través de autores como Mijaíl Bajtín o Julia Kristeva. Esta última introdujo el término de “intertextualidad”, reemplazando el concepto previo de “intersubjetividad” acuñado por Bajtín (1978; 1989)⁷³, definiéndolo como la interacción textual que se produce en el interior de un texto, que es la absorción y transformación de otro texto, influyendo el propio texto, su autor y su receptor (Kristeva, 1969, pp. 84-85).

⁷² Nace en su aspecto formal y analítico, pues como práctica existe desde la antigüedad (Genette, 1989, pp. 24-25), sin olvidar el trabajo previo de autores como Curtius o los formalistas rusos (Jakobson, Tyniánov, etc.).

⁷³ Se trata de recopilaciones de artículos publicados por Bajtín en las décadas de los cincuenta y los sesenta.

Para Bajtín (1989, p. 87), además, el “dialoguismo” explica que el diálogo presente en la novela renacentista entre el autor (discurso que refiere) y los personajes (discurso referido) no se ajuste al diálogo dramático, sino a un diálogo particular hacia la novela, desarrollado bajo cierta apariencia “monológica”. Fue esta configuración a la que Kristeva (1969, p. 206) llamó intertextualidad (vehiculada en el diálogo), presente en un posible texto o entre el sujeto de la enunciación y el sujeto del enunciado. La autora también señaló que la intertextualidad designaba productividad textual y transposición⁷⁴ de uno o varios sistemas de signos en otro, materializándose en los distintos niveles de la estructura narrativa y actante de cualquier texto (Kristeva, 1974, p. 74). La intertextualidad, por tanto, alude a la infiltración de unos textos en otros; es decir, a la relación entre textos.

Roland Barthes, por su parte, consideró a la intertextualidad como la condición básica de un texto, reflexionando sobre la reconstrucción-deconstrucción textual, basada en el intercambio de textos, donde todo texto es un “intertexto”, un nuevo tejido de citas anteriores, sean conscientes, inconscientes o secretas (Barthes, 1973, p. 1015). Barthes (1984, p. 78) definió al texto como una “cámara de ecos”, apuntando que todo había sido ya leído, resonando los textos entre sí, por lo que la intertextualidad no debe satisfacer el estudio seminal de un texto, ya que ese nuevo texto es el “entrettexto” de otro texto. Por ello, ningún texto puede escribirse independientemente de lo que ya se ha escrito y posee, de manera más o menos visible, la huella y memoria de una herencia y tradición (Piégay-Gros, 1996, p. 7).

En otro orden de aspectos, Genette (1989) desarrolló cinco tipologías de relaciones transtextuales. La primera es la intertextualidad en sí misma, definiéndola como la relación de presencia entre dos o más textos (Genette, 1989, p. 10). La presencia efectiva de un texto sobre otro de manera eidética y frecuente se diferencia bajo diferentes matices. Así, encontramos relaciones intertextuales de presencia explícita (cita y referencia) e implícita (alusión y plagio). El segundo tipo de relación

⁷⁴ Las transposiciones son alteraciones de la obra mediante traducciones, reescrituras, adaptaciones, ampliaciones, etc. (Rodríguez-Ferrándiz, 2020, p. 85).

“transtextual” es la “paratextualidad”, que son los elementos que orbitan alrededor del texto proporcionándole un “entorno” (Genette, 1989, p. 11), como la portada o el índice de un libro. El tercer tipo de “transtextualidad” clasificada por Genette (1989, p. 13) es la “metatextualidad”, basada en la relación de un texto con otro mediante el análisis crítico o los comentarios. A continuación, Genette (1989, p. 14) definió al cuarto tipo de “transtextualidad” como “hipertextualidad”, siendo un modelo al que dedicó mayor atención. Consiste en la relación que une un texto B (“hipertexto”) a un texto anterior A (“hipotexto”). Esta relación puede ser simple o más indirecta, basada en la imitación o filiación.

Dentro de las relaciones “hipertextuales”, Genette incluye la parodia y el pastiche. La parodia responde a la modificación semántica o temática de un texto con carácter irónico, pero conservando su estilo (Genette, 1989, p. 20). Sin embargo, el pastiche no consiste en la derivación por transformación de un texto para darle una significación nueva, sino en la imitación del estilo que un autor deja impregnado en sus textos, independientemente del tema (Genette, 1989, p. 28), empleando para ello las mismas técnicas que se aplican al collage.

Finalmente, Genette (1989, pp. 13-14) definió el quinto tipo de “transtextualidad” como “architextualidad”, siendo una relación abstracta, muda e implícita que articula, como máximo, una mención “paratextual”. Se trata de una relación taxonómica de los géneros y subgéneros, clasificando los textos en función de sus características comunes, ya que en sí mismos no están obligados a declarar su cualidad genérica, pues la novela no se designa de manera explícita como novela, ni el poema como poema, tratándose de factores que orientan las expectativas de las distintas audiencias.

Respecto a la posmodernidad, Lyotard (1979, pp. 4-6) la definió como la situación en la que se encontraba la cultura tras las diversas transformaciones que habían afectado al arte y a la ciencia a partir del siglo XIX, tras la etapa de la modernidad. Vattimo (1990), por su parte, conectó la posmodernidad con las interpretaciones derivadas del mundo real, donde los medios de comunicación cumplen un papel fundamental, caracterizando así a la “nueva” sociedad. Para el autor, en el nacimiento de la sociedad posmoderna, los medios de comunicación

cumplen un papel determinado, caracterizándola como una sociedad más compleja y caótica, en cuyo caos residen, a su vez, nuestras esperanzas de emancipación (Vattimo, 1990, p. 78). Además, la posmodernidad trata de romper con los valores de la Ilustración, que reconocía únicamente aquello que podía reducirse a la unidad, donde el pensamiento racionalista y empirista permite que el conocimiento sea subsumido bajo principios (Horkheimer y Adorno, 1994, p. 62).

El auge posmoderno, por ende, trata de poner en jaque todas las corrientes intelectuales previas, incluso el método científico, ya que el posicionamiento escéptico posmoderno se fundamenta en todas las posibles interpretaciones del mundo a través de la experiencia estética, desprendiéndose de las ideas de las corrientes ilustradas que encumbraban posturas contrarias (Vattimo, 1990, p. 83). En este sentido, la posmodernidad tiene un carácter constructivista por considerar que la realidad en la que se cree es la que ha construido la sociedad; y relativista, ya que la verdad tiene un atributo interpretativo, dando paso de la unidad a la multiplicidad, donde la realidad no puede ser entendida mediante la objetividad (Vattimo, 1990, p. 81).

Zavala (1999, p. 39), por otro lado, afirma que nuestro contexto cultural es más complejo y somos herederos de una ruptura entre la tradición clásica y moderna. La coexistencia de elementos propios de ambas tradiciones da lugar a que nos hallemos en el espacio de la posmodernidad; es decir, ante la integración del pasado en la actualidad, cuyos condicionantes son la simultaneidad paradójica y “metaparadójica”, las alusiones apócrifas, las relaciones fractales y el reciclaje textual (Zavala, 1999, p. 39). Es por ello que la intertextualidad actual, donde todo elemento puede considerarse un texto o “intertexto” (textual, gráfico, sonoro, etc.), es un fenómeno posmoderno, “donde todos somos involuntarios practicantes de la intertextualidad en nuestra propia vida cotidiana” (Zavala, 1999, p. 28).

Bajo estas ideas, Fernández-Mallo (2018, p. 301) apunta que la era posmoderna se caracteriza por la renovación, la heterogeneidad y la convergencia, tanto cultural como mediática, pues el avance tecnológico ha derribado fronteras epistemológicas, lo que también implica que vivamos en un mundo que es una suma de redes cuyos objetos son

subredes interrelacionadas. Fernández-Mallo (2018, pp. 29-30) también afirma que la posmodernidad se haya desprovista de respuesta para la realidad actual, donde convergen la dialéctica (lógica del conflicto de la modernidad) y la diferencia (lógica de la fragmentación de la posmodernidad), originando un “realismo complejo” de un mundo interconectado. Además, el autor indica que la posmodernidad consiste en un “desmontaje” de la modernidad, y no en una alternativa a la superación de la modernidad. Tras cumplir esta función, la posmodernidad se quedaría sin objeto donde articular una propuesta estética bajo una utopía activa (Fernández-Mallo, 2018, p. 282).

5. DISCUSIÓN

Como estudio de caso, en este texto nos centraremos en el famoso óleo *American Gothic* (1930), de Grant Wood. Esta obra se ha convertido en un icono de la cultura estadounidense (Monnet, 2010) que, del mismo modo, se ha visto sometida a continuas parodias en el medio digital. A diferencia de otras obras, su composición, cercana a la fotografía, junto a su ambigüedad, invitan a lecturas múltiples; por ejemplo, puede entenderse como homenaje, crítica o parodia de la vida rural estadounidense, entroncando con la lógica posmoderna de la relectura. El granjero sujetando una horca junto a una mujer delante de una casa de estilo gótico rural son sustituidos por personajes reconocibles, transportados a otros espacios escénicos, o son diseminados a través de otros medios como el cine, la literatura, la publicidad o la fotografía. De hecho, la fotografía más emblemática muestra a los modelos del cuadro posando al lado de este, permitiendo que el arte pictórico “transtextualice” dentro del arte fotográfico (Genette, 1989); siendo, además, una “metaficción tematizada” (Zavala, 1999, pp. 31-32). Como es sabido, se trata de un fenómeno que también se ha dado en otras obras icónicas (como *La Gioconda* de Da Vinci, o *El grito* de Munch), existiendo artistas que actualmente trabajan bajo esta misma línea en el entorno del arte digital, es decir, aquel tipo de arte que existe específicamente en el medio digital, ya que la naturaleza digital del arte es el propio medio (Fortnow y Terry, 2022, p. 17).

FIGURA 1. Obra original de Grant Wood (izquierda) y parodia digital (derecha)



Fuente: Elaboración propia, a partir del material digital

En este caso, nos encontramos ante parodias digitales que cristalizan en el paradigma de la posmodernidad. El estilo inequívoco de determinadas obras, como *American Gothic*, hace que la parodia se aproveche de sus elementos para generar una imitación a modo de burla, con o sin malicia. Por ello, se ponen en ridículo sus idiosincrasias y estilos respecto a lo que sería normal dando lugar a que, en contraposición, pueda existir una norma con la que no sea posible burlarse. Si ese lenguaje normal dejara de existir, no habría sitio ni para la parodia ni para el pastiche, que también trata de imitar un estilo, sin el impulso satírico de la parodia, a través de una máscara de mimesis estilística para que el resultado parezca una creación original (Jameson, 1983, p. 114), lo que nos acercaría más a la mentira y a la falsedad en su reproductibilidad (Rodríguez-Ferrándiz, 2018, p. 87). Bajo estos aspectos, los nuevos medios e hibridación de géneros, tan inherentes a la posmodernidad, generan que el concepto clásico de autoría o de texto, así como la recepción holística del estilo individual de cada autor, queden en entredicho por el influjo de la intertextualidad, la cual, como afirma Allen (2003, p. 81), elimina las nociones tradicionales del origen de los significados,

independientemente de que estén localizados en el signo o en el autor. Por ello, la originalidad de un autor podría ser únicamente un reflejo ilusorio, encontrándose continuamente ante lo que Bloom (1997) llamó la “ansiedad de la influencia”.

FIGURA 2. Tres portadas de obras audiovisuales en forma de pastiche, imitando el estilo del óleo de Grant Wood



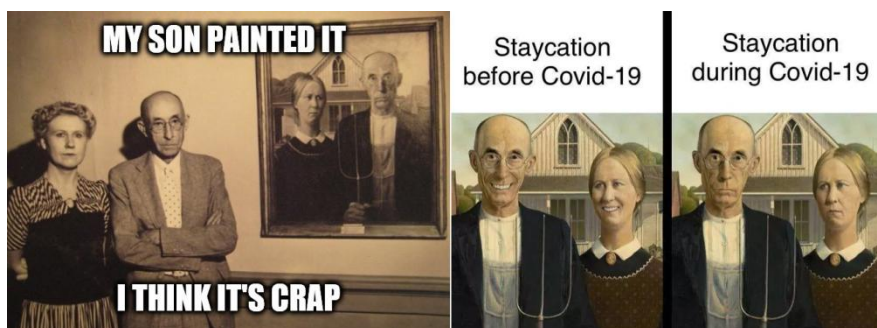
Fuente: Elaboración propia, a partir del material digital

Por otro lado, cabe recordar que el arte digital es una forma de arte relativamente nueva, la cual tuvo sus orígenes en la década de los cincuenta hasta eclosionar en las décadas de los ochenta y noventa cuando los ordenadores se hicieron omnipresentes (Fortnow y Terry, 2022, p. 17). Posteriormente, la democratización de multitud de herramientas de postproducción, en el contexto de la Web 2.0 y las redes sociales, trajo consigo una de las recreaciones paródicas más diseminadas como práctica sociocultural digital: el meme⁷⁵. Grandío-Pérez (2016, pp. 35-36) definió el meme como una idea, frase o concepto generado en Internet de forma visual y/o textual que logra una alta difusión por parte de los usuarios. La pintura de Grant Wood, en este sentido, no es ajena a este tipo de prácticas, donde los usuarios llegaron incluso a manipular digitalmente la expresión de ambos modelos del óleo para crear, por

⁷⁵ El término es un neologismo acuñado por Richard Dawkins en *The Selfish Gene* (1976) para relacionar la memoria y la mimesis.

ejemplo, un meme en el contexto de la COVID-19. Los memes, por tanto, se crean frecuentemente con un fin humorístico si se conocen sus intertextualidades, originándose mediante la creación, transformación y difusión digital, cambiando el sentido inicial de la obra u obras parodiadas al situarlas en un nuevo contexto retórico (Shifman, 2013, p. 12).

FIGURA 3. Dos memes de *American Gothic* diseminados en medios digitales

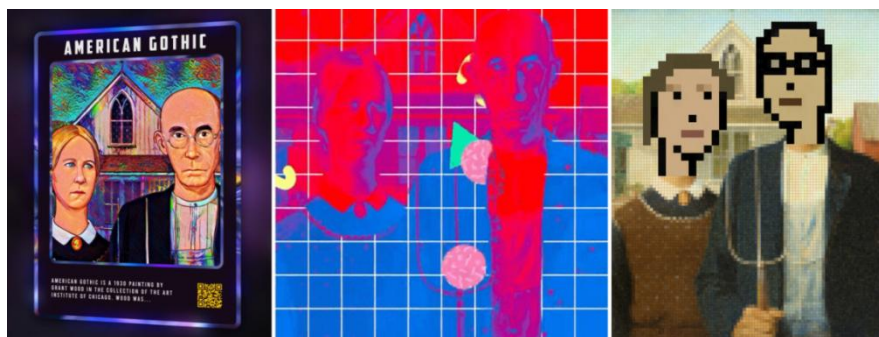


Fuente: Elaboración propia, a partir del material digital

Por su parte, los NFT (*tokens* no fungibles) son conocidos como un tipo particular de colección digital (imágenes, vídeos, audios, GIFs, modelados 3D, etc.), como sería el caso de la tarjeta comercial digital del exjugador de fútbol americano Rob Gronkowski o uno de los *CryptoKitties* de la plataforma Ethereum. Se trata de unidades de valor (*tokens*) únicas (no fungibles) y verificadas mediante la misma tecnología empleada con las criptomonedas (Fortnow y Terry, 2022, p. 10). Una cadena de bloques (*blockchain*) certifica el historial del NFT, quién ha sido su propietario, etc. de forma cifrada, asegurando que se trata de un archivo único dentro del medio digital, por muchas copias que posteriormente se hagan del mismo. Un NFT, por tanto, proporciona autenticidad de origen, propiedad, singularidad y permanencia sobre un contenido digital en particular que se venda en el mercado. Bajo estos aspectos, *American Gothic* también es objeto de venta en el mercado del arte digital de los NFT. En relación a los tres ejemplos que se muestran en la Figura 4, mientras que el de la derecha es una imagen estática y el del centro es un GIF (reflejado aquí como una captura de pantalla

del mismo debido al formato de esta publicación), el de la izquierda corresponde a otra captura de pantalla de una *Trippy Card* dinámica.⁷⁶

FIGURA 4. Tres NFT de *American Gothic*



Fuente: Elaboración propia, a partir del material digital

El NFT supone, además, una evolución del propio meme en el contexto digital. Por ejemplo, en el año 2005, un hombre llamado Dave Roth pasó involuntariamente a formar parte de la historia de Internet al tomarle una fotografía a su hija de pie frente a una casa en llamas mirando con picardía hacia la cámara. La imagen se popularizó como el famoso meme titulado *Disaster Girl*. Más de tres lustros después, en 2021, la fotografía original se vendió como NFT por más de setecientos mil dólares (Fortnow y Terry, 2022, p. 47). Del mismo modo, un ejemplo de elevado impacto mediático tuvo lugar en marzo de aquel mismo año, cuando el NFT *Everydays: the First 5000 Days*, de Mike Winkelmann, conocido artísticamente como Beeple, fue vendido por 69'3 millones de dólares en una subasta online organizada por Christie's. La obra de Beeple no solo logró un récord por alcanzar el precio más alto con una pieza de arte digital en una subasta online, sino que también se situó en tercer lugar como la obra mejor vendida en una subasta por un artista vivo (tras David Hockney y Jeff Koons) (Fernández-Galiano, 2021, p. 3).

⁷⁶ Los NFT originales se encuentran disponibles en <https://bit.ly/3zu3eTe>, <https://bit.ly/3bxHmOL> y <https://bit.ly/3P2nnFO>, respectivamente [Última consulta: 06/05/2025].

Este tipo de prácticas posmodernas se sitúan dentro del arte informatizado (en cuya creación interviene la informática) y del arte electrónico (que engloba aquellas creaciones artísticas cuya producción involucra tecnología electrónica); pero también encontramos el arte generativo o “procedural”, que son obras creadas “al menos en parte por algún proceso que no está bajo el control directo del artista” (Casas Arias *et al.*, 2024, p. 239). A tales efectos, la IA generativa está revolucionando el mundo del arte digital ofreciendo nuevas posibilidades. Esta tecnología de lenguaje multimodal emplea algoritmos de aprendizaje para analizar datos y, por ejemplo, generar imágenes o vídeos completamente inexistentes a partir de un *prompt* o texto descriptivo inicial (instrucciones humanas). Herramientas de IA generativa como DALL-E, Midjourney, Sora, Veo 2 o Firefly están liderando esta transformación en el desarrollo de contenidos, redefiniendo el papel del artista y de los procesos creativos. Por ello, lejos de ser simples herramientas pasivas de postproducción, estas actúan en el proceso de creación sugiriendo variaciones y nuevas posibilidades. Un ejemplo de esta singularidad se encuentra en el proyecto presentado en el año 2016 titulado *The Next Rembrandt*, donde se utilizó IA generativa para analizar la obra del famoso pintor neerlandés y, de este modo, poder crear una nueva pintura basada en su estilo.

En este contexto, la tecnología *image inpainting* se ha convertido en una herramienta revolucionaria de postproducción en el campo del procesamiento de imágenes y vídeos. Esta técnica permite reconstruir o completar áreas inexistentes o dañadas en imágenes y vídeos analizando el contexto circundante y generando contenido que se integra de manera coherente con el resto de la composición (Casas Arias *et al.*, 2024, p. 231). Como es sabido, la implementación de esta tecnología está transformando los procesos de postproducción en el arte digital, involucrando prácticas que van desde la pintura, la fotografía o el diseño de videojuegos, hasta el campo de la cinematografía en todas sus posibles variaciones. Como cabría esperar, el óleo de Grant Wood también ha permeado sobre la IA generativa bajo la tecnología *image inpainting*. En esta ocasión, DALL-E generó en el año 2022 diversas posibilidades para expandir visualmente *American Gothic*, imaginando qué podría haber más allá de los límites de la composición original del

óleo de 1930, tratando además de imitar el particular estilo del pintor estadounidense.⁷⁷

FIGURA 5. Dos ejemplos de *image inpainting* en *American Gothic*



Fuente: Elaboración propia, a partir del material digital

6. CONCLUSIONES

El estudio de caso ofrecido en este texto es un ejemplo paradigmático del tránsito intertextual desde la modernidad (y su cualidad de arte moderno) hacia la posmodernidad en el contexto del arte digital. En este sentido, el presente trabajo nos recuerda la evidencia de que la posmodernidad se vehicula principalmente a través de la intertextualidad, tratándose de una característica esencial en el medio digital. En este sentido, se manifiestan diversas prácticas como la parodia, el meme, el NFT o la IA generativa, cuyo reconocimiento por parte de los usuarios es más evidente por acudir, sobre todo, a obras artísticas especialmente populares, como es el caso de *American Gothic*; o el pastiche, que demanda una mayor competencia enciclopédica e interpretación por parte de la audiencia, pues si desconociéramos el óleo de Grant Wood, difícilmente reconoceríamos un pastiche derivado del mismo. También cabe apreciar

⁷⁷ Más ejemplos disponibles en <https://tinyurl.com/yppsry2w> [Última consulta: 06/05/2025].

cómo la teoría de la intertextualidad ha evolucionado, desde el análisis literario, pasando por Bajtín, Kristeva, Genette, etc., hasta expandirse a cualquier tipo de representación gracias, sobre todo, al medio digital, donde prácticas anteriores a dicho medio (como la parodia o el pastiche) evolucionan hacia nuevos territorios de representación (como el meme, el NFT o la IA generativa, entre otras prácticas de postproducción que no hemos tratado como, por ejemplo el *mash-up* o el *fan art* digital).

Además, la intertextualidad, teorizada mucho antes de la era digital y telemática, anticipa y prefigura una práctica que hoy todos y todas asumimos como propia de nuestro tiempo o, al menos, muy facilitada por el medio digital: el “copiar/pegar” tan común sería una intertextualidad máxima en forma de plagio, pero entre esta práctica y una utópica “originalidad” hay muchos matices. La práctica del “copiar/pegar” nos ha enseñado a no copiar y pegar simplemente, sino a intervenir sobre aquello que copiamos y pegamos. La disponibilidad de una inabarcable cantidad de material en Internet (fotografías, ilustraciones, vídeos, canciones, etc.) es una invitación a la recreación y apropiación; y el efecto pernicioso de todo ello podría dar lugar a una parálisis creativa, donde los autores que pretenden hacer algo ilusoriamente original se queden petrificados ante la sensación de que todo se ha dicho, se ha compuesto o se ha mostrado ya.

La intertextualidad desatada de la posmodernidad, por tanto, rompe con esa “ansiedad de la influencia”, que es propia del espíritu “moderno” de la “originalidad” y la “vanguardia”; y la Red no hace más que servir de brazo armado y tecnológico de esa intertextualidad para democratizarla y hacerla más accesible. Así, ¿a qué clase de “juicio estético” nos abocará la intertextualidad desatada? Del mismo modo, la integración de la IA generativa en el arte digital plantea preguntas sobre la “autenticidad” y la “originalidad”. Sin embargo, muchos artistas verán en esta tecnología una oportunidad para ampliar sus capacidades creativas, cristalizando en proyectos innovadores que vayan más allá de los límites tradicionales del arte digital. En este sentido, ¿cómo influye e influirá en un futuro la Red y la postproducción digital en la valoración de este tipo de obras?

7. REFERENCIAS

- Allen, G. (2003). *Roland Barthes*. Routledge.
- Bajtín, M. (1978). *Esthétique et théorie du roman*. Gallimard.
- Bajtín, M. (1989). *Teoría y estética de la novela*. Taurus.
- Barthes, R. (1973). Texte (théorie du). *Encyclopædia Universalis*, 15, 1013-1017. Boulogne-Billancourt.
- Barthes, R. (1984). *Le bruissement de la langue*. Editions du Seuil.
- Bloom, H. (1997). *The Anxiety of Influence: A Theory of Poetry*. Oxford University Press.
- Bourriaud, N. (2000). *Postproducción. La cultura como escenario: modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo*. Adriana Hidalgo Editora.
- Casas Arias, M., Priego Díaz, A. y Martínez, M. L. (2024). La Revolución en la Creación Visual: La Inteligencia Artificial Generativa. *Visual Review. Revista Internacional de Cultura Visual*, 16(4), 227-244. Universidad Complutense de Madrid.
- Fernández-Galiano, L. (2021). Tulipanes digitales. Cryptoart and Cryptocurrencies. *Arquitectura Viva*, 234, 3. Madrid.
- Fernández-Mallo, A. (2018). *Teoría general de la basura (cultura, apropiación, complejidad)*. Galaxia Gutenberg.
- Fortnow, M. y Terry, Q. (2022). *The NFT Handbook. How to create, sell and buy non-fungible tokens*. John Wiley & Sons.
- Genette, G. (1989). *Palimpsestos (La literatura en segundo grado)*. Taurus.
- Grandío Pérez, M. M. (2016). *Adictos a las series: 50 años de lecciones de los fans*. Editorial UOC.
- Hernández Sánchez, D. (2008). Copia, postproducciones y otras estéticas del guardar-como. *Contrastes*, 13, 75-93. Universidad de Salamanca.
- Horkheimer, M. y Adorno, T. (1994). *Dialéctica de la Ilustración*. Trotta.
- Jameson, F. (1983). Postmodernism and Consumer Society. *The Anti-aesthetic: Essays on Postmodern Culture* (pp. 111-125). Bay Press.
- Kristeva, J. (1969). *Semeiotiké: Recherches pour une sémanalyse*. Éditions du Seuil.
- Kristeva, J. (1974). *La révolution du langage poétique*. Éditions du Seuil.
- Lyotard, J.-F. (1979). *La condition postmoderne*. Minuit.

- Monnet, A. S. (2010). *The Poetics and Politics of the American Gothic: Gender and Slavery in Nineteenth-Century American Literature*. Ashgate Publishing.
- Piégay-Gros, N. (1996). *Introduction à l'intertextualité*. Dunod.
- Rodríguez-Ferrándiz, R. (2018). *Máscaras de la mentira. El nuevo desorden de la posverdad*. Pre-Textos.
- Rodríguez-Ferrándiz, R. (2020). *Magias de la ficción (Spoiler Warning!)*. Devenir.
- Shifman, L. (2013). *Memes in Digital Culture*. The MIT Press.
- Tostado, V. (1995). *Manual de producción de vídeo*. Alhambra Mexicana.
- Vattimo, G. (1990). *La sociedad transparente*. Paidós.
- Zavala, L. (1999). Elementos para el análisis de la intertextualidad. *Cuadernos de Literatura*, 10, 26-52. Pontificia Universidad Javeriana.



COLECCIÓN CONOCIMIENTO CONTEMPORÁNEO

DISEÑO Y EVOLUCIÓN SOCIAL

Coord.

M. MAR MARTÍNEZ-OÑA

Dykinson, S.L.

2025



Esta obra se distribuye bajo licencia

Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0 Internacional (CC BY-NC 4.0)

La Editorial Dykinson autoriza a incluir esta obra en repositorios institucionales de acceso abierto para facilitar su difusión. Al tratarse de una obra colectiva, cada autor únicamente podrá incluir el o los capítulos de su autoría.

Este libro ha sido sometido a evaluación por pares académicos con el método de doble ciego, así como parte de nuestro Consejo Editorial. Para más información, véase:

https://www.dykinson.com/quienes_somos/

DISEÑO Y EVOLUCIÓN SOCIAL

Diseño de cubierta y maquetación: Francisco Anaya Benítez

© de los textos: los autores

© de la presente edición: Dykinson S.L.

Madrid 2025

N.º 270 de la colección Conocimiento Contemporáneo

1ª edición, 2025

ISBN: 979-13-7006-127-2

NOTA EDITORIAL: Los puntos de vista, opiniones y contenidos expresados en esta obra son de exclusiva responsabilidad de sus respectivos autores. Dichas posturas y contenidos no reflejan necesariamente los puntos de vista de Dykinson S.L, ni de los editores o coordinadores de la obra. Los autores asumen la responsabilidad total y absoluta de garantizar que todo el contenido que aportan a la obra es original, no ha sido plagiado y no infringe los derechos de autor de terceros. Es responsabilidad de los autores obtener los permisos adecuados para incluir material previamente publicado en otro lugar. Dykinson S.L no asume ninguna responsabilidad por posibles infracciones a los derechos de autor, actos de plagio u otras formas de responsabilidad relacionadas con los contenidos de la obra. En caso de disputas legales que surjan debido a dichas infracciones, los autores serán los únicos responsables.