



Universidad de
SanAndrés

Universidad de San Andrés

Departamento de Humanidades

Tesis de Posgraduación - Maestría en Gestión de la Cultura

Título:

La incorporación de tecnologías digitales en el arte y su impacto en la
interacción con el público. El caso de Olafur Eliasson

Alumna: Mercedes Garbarino

DNI: 39.658.244

Tutor de tesis: Prof. Juan Cruz Andrada

Fecha de entrega: 30 de octubre de 2023

CABA, Argentina

Resumen

El objetivo de esta tesis consiste en comprender el impacto de la incorporación de tecnologías digitales en el arte contemporáneo en relación con la interacción y participación del público. ¿Logra la digitalización una democratización efectiva del acceso al arte al involucrar más activamente al público? ¿Qué rol ocupan los espacios de exhibición institucionales en este proceso?

Para tratar de responder a estas preguntas se utiliza como ejemplo y caso de estudio la producción del artista danés Olafur Eliasson. En este sentido, el caso-ejemplo que se utiliza para el análisis, nos permitió encontrar un espacio que retoma un debate en torno a la desmaterialización como uno de los medios para la “participación activa” del público en el acceso al arte que, como sostienen la mayoría de los autores aquí revisados, sigue siendo una esfera de privilegio. Para ello, se analizará críticamente la función del museo, sus características, sus aciertos y limitaciones en cuestión de participación del público y plantearemos el interrogante si es que los museos pueden llegar a ser verdaderamente abiertos, participativos y relevantes en el mundo actual. En este contexto, también se elevará la pregunta por la historia del arte participativo, los cambios en las subjetividades causados por el uso de tecnologías digitales y, sobre todo, la resignificación del problema por la inclusión y exclusión en el arte.

La hipótesis que se plantea esta tesis sostiene que ciertas producciones artísticas ligadas a lo digital logran una ampliación de la participación activa del público. En este sentido, la obra de Olafur Eliasson es un claro ejemplo de esto. A través de un proceso de digitalización y desmaterialización física de la obra de arte, así como también a partir de nuevas plataformas de exhibición, el artista logra un impacto efectivo sobre la participación del público permitiendo un acceso amplificado a la obra al mismo tiempo que interroga su función sociopolítica.

El sintagma “arte participativo” toma relevancia. Y será en la producción artística de Eliasson que se verá, incluso, el impacto sociopolítico que genera esta decisión.

En esta línea, se analiza la apuesta del artista por generar una transición del arte vinculado estrictamente al mundo “del alto conocimiento simbólico y material”, al “mundo institucionalizado”; al acceso irrestricto de un arte que, no evitando la virtuosidad del artista, se predisponga a adaptar los medios para un acceso amplificado del público.

Por último, sucintamente, la metodología ha sido construida a partir de la concepción de una teorización “abierta”, lo cual implica aplicar una idea del arte de corte

historicista que convierte lo histórico en filtro distorsionador, evitando una historia uniforme, pseudo evolucionista que elimine diferencias y particularidades.

Palabras-clave: arte participativo – virtualidad – herramientas digitales – Olafur Eliasson



Universidad de
San Andrés

Tabla de contenido

Contenido

Introducción	4
CAPÍTULO 1	11
1.1. Marco teórico-conceptual: arte y digitalización	11
Del antecedente de las décadas neo-revolucionarias a la “percepción distraída” del ocaso del arte	19
1.2. Olafur Eliasson: de la digitalización, interacción, al ensayo participativo virtual	26
CAPITULO 2	27
2.1. Primera etapa: conciencia perceptiva	27
El arte participativo	29
2.2. Segunda etapa: instalaciones para una reflexión sociopolítica	41
2.3. Tercera etapa: interacción y participación digital	46
Digitalización y herramientas digitales	46
Transformaciones en el arte digital: las relaciones subjetivas	49
El problema de la autenticidad	59
La tecnología digital en el arte y su impacto en la participación de públicos	64
CAPITULO 3	88
3.1. Participación: Autorretrato del espectador	88
3.2. Interacción, digitalización y desmaterialización	95
Conclusiones	98
Bibliografía	100

Introducción

La palabra alemana *museal* [propio de museo] tiene connotaciones desagradables. Describe objetos con los que el observador ya no tiene una relación vital y que están en proceso de extinción. Deben su preservación más al respeto histórico que a las necesidades del presente. Museo y mausoleo son palabras conectadas por algo más que la asociación fonética. Los museos son los sepulcros familiares de las obras de arte.

Theodoro W. Adorno (en: Crimp, D., "Sobre las ruinas del museo")

Esta tesis se centra en la teorización y puesta en práctica de la participación activa del público dentro de la producción contemporánea del arte. En particular, se realiza este estudio para poder comprender la articulación entre el arte, la digitalización y aquel tipo de participación mencionada. En base a estos tres aspectos se tratará de explicar y analizar la obra de uno de los artistas actuales que ha intentado (a nuestro entender con éxito) dicha articulación: Olafur Eliasson (Dinamarca, 1967).

En esta investigación, entreteteremos los contextos, las fuentes y los indicios para aplicar en un caso-ejemplo, qué códigos o lenguajes novedosos se establecen en torno a la relación entre el arte y la búsqueda de un impacto mayor en la participación del público de manera pasiva y activa. Haremos foco en las obras de arte creadas por el artista porque a lo largo de su carrera se centró en la *desmaterialización* del arte. Según Eliasson, la desmaterialización ofrecería una sensación de mayor control a la persona que se involucra de alguna forma con el arte sobre sus acciones y consecuencias (Eliasson, 2018: 151).

Luego de realizar una sintética sinopsis de la biografía de Eliasson, justificamos nuestro interés en su obra debido a que ha sido explícito respecto del posicionamiento en torno a los museos y la cuestión de la inclusión que el arte debería ofrecer. En su texto "Contribution to *Artforum* series: The Museum Revisited"¹, Eliasson aborda la relación entre los museos y la sociedad, y cómo aquellos pueden ser reformados de "contenedores de realidad" a "productores de

¹ Disponible en <https://olafureliasson.net/read/the-museum-revisited-olafur-eliasson-2010/> y originalmente publicado en *Artforum* 48, no. 10 (Verano 2010) pp. 308-309.

realidad”, convirtiéndose en instituciones más inclusivas y accesibles. Eliasson cuestiona la tradición del museo como institución elitista, donde los objetos están encerrados en vitrinas y se muestran al público sólo para su contemplación. Propone, en cambio, que los museos deberían ser lugares abiertos, dinámicos y participativos que permitan a los visitantes involucrarse activamente en la creación del significado y la experiencia de las obras de arte.

Vale la pena aclarar que uno de los autores de referencia para tratar esta problemática ha sido Groys (2016) quien colocó de manera polarizada el juicio en torno a la institución ‘museo’. Para el autor, o bien los privilegios del museo se extienden a todas las cosas, generando una desigualdad de hecho; o bien es necesario abolir por completo todo privilegio. Consideramos que esta mirada es un tanto maniquea y que, gracias al posicionamiento de Eliasson podemos encontrar puntos intermedios que si bien implica el uso de la digitalización para la desmaterialización que conlleva una mayor participación activa del público, no obstante el privilegio del acceso al arte sigue existiendo.

Es esta postura paradigmática uno de los motivos por los cuales se seleccionó la obra de Eliasson que darían cuenta de este proceso de desapropiación y reapropiación de un modo de compartir su arte.

Las obras del artista buscan constantemente crear una sensación de movimiento colectivo generando una noción de público “físicamente activo de una manera no-jerárquica: toda una secuencia de componentes sociales e interactivos” (Eliasson, 2018: 158). Eliasson propone que los museos lo puedan lograr a través de la inclusión de la tecnología. En lugar de ver la tecnología como una amenaza para la experiencia del museo, Eliasson sugiere que se puede utilizar para involucrar a una audiencia más amplia y diversa. En palabras del artista, “es importante abordar los medios digitales no solo desde la perspectiva de lo que las tecnologías pueden hacer, sino más bien considerar qué significado tienen para la sociedad”². Por ejemplo, plantea que los museos pueden permitir a los visitantes crear y compartir sus propias fotos y videos con las obras de arte, creando una experiencia más interactiva y colaborativa. Además, también argumenta que los museos deben ser más conscientes de su papel en la sociedad y trabajar para abordar cuestiones

² Disponible en <https://www.itsnicethat.com/articles/olafur-eliasson-interview>. Fecha de acceso noviembre 2023.

sociales y políticas importantes. Sus obras fomentan que los museos se conviertan en lugares de diálogo y debate, donde se puedan abordar temas como la inmigración, el cambio climático y la igualdad social. La pregunta más importante que los museos deben hacerse hoy en día es cómo pueden llegar a ser verdaderamente abiertos, participativos y relevantes en el mundo actual. En línea con este pensamiento, Eliasson comentó en su discurso realizado en el *Verbier Art Summit* de 2018:

Tengo mucha curiosidad por saber hasta qué punto determinadas agendas artísticas fomentan la inclusión del desacuerdo o del antagonismo o la persona en desacuerdo: en ese sentido, me interesó mucho la institución museo -que es, por un lado, una institución fantástica con un gran legado e historia- pero, por otro lado, también muy elitista porque la demografía de las personas que van allí es relativamente homogénea, ¿no? (Eliasson, 2018: 160).

La obra de Olafur Eliasson es conocida por su capacidad de transformar el espacio y crear experiencias multisensoriales que desafían nuestra percepción del mundo que nos rodea. Además de ser una expresión artística, su obra tiene un impacto social y político al buscar democratizar el acceso al arte y al involucrar al público de una manera más activa.

En esta tesis, luego de investigar con aquellos conceptos clave de la percepción, la función o no del arte museístico y la desmaterialización, abordaremos el caso de la obra de Eliasson para visualizar la introducción de una novedad para el arte que tradicionalmente se lo conoce a través del museo, de sus exposiciones en lugares físicos específicos.

¿Cómo podría introducirse la noción de que la persona que percibe arte no es tan sólo un consumidor que absorbe pasivamente sino, de hecho, un productor? ¿Esta digitalización promueve una mayor democratización del arte?

Creemos que la obra de Olafur Eliasson es un claro ejemplo de éxito en la creación de un *corpus* de obras que de manera efectiva logran una participación activa del público.

Como hipótesis se plantea que este éxito es la consecuencia de un proceso de etapas en las que el artista a lo largo de su carrera indaga a través de distintos medios, y bajo una percepción del compromiso sociopolítico del arte, cómo hacer posible una articulación entre la idea de la obra de arte y la acción del público sobre

ella. En este sentido, la incorporación de herramientas digitales en la última etapa de su producción artística fue crucial en la consolidación de sus búsquedas.

El objetivo de esta tesis consiste en comprender el impacto de la incorporación de tecnologías digitales en el arte contemporáneo en relación con la interacción y participación del público. De manera efectiva, Olafur Eliasson, se inserta en la tradición del arte contemporáneo³ que, a partir del cambio en las décadas del '60 y '70 del siglo XX, empiezan a incorporar las nuevas tecnologías y los nuevos medios (*media-art*) como tema y medio para su obra y espacio de reflexión. En este sentido, Escobar describe la sensibilidad del arte contemporáneo como:

[Una] apuesta menos a las virtudes totalizadoras del símbolo que al talante diseminador de la alegoría. Se interesa más por la suerte de lo extraestético que por el encanto de la belleza; más por las condiciones y los efectos del discurso que por la coherencia del lenguaje. El arte contemporáneo es antiformalista. Privilegia el concepto y la narración, en desmedro de los recursos formales. La devaluación de la bella forma se origina en la crisis de la representación: ésta deja de ser concebida como epifanía de una verdad trascendente y se convierte en un sistema de juegos entre el signo y la cosa: un juego de lances contingentes que, aunque no logrará dirimir la disputa entre ambos términos, generará el confuso excedente de significación que requiere el arte para seguir funcionando como tal. La forma pierde su poder de convocatoria (ya no despierta la materia, ya no representa el objeto entero), pero no se retira: sigue siendo un personaje clave en la representación estética. Ella guarda la (mínima) distancia: asegura el margen que requiere la mirada (Escobar, 2004, p.147-148; en Giunta, 2014, Nap, 2, p. 10).

En efecto, Olafur Eliasson, inscribiéndose en esa corriente, ha destacado que:

Ejercer la integración del espectador, o mejor dicho, el propio espectral, como parte del quehacer del museo, ha desplazado el foco de la 'experiencia' a la 'mirada de la experiencia misma'. Nosotros escenificamos los artefactos, pero lo que es más importante,

³ El concepto de lo contemporáneo es complejo (Cfr. Giunta, 2014).

escenificamos la forma en que se perciben los artefactos. Cultivamos la naturaleza en paisajes. Entonces, para eludir la insistencia del museo en que existe una naturaleza (siempre y cuando la busques lo suficiente), es crucial no solo reconocer que la experiencia en sí misma es parte del proceso, sino, lo que es más importante, que la experiencia se presenta sin disfraz al espectador. De lo contrario, nuestra más generosa capacidad de vernos viendo, de evaluarnos y criticarnos a nosotros mismos y a nuestra relación con el espacio, ha fracasado y, por lo tanto, el potencial socializador del museo. (Eliasson, 2001)

¿Se puede afirmar que el arte que se presentaba como “exclusivo” y “excluyente”, tiene nuevos medios para una ampliación del público en los espacios de exhibición de las artes plásticas? ¿Podemos afirmar entonces que hay allí una “democratización del arte”?

El museo será uno de esos tópicos a ser cuestionados; también el de la tecnología. Con respecto al primero, por ser un espacio restringido para el acceso al público, ya sea por la ubicación territorial específica, ya sea por la accesibilidad para la comprensión de las obras que se exhiben. Uno de los puntos que el artista quiso explorar es la noción de “hospitalidad”. ¿Nos sentimos incluidos o excluidos cuando advertimos que estamos en un museo? Incluso, previamente, las personas pueden preguntarse si son lo suficientemente aptas para ir a un museo. ¿Hay que tener un *background* de nociones específicas y especializadas para circular con sus cuerpos en el ámbito de las exposiciones de arte? En términos de democracia, Eliasson se propuso y se propone explorar qué espacios pueden albergar con éxito la idea del "otro" o la idea de personas en desacuerdo.

En relación al segundo, el interrogante alrededor de si gracias a la tecnología permite que el arte llegue a un mayor y diverso espectador/a. Este concepto conlleva aparejado otros subconceptos tales como “digitalización” de la obra de arte, su “virtualidad”, el “archivo digital”, “sitios web”, “reproducción digital” lo que ponen en cuestión la clave de la percepción en el sentido de la experimentación física en torno a la obra de arte que se está observando.

Para el museo cunde la pregunta en torno a la inclusión – exclusión, pero la digitalización también ameritaría ese interrogante ya que en ambos casos se necesitan medios para acceder, finalmente, a la obra de arte.

Entra aquí otro concepto: el *arte participativo* que, según nuestro “objeto en estudio” -que en este caso es la producción de arte en manos de Olafur Eliasson- involucraría el tener en cuenta el impacto sociopolítico que su arte conlleve. Con una nueva distribución de la visibilidad del arte, ¿se está ante una vía democratizadora? ¿Cuánto se trastoca el régimen estético del arte? ¿Y qué sucede con la idea de la autenticidad y el original de la obra de arte?

En el capítulo 1 se propone un marco conceptual en torno al arte y la digitalización en relación con la participación del público o “arte participativo”. Se parte de la problemática alrededor de la democratización del arte y la consideración del papel de los/las espectadores/as (la audiencia) a la hora de referirse a la idea de participación y consecuentemente al arte participativo. Afirmamos que el “arte participativo” implica involucrar lo social y repensar el arte de forma colectiva (esto exige encontrar un reemplazo a la noción de arte en tanto objeto-mercancía consumido por un “observador pasivo” con el fin de generar una experiencia de primera mano), esto es, un arte de acción.

El marco teórico en el que se sustenta el presente capítulo tiene, entre otros, a Groys (2016) como referencia y a Laddaga (2006). El primero postula que si la época de la modernidad fue un periodo en el que el presente se experimentaba como un momento de transición desde el pasado familiar hacia el futuro desconocido (la reproducción mecánica); la época contemporánea conlleva la reproducción digital como el nuevo modo o, más bien, diferentes modos de experimentar la presencia. El segundo (Laddaga) hace referencia a las *nuevas ecologías culturales* en tanto experiencias colaborativas. Esto implicó el desplazamiento del/de la espectador/a de ser un observador/a en silencio y anónimo/a hacia la participación en comunidades experimentales. De allí que también la obra de Bourriaud se vuelve indispensable para pensar la “estética relacional” con el arte participativo, sin dejar de plantear las polémicas en torno a ello.

En el capítulo 2 nos dedicamos enteramente a la obra de Olafur Eliasson ofreciendo una propuesta propia de análisis a través de la construcción de etapas de su proceso de producción artística en torno a la conciencia perceptiva, las reflexiones sociopolíticas y la interacción y participación digital. Esta división en etapas nos permitió analizar en profundidad el recorrido del *corpus* de obras del artista.

Analizamos el arte participativo en el marco del arte contemporáneo bajo las perspectivas teóricas de Bishop (2012), Bourdieu (2003), Groy (2019), entre otras. Este capítulo no solamente comprende y analiza al arte participativo como una actividad social, sino también como una actividad simbólica. Desarrollamos el proceso de digitalización, las herramientas que utiliza, el problema de la autenticidad en el arte digital y sus transformaciones. Además, se problematiza el impacto de este nuevo escenario en la participación de públicos.

Pudimos corroborar, a través de los estudios de Ibacache (s/a) que las transformaciones en el ámbito cultural se debieron a la popularización de plataformas digitales y aumento de canales de exhibición y de producción artística. Asimismo, nos hemos apoyado en Lago Martínez (2012) para aceptar que la cultura digital no está circunscripta únicamente a dicho espacio, sino que también a diferentes medios de comunicación social o cultural permitiendo la interrelación social en un contexto más amplio.

En el capítulo 3, articulamos un análisis de las etapas del *corpus* del artista considerando el marco teórico presentado en el capítulo 2 con el fin de comprender en profundidad cómo Olafur Eliasson logra de manera exitosa (a nuestro entender) la incorporación de herramientas digitales en su producción de arte participativo.

Por último, en las conclusiones abordamos algunos resultados hallados en torno a la problemática de la digitalización, desmaterialización del arte contemporáneo en relación con la ampliación de la participación de los espectadores o del público que visita el arte contemporáneo.

CAPÍTULO 1

1.1. Marco teórico-conceptual: arte y digitalización

Partimos de la definición que ofrece Gombrich (2018) sobre arte a través de algunas pistas, a saber: “el arte es una actividad que *requiere un aprendizaje (...)*. El término arte, deriva del latín *ars*, que significa habilidad y hace referencia a la realización de acciones que requieren una *especialización*” (Gombrich, 2018: 69). Tanto en un contexto musical, literario, visual o de puesta en escena es necesario, escribió el autor, un talento creativo ya que el arte procura a la persona o personas que lo practican y a quienes lo observan *una experiencia* que puede ser de orden estético, emocional, intelectual o bien combinar todas esas cualidades.

Por su parte, Jiménez (2002) propone una teoría del arte sin pretensiones de universalidad conceptual, sino determinada a través de las referencias concretas a la práctica y recepción artística. Pero además se propone una teorización “abierta”, bajo un planteamiento genealógico para superar una idea del arte de corte historicista que convierte lo histórico en filtro distorsionador, en el marco de la legitimación de etiquetas genéricas que, para Jiménez, produce la pérdida de la vitalidad de lo artístico. Como herramienta metodológica, esta postura nos es útil para evitar una historia uniforme, pseudo evolucionista que elimina diferencias y particularidades.

...mi *Teoría del arte* propone una concepción del carácter humano del arte, que es por ello internamente cambiante, metamórfico, como las culturas humanas en su conjunto. (...) Por eso, desde un punto de vista teórico, es imprescindible el uso de la genealogía y del conocimiento histórico: para poder así desentrañar, en todo su alcance, el trasfondo de nuestras ideas y conceptos, cómo han llegado a adquirir los sentidos que vehiculan, y hasta qué punto siguen teniendo validez actualmente. (Jiménez, 2002: 12).

De esta manera, concibe a la teoría del arte como una prolongación de los usos informativos y críticos del lenguaje a una dimensión autónoma, independiente de las instituciones artísticas, con sus instancias económicas, de poder y retóricas. Se abre así a un contraste mediador entre la instancia expresiva del arte, el momento de la

producción artística, y la de su puesta en valor, de su valorización, en el momento de recepción. (Jiménez, 2002, p. 51).

Retomando la premisa inicial, si el arte no cuenta con una naturaleza democrática, sino más bien aristocrática, ¿no se estaría cerrando el campo de posibilidades y capacidades que el arte puede ofrecer a sectores amplios de la sociedad?

Una primera aseveración de Groys en torno a la igualdad entre las cosas y los tiempos, puede ser entendida siempre que se ejecute de dos maneras diferentes: “extendiendo los privilegios del museo a todas las cosas, incluso a las cosas del presente, o aboliendo por completo todo privilegio” (Groys, 2016: 10).

En la primera dirección, el autor menciona el *ready made* de Duchamp pero, sin embargo, este camino no produjo que el museo se democratice al punto de poder incluir todo. Por lo tanto, sólo el segundo camino prevaleció.

Groys se pregunta: ¿podemos seguir hablando de arte si el destino de la obra de arte no difiere del destino del resto de las cosas ordinarias? Sostiene que el museo prometía una eternidad materialista asegurada no de manera ontológica, sino política y económicamente.

Cuando refiere al flujo del tiempo por parte de las obras de arte, significa que éstas circulan constantemente de una exhibición a otra, de una colección a otra. Pero esto implica que en nuestra época los espectadores deben concientizarse de la dependencia de la obra hacia su contexto, por ende ha dejado de ser un lugar de contemplación y meditación.

La idea de participación refiere al involucramiento de varias personas sin necesariamente hacer referencia al compromiso social. En otras palabras, la gente constituye el medio y material artístico central cuando nos referimos a la idea de participación y consecuentemente al arte participativo. En palabras de Bishop,

...el artista es concebido menos como un productor individual de objetos discretos que como un colaborador y productor de *situaciones*; la obra de arte, como un producto finito, portátil, mercantilizable, es reconcebida como un proyecto continuo o de largo plazo con un inicio y fin inciertos, mientras que la audiencia, previamente concebida como el “observador” o “espectador”, es ahora posicionada como coproductora o *participante* (Bishop, 2012: 13).

En este sentido, Olafur Eliasson se inscribiría en esta tendencia cuando afirmó que:

Aplicar a la escuela de arte fue una forma encantadora de desconectarme. Sin embargo, una vez que llegué allí, me di cuenta de que *el arte se trata de conectar*. Esto fue una revelación para mí. Pensé que sólo se trataba de ser un buen artista (...) pero se trataba más de dar forma al mundo⁴.

Esta noción del arte como un medio crucial para convertir el pensamiento en acción dentro del mundo, sentaría las bases para la eventual incursión de Eliasson en la práctica social, un medio artístico centrado en el compromiso a través de la interacción humana y el discurso social.

El término «arte participativo», por lo tanto, involucra un retorno a lo social y a repensar el arte de forma colectiva, se busca eliminar el objeto-mercancía consumido por un observador pasivo con el fin de generar una experiencia de primera mano, a un arte de acción. Retomaremos este concepto en próximos apartados donde analizaremos en profundidad la relación participación-arte.

No obstante, vale aquí un acápite del “arte relacional”, como subgénero y a la vez la necesidad de la profundización de la instalación lo cual requiere que el espectador/el público traspase la distancia habitual que presupone como propia de lo visual y que ponga en juego lo corporal como “materia o medio” que constituye la obra.

Siguiendo a Costa (2009), el impacto, también entendido como intensidad, puede comprender, primero, la exigencia de “entrar” literalmente en la obra, toda obra de instalación tiene un componente relacional, aunque no en sentido estricto.

El segundo nivel implica que el público debe hacer uso del espacio y de los materiales que tenga a su disposición, quizás un primer nivel de “relación” o “interacción con la obra”. La obra, si bien irrepetible, puede de todos modos desmontarse y retomarse en diferentes espacios, trasladándose para que “vuelva a suceder”.

El tercer nivel se produce cuando, o bien mediante su acción el espectador altera la obra de manera perdurable, incluso irreversible; o bien la obra tiene lugar en una

⁴En: <https://www.theguardian.com/artanddesign/2015/jun/21/olafur-eliasson-i-am-not-special-interview-tree-of-codes-ballet-manchester>; cursivas nuestras. . Fecha de acceso noviembre 2023.

espacialidad – tiempo que hace del acontecimiento algo absolutamente irrepetible (por tanto la “obra relacional” entra en una zona de la “conmemoración”).

Por último, un cuarto nivel podría incluir que esa “transformación perdurable” no se refiera sólo a la obra, sino a un ámbito exterior a ella (la “estética relacional” se ocuparía sobre todo de las relaciones “externas al mundo del arte”).

Dicho esto, el arte moderno y contemporáneo practican justamente la prefiguración de imitación del futuro en el que las cosas que ahora son contemporáneas, desaparecerán. La imitación del futuro ya no puede producir obras, por el contrario produce eventos artísticos, performances, exhibiciones temporarias que demuestran el carácter transitorio del orden presente de las cosas y de las reglas que gobiernan la conducta social contemporánea, esto se observará muy claramente en las segunda y tercera etapas que hemos clasificado sobre la obra de Olafur.

“Participar de manera directa” es el eufemismo del proceso por el cual se crea una obra que implica al artista y al espectador. No obstante, se debe diferenciar dos maneras para que se de esa participación: veremos, por un lado, los postulados de Bourriaud (2006), “estética relacional” que incluye una serie de prácticas que parten de las relaciones humanas. El artista debe solicitarle al espectador la realización de alguna actividad o acción con el objeto de construir colectivamente el sentido de aquella obra.

La otra es la participación de orden colaborativa o comunitaria, estudiada por Laddaga (2006). Hay allí, diversos sujetos que se vinculan en todo el proceso de creación, con el fin de generar experiencias colaborativas y democráticas que reflexionen sobre lo social, la intersubjetividad y los contextos inmediatos. El medio: los artefactos, los procesos, intervenciones, acciones, etc., entre artistas y grupos específicos de personas. Ello para consolidar espacios comunitarios.

Vale la pena, antes de adentrarse en estos dos tipos de estéticas, delimitar al arte contemporáneo que, según Groys, además *produce información* sobre acontecimientos de arte (Groys, 2016: 12).

Gracias a esto es posible que el arte contemporáneo sea compatible con Internet. Más allá de que Walter Benjamin haya considerado los efectos de esta operación como una pérdida del aura, esto es, el objeto se vuelve una copia de sí - contemplando más allá de su original inscripción en el “aquí y ahora” del flujo material.

Pero, ¿qué sucede con el archivo digital? Este, al decir de Groys, por el contrario, ignora al objeto y preserva el aura. El objeto mismo está ausente; lo que se mantiene es su metadata, la información sobre el aquí y ahora de su inscripción original en el flujo material: fotos, vídeos testimonios textuales (Groys, 2016: 13).

Por lo tanto, nos damos cuenta de que el arte ya no compite con internet sino que por el contrario lo complementa. Desde luego que aún se produce arte de forma convencional o tradicional pero en la contemporaneidad se introdujo con asiduidad a través de las tecnologías digitales de diferentes tipos.

El museo no caducó, aún esas obras pueden exhibirse en muestras de arte o edificios específicos pero se agrega también los sitios web especializados donde uno puede ver copias digitales de obras analógicas o imágenes digitales creadas específicamente para ser exhibidas en esos sitios.

Aquí continúa un problema:

este sistema se torna cada vez más marginal. La obra que circula como una mercancía en nuestro mercado de arte contemporáneo se dirige fundamentalmente a posibles compradores, un estrato de la sociedad acaudalado o influyente pero relativamente pequeño. Estas obras funcionan como objetos de lujo (Groys, 2016: 14).

Podemos también mencionar a Jacques Rancière (2014) quien plantea que el arte puede intervenir y proponer nuevas distribuciones sobre las maneras de hacer, de ser, de decir y las formas de visibilidad. Esto es: tiene la capacidad para reconfigurar la repartición de lo sensible, entendida como una asignación de lugares que refiere a lo que se ve y a lo que se puede decir, a quién tiene competencia para ver y calidad para decir, a las propiedades de los espacios y los posibles del tiempo. Así, el régimen estético del arte no se distingue por las maneras de hacer, sino por generar un nuevo modo de ser sensible que nos permite sustraernos de las conexiones corrientes y crear una fuerza heterogénea: la potencia de un pensamiento que se ha convertido en algo extraño respecto de sí mismo.

Podemos afirmar que los sitios web especializados en arte también tienen una audiencia limitada. Es cierto que internet se ha vuelto un medio poderoso para difundir información y documentación. Antes, el arte moderno compuesto por eventos artísticos, las performances y los *happenings* se documentaban de un modo muy limitado y eran accesibles sólo para el entendido en el mundo del arte. ¿No es acaso la documentación de arte por vía digital un modo que puede alcanzar una

audiencia mucho mayor que la obra misma? A esta pregunta retórica podemos agregarle que la documentación se preserva y distribuye mejor que las obras de arte tradicionales:

Internet se funda, en cambio, justamente en la posibilidad de retorno. Cada operación en internet puede ser rastreada, y la información puede recuperarse y reproducirse. Por supuesto, internet es también por completo material. Su hardware y su software están sujetos a la obsolescencia y al poder de la entropía (Groys, 2016: 15).

A diferencia de lo que puede denominarse “arte moderno”, “arte tradicional”; el mundo contemporáneo está atravesado por el interés sobre nuestra época en sí misma. El proceso de globalización -y las consecuencias derivadas del aislamiento social durante la pandemia COVID-19- demostraron que el desarrollo de las redes de información alrededor de eventos que tienen lugar en cualquier parte del mundo en tiempo real conducen a la sincronización de diferentes historias locales. Ya no nos sorprende el futuro, sino la sensación pasa por asombrarse por nuestro tiempo.

Si la época de la modernidad, parafraseando a Groys (2016), fue un periodo en el que el presente se experimentaba como un momento de transición desde el pasado familiar hacia el futuro desconocido (la reproducción mecánica); la época contemporánea conlleva la reproducción digital como el nuevo modo o, más bien, diferentes modos de experimentar la presencia.

En otras palabras, dentro del paradigma de la modernidad la presencia del presente puede experimentarse sólo en un momento: el momento aurático de reducción que abre el camino para la reproducción post revolucionaria de las consecuencias de esta reducción. Siguiendo a Benjamin (1936), la modernidad es una época de deseo permanente por la revolución, por ese momento revolucionario de pura presencia entre el pasado histórico y el futuro que se repite.

Para Groys,

A primera vista, la digitalización parece garantizar la reproducción precisa y literal de un texto o una imagen y de su circulación en las redes de información de manera más efectiva que cualquier otra técnica conocida. Aparece así solo como una versión mejorada tecnológicamente de la reproducción mecánica. (...) De información digital [*digital data*] lo que se mantiene idéntico durante el proceso de reproducción y distribución. Pero el archivo no es una imagen, el archivo de una imagen no se ve. La imagen

digital es un efecto de la visualización del archivo de imagen, que es invisible, o de la información digital, invisible también. Por lo tanto, una imagen digital no puede ser meramente exhibida o copiada (...) sino que requiere siempre una puesta en escena o una performance. (Groys, 2016: 161 – 162).

Aceptamos la afirmación que la digitalización ha convertido a las artes visuales en artes performáticas. No obstante, somos conscientes que Groys ha escrito antes de la explosión de los NFT que analizaremos luego.

Según Groys, el público se convierte en usuario/a o sea que una imagen o un texto digitalizado aparecen siempre bajo una forma nueva, que depende de los formatos y el *software* que esta persona particular utilice cuando provoca que la información digital aparezca en su pantalla. Pero el acto de interpretación no se pierde por la visualización de la información digital. Aquí, decae la relevancia del original que ya es invisible y que, por lo tanto, el espectador no lo puede problematizar. Al contrario, cada visualización se convierte en un original.

Si bien se mencionaron las derivas del arte basado en una serie de ejercicios solidarios (desplegados fundamentalmente en las últimas décadas), hay un anclaje propio de las *estéticas participativas*: la posibilidad de una “Estética de la Emergencia”. Siguiendo a Laddaga (2006), en el ámbito del arte, se hacen presentes prácticas que vinculan a una cantidad de cientos o miles de sujetos en un proceso de largo alcance, tanto en el tiempo como en el espacio, para modificar situaciones locales y producir ficciones, fabulaciones e imágenes. Laddaga lo llama *nuevas ecologías culturales* (2006: 8 – 9), en tanto experiencias colaborativas; en contraposición a las ecologías de la modernidad.

La principal ruptura de esta transformación es cómo el espectador se desplazó de ser un observador en silencio y anónimo hacia la participación en comunidades experimentales que parten de acciones voluntarias para reorganizar una situación concreta e indagar por las condiciones de vida social en el presente. Son modos experienciales que desbordan y rompen los límites entre las disciplinas tradicionales del arte (como las plásticas, la música, el teatro, y la literatura), para ampliarse e integrarse a otras como la arquitectura, el diseño, las ciencias sociales y humanas, la agronomía, etc. (Laddaga, 2006: 22 – 23).

En síntesis, bajo las condiciones de la “Era digital”, los y las usuarios/as de internet son responsables por la aparición o desaparición de imágenes y textos digitalizados en las pantallas de sus computadoras. Esta digitalización rompe el vínculo entre el original y la copia y es aquí donde encontramos el quiebre entre la modernidad y la contemporaneidad.

No obstante, no se debe perder de vista que para hacer presente a la información digital es necesario una acción manual lo cual involucra a la naturaleza en tanto involucra a nuestro cuerpo natural. A diferencia de la copia mecánica que no se produce manualmente.

Al clicar sobre los nombres de diferentes archivos y links estamos convocando información que es invisible *per se*, pero toma cuerpo en nuestras pantallas.

¿Hay un regreso “a la naturaleza” a través de la digitalización porque precisamente la operación de reproducción se efectúa manualmente? ¿Es esto un tipo de arte contemporáneo con potencia e impacto en la participación del público o simplemente una interacción?



Del antecedente de las décadas neo-revolucionarias a la “percepción distraída” del ocaso del arte

Desde los años '60 del siglo XX, en occidente comenzó a gestarse un movimiento artístico contestatario al modernismo museográfico que había imperado desde los años '40 en las instituciones de la órbita occidental al amparo del MoMA de Alfred Barr (Tejeda Martín, 2012: 212). Este último priorizó la presencia física del objeto como único medio posible para que el arte fuera considerado “arte”. Las tendencias de ciertas vanguardias artísticas se veían opacadas por este dogma museístico por su carácter más procesual, ambiental o performativo. Las exposiciones mismas de las vanguardias se contaban entre estas obras temporales y efímeras.

Según Foster (2001), es a partir de los años '60 que se da un contexto general en que se situaban los artistas contemporáneos -de las llamadas neo-vanguardias- enfatizando el concepto y la experiencia por encima del objeto, las obras huían del peso y de la presencia rotunda, y se reivindicaba la inmaterialidad como estrategia para evitar que la radicalidad de sus discursos se convirtiera en un valor de cambio. Comenzaba entonces nuevos dispositivos de visibilidad y producción y nuevos lenguajes de expresión. La idea de la obra de arte que se quería exponer se sobrepuso al objeto material, a la cosa en sí.

Al desarrollar historiográficamente sobre las prácticas artísticas que se fundamentan en la desmaterialización, la década de 1960, como se indicó, dio paso al arte ultra conceptual principalmente enfocado en el proceso mental. En otras palabras, se dio un incremento sustancial en el diseño de obras dentro del estudio del artista que luego se ejecutarían de forma tercerizada por artesanos profesionales situando así al objeto como un mero producto final (Lippard y Chandler, 1967: 106).

Más adelante se analizará cómo Olafur Eliasson aplica esta metodología a la hora de crear obra. En palabras de Lippard y Chandler se observa “una profunda desmaterialización del arte, en especial del arte como objeto, y si prevalece, el objeto de arte puede resultar del todo obsoleto” (Ibid). Frente a esta afirmación, ambos autores diferencian entre “arte como idea y arte como acción”: en la primera, la materia es negada para ser convertida en concepto; en cambio, en la segunda, la materia se transforma en energía y movimiento.

Una obra de arte altamente conceptual en muchos casos irrita al espectador debido a que hay poco para observar o no es lo que esperan. Estas obras demandan una

mayor participación del público dado que para experimentarlas verdaderamente hay que dedicarles más tiempo. Además, el tiempo que se pasa mirando una obra de este estilo parece infinitamente más largo. En otras palabras,

El arte desmaterializado es posestético solo por su creciente énfasis en lo no visual (...) Cuando las obras de arte, como las palabras, son signos para transmitir ideas, no son cosas en sí mismas, sino símbolos o representaciones de cosas. Más que un fin o un "arte-como-arte" en sí mismo, esas obras son más un medio para: otra cosa. El medio no tiene por qué ser el mensaje, y cierto arte ultra conceptual parece manifestar que los medios artísticos convencionales han dejado de ser medios para convertirse en mensajes en sí mismos. (Lippard y Chandler, 1967: 108-109).

Es importante destacar que el peligro del arte ultra conceptual es convertirse en objeto estético en vez de ser un vehículo metafísico para transmitir una idea. En este caso, "el artista como pensador, sujeto a ninguna de las limitaciones a las que está sujeto el artista como hacedor, puede proyectar un arte utópico y visionario que no sea menos arte que las obras concretas" (Lippard y Chandler, 1967: 113). El principal desafío del arte conceptual radica en encontrar los medios para expresar una idea en específico de modo que sea evidente para el espectador.

Lippard (2004) se refiere a la desmaterialización del objeto artístico -aunque centrada entre la década del '60 e inicios del '70 del siglo XX- pero lo entiende como un proceso que los artistas inician a partir del arte conceptual.

El arte conceptual (o "arte ultraconceptual, como lo denominé al principio para distinguirlo de la pintura y la escultura minimalista [...]) era muy abierto en cuanto a estilo y contenido, pero muy específico desde el punto de vista material.

(...)

Para mí, el arte conceptual significa una obra en la que la idea tiene suma importancia y la forma material es secundaria, de poca entidad, efímera, barata, sin pretensiones y/o «desmaterializada». (Lippard, 2004: 8).

La desmaterialización, para la autora, está ligada a la necesidad de un arte independiente que no pudiera comprarse y venderse por el ávido sector que poseía todo lo que se explotaba al mundo y promovía la guerra de Vietnam. También se refiere a los artistas que tratan de hacer arte no objetual con lo cual las personas que

compran una obra de arte que no pueden colgar o tener en su jardín deben comprender y aceptar el desinterés por la posesión.

Huebler «desmaterializó» el lugar (o el espacio) en sus numerosas obras de mapas, las cuales, en la quintaesencia del conceptualismo, hacían caso omiso de las limitaciones de tiempo y espacio, y también en otras obras, como una de 1970 que consistía en una línea vertical dibujada en una hoja de papel con la siguiente frase debajo: «la línea de arriba está rotando sobre su eje a la velocidad de una revolución al día» (Lippard, 2004: 26).

En términos similares a Eliasson, Lippard compartiría la idea de que lo más importante es que los artistas conceptuales indicaran que el “arte más emocionante” podría estar aún dentro de las energías sociales sin que se haya reconocido como arte. “El proceso de ampliar los límites no acabó con el arte conceptual: esas energías están todavía ahí fuera, esperando que los artistas se conecten a ellas, con un combustible en potencia para la ampliación del sentido del «arte»”. (Lippard, 2004: 28).

Por último, la autora encuentra un término mejor a todo lo que se ha referido en este libro que es al proceso de desmaterialización, o a una retirada del énfasis sobre los aspectos materiales (singularidad, permanencia, atractivo decorativo). (Cfr. Lippard, 2004: 33).

Paolo Virno señaló en una entrevista para *Manifesta Journal*⁵ el paralelismo entre la vanguardia histórica inspirada en los partidos políticos centralizados y las prácticas colectivas de la actualidad caracterizadas por sus redes descentralizadas y heterogéneas resultantes en la cooperación social *postfordista*. Podemos pensar entonces a los proyectos participativos en el campo social operando con un doble gesto de oposición y mejora. Trabajando en contra de las lógicas de mercado que promueven la autoría individual y proveen bienes de mercado, el arte participativo “canaliza el capital simbólico del arte hacia el cambio social constructivo” (Bishop, 2012: 28). Entonces se podría decir que el compromiso que moviliza estos trabajos intentó formular las vanguardias existentes hoy en día donde los artistas establecieron situaciones sociales como proyectos desmaterializados antimercados y comprometidos políticamente para prolongar el llamado de las vanguardias de

⁵Paolo Virno, entrevistado en Alexei Penzin, “The Soviets of the Multitude: On Collectivity and Collective Work”, *Manifesta Journal*, 8, 2009-10, p.56.

hacer el arte una parte crucial de la vida. No obstante, puede afirmarse que hubo una brecha entre lo que pretendieron hacer y lo que efectivamente se plasmó en el campo.

La práctica de las artes, comenzando desde las vanguardias históricas de principios del siglo XX, muestra un fenómeno general de ‘explosión’ de la estética fuera de los límites institucionales que le había fijado la tradición. Las poéticas de vanguardia (...) no se dejan considerar exclusivamente como lugar de experiencia atórica y apráctica, sino que se proponen como modelos de conocimiento privilegiado de lo real y como momentos de destrucción de la estructura jerarquizada de las sociedades y del individuo, como instrumentos de verdadera agitación social y política. (Vattimo, 2000: 50 – 51).

En el capítulo “III. Muerte o crepúsculo del arte”, Vattimo ofrece herramientas filosóficas que servirán luego para entender, atender y analizar la obra de arte de Olafur Eliasson. Por ejemplo, si bien la herencia de las vanguardias históricas se mantiene en la neovanguardia, esto sucede en un nivel menos totalizante y menos metafísico aunque se da fuera de sus confines tradicionales. Es una explosión estética que se convierte en negación de los lugares tradicionalmente asignados a la experiencia estética: la sala de conciertos, el teatro, la galería de pintura, el museo, el libro. Se reconocen una serie de operaciones -como el *land art*, el *body art*, el teatro de calle, la acción teatral como “trabajo de barrio”- que se rebelan más limitadas que las ambiciones de las vanguardias históricas, pero también más cercanas de la experiencia concreta actual.

Se podrá ver en capítulos posteriores que la obra de Eliasson tiene más que ver con la experiencia inmediata de un arte como hecho estético integral. Es cierto que como consecuencia, la condición de la obra se hace naturalmente ambigua: la obra no apunta a alcanzar un éxito que le dé el derecho de colocarse dentro de un determinado ámbito de valores (el museo imaginario de los objetos provistos de cualidades estéticas). Según esta perspectiva, Vattimo (2000: 51) advierte que uno de los criterios de valoración de la obra de arte parece ser, en primer lugar, la capacidad que tenga la obra de poner en discusión su propia condición: “En todos estos fenómenos que se hayan presentes de varias maneras en la experiencia artística contemporánea, no se trata solo de la auto referencia que, en muchas estéticas, parece constitutiva del arte”. Para el autor italiano se trata de hechos

específicamente vinculados con la muerte del arte en el sentido de una explosión de lo estético que se realiza también en esas formas de autoironización de la propia operación artística.

En las vanguardias históricas concibieron la muerte del arte como supresión de los límites de lo estético en la dirección de una dimensión metafísica o histórico política de la obra. En las neovanguardias, el hecho de que el arte se salga de sus confines institucionales, hace que el impacto de la técnica ya no se vincula con la utopía revolucionaria. Sin embargo, el advenimiento de nuevas técnicas, de hecho permiten y hasta determinan una forma de generalización de lo estético. Esto, no obstante ya lo había advertido Benjamin en el decisivo ensayo de 1936, *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*.

Por lo tanto, el advenimiento de la posibilidad de reproducir hace posible el nacimiento de formas de arte en las que la reproductibilidad es constitutiva: las obras no solo no tienen un origen, sino que aquí tiende sobre todo a borrarse la diferencia entre los productores y quienes disfrutan la obra, porque estas artes se resuelven en el uso técnico de máquinas y, por lo tanto, eliminan todo discurso sobre el genio (que en el fondo es la aura que presenta el artista).

La muerte del arte no es solo la muerte que podemos esperar de la reintegración revolucionaria de la existencia, sino que es la que de hecho ya vivimos en la sociedad de la cultura de masas, en la que se puede hablar de estetización general de la vida en la medida en que los medios de difusión que distribuyen información, cultura, entretenimiento, aunque siempre con los criterios generales de 'belleza' (atractivo formal de los productos), han adquirido en la vida de cada cual un peso infinitamente mayor que en cualquier otra época del pasado. (Vattimo, 2000: 52)

Es así como se entiende que la muerte del arte significa dos cosas: en un sentido fuerte y utópico, el fin del arte como hecho específico y separado del resto de la experiencia en una existencia rescatada y reintegrada; en un sentido débil o real, la estetización como extensión del dominio en los medios de comunicación de masas. Es dentro de estos marcos que, no obstante, todavía existen teatros, salas de concierto, galerías de arte y artistas que producen obras, y éstas pueden situarse sin ningún conflicto frente a los fenómenos de muerte del arte porque en verdad se ha invertido el fenómeno alternativo que en el presente es el hecho de que todavía se produzcan "obras de arte" en el sentido institucional, esto es: obras que se

presentan como un conjunto de *objetos diferenciados entre sí* no solo sobre la base de su mayor o menor capacidad de negar la condición de arte.

Lo que podría estar ocurriendo en esta época, y que en la obra de Eliasson se patentiza, es lo que Benjamin advirtió como “la percepción distraída”: esta percepción ya no encuentra en la obra de arte el aura, sino que la experiencia del deleite distraído se mueve a una luz de ocaso y de declinación y también de significaciones diseminadas de la misma manera en que por ejemplo la experiencia moral ya no encuentra grandes decisiones entre valores totales, el bien y el mal, sino que en hechos microbiológicos respecto de los cuales, como en el caso del arte, los conceptos de la tradición resultan insuficientes.

En el caso que vamos a analizar, algunas obras de Eliasson, ya no es un elemento esencial la “verdad” o la búsqueda del consenso, es decir, la distinción entre un presunto valor intrínseco de la obra y su valor de cambio (intentando cumplir con uno de los objetivos específicos de esta tesis), su manifestación solo como signo distintivo de reconocimiento de grupos y sociedades. Se descarta la obra entendida como puesta por obra de la verdad con un lugar de exhibición e intensificación del hecho de pertenecer al grupo aunque es una función que se mantiene y se cumple aún más plenamente en la situación en que desaparecen las obras individuales en favor de un ámbito de productos relativamente sustituibles.

El ocaso del arte puede estar relacionado con el aspecto de un tipo de “producción de la tierra”: en la obra de arte, la tierra no es la materia en el sentido estricto de la palabra, sino que es su presencia como tal, su manifestación como algo que reclama siempre de nuevo la atención. La tierra es más bien el aquí y el ahora de la obra a la cual se refieren siempre nuevas interpretaciones y que suscita siempre nuevas lecturas, es decir, “nuevos mundos posibles”.

En Eliasson, la presencia de los diferentes aspectos de la tierra es la dimensión que en la obra vincula “el mundo” como sistema de significados desplegados y articulados, con su “otro” que es lo físico. Esto “otro” del mundo, la tierra, no es aquello que dura sino lo opuesto, lo que se manifiesta como aquello que se retrae siempre a una condición natural, el nacer y el madurar que lleva las señales del tiempo. Lo que se debería registrar en esta obra de arte es el envejecimiento como un hecho positivo que se inserta activamente en la determinación de nuevas posibilidades de sentido.

Así, el carácter temporal y perecedero de la obra de arte aparece ajeno a la estética tradicional. Allí se encontraba la continuidad de la obra como forma presuntamente eterna y con una grandiosidad que se imponía.

Las instalaciones, según Bishop (2005), tienen como objetivo despertar conciencia en el espectador sobre cómo los objetos están posicionados en el espacio y cómo este mismo reacciona frente a dicha instalación. Las instalaciones, el espacio y los elementos que las componen, son asimilados en su totalidad. Las mismas plantean un énfasis sobre los elementos sensoriales, la participación física y el individuo como parte de la obra (la “tierra”, mencionada anteriormente). El espectador se considera emancipado al conectar con la instalación en un rol activo. En futuros apartados, se pretende por ello, un despliegue de lo que significaría la participación en el arte contemporáneo.



1.2. Olafur Eliasson: de la digitalización, interacción, al ensayo participativo virtual

Una biografía no es un mero dato informativo. En relación con la obra artística, podría ser parte de un “método” si se articulan las consideraciones sobre las cuestiones biográficas con debates ligados a las posibilidades del conocimiento -cuestiones epistemológicas-. ¿En qué medida se puede conocer por medio del abordaje de una vida? En esta tesis se piensa en la biografía como herramienta de conocimiento de la obra de un artista tanto en sus alcances como en sus límites. Aquí se abre otra línea de exploración que centra la atención en las operaciones metodológicas de la biografía y se pregunta si estas son singulares o particulares en relación con las de otras formas de conocimiento.

Olafur Eliasson nació en Copenhague, Dinamarca en 1967, un año después de que sus padres, Elías Hjörleifsson e Ingibjörg Olafsdottir, emigraran a la ciudad desde Islandia.

A los 15 años tuvo su primera exposición de arte donde exhibió varias pinturas de paisajes en un espacio de “arte alternativo” en Dinamarca. Cuando era adolescente, Eliasson mostró una aptitud natural para el arte, pero no tenía aspiraciones reales de convertirse en artista.

Eliasson decidió postularse a la escuela de arte y fue debidamente aceptado en la prestigiosa Real Academia Danesa de Arte en 1987.

En 1995 se trasladó a Berlín y fundó “Studio Olafur Eliasson”, un laboratorio para la investigación espacial, un espacio para interactuar con arquitectos, ingenieros, artesanos y asistentes, para concebir y construir proyectos, instalaciones y esculturas a gran escala que encarnaran los intereses de Eliasson en la percepción, el movimiento, la experiencia y los sentimientos de sí mismo dentro de los mundos artificiales y naturales.

En el siguiente capítulo planteamos una propuesta teórica para el análisis de la producción de Olafur Eliasson. Al investigar en profundidad su obra logramos diferenciar tres etapas que muestran el recorrido del artista por diferentes tópicos relevantes en sus producciones.

CAPITULO 2

2.1. Primera etapa: conciencia perceptiva

En los inicios, Olafur Eliasson visualiza a la interacción, en este caso, en un espacio físico concreto pero que ya evidencia cómo el arte precisa de complementos que escapan al arte “tradicional”, tal como lo ha definido Groys (2016: 15).

Desde 1997 sus amplias exposiciones individuales, con instalaciones, pinturas, esculturas, fotografía y películas, han aparecido en los principales museos de todo el mundo.

Una de las primeras obras que lo catapultó ha sido “Beauty”⁶, creada en 1993 cuando aún Olafur Eliasson era estudiante en la Real Academia Danesa de Arte. Esta obra consiste en un solo foco de luz que ilumina un tubo perforado, cuando el agua se bombea a través del tubo, miles de pequeñas gotas de agua salen en cascada y producen una cortina de niebla, que luego refleja la luz produciendo un arco iris. Esta obra glorifica y disecciona una maravilla ambiental, revelando la capacidad única de Eliasson para interpretar poéticamente un proceso científico. El artista en “Beauty” invita al público a moverse e interactuar con la pieza y así el público controla su perspectiva y manipula un fenómeno etéreo hecho por el hombre consecuentemente haciéndose responsable de su propio diálogo con la obra. El objetivo del artista fue el de aumentar la conciencia perceptiva, obligando a las personas a conectarse con el espacio que las rodea y trabajando con materiales naturales -la luz, el agua y el aire- para crear experiencias sensoriales complejas.

Otra obra importante en la década de los ‘90 fue “Room for One Colour”⁷, creada en 1997, una instalación que utiliza una sola fuente de luz de color amarillo para transformar la percepción del espacio. Al respecto, Marcella Beccaria comenta “la instalación pone al público en una posición donde se pueden ‘ver a sí mismos viendo’ una inquietud central en la obra de Olafur Eliasson” (Beccaria, 2013: 34). Ambas obras son una reflexión sobre la relación entre la luz y el espacio y se utilizan estos elementos para crear una experiencia inmersiva para el público.

⁶ En <https://olafureliasson.net/artwork/beauty-1993/>. Fecha de acceso noviembre 2023.

⁷ En <https://olafureliasson.net/artwork/room-for-one-colour-1997/>. Fecha de acceso noviembre 2023.

Eliasson ha trabajado en obras que buscan transformar la experiencia de un lugar a través del arte. Uno de estos proyectos es "Green River"⁸, una instalación en donde un tinte verde soluble en agua es utilizado para probar las corrientes oceánicas. Arrastrado por las corrientes, el tinte cambió radicalmente la apariencia de los ríos y sus alrededores. Esta instalación se realizó en Bremen, Alemania, 1998; Moss, Noruega, 1998; La ruta del norte de Fjallabak, Islandia, 1998; Los Ángeles, 1999; Estocolmo, 2000 y Tokio en 2001. Olafur Eliasson sostiene que el arte puede hacernos conscientes de la responsabilidad que tenemos como individuos en la sociedad y esto se ve reflejado en esta obra.

En sus palabras, "Mi interés por develar las llamadas 'construcciones culturales', está motivado fundamentalmente por el valor que para mí tiene la transparencia en nuestro entorno como fuente de libertad. Libertad en cómo nos orientamos y nos relacionamos con nosotros mismos" (Eliasson, 2002:134). Además, el artista también ha trabajado en otros proyectos que involucran el uso de materiales naturales, como "Moss Wall", una pared hecha de musgo vivo que cambia de color y textura con el tiempo y las condiciones climáticas.



⁸ En <https://olafureliasson.net/artwork/green-river-1998/>. Fecha de acceso noviembre 2023.

El arte participativo

Para comprender cómo se relaciona «arte» y «participación» (entendiendo este nexo como un modo de democratización del hacer artístico), partiremos de la investigación realizada por Ciria (2003) según la cual se debe retomar el indicio inicial de arte ligado al elitismo, analizando conceptos clave como el 'público' y la 'participación'.

El término «aristocracia» viene de *aristós*, «el mejor», que deriva de *areté*, «virtud». En otras palabras, el aristócrata es el mejor y es el más virtuoso. *Areté* significa inteligencia y habilidad en conducirse, una persona educada y correcta. Ciria afirma que la obra de arte es aristocrática dado que para que la obra cumpla con su propia esencia no depende de una ratificación externa. Según esta línea de pensamiento, el arte no requiere de ninguna contemplación: “se atiene a su propia condición de presencia despreocupada del concurso y la aceptación de los mundanos” (Ciria, 2003: 142). De hecho, el caso de Beethoven se plantea como claro ejemplo de arte ciego o, mejor dicho, música sorda: arte que se consume sin aguardar una respuesta (Ciria, 2003: 149). El objeto estético no necesita el agrado del espectador ni está en búsqueda de la combinación armónica con los objetos que lo rodean o el espacio en el que está instalado. Ciria define la obra de arte, por su carácter aristocrático, como un objeto armonizado y templado únicamente por sus propias reglas que ignora cualquier adaptación o reconocimiento según criterios extrínsecos, y más concretamente mundanos.

En contraposición a esta postura, se encuentra la perspectiva de Bourriaud (2006) según la cual la «estética relacional», concepto que él mismo acuñó, permite referirse a la creación de comunidades temporales y espontáneas donde aquellos participantes involucrados accionan como sujetos igualitarios y son el medio esencial por el cual se llevan a cabo procesos políticos que buscan redefinir los espacios democráticos.

La *estética relacional* describe la red de relaciones humanas y el contexto social en el que surgen. La posibilidad de un arte relacional, que tomaría como horizonte la esfera de las interacciones humanas y su contexto social, más que la afirmación de un espacio simbólico autónomo y privado, destaca un cambio radical de los objetivos estéticos, culturales y políticos puestos en juego por el arte moderno.

Bourriaud remarca en su texto que el arte relacional es posible gracias al nacimiento de una cultura urbana mundial que incrementó los intercambios sociales y aumentó

la movilidad de los individuos a través del desarrollo de redes, rutas, telecomunicaciones y conexión. Si la obra de arte durante mucho tiempo fue considerada un lujo; en el contexto urbano, la función y las formas de presentación de las obras evolucionaron indicando una urbanización creciente de la experiencia artística. En palabras de Bourriaud, “lo que se derrumba delante de nosotros es sólo esa concepción falsamente aristocrática de la disposición de las obras de arte, ligada al sentimiento de querer conquistar un territorio” (Bourriaud, 2009:14).

De esta manera, no se puede considerar a la obra contemporánea como un espacio por recorrer, sino que ahora la obra se debe presentar como una duración por experimentar.

Esto implica entonces que la ciudad permitió el encuentro y produjo sus correspondientes prácticas artísticas en tanto arte que parte de la intersubjetividad, y tiene por tema central el "estar-junto", el encuentro entre observador y cuadro, la elaboración colectiva del sentido. En una exposición, la posibilidad de una discusión inmediata surge en los dos sentidos: observo, comento y me muevo en un único espacio. Así, “el arte es el lugar de producción de una sociabilidad específica: queda por ver cuál es el estatuto de este espacio en el conjunto de los ‘estados de encuentro’ propuestos” (Bourriaud, 2009: 15). Ese estatuto, ¿no podrá sostenerse sobre la base de la participación de públicos?

Más allá del carácter comercial o del valor semántico, la obra de arte representa un intersticio social y, en línea con esto, el arte contemporáneo desarrolla efectivamente un proyecto político cuando se esfuerza en problematizar la esfera relacional.

La forma artística toma consistencia, y adquiere una existencia real, solo cuando pone en juego las interacciones humanas; la forma de una obra de arte nace de una negociación con lo inteligible. A través de ella, el artista entabla un diálogo. La esencia de la práctica artística residiría así en la invención de relaciones entre sujetos; cada obra de arte en particular sería la propuesta para habitar un mundo en común y el trabajo de cada artista, un haz de relaciones con el mundo, que generaría a su vez otras relaciones, y así sucesivamente hasta el infinito (Bourriaud, 2006: 23 – 24).

Por su parte, Bishop (2012) cuestiona la estética relacional de Bourriaud argumentando que el objetivo del arte no tiene por qué ser el de generar encuentros y vínculos sociales, sino cuestionar, criticar y polemizar. Bishop no necesariamente se opone al arte participativo, sino que sostiene que el arte participativo en la

actualidad a menudo tiene problemas para remarcar el proceso sobre una imagen, concepto u objeto. Además, tiende a valorar lo que es invisible, las prácticas en grupo, una situación social, una conciencia elevada. En sus palabras, el arte participativo es un arte “dependiente de la experiencia de primera mano y preferiblemente de larga duración (días, meses o incluso años)” (Bishop, 2012: 19). Sostiene que las prácticas artísticas deberían fomentar antagonismos y producir “infiernos artificiales”.

Además, no solamente debemos comprender al arte participativo como una actividad social, sino también como una actividad simbólica. En otras palabras, si bien la forma visual sigue siendo el vehículo principal que utiliza el arte participativo para comunicar significado, según Bishop debemos encontrar nuevas maneras de analizar el arte sin ligarlo directamente a la visualidad.

Podríamos pensar que muchos de los artistas que exhiben sus obras en galerías y/o museos, consecuentemente, constriñen las aspiraciones sociales y políticas de sus proyectos. Esta lógica podría fundamentarse en que la posición más pura del arte/artista sería no involucrarse en absoluto en el campo comercial, incluso si esto significa perder público. Esto se debe a que la galería se asocia con un modo pasivo de recepción del arte (en comparación con la coproducción activa de arte colaborativo o participativo), sino que también refuerza las jerarquías de la cultura de élite. Incluso, si el arte se relaciona con personas de carne y hueso este arte es producido y consumido por una audiencia de galería de medio/alto poder adquisitivo (Bishop, 2012: 65).

Sin embargo, el autor recién citado desafía el argumento resaltando la idea de la documentación de performance (en tanto archivo, video o fotografía) dado que esta práctica refuta la lógica del evento auténtico y sin medición. Además, la relación binaria entre activo versus pasivo se cierne hasta el punto en que la participación se convierte en un fin en sí mismo (Bishop, 2012: 65): “la construcción binaria activo/pasivo es reductiva e improductiva porque solo sirve como una alegoría de la inequidad” (Bishop, 2012: 66).

La misma crítica se puede extender al argumento de la vida de alta cultura como se puede observar en las galerías de arte donde se produce para y por las clases aristocráticas. El “pueblo” marginado y excluido -como remarca Bishop-, solo puede emanciparse mediante la inclusión directa en la producción de obra. En otras palabras, el “pueblo” solo puede participar físicamente, mientras que las clases

medias tienen el tiempo libre para pensar, reflexionar críticamente e involucrarse mediante un trabajo no manual (Bishop, 2012: 66).

Las formas más llamativas y memorables de participación según Bishop se producen cuando los artistas actúan en respuesta a una curiosidad social instintiva e insaciable, sin restricciones. En estos proyectos las relaciones no son un fin en sí mismas, sino que sirven para desentrañar preocupaciones o problemáticas sociales más complejas sobre el compromiso político, las injusticias, la desigualdad y demás. De todas maneras, se podría decir que el tipo de trabajo artístico que discuten tanto Bourriaud como Bishop, sea “relacional” o “antagonista”, no es tan diferente. En palabras de Sansi, “a fin de cuentas, los dos son críticos de arte que escogen a artistas que trabajan dentro de la institución, y que producen para ella” (Sansi, 2014: 17).

Diversos análisis sobre públicos dan cuenta de la importancia de las barreras simbólicas en el acceso a determinadas expresiones culturales. Un clásico sobre el tema es *El amor al arte. Los museos europeos y su público* donde Bourdieu y Darbel (2012) dan cuenta de la necesidad de un capital simbólico específico para poder comprender los códigos y expresiones que se encuentran en un museo. Y más allá de la nueva tendencia democratizadora de los museos, que buscan diversificar y amplificar sus públicos, es difícil negar que estas barreras siguen existiendo. Asimismo, el arte contemporáneo, cuyas expresiones, formatos y técnicas se diferencian de la idea socialmente establecida acerca del arte, genera una sensación de exclusión que no abarca sólo a los públicos no especializados o no públicos, sino a personas que, siendo público habitual de museos de arte, sienten muchas veces que “se quedan afuera” de estas nuevas manifestaciones. Así, esta barrera simbólica que implica una distancia con el código de los museos en general y del arte en particular -en especial del contemporáneo- puede pensarse como uno de los factores que afecta de forma directa el vínculo con los vecinos y habitantes del entorno cercano.

Gurian (1991) plantea que si el público o alguno de los segmentos que lo componen se siente alienado, indigno o fuera de lugar es porque la institución quiere que se sienta de esa manera y destaca que el reconocimiento de la heterogeneidad de comunidades de interpretación es esencial para la investigación sobre inclusión de

públicos en los programas del museo. Veremos en Eliasson cómo ha saldado esta disyuntiva.

Por su parte, García Canclini (1993) notó que en la ciudad de México existía una relación significativa entre el tipo de propuesta cultural y su ubicación geográfica: las instituciones que se vinculan con la “alta cultura”, las más grandes y costosas que sostenía el Estado, se encontraban en corredores específicos, pertenecientes a las zonas de mayor poder adquisitivo.

Así, a la hora de analizar el público y su acceso al arte se pone en juego el elemento territorial y geográfico, el poder adquisitivo, el nivel educativo, la formación del gusto (cfr. Bourdieu, 2010) y la adquisición de códigos se reproducen a través de los sistemas educativos, los consumos culturales establecidos en la familia y su clase de pertenencia, dado que estas variables delimitan la posibilidad de acceso que a ello se tenga.

Sin embargo, como el Estado y las instituciones resultan significativas en la mantención de este sistema, podrían también serlo para generar un cambio que permita un mayor acceso, participación y democratización.

En línea con este enfoque, el texto de Bourdieu (2003) *Una invitación a una sociología reflexiva* define «campo» como red o “una configuración de relaciones objetivas entre posiciones (...) objetivamente definidas, en su existencia y en las determinaciones que imponen sobre sus ocupantes, agentes o instituciones por su situación presente y potencial” (Bourdieu, 2003: 150) e impactan en la distribución de poder que directamente ordena el acceso a beneficios específicos que están en juego en el campo y también determina el tipo de relación con otras posiciones (dominación, subordinación, homología, etcétera). Entonces, cada campo sigue sus lógicas, particulares e irreductibles a aquellas que son reguladas en otros. Dentro del campo del arte: ¿qué rol cumple las instituciones, los artistas y el público como agentes en la práctica de participación o democratización?

Considerando la lógica alrededor del concepto de “campo” presentada por Bourdieu, analizaremos específicamente el “campo del arte” –compuesto por los artistas, los marchantes, el público, los coleccionistas, las galerías, las casas de subastas, los museos, las bienales, entre otros– principalmente, y a modo de ejemplificación, nos enfocaremos en mostrar cómo las lógicas específicas del campo del arte afectan el mercado del arte.

Velthuis distingue un circuito vanguardista y un circuito tradicional dentro del mercado del arte: los marchantes en el circuito tradicional se presentan como misioneros que tienen como objetivo hacer que el arte sea accesible a un público grande y no de élite; derivan un sentido de identidad al distinguirse del "esnobismo" del circuito de vanguardia (cfr. Lamont y Molar, 2002), y encuentran una dignidad en la venta de obras de arte que los miembros del circuito de vanguardia consideran "kitsch".

Los marchantes dentro del circuito de vanguardia, por el contrario, buscan suprimir el carácter mercantil del arte contemporáneo lo cual muestra nuevamente la lógica particular, compleja e irreducible del campo artístico.

Retomando la lógica del mercado de arte de oposición entre un circuito vanguardista y un circuito tradicional, Bourdieu coincide con una confrontación entre dos clases sociales, entre las fracciones dominadas y dominantes de la clase dominante: aquellos con poder cultural pero menos riqueza económica están afiliados al circuito de vanguardia; mientras que aquellos con poder económico, pero menos riqueza cultural están afiliados al circuito tradicional.

En otras palabras, un conflicto de clases entre dos fracciones de la clase social dominante se transfigura en la forma de un "conflicto entre dos estéticas" (cfr. Bourdieu, 1993). Lo que distingue a los dos circuitos, sin embargo, no es solo el tipo de arte que se vende, o la cantidad dispar de reconocimiento institucional que los artistas y sus marchantes reciben de museos conocidos, periódicos nacionales o revistas de arte importantes, o el origen social de los miembros de cada uno, sino también el repertorio comercial de cada circuito. Velthuis sugiere que el mercado del arte está estructurado no solo a lo largo de un eje comercial y artístico, sino también a lo largo de uno moral: mientras que los marchantes en el circuito de vanguardia buscan monopolizar una noción aristocrática de valor artístico, sus colegas dentro del circuito tradicional invocan una noción de valor moral.

Los mercados no son sólo mecanismos de asignación, sino también sitios para luchas de definiciones: los marchantes de arte tienen interés en promover las carreras de los artistas, en lugar de vender obras de arte individuales, buscan suprimir el carácter mercantil de una obra de arte y evitar su reventa después de su venta inicial. Esta agenda de mercado entra en conflicto, con la de las casas de subastas, que en general tratan las obras de arte como mercancías y buscan obtener ganancias de la venta de piezas individuales.

Los marchantes de arte interpretan los precios de sus propias galerías de manera diferente y les atribuyen connotaciones morales que emergen del papel protector de la galería hacia el artista. Por el contrario, los precios de subasta son precios parásitos, en otras palabras, están en búsqueda de obtener un beneficio rápido. Los circuitos de vanguardia no utilizan el mecanismo de precios para vender la obra al mejor postor en caso de exceso de demanda, sino que racionan la obra por medio de listas de espera. Esta característica del mercado del arte ejemplifica las lógicas específicas del campo del arte y cómo en muchos casos sus lógicas intrínsecas no fomentan la democratización del arte y la participación o el acceso a sus públicos.

Retomando la relación entre «arte» y «democracia», por más embebecimiento de los principios democráticos, no podemos olvidar que el ámbito en el que se puede encontrar su plena vigencia es limitado. En palabras de Ciria, la democracia debe garantizar “la posibilidad de participación activa y de beneficio pasivo” (Ciria, 2003: 138) que sólo pueden considerarse legítimos cuando se desarrollan conscientemente por el individuo. Cuando un individuo se abstiene de esta participación, o por renuncia consciente o por defecto de conciencia, entonces su participación, o mejor dicho «imparticipación» (Ciria *sic*), se ve relegada al margen de la vida democrática. En otras palabras, sólo se puede considerar el arte como democrático cuando la comunidad puede garantizar a sus individuos una participación y acceso al arte como productor o receptor de la misma.

Vich en *Desculturizar la cultura* (2014) escribe sobre la construcción de una sociedad democrática como el establecimiento de una justicia económica, una institucionalidad política y un imaginario social. Esta construcción se apoya en la producción simbólica que desliga lo cultural de lo político y lo político de lo económico. En sus palabras, “desculturizar la cultura implica hacer eco de un revés estratégico: simbolizar lo político, democratizar lo simbólico” (Vich, 2014: 98). Teniendo esto en consideración, es de suma importancia echar luz sobre la pregunta de si el arte, a partir de la introducción de nuevas tecnologías, es capaz de “democratizarse”, de extender su alcance a amplios públicos, en tanto poder simbólico, y si lo es, en qué formatos y medios esto sería posible.

Groys, al igual que Ciria, destaca que para experimentar algún tipo de placer estético, el espectador debe estar educado estéticamente y esa educación refleja el *milieu*

social en el que está o estuvo circunscripto. En palabras de Groys, “la actitud estética presupone la subordinación de la producción artística al consumo artístico y, por lo tanto, la subordinación de la teoría estética a la sociológica” (Groys, 2019: 10). Además, refuta la politización del arte como la cura contra la pura estetización del arte debido a que esta politización puede combinarse fácilmente con su estetización. Por lo tanto, “el uso del discurso estético para legitimar al arte, en verdad, sirve para desvalorizarlo” (Groys, 2019: 13).

El arte debe ser analizado desde una perspectiva poética y no estética: no desde una perspectiva de consumidor de arte, sino de productor. Groys entonces estudia la transformación desde la estética a la poética y más específicamente la autopoética: la producción del *Yo público*. La *vita* contemplativa se desacreditó para darle paso a la *vita* activa como tarea principal de la humanidad, una manifestación del Yo, de autodiseño o de autoposicionamiento en el campo estético (Groys, 2019: 34).

La obra de Olafur Eliasson es conocida por su capacidad de transformar el espacio y crear experiencias multisensoriales que desafían nuestra percepción del mundo que nos rodea. Además de ser una expresión artística, su obra tiene un impacto social y político al involucrar al público de una manera más activa. En palabras del artista:

Espero evocar experiencias que sean individuales y realcen un sentido de colectividad (...) Esta relación entre las experiencias individuales y el contexto social es crucial para mí. Creo que al ver una obra de arte nos convertimos en coproductores de la obra y su contexto social.⁹

No todos los artistas y la audiencia producen obra, pero todos son obra y la estrategia más sutil del artista para no asociarse con la imagen negativa del artista codicioso, manipulador y guiado solo por intereses económicos es el «suicidio simbólico». Esta práctica incita a pensar en que la obra es el resultado de una colaboración participativa. Las prácticas colaborativas “tienden a fomentar que el público se sume y participe en el campo social en el que estas prácticas se desarrollan” (Groys, 2019: 44). Esta participación común acorta la brecha entre artista y audiencia fomentando una complicidad y sacando al espectador de su rol pasivo, la pregunta ahora es:

⁹ ‘In the New York City Waterfalls’ Statement del artista, enero 2008.

¿esta participación común se da de forma activa en el público?, ¿se mantiene esta participación sin importar el medio en el cual se desarrolla o circula la obra?, ¿logra mantener un compromiso sociopolítico? Para responder a estas preguntas consideraremos al sistema del arte como una práctica de exhibición y debemos comprender en profundidad el efecto que tienen sobre el público y su participación, para ello tomaremos la segmentación definida por Groys: exhibición estándar o instalación artística.

Una exhibición estándar es “una acumulación de objetos de arte ubicados uno junto a otro en un espacio de exhibición para ser vistos de manera sucesiva” (Groys, 2019: 50). En este, el observador permanece ajeno al arte y el espacio en donde la obra que se exhibe sólo cumple la función de hacer que los objetos estén ubicados de forma tal que sean accesibles a la mirada del visitante.

Retomando a Alfred Barr y su trabajo realizado en el MoMA vale la pena mencionar el cubo blanco convencional de exhibición sobre el cual han escrito tanto Staniszewski (1998) como O'Doherty (2011) y se refiere a la construcción del espacio moderno. Este se consagró como dispositivo arquitectónico preferido para exponer arte. Como espectadores nos encontramos impulsados a cuestionar esta normalidad dado que el cubo blanco está cargado de ideología. Staniszewski (1998) hace referencia a la noción de la autonomía del arte donde la neutralidad del muro concentra toda la atención del espectador en la obra expuesta. Las obras, pensadas para pared, siempre se encuentran colgadas en una línea estándar, justo debajo de los ojos de un espectador ideal burgués.

Por el contrario, en la instalación artística, el espacio de exhibición cambia de manera radical dado que la instalación opera como un mecanismo de privatización simbólica del espacio público. El soporte material de la exhibición es espacial y de esa manera el espacio invita al visitante a experimentar con todo lo que incluya ese espacio dado que se vuelve parte de la obra simplemente por estar ubicado allí (Groys, 2019: 54). La instalación expande el dominio de los derechos soberanos del artista, desde el objeto individual hacia el espacio mismo de exhibición.

La instalación artística es una forma que democratiza el arte, asume responsabilidad pública y actúa en nombre de un colectivo de individuos. El espacio de una instalación artística forma parte de la propiedad privada simbólica del artista: al ingresar el visitante deja el territorio público legítimo y democrático para introducirse al espacio del artista de control soberano y autoritario. En este espacio, el artista

actúa como un legislador, no importa si la ley dada es democrática siempre el artista se considerará un soberano. Se podría decir que las instalaciones revelan actos de violencia y soberanía dado que el orden democrático siempre emerge como resultado de una revolución violenta: instalar una ley significa romperla y el primer legislador nunca puede actuar de manera legítima. La misma lógica se replica para el autor de una instalación artística (Groys, 2019: 58).

Por otro lado, el visitante de la instalación no es un individuo aislado, sino un colectivo de visitantes, sin algo en común en el pasado. En palabras de Groys, “el espacio de arte como tal, solo puede ser percibido por una masa que se vuelve parte de la muestra para cada visitante individual y viceversa” (Groys, 2019: 60).

La separación espacial relativa que provee el espacio de la instalación no supone un giro fuera del mundo, sino más bien una deslocalización y desterritorialización de las comunidades transitorias de la cultura de masas, de un modo tal que las ayuda a reflexionar sobre sus propias condiciones y les da la oportunidad de exhibirse ellas mismas para sí mismas. Teniendo esto en consideración podríamos decir que la práctica de la instalación depende de un espacio democrático y de las decisiones privadas, soberanas, del artista como su legislador.

Al asumir la responsabilidad estética de crear y diseñar el espacio de la instalación, el artista revela la dimensión soberana oculta del orden democrático que la política oculta. La instalación hace foco en el carácter ambiguo de la noción de libertad en nuestras democracias. La instalación artística es, por lo tanto, un espacio de desocultamiento del poder soberano, que se oculta detrás de la transparencia oscura del orden democrático (Groys, 2019: 67).

Según Gustaf Almenberg, en el arte participativo ni el objeto ni el espectador son el centro sino más bien, el enfoque es el acto mismo de crear. El arte participativo es "el espectador en acción" que utiliza la elección personal y la intuición como herramientas principales (Almenberg, 2010: 5). Este se diferencia de otras formas de arte dado su enfoque exploratorio, sus ambiciones y sus medios. Almenberg plantea los siguientes puntos hacia un *Manifiesto del Arte Participativo*:

1. El Arte Participativo explora, dentro de un contexto estético, las múltiples facetas emocionales del momento creativo como tal y de la propia creatividad.
2. El Arte Participativo tiene su enfoque exploratorio en la base misma para todo el arte: sobre la creatividad como tal y sobre la naturaleza sentimiento-

pensante de la creatividad, así como sobre lo que sucede en el momento creativo mismo.

3. El Arte Participativo consiste en un número de partes/elementos (ya sean físicos o electrónicos) que el "espectador" puede (re)organizar, (re)ensamblar o (re)combinar en cualquier conjunto que el espectador encuentra interesante -estéticamente o de otra manera-.
4. El Arte Participativo se basa en las relaciones entre sus partes/elementos/formas y en el cambio de esas relaciones sobre una base de prueba y error para adaptarse a la propia satisfacción como "espectador". El Arte Participativo también se basa en la relación entre esas partes y las elecciones hechas por un individuo, involucrando así la intuición y la responsabilidad individual.
5. El Arte Participativo cambia dramáticamente el rol del espectador - de un rol relativamente pasivo de contemplar frente a un objeto y/o completar la obra de arte en la mente de uno, a un papel claramente más activo; no solo en el sentido de que el espectador se involucra físicamente, sino en particular también en que el espectador tiene que tomar decisiones estratégicas para que la obra de arte se complete.
6. El Arte Participativo retiene la tarea del artista en su intención y al mismo tiempo pretende dar espacio a la creatividad, la implicación física y la experiencia del "espectador".
7. El Arte Participativo posibilita la expresión por parte del "espectador" activado a realizar una combinación de expresión, deseos y una experiencia sensorial.
8. El Arte Participativo frecuentemente se manifiesta como una especie de escultura abstracta, pero no es su único formato.
9. El Arte Participativo contiene una medida única de calidad. Una obra exitosa de Arte Participativo se analiza por la medida en que deja espacio para las elecciones activas hechas por el "espectador" para la obra de arte que se está gestando.
10. El arte participativo se basa en una visión de que la creatividad humana es intrínsecamente de gran interés y vale la pena buscarla en sí misma para que las personas obtengan una comprensión más profunda de lo que significa ser un ser humano.

Lo más importante de este escrito es que ordena y canaliza las diferentes posturas hasta aquí revisadas y nos sirve como fuente para analizar las obras del caso en estudio. Con estos ítems se analizará la obra digital de Eliasson para determinar en qué medida logra una participación activa del público en su producción artística. En estos diez puntos sobresale la noción de creatividad, el enfoque exploratorio, el poder de elección del usuario y su rol activo. Utilizaremos la medida de calidad definida por Almenberg para determinar qué tan exitosas a nivel participativo son las obras de arte de Olafur Eliasson.



2.2. Segunda etapa: instalaciones para una reflexión sociopolítica

Esta se inicia cuando Eliasson participó, en tanto artista dinamarqués, en la 50ª Bienal de Venecia en 2003 y más tarde, ese año instaló "*The weather project*"¹⁰ en el Turbine Hall de Tate Modern¹¹, Londres, que fue visto por más de dos millones de personas.

La misma consistió en una instalación en la que el artista creó una simulación del sol y el cielo en el interior de la sala de turbinas del museo. La obra generó una gran cantidad de comentarios y críticas, y se convirtió en una de las instalaciones más icónicas de la Tate Modern. Eliasson al referirse al público destacó: "Es usted y sus expectativas, su viaje hacia y durante la exposición, lo que creó este espectáculo. En otras palabras: este espectáculo depende de su movimiento y compromiso para 'ser mediado', para organizarse en experiencias" (Eliasson, 2001:11).

Esta etapa intermedia es un momento de autoconcientización ya que comenzó a percibir que la obra debía fomentar la interacción social, la colaboración en la sociedad y el compromiso con el mundo que lo rodea. El arte no debe ser un objeto aislado, sino una experiencia que involucre al público en un proceso de participación activa. Por el contrario, reafirmando el papel social del museo, "The Weather Project" devolvió, según la curadora Marcella Beccaria, a la institución el potencial democrático que la historia de la cultura occidental experimentó por primera vez en el ágora (Beccaria, 2013: 71).

Eliasson habló con el crítico de arte Hans Ulrich Obrist sobre el alcance de su colaboración con otras personas de su equipo dentro del estudio en "The Weather Project":

Lo que tenemos en común es que todos entienden que lo que dicen no es una verdad universal, sino que siempre se basa en una construcción. Alguien puede tener algo que decir que sea relevante en un contexto

¹⁰ En <https://olafureliasson.net/artwork/the-weather-project-2003/>. Fecha de acceso noviembre 2023.

¹¹ En <https://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/unilever-series/unilever-series-olafur-eliasson-weather-project>. Fecha de acceso noviembre 2023.

determinado en un momento determinado, pero no existe un sistema jerárquico de verdad...¹².

Su carrera se caracterizó por considerar la investigación y la colaboración de suma importancia. Esto no sólo implicó trabajar con otros artistas, sino también con científicos, ingenieros y expertos en otras disciplinas, resaltando lo importante que es trabajar con personas que no tienen las mismas habilidades que uno mismo¹³.

En 2005 Eliasson creó "The Collectivity Project"¹⁴ donde se entregaron tres toneladas de ladrillos blancos de Lego en una plaza pública en Tirana, Albania, y se invitó a la gente a construir su visión de una ciudad futura, iniciándose una fase de concientización, por parte del artistas, en las prácticas activas y presenciales del público.

El proyecto también se realizó en Oslo en 2006, en Copenhague en 2008 y en la ciudad de Nueva York en 2015 con el fin de ofrecer una serie de espacios que reflejan la idea de la comunidad y la colaboración.

No obstante, continúa su tendencia hacia la instalación interactiva. Tal es el caso del año 2010 cuando Eliasson creó "Your Uncertain Shadow (Colour)"¹⁵ compuesta por una fuente de luz y una pantalla en la que se proyectaban sombras de los visitantes. La instalación se compuso de un espacio oscuro, en el que se ubicó una fuente de luz blanca. A medida que los visitantes se movían alrededor de la fuente de luz, sus sombras se proyectaban en la pantalla, pero lo que hace que esta obra sea tan especial es que la luz está compuesta de una amplia gama de colores y las sombras de los visitantes se veían como siluetas multicolores, creando un efecto visual inesperado. Aquí podemos encontrar la articulación entre la primera etapa con esta segunda.

Como se refirió, la articulación con otras disciplinas ha sido un punto nodal en la obra de Eliasson. Por ejemplo, en el campo de la arquitectura se debe mencionar el concurso de arquitectura que ganó el artista y su estudio en 2007 con una propuesta

¹² En <https://artlead.net/journal/modern-classics-olafur-eliasson-the-weather-project-2003/> . Fecha de acceso noviembre 2023.

¹³ En https://res.cloudinary.com/olafureliasson-net/image/upload/pdf/sternberg-press-coles-eliasson-pdf_1465.pdf. Fecha de acceso noviembre 2023.

¹⁴ En <https://olafureliasson.net/artwork/the-collectivity-project-2005/>. Fecha de acceso noviembre 2023.

¹⁵ En <https://olafureliasson.net/artwork/your-uncertain-shadow-colour-2010/>. Fecha de acceso noviembre 2023.

para transformar la azotea del Museo de Arte ARoS Aarhus, en Dinamarca. Instalado en 2011, "Your rainbow panorama"¹⁶ ofrece a los visitantes vistas panorámicas de la ciudad, el cielo y el horizonte lejano. La pasarela elevada y en 360 grados es de 150 metros a la redonda y está acristalada con vidrio de múltiples colores formando un arco iris. Visible desde lejos, la obra divide Aarhus en varias zonas de color y actúa como un faro para las personas que se mueven por la ciudad, un efecto que se intensifica por la noche cuando las luces que corren la circunferencia de la pasarela la iluminan desde dentro.

Eliasson consideró la inclusión como un valor fundamental en su obra y torno su reflexión hacia un arte que debía ser accesible para todos. El artista, ingresando a una fase de crítica en torno a la idea de museo, destaca:

Una ciudad es un cosmos, un lugar de encuentro social y de convivencia. Un museo es una máquina de visión que desafía nuestros sentidos, pensamientos y opiniones sentidas. El público, es un barómetro del mundo. Moldeas tanto como recibes. (...) Imagina "Your rainbow panorama" como un instrumento que te sintoniza a ti -su usuario- para que tu cuerpo se transforme en un resonador de colores. (...) Los museos siempre serán máquinas de visión. Visiones para ahora y para siempre.¹⁷

Otra disciplina que dialoga con la obra es el diseño industrial. Así, el arte puede cuestionar el poder y la autoridad establecida en la sociedad y proporcionar una plataforma para la disidencia y la resistencia. "Little Sun" -una iniciativa creada en 2012- en la que Eliasson diseñó una lámpara solar portátil, promoviendo el acceso a la energía limpia en áreas sin electricidad y concientizó sobre la desigualdad energética.

Olafur Eliasson sostiene que la colaboración puede ser utilizada para fomentar la responsabilidad social en el arte, un sentido de comunidad y pertenencia en la sociedad, proporcionando un espacio compartido para la reflexión y la exploración¹⁸. Esto se ve reflejado en obras como "Ice Watch" (2014), en la que Eliasson colaboró con geólogos para crear una serie de relojes de hielo que reflejan el impacto del

¹⁶ En <https://olafureliasson.net/artwork/your-rainbow-panorama-2006-2011/>. Fecha de acceso noviembre 2023.

¹⁷ Olafur Eliasson, 'Your Rainbow Panorama' statement de artista inédito, 2011.

¹⁸ En <https://www.tate.org.uk/tate-etc/issue-46-summer-2019/olafur-eliasson-talks-lily-cole>. Fecha de acceso noviembre 2023.

cambio climático en el medio ambiente. En una entrevista con Tate comentó que al traer estos enormes trozos de hielo glacial al centro de una importante ciudad global, como Londres, el artista quería darle a la gente la oportunidad de entrar en contacto directo con la realidad del cambio climático: verlo, tocarlo, olerlo. “Tengo la esperanza de que esta experiencia, a su vez, toque a las personas y que las conversaciones que surjan del trabajo, en cierta medida, motiven a las personas a tomar medidas en respuesta al cambio climático”¹⁹.

Retomando la participación activa, aunque no a nivel digital, en "Green Light" (2016)²⁰, la colaboración fue considerada una forma de fomentar la inclusión y la diversidad en las comunidades. Una iniciativa en la que Eliasson colaboró con un grupo de refugiados, estudiantes e inmigrantes con el fin de desarrollar soluciones para determinados problemas sociales globales. Eliasson consideró esta obra un acto de bienvenida dirigido tanto a quienes han huido de las dificultades y la inestabilidad de sus países de origen, como a los residentes de Viena. Trabajando juntos en un proceso creativo lúdico, los participantes construyeron una luz modular y un entorno comunitario en el que la diferencia no solo se acepta sino que se abraza²¹.

No obstante, Eliasson sostiene que el arte puede ser una herramienta para abordar problemas sociales y políticos y desafiar la forma en que vemos el mundo.

Así, observamos que el arte puede desafiar las normas y las estructuras sociales establecidas dado que puede actuar como un catalizador para cuestionar nuestras suposiciones y normas sociales y "Green light – An artistic workshop" claramente abordó las temáticas de migración y derechos humanos.

Durante mucho tiempo me interesó lo que la cultura puede aportar a la sociedad, y estoy totalmente convencido de que el arte tiene un papel importante que desempeñar. Aunque la cultura a menudo se margina, se empuja a la periferia, depende de nosotros, los artistas y las instituciones culturales, reclamar un espacio en el corazón de la sociedad. La cultura es

¹⁹ En <https://www.tate.org.uk/tate-etc/issue-46-summer-2019/olafur-eliasson-talks-lily-cole>. Fecha de acceso noviembre 2023.

²⁰ En <https://olafureliasson.net/artwork/green-light-2016/>. Fecha de acceso noviembre 2023.

²¹ Más información disponible en https://res.cloudinary.com/olafureliasson-net/image/upload/pdf/a-degree-of-functionalisation-doesnt-immediately-derail-the-cultural-train-olafur-talks-to-joanna-warsza_20286.pdf. Fecha de acceso noviembre 2023.

donde se evalúan y se forman la identidad, la historia y la pertenencia, aunque esto no se hace necesariamente a modo de promoción, sino a un nivel social contemplativo, espiritual y profundamente emocional, tanto a nivel individual como colectivo²².

Ya en el año 2016, la primera y segunda etapas de esta clasificación se ven imbricadas de manera total a través de "Rainbow Assembly"²³, obra donde una luz polarizada generó un arco iris que parece flotar en el espacio sin ninguna fuente de luz visible. El efecto se logró utilizando una combinación de luz polarizada y agua pulverizada. En el mismo año se inauguró "Fog assembly"²⁴, otra instalación que consistió en una sala llena de neblina y luces LED que cambiaban de color.

Las obras buscaron explorar *la percepción y la experiencia* del espacio a través de la luz y el ambiente. Eliasson se inspiró en la niebla como un fenómeno natural que puede transformar la percepción del espacio y la luz. Es importante destacar también que ya se percibe la necesidad de *participación activa* aunque aún *presencial (no digital)* ya que la instalación evoluciona con el tiempo y con la participación del público, creando una experiencia diferente en cada ocasión.

Veremos en la "tercera etapa" cómo estas consideración ya se habían intentado poner en práctica en el año 2013 con la obra "Moon" que continuará hasta el año 2017.

Universidad de
San Andrés

²² En <https://www.tate.org.uk/tate-etc/issue-46-summer-2019/olafur-eliasson-talks-lily-cole> . Fecha de acceso noviembre 2023.

²³ En <https://olafureliasson.net/artwork/rainbow-assembly-2016/>. Fecha de acceso noviembre 2023.

²⁴ En <https://olafureliasson.net/artwork/fog-assembly-2016/>. Fecha de acceso noviembre 2023.

2.3. Tercera etapa: interacción y participación digital

Digitalización y herramientas digitales

El arte digital es un término que se utiliza para describir el arte que se realiza o se presenta utilizando tecnología digital. Si bien algunos consideran arte digital a las obras de arte realizadas en la era digital, en este trabajo utilizaremos la primera definición. La tecnología digital ha traído consigo la más amplia gama de instrumentos para los creadores contemporáneos. A raíz de estas nuevas herramientas surge el arte digital. Como se ha referido, la pandemia del Covid-19 aceleró este fenómeno, sin embargo, ha estado en desarrollo durante los últimos setenta años. El arte digital es conocido por muchos nombres diferentes: *digital media*, *art media*, *computer art*, *new media*, entre otros.

Para realmente comprender el surgimiento del arte digital debemos remontarnos a 1914, año en el que nació uno de los precursores del arte digital, Trends Ben Laposky, matemático y dibujante. Laposky usó un osciloscopio para manipular las ondas electrónicas que aparecían en una pequeña pantalla fluorescente. En los '50, algunos artistas como Herbert W. Franke experimentaron con dispositivos mecánicos y computadoras analógicas.

A principios de la década de 1960, las computadoras aún eran básicas y el acceso a ellas, limitado. La tecnología informática no solo era extremadamente costosa, sino que tampoco tenía mucha capacidad de procesamiento. Solo los laboratorios de investigación, las universidades y las grandes corporaciones contaban con estos equipos. De esta manera, los pioneros del arte digital fueron a menudo informáticos, ingenieros y matemáticos. Algunas de las figuras más importantes del arte digital son: George Ness, Manfred Mohr, Billy Klüver, Fred Waldhauer, Robert Whitman, Desmond Paul Henry, Ken Knowlton, Robert W Mallory, Frieder Nake y Lilian Schwartz.

A fines de la década del '60, el arte por computadora había comenzado a entrar en el *mainstream*, incluso apareciendo en *venues* de arte muy respetados. Para algunos, esto marcó el verdadero comienzo de la historia del arte digital. Una de las primeras exposiciones de arte digital fue *Cybernetic Serendipity* en 1968 en el Instituto de Arte Contemporáneo de Londres. La exposición más tarde viajaría por los Estados Unidos.

A lo largo de las décadas del '70 y '80, la tecnología digital comenzó a formar parte de la vida cotidiana. En 1973, un artista e investigador llamado Harold Cohen creó AARON, un complejo programa informático que podía generar arte de forma autónoma. Sus obras terminaron mostrándose en la Tate Gallery de Londres. Andy Warhol, comenzó a crear una serie de obras digitales en una computadora personal, modelo "Amiga 1000", a mediados de la década de 1980. Estas obras fueron parte de un proyecto de colaboración con "Commodore Amiga" que se almacenó durante casi 20 años antes de que el Museo Andy Warhol las recuperara. Las imágenes digitales incluían garabatos y reimaginaciones de obras de arte existentes de Warhol, como las aclamadas latas de sopa Campbell y El nacimiento de Venus de Boticelli. Las animaciones 3D por computadora se convirtieron en algo común para escultores y fotógrafos. La obra de arte de Kenneth Snelson es un excelente ejemplo de gráficos 3D como lo fue *Forest Devils' Moon Night*. Mezclar digital y analógico también era una tendencia popular en ese momento, por ejemplo, James Fowler Walker usó una combinación de pintura al óleo, acuarela y arte digital para crear sus piezas. Continuó integrando imágenes generadas por computadora en sus pinturas.

En la década de los '90, el arte digital era oficialmente parte del mundo del arte convencional. Los museos de arte contemporáneo abrieron departamentos de arte mediático y centros de investigación. Los festivales y concursos de arte digital comenzaron a surgir en todo el mundo. Por esta época también surgieron las primeras bases de datos y archivos en línea, incluidas las plataformas Rhizome, CompArt y Monoskop. Sin embargo, no se puede explorar el mundo del arte digital sin examinar las tecnologías subyacentes que permiten a los artistas expresarse en un formato digital. Algunos de los avances más importantes se produjeron en las áreas de realidad virtual y aumentada, gráficos por computadora, imágenes en 3D y arte generado por inteligencia artificial.

En el cambio de siglo, el auge digital estaba en su apogeo. En la primera década del siglo XXI, millones de personas ya contaban con teléfonos celulares, tabletas y equipos de realidad virtual. El arte digital se convirtió en un área de estudio popular que permitió que surgiera una nueva generación de artistas en esta plataforma.

En la misma década, específicamente en octubre de 2008, se creó Blockchain, una red *peer-to-peer* que se encuentra sobre Internet. Blockchain se introdujo como parte de una propuesta para Bitcoin, un sistema de moneda virtual que evitaba una autoridad central para emitir moneda, transferir propiedad y confirmar transacciones.

La tecnología Blockchain no es solo una base de datos, sino un conjunto de tecnologías que permiten la transferencia de un valor o activo de un lugar a otro sin intervención de terceros. Como su nombre lo indica, Blockchain es una cadena de bloques que contienen información codificada de transacciones en la red. Al estar entrelazados permiten la transferencia de datos con una codificación segura mediante el uso de criptografía.

Lo novedoso de esta herramienta es que las transferencias no requieren un tercero que certifique la información, sino que están distribuidas en múltiples nodos independientes e iguales entre sí que las examinan y las validan. Una vez introducida la información en la Blockchain no puede ser eliminada, sólo se podrá añadir nueva información, ya que los bloques están conectados entre sí a través de cifrado criptográfico. Modificar datos de un bloque anterior a la cadena resulta imposible, debido a que se tendría que modificar la información de los bloques anteriores. Luego, en 2015 nace Ethereum, creada por el programador Vitalik Buterin, con la perspectiva de crear un instrumento para aplicaciones descentralizadas y colaborativas. El Blockchain de Ethereum es muy similar al de Bitcoin, pero su lenguaje de programación permite a los desarrolladores crear *software* a través del cual gestionar las transacciones y automatizar ciertos resultados. Este *software* se conoce como contrato inteligente.

En esta misma década el arte digital y la tecnología Blockchain se entrelazan mediante los NFTs (tokens no fungibles). Token hace referencia a un archivo digital dentro de la Blockchain. Por otro lado, no fungible significa que un activo que no puede ser intercambiado por otro ítem de su misma clase porque es único. Por lo tanto, los tokens no fungibles son tokens registrados en una Blockchain y que representan ítems únicos. Uno de los primeros tokens no fungibles de arte digital en Ethereum Blockchain fue CryptoPunks que se lanzó en junio de 2017 de forma gratuita. El estándar de token no fungible ERC-721 de Ethereum ni siquiera existía en 2017 y dos integrantes del equipo de Larva Labs lo lanzaron como un experimento. El volumen de NFT aumentó gradualmente durante los siguientes tres años, pero no fue hasta finales de 2020 y especialmente principios de 2021 que la demanda de estos coleccionables digitales se disparó. Entonces, ¿no produjo la Blockchain una mercantilización de las obras digitales convirtiéndolos en objetos de lujo?

Transformaciones en el arte digital: las relaciones subjetivas

El libro *Aesthetics of Interaction in Digital Art* escrito por Katja Kwastek (2013), ofrece una perspectiva profunda y detallada sobre la estética de la interacción en el arte digital. La autora examina cómo la interactividad en el arte digital ha transformado la relación entre el espectador y la obra de arte, y cómo esta relación influye en nuestra percepción estética. El concepto de arte interactivo, según Kwastek, implica la fusión entre las artes visuales y distintas tecnologías digitales. Esto posibilita la interacción del espectador con un sistema interactivo creado por un artista o un grupo de artistas, y engloba tanto elementos subjetivos como objetivos.

Kwastek en su artículo de 2011 "Audiovisual Interactive Art: From the Artwork to the Device and Back" explora la relación entre sonidos e imágenes y cómo se combinan en el arte interactivo. El arte interactivo se basa en una nueva relación entre estas formas artísticas, donde la interacción es creada por un artista pero puede ser activada posteriormente, incluso en ausencia del artista. El arte interactivo se caracteriza por ser una mezcla entre las artes escénicas y visuales debido a su enfoque en el proceso y la acción, así como su capacidad para ser preservado a través de la tecnología. Sin embargo, no todas las obras de arte interactivo involucran interacciones entre sonido e imagen, ya que algunas son completamente silenciosas o prescinden de elementos visuales. En el arte interactivo, la interacción del público con el sistema del artista crea o modifica una relación entre imágenes/gestos y sonidos, lo que produce un resultado audiovisual perceptible.

Kwastek (2011) compara las obras de arte interactivas con los instrumentos musicales y explora el concepto de "aparato" en el contexto de las obras de arte interactivas. Se argumenta que, a diferencia de los instrumentos musicales clásicos, las obras de arte interactivas se basan en procesos digitales en lugar de físicos, y por lo tanto, se ajustan mejor al término "aparato". El "aparato" se define como un dispositivo sofisticado que combina varias funciones o procesos y que se basa en procesos de traducción más complejos, generalmente controlados electrónicamente o digitalmente.

Vilém Flusser (1984) considera que el aparato cambia el significado del mundo y lo define como un productor de símbolos y argumenta que lo importante no es la propiedad del aparato, sino quién desarrolla su programa. Describe al operador del aparato como un "funcionario" y al aparato en sí como una "caja negra" que controla

al funcionario a través de su impenetrabilidad interna. Kwastek destaca que en algunos casos se argumenta que las obras de arte interactivas el programa limita la libertad del usuario y que la verdadera autoría reside en las decisiones del artista en lugar de la agencia del usuario. En otras palabras, según Kwastek, el objetivo principal de una obra de arte interactiva no es crear obras de arte en sí mismas ni manipular materiales o información, sino que radica en el proceso de interacción en sí mismo. Estas obras de arte deben entenderse en función de sus características específicas como aparatos.

Kwastek (2011) se centra en la forma en que los receptores interactúan con el arte interactivo, describiéndolo como un proceso de experimentación o exploración. Los receptores de arte interactivo a menudo no están familiarizados con el funcionamiento del sistema interactivo y, por lo tanto, su motivación principal es explorar cómo funciona y qué acciones permite. Dado que en muchos casos el sistema interactivo es desconocido para el receptor, no se espera que tenga un dominio técnico del mismo.

La intuición juega un papel importante, permitiendo que el receptor actúe incluso sin conocimientos previos. Esta acción exploratoria puede considerarse una experiencia estética, sin embargo, una experiencia sensorial no siempre se traduce automáticamente en una experiencia estética. Entonces, ¿puede la absorción en el proceso de interacción permitir la distancia necesaria para la reflexión estética? La experiencia estética en el proceso de interacción requiere una fluctuación entre la acción sin pensar en uno mismo y la reflexión sobre el propio comportamiento. En el ideal, la fusión de exploración y recepción en la interacción lleva a una convergencia del actor y el receptor en un nuevo papel dual.

Siguiendo a Giannetti (2002), debe considerarse que el arte interactivo como punto de partida para el planteamiento de un nuevo discurso estético tiene una relación de interdependencia y complementariedad entre creador, obra y espectador partícipe, y esto es central a la hora de analizar la estética digital. Admite que la expansión del uso de las tecnologías como herramientas aplicadas al arte puso de manifiesto una profunda y progresiva división entre la experiencia artística, la crítica del arte y la estética. Éstas, que deberían mantener una correspondencia sincrónica y congruente, comenzaron a caracterizarse por la discrepancia entre sí.

Sin embargo, la autora observa que aún es posible reconstruir esa tríada a través de una de las nuevas formas trazadas por el *media art*, y específicamente del “arte

interactivo”. Este campo artístico deja entrever algunas premisas, tales como una reacción en contra de la teoría estética centrada en el objeto de arte y en favor de la reflexión en torno al proceso, al sistema y al contexto; la amplia interconexión entre las disciplinas; y una redefinición de los papeles de autor y observador.

El *media art* no es una corriente artística autónoma. Por el contrario, forma parte del contexto mismo de la creación artística contemporánea. El hecho de emplear el término “media” es un recurso para diferenciarlo (y no apartarlo) de las manifestaciones artísticas que utilizan otras herramientas que no sean las basadas en las tecnologías electrónicas y/o digitales (Giannetti, 2002). Sin embargo, esta tendencia tiene la particularidad, y por ello se la emparenta con el “arte participativo”, de establecer los vínculos entre obra y espectador de las más diversas maneras, buscando así acentuar el carácter compartido de la creación. En algunos casos, se valen de modos o medios no tecnológicos para lograr la aproximación entre observador y obra.

El Covid -19 cerró la vida pública en masa y la sociedad se vio obligada a trasladar su vida social, pública, privada y laboral a lo digital, incluidos museos y galerías. En menos de una semana, se escanearon libros, se digitalizaron videos y diferentes plataformas, como Zoom, Teams, Skype, Twitch, Discord, YouTube, entre otros, reemplazaron talleres físicos, conferencias, discusiones, y también inauguraciones de exposiciones. El “cara a cara” se pausó, y la migración de lo físico a lo digital comenzó a ritmo acelerado. El mundo digital se convirtió en la “nueva normalidad” para aquellos con computadoras y conexiones estables a Internet. Los museos también intentaron rediseñar, reestructurar y reconceptualizar sus colecciones, exposiciones y debates para las nuevas interfaces. El año 2020 produjo una migración sin precedentes en la que museos y galerías -compensando la falta de acceso a sus espacios físicos- comenzaron a organizar sus actividades online. La medida resultó en una sobreabundancia de exhibiciones en línea, recorridos virtuales de colecciones y charlas que se transmitieron en vivo en las plataformas de redes sociales. Sin embargo, en medio de esta frenética transición, una serie de proyectos de arte y curaduría que se habían comprometido con la web conceptual y curatorialmente en los últimos años, decidieron pausar sus actividades. Esta discordia subraya los puntos de vista opuestos sobre cómo se entiende el arte (y la curaduría) en la web y, más en general, la tecnología: como una herramienta para

imitar las prácticas y dinámicas del cubo blanco, o como un ecosistema en el que los cambios culturales, económicos, sociales y las dimensiones técnicas convergen y, por lo tanto, cambian las definiciones de arte y curaduría.

La web no es solo una herramienta o un medio, sino una cultura sociotécnica que ha enriquecido y transformado las prácticas curatoriales y artísticas con nuevas formas de crear y co-crear, compartir y ver, cuestionando conceptos tradicionales y nociones de autenticidad, autoría, propiedad y relaciones entre curadores, artistas, instituciones y miembros de la audiencia. La curaduría en la web es una práctica en evolución y un espacio sin fin en el que se plantean preguntas críticas sobre las reglas históricas de la curaduría y el entorno en el que se lleva a cabo, con el objetivo de reinventar esas mismas reglas y modos de práctica.

Para comprender las exhibiciones contemporáneas en la web de forma correcta y el impacto en acceso y la participación de los públicos debemos repasar las principales prácticas de exhibición y curaduría digital en la historia. Para ello, fue de gran utilidad el libro *Curating Digital Art* (2021) con su pregunta disparadora principal: ¿por qué es más fácil digitalizar toda la colección de un museo en Internet que obtener una sola obra de arte digital en un espacio museístico?

Al repasar la historia de la curaduría digital, Annet Dekker comienza por C@C – (por sus siglas, *Computer-Aided Curating*), uno de los primeros esfuerzos curatoriales en la web que funcionó desde 1993 a 1995 y fue desarrollado por Grubinger y Kaulmann. Según el *flyer* de C@C, esta era una aplicación informática donde se podía crear, ver, discutir y comprar arte contemporáneo. Los disparadores principales detrás del desarrollo de C@C eran descifrar cuál es la influencia de la mayor movilidad y asequibilidad de la tecnología en estética de las artes, comprender de qué manera estos desarrollos conducen a una nueva definición de valor que favorece los conceptos en lugar de los objetos, y determinar si el marco institucional es aún necesario para abordar estos problemas. C@C trató de responder a estas preguntas explorando la curación digital en la plataforma ideal para ese momento: la web.

El sitio web constaba de una interfaz minimalista, el C@C-Navigator, con una estructura de árbol, en la que cada rama conducía a un artista diferente. Se invitó a varios artistas y, mientras presentaban su trabajo en C@C, también se les pidió que invitaran hasta tres artistas para mostrar su trabajo. Esto contextualizaría su trabajo al mismo tiempo que intentaba descentralizar el rol del curador al convertir la

curaduría en un gesto menos autoritario. Por su parte, los visitantes del sitio podían explorar las interrelaciones entre los artistas y sus proyectos; como tal, la estructura en forma de árbol reflejaba la red social de la web. También había un 'área de debate público' donde los visitantes podían comentar sobre las obras, participar en debates en curso o ponerse en contacto con los artistas para adquirir su trabajo. De esta manera, el proyecto trató de generar ingresos comerciales, así como iniciar la discusión sobre el valor del arte digital y los desafíos de coleccionarlo.

Unos años más tarde, en 1998, Olia Lialina hizo un intento similar de vender arte digital con su *First Real Net Art Gallery*, conocida luego como *Last Real Net Art Museum*, una galería en línea dedicada a su primer proyecto de arte digital: *My Boyfriend Came Back From The War* (1996). La galería presentó varias interpretaciones de su proyecto y, tal como fue el caso de Grubinger, sus intentos de vender las obras, fracasaron. Sin embargo, el *Last Real Net Art Museum* todavía existe -y después de 24 años- tiene una colección de 37 versiones diferentes de MBCBFTW, de las cuales solo cuatro se han perdido.

Los museos notaron el potencial de la web para reconfigurar sin cesar los modelos y métodos tradicionales para presentar, acceder y distribuir el arte. Los términos 'Museo abierto' y 'Museo sin paredes', se popularizaron y parecieran hacerse realidad a medida que el espacio digital permitía crear todo tipo de relaciones entre cualquier tipo de datos. Sin embargo, aunque muchos museos dirigieron sus esfuerzos curatoriales al espacio en línea, sus exhibiciones aún reflejaban sus esfuerzos fuera de línea, en forma digital. Sus 'experimentos en línea' se centraron en mostrar filas de imágenes en miniatura con las descripciones del catálogo adjuntas.

Es importante destacar que la mayoría de las exposiciones en línea no fueron curadas por un curador, sino por miembros del personal educativo o de archivo que tenían un buen conocimiento de las colecciones y la audiencia, pero poca experiencia en la exhibición de arte. Por lo tanto, en lugar de una exploración del espacio del museo, en este caso el sitio web, el modo curatorial siguió el modelo de la estructura de gestión de la colección. Se trató, en verdad, de un navegar por el catálogo con una nueva interfaz.

Marialaura Ghidini (2019) diferenció entre "curaduría digital" y "curaduría en la web", el primero se relaciona e imita la práctica que se deriva de exhibir colecciones de museos y galerías; mientras que el segundo es un enfoque específico del sitio que

facilita nuevas formas de producir y exhibir arte digital. En su núcleo, la curaduría en la web responde a las características de ser un medio. Para Ghidini, esto significa que se necesita reflexionar sobre la ecología de la tecnología adoptada, en la que los sitios web no son vistos como objetos estáticos y autónomos sino, más bien, como ecosistemas que están habitados y moldeados por terceros a través de diversas interacciones entre el objeto (el sitio web) y su contexto más amplio.

Luego, alrededor de 2006 surgieron los *surf clubs* y, a menudo, se los describe como una respuesta al auge de la Web 2.0²⁵. Se organizaron en torno a una identidad de grupo que compartía una estética similar, lo que significaba publicaciones continuas de imágenes extravagantes o muy avanzadas y estilizadas y, a veces, algunas palabras clave o textos breves, participación en tiempo real y comentarios.

Los *surf clubs* utilizaron las plataformas sociales existentes, como el sitio de marcadores *delicio.us* o sitios de blogs como *Wordpress* y *Tumblr* para crear pergaminos interminables de publicaciones breves. En algunos casos, estos sitios también funcionaron como un cuaderno de bocetos en línea para probar ideas y bromear con amigos en un formato de red social. El intercambio conceptual acelerado y la apropiación y el análisis de material en línea estimularon modos específicos de curaduría.

Junto al formato de respuesta rápida de los primeros *surf clubs* como Nasty Nets (2006 - 2012), SuperCentral (2006 - 2010) y Loshadka (2007 - 2013) se mantuvo unida por el entusiasmo colectivo de sus usuarios.

Los *surf clubs* eran un acto híbrido que involucraba tanto la investigación curatorial como un gesto de arte conceptual. El acto está ligado al concepto de versionar: una reconceptualización y alteración de algo, y es también un constructo crítico, ya que está siendo comentado y versionado. Esencialmente, el versionado se evidencia a través de la multiplicidad, la enumeración y la sucesión, y puede identificarse en las relaciones sociales entre los usuarios. El núcleo de estas obras fueron *las interacciones sociales*: el rol curatorial se comparte entre todos los usuarios del sitio y depende de ellos. La curaduría digital está intrincadamente entrelazada dentro de

²⁵ El concepto de Web 2.0 hace referencia a las plataformas en línea que promueven la divulgación de información, la interoperabilidad, el enfoque en la comodidad del usuario y la cooperación en la World Wide Web. Estos sitios permiten que los usuarios se relacionen y colaboren entre sí, asumiendo roles de creadores de contenido.

la compleja red de otros humanos, elementos técnicos y objetos digitales, y desafía el papel convencional del curador individual, así como la noción del arte como objeto. Entonces, el arte es creado y presentado en la web, gratuito y accesible para que todos lo disfruten, y el rol del curador digital es simplemente un nodo en una ecología más grande de agentes activos.

La desaparición de los *surf clubs* se debió tanto a una incredulidad generalizada en su potencial para cambiar y reorganizar las prácticas sociales y políticas actuales, mientras que otros simplemente perdieron interés y construyeron su propio espacio de exhibición en línea o se mudaron a otras plataformas, como *YouTube* y *Facebook*, o intercambiaron su actividad en línea por el espacio físico.

Si bien, previo al Covid-19, las instituciones culturales utilizaban herramientas digitales, la experiencia digital se encontraba en un segundo plano dado que prevalecía la experiencia física del usuario a la hora de ver exhibiciones o eventos presenciales. La pandemia y, consecuentemente, el aislamiento, impulsó a las instituciones de la industria creativa hacia un esquema de exhibiciones, eventos, subastas, prácticas educativas *online*. Durante este período, la audiencia digital de las instituciones creativas creció significativamente. El público ya no estaba más limitado a personas dentro de un lugar geográfico o a un horario específico, y por lo tanto quien tuviera acceso a un dispositivo e Internet podía consumir la propuesta. La pandemia modificó el *status quo* y estimuló nuevas oportunidades de negocio. La tecnología permitió disponibilizar contenido a un mayor público reduciendo así las barreras de entrada al mundo cultural. Sin embargo, quienes no contaban con acceso a Internet o no tenían dispositivos o sus capacidades digitales eran limitadas se vieron perjudicados por la falta de actividades físicas presenciales.

Los hábitos de consumo de la población se modificaron y obligaron a las instituciones y artistas a cuestionar sus estrategias y encontrar nuevas soluciones digitales. En algunos casos se desarrollaron aplicaciones de realidad virtual o realidad aumentada con el fin de incrementar el *engagement* de la audiencia con la institución. La crisis sanitaria causada por la pandemia de Covid-19 ha expuesto un proceso de transformación digital ineludible en los museos a nivel mundial.

Las condiciones de las visitas a los museos masificados no eran sostenibles en el tiempo, por lo que el cambio de paradigma era previsible. Por este motivo, algunos museos habían comenzado con antelación la actualización hacia la difusión virtual de las exposiciones y la incorporación de tecnologías digitales, una acertada decisión

para revertir la situación de saturación y adaptarse a las nuevas tendencias de consumo y acceso a la cultura.

Los rápidos avances tecnológicos en conjunto con las volátiles expectativas de los consumidores hacen que los objetivos de la digitalización de obras varíen constantemente. Este movimiento hacia el entorno digital modificó el comportamiento del usuario para con el museo dado que ahora el usuario espera tener un rol activo y participativo en la obra tanto en lo presencial como en lo virtual. La digitalización de obras de arte ha revolucionado el mundo del arte y ha brindado nuevas oportunidades para la preservación, acceso y difusión de estas creaciones. Este proceso implica la conversión de obras de arte físicas en formatos digitales, permitiendo su visualización y análisis a través de dispositivos electrónicos. La digitalización de obras de arte ha transformado la forma en que interactuamos con el arte, ofreciendo nuevas formas de preservación, acceso y estudio. Esta tecnología ha ampliado el alcance del patrimonio artístico, acercándolo a un público global y fomentando la investigación y la apreciación del arte.

Es importante abordar los desafíos técnicos y éticos asociados con la digitalización, asegurando la integridad y autenticidad de las obras de arte en el entorno digital. La digitalización continúa evolucionando y ofrece un emocionante potencial para el futuro de la relación entre el arte y la tecnología. A medida que la tecnología avanza, es probable que veamos mejoras en la calidad de las reproducciones digitales y en la experiencia de visualización. Sin embargo, es esencial mantener un equilibrio entre la digitalización y la experiencia física del arte, ya que cada una ofrece dimensiones únicas y valiosas. Al aprovechar las ventajas que ofrece la tecnología, podemos preservar, difundir y estudiar el patrimonio artístico de manera más amplia y diversa. La digitalización nos invita a explorar nuevas formas de apreciar y comprender el arte, manteniendo viva su belleza y significado en la era digital.

No está de más reiterar que se debe hacer la diferenciación entre las obras de arte digitalizadas y las obras de arte digitales, y homológamente respecto de las exposiciones de arte de unas y de otras.

Con el surgimiento de Internet y la interactividad que este conlleva, por primera vez, el artista podía recopilar la experiencia de su público mediante una proposición donde el público interactuaba con el *mouse* y el teclado y la obra de arte se completaba o se complementaba con la acción al otro lado de la pantalla, convirtiendo la navegación entre las diferentes opciones en una experiencia artística.

El arte deja de ser un objeto pasivo “colgado” en el éter. Para ser contemplado, ahora necesita de la acción del espectador para generar su discurso. El espectador actúa y el artista ha programado el ordenador para que ejecute diferentes respuestas, provocando una comunicación real con la máquina. Esto supone un gran cambio y una rotación en los roles del público y del artista. Ahora el rol del artista es desempeñado por el público y por dispositivo, puesto que la ejecución depende de la interacción de la respuesta de ambos, siendo esta experiencia la obra en sí misma. El artista creador, con este tipo de arte, desempeñaría un tipo de rol de “público”, ejerciendo de observador de la experiencia interactiva, anotando los efectos que se consiguen.

Las obras de arte digitales y digitalizadas han transformado la interacción del público con el arte, rompiendo las barreras físicas y permitiendo nuevas formas de participación y compromiso. A medida que la tecnología ha avanzado, han surgido nuevas formas de creación artística que se basan completamente en el medio digital, así como la digitalización de obras de arte físicas para su acceso y exhibición en plataformas en línea. Esta evolución ha llevado a un cambio en la manera en que el público se relaciona con estas obras y participa en su apreciación.

Sin embargo, lo interactivo en muchas obras de arte digitales no necesariamente crea una participación más activa del público. Es decir, no son sinónimos los conceptos “interactivo” – “participativo”. Podríamos plantear una escala de interacción entre pasiva y activa: el carácter interactivo pasivo de una obra de arte digital puede compararse con obras de arte no participativas, por el contrario, cuando el carácter interactivo de la obra es activo en la creación de esta se acerca más a una obra de arte participativo donde el público como tal produce la obra.

Algunas obras digitales invitan a los espectadores a interactuar con ellas, ya sea a través de la manipulación de elementos visuales, la participación en juegos, la creación de contenido personalizado o simplemente mediante la circulación de espacios de exhibición digitales en los cuales los usuarios interactúan con la obra según desean. Esta interacción permite una experiencia única y personalizada para cada individuo, al tiempo que fomenta una mayor conexión emocional con la obra de arte.

A través de la accesibilidad global, la interactividad y las plataformas en línea, el público puede explorar, compartir y participar en el mundo del arte en formas emocionantes y significativas. A medida que la tecnología continúa avanzando, es

probable que veamos una mayor integración entre el arte y el mundo digital, lo que abrirá aún más posibilidades de interacción y compromiso del público.



Universidad de
San Andrés

El problema de la autenticidad

David Joselit (2017) define el arte como una moneda de intercambio internacional, sobre todo, en épocas de inestabilidad económica. Es una cobertura fungible cuyo valor debe traspasar fronteras tan fácilmente como el dólar, el euro, etc. Joselit (2017) también hace referencia a Benjamin y cómo difícilmente puede dar cuenta de las revoluciones en la producción y circulación de imágenes iniciadas por medios como la televisión, Internet y los teléfonos móviles desde su publicación a mediados de la década de 1930. Para valorar adecuadamente el arte de nuestro propio tiempo, no podemos permitirnos la nostalgia y desesperación de Benjamin por la pérdida del aura. Según Benjamin (1936), el aura viene de la especificidad del sitio y se debe a que la obra de arte pertenece a un 'tiempo y espacio' que puede poseer la autoridad de un testigo. La reproducción pone en peligro 'el testimonio histórico' y la 'autoridad del objeto'. De esta manera, se elimina la distancia en el tiempo y el espacio haciendo que la imagen sea nómada. Pero como bien sabía Benjamin, una de las principales luchas estéticas y políticas de la modernidad ha sido la dislocación de imágenes de un sitio en particular y su inserción en redes que se caracterizan por el movimiento y donde hasta pueden cambiar de formato. Las imágenes ya no son específicas del sitio en la forma en que las entendió Benjamin, lo que significa que, en lugar de ser testigos de la historia, constituyen su moneda misma.

Joselit considera insidiosas las suposiciones persistentes de Benjamin de que la reproducción mecánica constituye una pérdida absoluta y, en consecuencia, que la mercantilización, que se basa en la reproducción mecánica a gran escala, es el peor destino posible para cualquier contenido cultural. Hay tanto ganancias como pérdidas en el cambio de obras de arte singulares a poblaciones de imágenes que deben reconocerse antes de intentar comprender el arte contemporáneo. Frente a muchas suposiciones convencionales sobre el precio y el valor, estas reproducciones mecánicas radican su propio atractivo en el hecho de que parecen resistir a la relación económica ordinaria. En parte, esto se debe a que la calidad de la diferencia que vende puede reproducirse y negociarse sin parecer perder su valor original. Su "materia prima" no se agota por la circulación masiva, por el contrario, la circulación masiva reafirma su valor. Una mayor oferta, en otras palabras, implica una mayor demanda.

Entonces, Joselit (2017) llega a la conclusión de que es la saturación a través de la circulación masiva -el estado de estar en todas partes a la vez en lugar de pertenecer a un solo lugar- lo que ahora produce valor para y a través de las imágenes. En vez de un nimbo radiante de autenticidad y autoridad suscrito por la especificidad del sitio, tenemos el valor de la saturación, de estar en todas partes al mismo tiempo. En lugar de aura hay zumbido.

McKenzie Wark (2017), a diferencia de Joselit, no cree que el arte sea una moneda, sino que lo considera un derivado que no es exactamente lo mismo. Una moneda puede almacenar valor o actuar como medio de intercambio mientras que un derivado gestiona y reduce el riesgo. Lo que necesitamos, entonces, es una teoría del arte como derivado. El arte se trata de rareza, de cosas que son únicas y especiales y que no se pueden duplicar. Y, sin embargo, las tecnologías de nuestro tiempo tienen que ver con la duplicación, las copias, la información que no es realmente especial en absoluto.

Benjamin (1936), supone que la reproducibilidad socava el aura de la obra, su seclusión ritual y, sobre todo, su procedencia, es decir, su posición como una pieza única de propiedad privada. Por lo general, la procedencia de la obra tiene que ver con el lugar singular de su creación y persistencia. Si pensamos en las obras de arte digital disponibles de forma gratuita en Internet su procedencia deriva del lugar de su reproducción electrónica. Es una especie de red o procedencia distribuida. Lejos de hacer que la obra de arte sea obsoleta, la reproducibilidad de la imagen puede darle un nuevo tipo de valor. No es exactamente el caso en el que el original y la copia se vuelven indistinguibles. Pero su relación puede ser reversible. La copia puede proceder del original. *Ves una reproducción de algo, y eso te hace querer ir a ver el original de la copia.* La copia también crea la procedencia del original, no el camino. La copia no sólo procede sino que autentica el original.

La obra de arte es un derivado de su simulación o mejor dicho sus simulaciones. Esta es la forma en que una obra en particular puede funcionar como una especie de cobertura a nivel inversión. Una obra de arte es una proposición riesgosa dado que, a largo plazo, podría valer nada más que cualquier lienzo pintado al azar. Pero si la obra de arte puede ser una cartera de diferentes tipos de simulaciones de sí misma, es posible gestionar el riesgo. Una obra de arte puede ser un derivado de la simulación de sí misma, donde su imagen lo precede y lo autentica a través de circulación y exposición.

McKenzie Wark (2017) considera que lo más interesante de la relación entre el arte y la información es la reciprocidad entre el arte como rareza y la información como ubicuidad. Resulta que la ubicuidad puede ser una especie de producción distribuida, de la que la propia obra de arte es el derivado. La obra de arte es entonces idealmente una cartera de diferentes tipos de valor simulado, cuya mezcla puede ser una cobertura a largo plazo contra los riesgos de varios tipos de caída de valor simulado, como la revelación del nombre de un artista oculto, o el declive del discurso intelectual del que dependía la obra, o la caída del artista en la banalidad y la sobreproducción. Dado que el arte se convirtió en un tipo especial de instrumento financiero en lugar de un tipo especial de artículo manufacturado, ya no necesita tener un medio especial para su fabricación, o incluso fabricantes especiales.

Erika Balsom (2017) en su ensayo *Against the novelty of new media* hace referencia a lo auténtico como aquello que se encuentra fuera del régimen de equivalencia que impulsa el intercambio de mercancías y también fuera de la esfera de la reproducibilidad. Las preocupaciones por la autenticidad fueron centrales a las críticas de la modernidad y la tecnología a finales del siglo XIX y principios del XX, ya sea en la tesis de Max Weber de que la modernidad constituye el desencanto del mundo o en la noción de Walter Benjamin de la decadencia del aura. Hoy en día, las imágenes digitales supuestamente poco fiables y las tecnologías de comunicaciones electrónicas aparentemente despersonalizadas están asumiendo este papel.

Por lo tanto, Balsom plantea que se está atravesando un momento que es paralelo al del siglo XIX: una vez más, ha habido un cambio cualitativo en la reproducibilidad de las imágenes y los sonidos, y una gran aceleración en la temporalidad de la obsolescencia. Estos cambios tecnológicos se produjeron junto con la desregulación económica, la reestructuración de la mano de obra y la reasignación de los flujos globales de personas, capital e información.

Una vez más, ha surgido un deseo de autenticidad como reacción a los cambios con las tecnologías de los nuevos medios en su núcleo. Contra la circulación promiscua de copias en proliferación, el singular evento de actuación y la singularidad del objeto hecho a mano emergen como sitios de carga intensa. Incluso la película fotoquímica ahora se puede recuperar como auténtica, ya que las imágenes de reproducción electrónica han llegado para ocupar la posición denigrada que una vez ocupó. Después de todo, el acceso a lo auténtico tiende a ser bastante exclusivo. El deseo de autenticidad no es un escape del fetichismo de las mercancías, sino de su

apoteosis: es una forma de disimular una relación con el privilegio económico encubriendo un anhelo de lo raro y caro en términos espirituales y románticos.

En su libro de 2007, *Authenticity: What Consumers Really Want*, los escritores de gestión empresarial James Gilmore y Joseph Pine aprovecharon este deseo de lo auténtico como una nueva sensibilidad al cliente que los empresarios podrían capitalizar. Esta idea otorga a las estrategias de marketing el mismo papel que históricamente se le ha otorgado al arte: brindar una alternativa. Excepto que aquí, en lugar de cualquier verdadero desafío a la cultura afirmativa, el objetivo es vender productos a través de una operación que disimule su relación con el intercambio de productos básicos adoptando superficialmente el disfraz de, precisamente, lo que se supone que reside fuera de ella, lo auténtico.

En un mundo de "intrusión tecnológica", Pine y Gilmore argumentan que las empresas pueden añadir valor "creando autenticidad". Las directrices para hacerlo incluyen una prohibición absoluta de las declaraciones de autenticidad (es más fácil ser auténtico si no dices que eres auténtico) y de forma imperativa humanizar todas las interacciones que los consumidores tienen con la tecnología. La reanimación de lo auténtico es, entonces, un recordatorio persistente de que hay tanto un peligro como un valor en el rechazo de las cosas tal como son. Además, esta reanimación ofrece la sorprendente propuesta de que entender "El arte después de Internet" podría requerir ampliar el alcance mucho más allá de las obras de arte producidas a través de medios digitales.

Gilmore y Pine (2007) enfatizan en sus tratados sobre la autenticidad donde definen el concepto como un medio fundamental para imponer una percepción de escasez a consumidores que de otro modo estarían satisfechos. Los bienes auténticos posicionan de forma continua a sus consumidores objetivos en la promesa imposible de los productos de singularidad producida en masa, mientras los seducen con la posibilidad de soluciones fáciles e individuales. Intensifican los sentimientos de inautenticidad mientras aumenta la actividad económica. La autenticidad que consumimos es a menudo la exclusión de otra persona, mercantilizada. La búsqueda de la autenticidad se convierte, no en resistencia a la explotación capitalista, sino en una forma de entregarse a ella, con toda nuestra personalidad ofrecida a diversas formas de trabajo explotable. Al manejar la ambivalencia hacia la autenticidad, nos comprometemos a administrar sin cesar nuestra marca personal, valorizando los bienes auténticos, realizando un trabajo emocional, haciendo circular muestras de

'realidad', construyendo redes cuasi-profesionales y generando nuevos circuitos de valor.



Universidad de
San Andrés

La tecnología digital en el arte y su impacto en la participación de públicos

Es de Perogrullo afirmar que la tecnología digital ha modificado la escena cultural en todo el mundo. Esto ha sido tema de preocupación por parte del “Comité Intergubernamental para la Protección y la Promoción de la Diversidad de las Expresiones Culturales” (2016), UNESCO.

La gestión cultural es entendida aquí como las estrategias que se tejen para acercar a los públicos a los productos culturales que se producen, por ende, estos son el centro de su quehacer lo cual implica que los planes y programas artísticos se repiensen a partir de sus destinatarios o beneficiarios finales.

Al decir de Ibacache, en la última década se dio “un cambio en los hábitos culturales de las personas como consecuencia de la masificación de plataformas digitales y la diversificación de canales de comunicación y acceso a los contenidos artísticos” (Ibacache, s/a, *La formación de públicos*: 1).

Aquel cambio, siguiendo a García Canclini, permite entonces afirmar que

...los públicos no nacen sino que se hacen, pero de modos distintos en la época gutenberguiana o en la digital. Las disputas entre corrientes sociológicas acerca de cuánto influyen la familia, la escuela, los medios, las empresas culturales comerciales y no comerciales se reformulan porque todos estos actores cambiaron su capacidad de acercarnos o alejarnos de las experiencias. Condicionamientos parecidos no generan gustos ni comportamientos semejantes en quienes se socializaron en la lectura, en la época de la televisión o de Internet. (García Canclini, 2007: 23 – 24).

Para Ibacache, si el concepto “públicos” remite a los grupos de personas que realizan consumos culturales presenciales, entonces se restringiría a los públicos del teatro, la danza, las salas de cine, los conciertos de música o la ópera, y estarán caracterizados por su diversidad, heterogeneidad y presencialidad.

A diferencia de ello, “las exposiciones y los objetos en exhibición, diseñados desde este punto de vista intentan generar experiencias fluidas de todo tipo (...) mediante los resortes básicos de la resonancia y la maravilla” (Alderoqui, 2009: 8). Habría que pensar de qué manera se dan estos “resortes básicos” sin una visita presencial, ¿cómo se genera un vínculo con un espectador a distancia?

Octubre (2013) plantea la cuestión del “devenir visitante” del museo y cómo este depende de un proceso identitario desarrollado en el tiempo. Este proceso se conforma de las experiencias previas a la visita, el “durante”, con las realidades y sensaciones que genera esta misma y el “después” con el cómo el visitante se proyecta en relación con la institución. Sin embargo, la problemática no es convertirse en visitante del museo, sino que esto se repita y se genere un vínculo de continuidad entre persona e institución.

Entonces, la pregunta lógica que surge es: ¿la digitalidad promueve este “devenir visitante”, o fomenta aún más la cuasi nula visita a entornos artísticos de determinados públicos?

De acuerdo con el término “altermoderno”²⁶, acuñado por Bourriaud en 2009, la apertura de nuevas economías de mercado y la movilidad del artista y la del público ha estimulado nuevos modelos para el intercambio y la participación política y cultural. Bourriaud proclama que todo arte *altermoderno* tiene una comprensión dinámica de la cultura y no es el origen ni el destino final del arte lo que importa, sino el recorrido. Temáticas actuales como los exilios, los viajes, las fronteras, la energía y los archivos enmarcan las preguntas con las que se relaciona el arte altermoderno. Este término está en contra de la estandarización cultural y la masificación, pero también se opone a los nacionalismos y al relativismo cultural.

Los artistas altermodernos se posicionan dentro de las brechas culturales del mundo. La traducción cultural, el nomadismo mental y el cruce de formatos son los principios fundamentales del arte altermoderno.

Viendo el tiempo como una multiplicidad más que como un progreso lineal, el artista altermoderno navega por la historia, así como por todas las zonas horarias planetarias produciendo vínculos entre signos alejados entre sí.

El término altermoderno explora el pasado y el presente para crear caminos originales donde los límites entre la ficción y el documental son borrosos. Formalmente, favorece los procesos y las formas dinámicas a objetos unidimensionales individuales y trayectorias a masas estáticas. En la actualidad, la descentralización de la cultura global y los nuevos modelos de distribución global

²⁶ Más información disponible en <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/a/altermodern>. Fecha de acceso noviembre 2023.

presentan nuevos formatos para el intercambio entre artista y público, que son susceptibles continuamente y adaptable a las tecnologías fácilmente disponibles.

La tecnología digital puede promover un sentido de participación sin la recolección física de las personas en un lugar determinado. Esto representa un cambio fundamental en las nociones tradicionales de la comunidad y nuestra experiencia de obras de arte. Lo cual emerge otra característica de “los públicos”, su anonimato en tanto se trata de un grupo de personas que no necesariamente se conocen ni tienen vínculos entre sí y que se encuentran en un espacio común para compartir una experiencia. “Es dable además sostener que los públicos son audiencias ya fidelizadas y que una persona puede formarse como espectador de una disciplina o expresión artística al conocer y estudiar los lenguajes y las claves que priman en ese campo” (Ibacache, s/a, *La formación de públicos*: 4).

El autor recién citado asevera que el desarrollo de públicos se ha configurado como un ámbito de las políticas culturales que impulsan el acceso y la participación. Su adopción como enfoque de trabajo para implicar a las personas con el campo cultural data de la década de los '90 y está asociado con las reorientaciones ocurridas entonces en las políticas públicas de Australia y Gran Bretaña en relación al *Audience Development* (AD), en paralelo al impulso que tuvo la Mediación Cultural en Francia.

Aunque algunas publicaciones les otorgan a estos enfoques posiciones opuestas, las prácticas de Mediación Cultural y las estrategias de *Audience Development* coexisten en muchas organizaciones y contextos.

En otro texto, Ibacache admite que ante un mundo globalizado con una alta tasa de penetración de dispositivos móviles, plataformas, pantallas y teléfonos inteligentes, los públicos están expuestos a una variedad de estímulos. En este contexto, el desafío de la gestión cultural radica en dotar de relevancia a los proyectos artísticos e implicar a las personas en distintas fases de los procesos creativos. (Ibacache, s/a, *Orientaciones para elaborar...: 1*).

Para ello, es necesario identificar la planificación que precisa el desarrollo de públicos. La elaboración e implementación de estrategias orientadas a: incidir en las preferencias y valoraciones de un determinado grupo frente a las creaciones artísticas; intervenir en las barreras que condicionan el acceso y la participación de una determinada comunidad o grupo en la oferta cultural.

Tales estrategias deben considerar las particularidades de cada contexto, especialmente los entornos de desigualdad de acceso a la oferta artística y a la participación cultural. Contar con una estrategia de desarrollo de públicos potencia la gestión de los espacios culturales en tanto hace visible la dimensión social que éstos pueden cumplir. (Ibacache, *op. cit.*: 3).

La mayoría de las definiciones de cultura digital -o cibercultura- tienen como común denominador el hecho de referirse a la cultura generada en torno a las nuevas tecnologías de la comunicación y de la información, especialmente a internet y la vida en el ciberespacio. Lago Martínez (2012: 124) aduce que la cultura digital surge como la imbricación de las tecnologías de la comunicación y de la información en los procesos culturales de las sociedades contemporáneas. El estudio de la cultura digital no se agota en el ciberespacio (cultura *online*), sino que se agrega la hipertextualidad entre distintos medios de comunicación social e industrias culturales (radio, cine, televisión, etc.) y los procesos de interacción social en el contexto cultural más amplio.

Es evidente que la tecnología digital, vista aquí como un punto de cambio en la posición del sujeto en relación con la producción creativa, interfiere en los procesos artísticos con respecto a las nuevas formulaciones sobre el posicionamiento del observador y el autor. Desde la *intersección* que resulta de esta tecnología con la creatividad, vemos que la idea de producción compartida gana fuerza y se constituye cada vez más como una voluntad inherente a la actitud misma del acto creativo. El trabajo, cuando se revela en el deseo de interactividad, que se afirma en la solicitud de la participación del otro como elemento fundamental para su implementación, enuncia una posición que difiere en la forma y en el resultado que se vincula por medios tecnológicos, tanto en relación con el espacio como en relación con los procedimientos.

El impacto en los procedimientos del sujeto frente a los advenimientos digitales, a punto de percibir cómo nos afecta la tecnología digital y cómo la interacción interfiere en el posicionamiento del sujeto en relación con aspectos de creatividad será demostrado a partir de las etapas que hemos construido en torno a la obra de Olafur Eliasson.

Al decir de Waelder Laso:

Las relaciones dialógicas que propone el arte interactivo entre espectador y obra pueden ser de muy diversa índole, siendo una característica común

el reto de incitar al espectador a abandonar su actitud pasiva-contemplativa (inculcada por una larga tradición museística) e implicarse con la pieza. Para ello, los artistas desarrollan lo que podemos denominar “estrategias”, métodos para conseguir la participación (voluntaria o involuntaria) del espectador, a través de dispositivos que este puede reconocer, la simple presencia del visitante en un entorno determinado, la incitación al juego y otros procesos que incluso plantean dudas acerca de si podemos calificarlos como interactivos o no. (Waelder Laso, 2008: 8)

El arte interactivo convierte al espectador en un participante activo: un actor que determina la forma de la obra. Este nuevo papel del público desafía las concepciones tradicionales de producción y recepción del arte, lo que provoca un cambio radical en la forma y función de la obra. La performance, el arte de acción de los años setenta, ofrece un referente relevante a la hora de comprender el arte interactivo debido a su carácter interpretativo y al hecho de que la obra se desarrolla a través de la acción del espectador. En esta dinámica, el espectador-usuario se convierte en el protagonista mientras otros espectadores pasivos observan y comprenden la obra a través de su interacción.

Esta situación está definida por un contexto espacial y temporal que dicta la experiencia de la interacción y convierte la obra en una especie de performance dirigida por el sistema que la respalda y depende de las decisiones del espectador-usuario.

Es importante destacar la temporalidad de estas obras, ya que solo existen durante la experiencia, en el momento presente de su realización. Son presentaciones más que representaciones, aunque puedan incorporar elementos de representación. El arte interactivo, cuando no recibe la participación de un usuario, permanece como una obra potencial. Por lo general, una obra de arte se considera "interactiva" solo si experimenta cambios como resultado de la intervención de un observador activo. Se trata de construir un contexto que permita la creación de una obra de individualidad cercana a través de una acción coreografiada. Este contexto abarca la interacción entre el actor, la obra y el marco interaccional. En otras palabras, según Waelder Laso, el arte interactivo consiste en dispositivos emisores y receptores de datos dispuestos en una estructura incompleta, cuya finalización depende de la participación activa del espectador para cerrar el circuito.

En el ámbito artístico, es común utilizar el término "instalación" para describir cualquier obra que ocupe un espacio específico mediante la disposición de objetos interrelacionados, escenografías o una iluminación particular. Por esta razón, a menudo se utiliza el término "instalaciones interactivas". El concepto de instalación resulta adecuado para un tipo de obra que busca establecer tanto un espacio donde el espectador pueda actuar como un espacio de presentación donde se exhiban los efectos de su participación. En muchos casos, nos encontramos con lo que podríamos llamar un "espacio sensible", equipado con sensores u otros dispositivos preparados para recibir la intervención del espectador, y un "espacio de respuesta", generalmente una imagen proyectada en la que el usuario puede ver y/u oír los resultados de sus acciones.

Las nuevas formas de expresión artística se caracterizan por ser multimedia y fomentar la interacción, lo que permite que el espectador participe activamente y concluya la propuesta artística. El arte electrónico se basa en enfoques expresivos donde el concepto y la participación del público desafían la noción tradicional de una obra de arte inmutable, "cerrada" en sí misma. La creación multimedia implica transferir el significado de la obra al espectador. Surge así el concepto de "obra abierta", que según Umberto Eco (1979) se presenta parcialmente terminada ante el espectador, de manera que cada individuo pueda completarla y enriquecerla con sus propias contribuciones. En la semiología de la significación, es fundamental reconocer la importancia del receptor en el proceso comunicativo. La idea central es que el significado de un mensaje depende principalmente del receptor quien, al interpretar las señales, le otorga el verdadero sentido dentro del contexto comunicativo. En otras palabras, es el receptor quien da sentido a las señales y determina su significado en función de su interpretación.

En las obras de arte interactivas, no hay tiempo para aprender ni se proporciona un manual de instrucciones. En el arte interactivo, la respuesta de la obra debe ser instantánea, impactante y comprensible. Por esta razón, los artistas optan por trabajar con elementos básicos que no requieren mucho tiempo para que el usuario los comprenda. Ignacio Vázquez (2013) en su artículo *La Interactividad en el arte digital. Metáforas y aproximación a una tipología* ha clasificado las obras de los artistas que trabajan en arte interactivo en tres categorías distintas basadas en el uso del espejo como elemento principal. El primer grupo incluye las obras que utilizan

el espejo de forma directa. En el segundo grupo se encuentran las obras en las que el artista emplea espejos deformantes, lo que añade mayor complejidad al reflejo, generando una imagen que actúa como un eco de la realidad. Por último, están los trabajos de artistas que utilizan estos ecos de la imagen original como reflejos amplificadas de las acciones del espectador, aumentando así el impacto y la sensación de control.

Considerando la primera casuística, el individuo descubre su identidad a través de manifestaciones como huellas, sombras y reflejos que deja en su entorno. Para percibir la sombra y el reflejo, es necesario que haya un objeto o persona presente como referencia. En un primer momento, el individuo puede confundir su reflejo con otra persona, generando cierta ambigüedad entre el yo y el otro. Luego, se produce la identificación y se comprende que el reflejo en realidad es una imagen de uno mismo. Con el tiempo, se adquiere la comprensión de que la imagen en el espejo es la propia. El espejo en el arte es una herramienta utilizada por los artistas para confrontar a las personas con su propio reflejo.

La segunda casuística del eco puede describirse como algo que vuelve de manera perceptiblemente diferente a su forma original cuando es reflejado. El eco no se limita simplemente a ser un reflejo. Mientras que un reflejo perfecto es un sistema cerrado, la reflexión transformada es un diálogo entre uno mismo y un mundo diferente. El eco establece una relación persistente a través de la cual se pueden examinar, cuestionar y transformar la imagen de uno mismo y su relación con el mundo. En muchas obras interactivas, se utiliza el eco como elemento central. La imagen distorsionada del espectador se convierte en el dispositivo a través del cual se explora la propuesta de realidad artificial del artista. El espectador puede utilizar las transformaciones de su propia imagen como claves para comprender el mundo representado en la pantalla. Este mundo, del cual el espectador tiene una perspectiva privilegiada que protege su privacidad y le ofrece un punto de observación *voyeurístico* para presenciar los eventos que ocurren al otro lado, despierta su curiosidad y el deseo de adentrarse en ese mundo virtual, de estar al otro lado del espejo.

En tercer lugar, se introduce una interfaz de reconocimiento de gestos en la cual se superponen los efectos de la transformación sobre la imagen conocida del individuo. En algunos trabajos, además de reflejar su imagen, el espectador experimenta modificaciones en su percepción corporal, ya que el fenómeno representado muestra

un cambio en la representación de sí mismo. Para muchas personas, la interacción implica tener "control". La tecnología se utiliza para fortalecer al espectador.

Entonces, si la distorsión de la imagen con respecto a la realidad es demasiado pronunciada, se pierde la perspectiva del espejo. Cuanto menor sea la distorsión, más fácil será para el espectador identificar las respuestas del sistema a sus acciones. El arte interactivo debe encontrar un equilibrio adecuado entre el sentimiento de control que permite la identificación del espectador y la riqueza del comportamiento del sistema de respuesta que completa la experiencia.

En el arte interactivo, se requiere algún dispositivo de interacción que ayude a los participantes a crear su propia obra. Sin embargo, no se trata de convertir al usuario en una herramienta para la creación artística, sino de fomentar la exploración. El objetivo del artista es lograr una obra con múltiples interpretaciones que dependan del espectador y su interacción, pero no permitir que el espectador reemplace al artista. Es importante destacar que es difícil estimular en el espectador la exploración, la inmersión y el entendimiento de la obra cuando el sistema no reacciona directamente a sus acciones.

En el ámbito de la ontología de las artes digitales la presencia crea una atmósfera que genera resonancias entre el entorno, los cuerpos y los medios audiovisuales, creando un efecto de eco. A través de la percepción y la alteración perceptiva, el receptor elabora simulaciones corporales que le permiten establecer una conexión empática con la obra, el intérprete y el sistema de transformaciones virtuales, generando diferentes atmósferas y efectos de presencia. En este contexto, la noción de presencia se vuelve relevante para la ontología de las artes digitales, especialmente en los procesos interactivos. Su valor ontológico radica en que, en el arte, los entornos mediáticos nos permiten ser conscientes de que la presencia puede manifestarse en diferentes niveles de materialidad. Además, nos muestra que cualquier manifestación del cuerpo o del movimiento es, en última instancia, un proceso en constante cambio resultado de la percepción del receptor en un aquí y ahora virtual en constante evolución.

La tecnología para el artista cumple un rol clave en la creación de sus obras debido a que puede ser utilizada como un medio para plantear preguntas. En los últimos años, Olafur Eliasson ha creado varias obras de arte relacionadas con la realidad virtual y la realidad aumentada. En palabras del artista: "El próximo gran avance será

una innovación que represente los aspectos ilimitados de las tecnologías digitales, algo que genere una interfaz espacial, sensorial y fluida que aún invite a la participación”²⁷.

A continuación, nos proponemos recorrer las obras digitales, de esta tercera etapa, con la intención de realizar una reflexión crítica en torno a la participación y la accesibilidad comenzando por su página web.

El sitio web de Olafur Eliasson es una plataforma integral que proporciona a los visitantes información detallada sobre la vida, la carrera y las obras de arte del artista. Al acceder a la página principal, los usuarios son recibidos por una presentación visualmente atractiva y minimalista. El diseño es coherente con la estética contemporánea y vanguardista del arte de Eliasson: el menú del sitio se encuentra en la parte superior de la página, ofreciendo una estructura clara y fácil de seguir. La página principal incluye una sección de introducción que proporciona una breve descripción del artista y su enfoque artístico. Esta sección está redactada de manera académica y utiliza un lenguaje técnico para contextualizar el trabajo de Eliasson dentro del campo del arte contemporáneo.

Vale la pena destacar que el sitio solo se encuentra disponible en inglés, si bien en la actualidad la mayoría de los exploradores traducen la página *real time* esto debería considerarse como una barrera de acceso al contenido para determinados públicos. El sitio web presenta secciones bien definidas para explorar las diversas facetas del trabajo de Eliasson que analizaremos en detalle.

Eliasson relanzó su sitio web en 2014 y su principal atractivo es la obra *Your uncertain archive* donde se exhiben obras de arte, exposiciones, obras en el espacio público, pabellones, modelos, libros, charlas e investigaciones de Olafur Eliasson y su estudio de forma interactiva en la web.

El sitio fomenta encuentros casuales con su contenido, utilizando un extenso sistema de etiquetas para que pueda descubrir los hilos comunes que atraviesan todas las obras del artista. El modo de conexiones se utiliza para resaltar asociaciones, o simplemente desplazarse a través de una nube de objetos de archivo. En desarrollo, durante más de cuatro años, la obra de arte conecta al público de una manera ambiciosa con el estudio y el inmenso cuerpo de trabajo de Eliasson: obras de arte, textos, bocetos, intereses e ideas. Un conjunto de conexiones y asociaciones en

²⁷ En <https://techcrunch.com/2015/02/05/olafur-eliasson/>. Fecha de acceso noviembre 2023.

constante cambio y en constante crecimiento, *Your uncertain archive* es una obra de arte viva exhibida en la web (Figura N° 1).



Figura N° 1. Fuente: <https://olafureliasson.net/uncertain>. Consultada junio 2023.

Your uncertain archive utiliza tecnologías WebGL y la biblioteca .js tres para producir un entorno tridimensional, accesible mediante navegadores WebGL.

Olafur Eliasson expresó:

Estoy encantado de que *Your uncertain archive* finalmente esté abierto al mundo. Es una máquina productora de realidad, construida para generar nuevos contenidos a través de la proximidad y el contacto, y una fuente de gran inspiración para mí. Es un archivo vivo que se expande continuamente.²⁸

²⁸ Disponible en <https://artlyst.com/news/olafur-eliasson-relaunches-his-website-with-innovative-artwork/>. Fecha de acceso noviembre 2023.

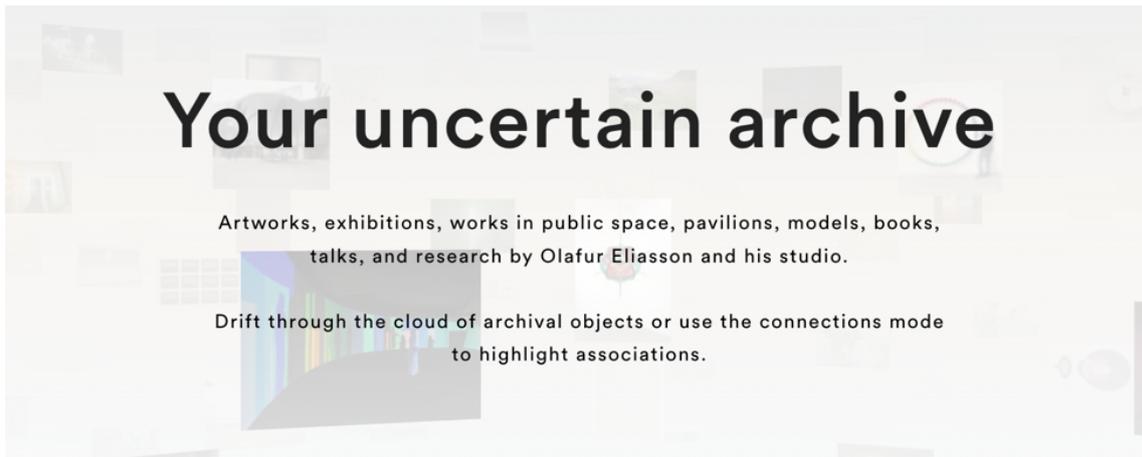


Figura N° 2 Fuente: <https://olafureliasson.net/uncertain>. Consultada junio 2023.

La primera pantalla presenta el título de la sección (Figura N° 2) y de qué está compuesta, también da indicación al usuario sobre cómo movilizarse por la web. Presenta la idea de Nube y Conexión permitiendo al usuario conectar/vincular las obras de Olafur Eliasson según sus preferencias/intereses. Podríamos pensar esta selección propia de quien visita la página como una curaduría personalizada e interactiva del usuario web.

Luego, aparece una segunda pantalla (Figura N° 3) en donde se explica al público de la página web cómo podrá interactuar con el archivo digital de obras y publicaciones del artista.



Figura N° 3 Fuente: <https://olafureliasson.net/uncertain>. Consultada junio 2023.

Es de suma importancia remarcar las limitaciones de los tags a la hora de profundizar en los conceptos debido a que no cuentan con una descripción precisa de lo que significan para el artista en relación con sus obras y además los tags no se pueden combinar entre sí. Esto impacta directamente en la posibilidad del público de realizar su propia selección de obras en base a sus intereses dado que los limita a un solo tag por búsqueda.

Dentro del menú de la página web se observan varios títulos, algunos de ellos son los siguientes:

- SOE.TV: Este apartado del menú nos redirige a una nueva página web. SOE.TV es una plataforma para imágenes en movimiento de Studio Olafur Eliasson, Berlín. El sitio ofrece vislumbres del trabajo basado en experimentos e impulsado por la investigación en el estudio y las actividades de SOE Kitchen, así como la documentación de las obras de arte, proyectos arquitectónicos y exposiciones de Eliasson. Una nueva serie llamada *Studio Visits* presenta a amigos y colaboradores de diversas disciplinas que comparten ideas de sus campos de especialización. SOE.TV (Figura N° 4) también incluye imágenes de archivo de talleres, eventos y simposios organizados por IfREX, el *Institut für Raumexperimente*. Según la página, a medida que el sitio crezca, se convertirá en un hogar para un amplio conjunto de ideas que resuenan con las áreas de preocupación del estudio. Estos incluyen el papel del arte y la cultura en la sociedad actual, la energía solar, la acción climática, la migración y la cocina sostenible, así como el inmenso valor del trabajo colaborativo, de emprender tareas sin un resultado claramente prescrito, y de sentimientos de confianza y cohesión social. La estética de esta web cuenta con colores más vibrantes en la paleta de los verdes, lo cual muestra una diferencia significativa al compararlo con la página principal del artista.
- *Artworks*: En esta sección de la web se encuentran disponible todas las obras de arte del artista Olafur Eliasson según año de creación ordenadas de más recientes a más antiguas. Cuando el usuario selecciona una obra para ver en profundidad la página, lo redirige a otro enlace en donde se observa primero el título de la obra, el año de creación e imágenes. También se encuentran disponibles las palabras claves que correspondan a la obra, y como mencionamos previamente, estas se utilizan para luego conectar obras en

Your Uncertain archive. Debajo de estas conexiones la página cuenta con una descripción de la obra y una ficha de esta que muestra datos relevantes.



Figura N° 4 Fuente: <https://www.soe.tv/>. Consultada junio 2023.

- **Exhibitions:** Esta sección muestra una lista cronológica de las principales exhibiciones del artista. Cada exposición cuenta con imágenes de alta calidad, descripciones detalladas y análisis críticos de las obras presentadas. Una sección importante del sitio web es la dedicada a las instalaciones y proyectos de arte público. Aquí se presentan obras que se han creado específicamente para espacios públicos, resaltando la intención de Eliasson de involucrar a la sociedad en su arte y crear experiencias participativas. La descripción de cada proyecto se acompaña de fotografías, bocetos y explicaciones académicas sobre los conceptos y procesos creativos involucrados. Cuando el usuario selecciona una exhibición para ver en profundidad la página lo redirige a otro enlace en donde se observa, el nombre y el año de la exhibición, imágenes de las obras y fotografías tomadas de usuarios recorriendo la exhibición e interactuando con las obras. Por último, la página cuenta con una ficha de la exhibición con datos relevantes como el lugar específico donde se realizó la exhibición y las obras específicas que fueron expuestas.
- **Publications:** El apartado de publicaciones es una parte integral del sitio web, donde se presenta una amplia selección de libros, catálogos y escritos de Eliasson. Estos materiales proporcionan una visión más profunda de la teoría y el pensamiento detrás de su obra, y están disponibles tanto en formato impreso como digital. Además, se incluyen enlaces a entrevistas, artículos y

ensayos académicos escritos por expertos en el campo del arte contemporáneo. Cuando el usuario selecciona una publicación en específico para ver en profundidad, la página redirige a otro enlace en donde se observa primero el título de la publicación y el año en el que se realizó, una foto de la portada de la publicación y al desplazarse hacia abajo también hay una ficha donde se detallan datos relevantes como por ejemplo el ISBN, el editor, la cantidad de páginas o quien lo ha traducido y demás.

- *Events*: El sitio web ofrece una sección de noticias y eventos actualizada regularmente, que informa a los visitantes sobre las últimas actividades y proyectos de Eliasson, como conferencias, talleres y colaboraciones. Estos eventos están dirigidos tanto a la comunidad artística como al público en general, y subrayan la vocación de Eliasson de promover la participación y el diálogo.
- *Read*: Esta sección es bastante similar a la sección de *Publications*, solo que en este caso se disponibiliza el PDF para que el usuario pueda descargar y leer las publicaciones del artista. En este apartado se vuelven a incorporar las palabras clave (lo cual es símbolo de que este material se consume y está disponible también en la obra *Your uncertain archive*).
- *Bibliography*: Sección que cuenta con una versión resumida de la biografía del artista y además también disponibiliza una lista de la biografía y bibliografía seleccionada del artista para descargar (este archivo supera las 40 páginas y es muy detallado).
- *Studio Olafur Eliasson*: Descripción del Estudio del artista y la lista de quienes colaboran en el equipo en conjunto con algunas imágenes.
- *Studio Other Spaces (SOS)*: Este apartado nos abre una nueva ventana en el explorador donde encontraremos disponible la página web del SOS, fundada por el artista Olafur Eliasson y el arquitecto Sebastian Behmann en Berlín en 2014. Su interés compartido en la experimentación espacial los llevó al enfoque holístico que lo define. En su trabajo, se mueven continuamente entre perspectivas generales y en un nivel altamente orientado a los detalles, explorando todos los aspectos de un proyecto a través de cada etapa de desarrollo, desde antes de su inicio, hasta su vida o reutilización. Los proyectos SOS ponen en primer plano las cualidades atmosféricas e intangibles de sus ubicaciones específicas; abordar la materialidad a través

de la investigación y la experimentación; y enfatizar el movimiento físico como un medio para dar forma al espacio. En lugar de centrarse en el diseño de estructuras aisladas, SOS coreografía con precisión entornos que invitan a los visitantes a reflexionar sobre cómo se conectan con su entorno inmediato. El trabajo de SOS es *colaborativo en su núcleo*. La investigación del estudio incluye parámetros espaciales, históricos, ecológicos, sociales y emocionales de un sitio y sus usuarios. Su trabajo se basa en herramientas tradicionales, métodos de producción y materiales, así como en herramientas de diseño de última generación, métodos de producción y medios innovadores. Los proyectos en el espacio público y el entorno construido se derivan de una amplia gama de discursos que abarcan el arte, la arquitectura y otros campos.

Una obra muy importante para esta tercera etapa es *Moon*²⁹ (2013 - 2017), una obra que ofreció a personas de todo el mundo la oportunidad de conectarse con otros en línea a través de una plataforma de dibujo colaborativo. La obra de arte colaborativa de Olafur Eliasson y Ai Weiwei trascendió las fronteras internacionales para celebrar la expresión creativa y la interacción de forma digital. *Moon* es la primera colaboración entre el artista Ai Weiwei y el artista Olafur Eliasson. Esta obra de arte basada en la web, es una plataforma compartida que invita a los usuarios a dejar su propia marca, dibujada o escrita, en la superficie de una luna virtual. Desde su lanzamiento en la conferencia *Falling Walls* en noviembre de 2013, este paisaje lunar interactivo ha acumulado más de 80.000 entradas, pasando de ser un lienzo en blanco a una densa colección de diversas respuestas. Cada contribución ha creado un cambio pequeño pero distintivo en un paisaje en desarrollo, destacando la importancia de la expresión individual entre la participación colectiva. La convocatoria abierta de *Moon* para aportes creativos es una poderosa declaración sobre el potencial de las ideas para conectar a las personas a lo largo de grandes distancias y romper las fronteras políticas, sociales y geográficas en la era de Internet.

Moon permite al público expresarse libremente a través de la creatividad personal, derribando muros. Internet y la conexión global permitieron una expresión creativa que tiñó de a poco la superficie lunar blanca con mensajes, contenido gráfico e

²⁹ En <https://olafureliasson.net/artwork/moon-2013/>. Fecha de acceso noviembre 2023.

información: el público deja su huella en la Luna. Para participar el usuario debía crearse una cuenta gratuita para acceder a la herramienta que permitía intervenir la obra. A través de los mensajes y la comunicación no verbal, en un lenguaje único para cada persona, el trabajo colectivo se convierte en un testimonio de libertad personal, creatividad y actividad.

Según Cactus, la obra *Moon* se creó con el fin de otorgarle al usuario la capacidad de exploración³⁰, en línea con esta afirmación VICE remarcó el potencial ilimitado que tiene el Internet en esta obra y su capacidad de actuar como un gran conector.

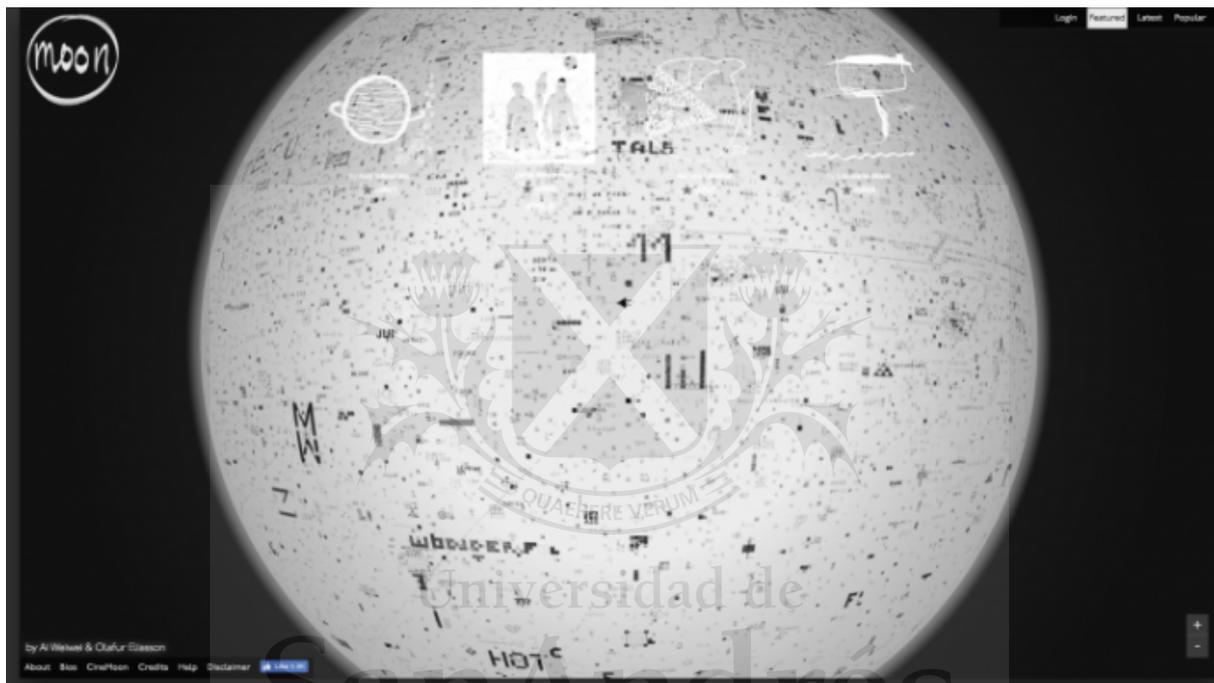


Figura N° 5. Fuente: <https://proyectoidis.org/moon/>. Consultada junio 2023.

La obra *Moon* (Figura N° 5) tuvo un relanzamiento en 2014 en el cual Marcello Pisu, curador de la obra, resaltó que ahora los visitantes iban a poder recopilar sus marcas favoritas y compartir estas colecciones en sus redes sociales. “Decidimos integrar esta característica cuando descubrimos que las personas pasan mucho tiempo explorando *Moon* para encontrar las creaciones que más resuenan para ellos”³¹. Esta nueva versión también introdujo perfiles de usuario y avatares para que en *Moon* cada uno determine y sea dueño de su propia identidad. En palabras de Pisu, dado que se podía acceder a la obra teniendo internet “La principal inspiración de

³⁰ En <https://www.cactus.is/moon>. Fecha de acceso noviembre 2023.

³¹ En <https://www.vice.com/en/article/yp5zki/make-your-mark-on-the-moon-with-olafur-eliasson-and-ai-weiwei>. Fecha de acceso noviembre 2023.

Moon es la democratización del proceso creativo y artístico, y el fomento de un diálogo visual constructivo”.³² *Moon*, se podía acceder con cualquier computadora que ejecute Firefox o Chrome. Sin embargo, ¿es realmente un espacio de participación activa, y por ende democratizante, la obra de Eliasson de forma digital si su público potencial e interactivo no tiene acceso a Internet o a un dispositivo móvil? Eliasson destacó que el proyecto no es solo una celebración de cómo la tecnología puede romper las barreras entre el arte y lo digital, el tiempo y el lugar, sino que también puede servir como un llamado a la acción. "Les hemos facilitado una esfera en la que pueden dejar una huella. No solo para dejar una marca, sino para hacer una marca que te importe. Pide tu deseo, haz tu sueño. Haz algo".³³

*Wunderkammer*³⁴ es una de las obras de realidad virtual que fue creada en el 2020 durante el COVID-19 un contexto donde el distanciamiento físico regía nuestras vidas. Esta en particular se desarrolló en colaboración con el estudio de tecnología de la realidad virtual Acute Art.³⁵ *Wunderkammer* es una experiencia inmersiva y fue diseñada para ser experimentada en una aplicación para celulares con el fin de despertar una reflexión sobre la naturaleza del arte y la percepción. Olafur Eliasson consideró crucial para el contexto de aislamiento que atravesaba a la sociedad generar un medio en el cual se disponibilizara la posibilidad de rodear al público de atmósferas, elementos naturales y cotidianos.

El objetivo principal de esta obra fue destacar aquellos elementos que muchas veces damos por sentado normalmente y en verdad deberían celebrarse como las maravillas que son. La obra trata de desafiar nuestra percepción de lo cotidiano y dar la bienvenida activamente a lo que se encuentra en el límite entre lo conocido y lo desconocido. Se trata de crear espacios que fusionen lo cotidiano y lo extraordinario, espacios que evoquen percepciones vívidas y compromiso encarnado.

Daniel Birnbaum, director de *Acute Art*, le preguntó al artista si las tecnologías inmersivas de hoy, la realidad virtual (VR) y la realidad aumentada (AR), pueden

³² En <https://www.vice.com/en/article/yp5zkj/make-your-mark-on-the-moon-with-olafur-eliasson-and-ai-weiwei>. Fecha de acceso noviembre 2023.

³³ En <https://www.vice.com/en/article/yp5zkj/make-your-mark-on-the-moon-with-olafur-eliasson-and-ai-weiwei>. Fecha de acceso noviembre 2023.

³⁴ En <https://www.dezeen.com/2020/05/14/olafur-eliasson-augmented-reality-wunderkammer/>. Fecha de acceso noviembre 2023.

³⁵ Más información en <https://acuteart.com/artist/olafur-eliasson/>. Fecha de acceso noviembre 2023.

cambiar y expandir las formas en que experimentamos el arte. Olafur comentó que el potencial de estas herramientas es enorme y serán esenciales para las nuevas formas de intercambio y cultura visual internacional. *Acute Art* se fundó con la visión de democratizar el arte y llevarlo a lugares donde antes no podía estar. "Siempre ha sido nuestra ambición llegar a audiencias fuera de las instituciones tradicionales del mundo del arte. En estos tiempos difíciles, nuestra aspiración ha cobrado una nueva relevancia y urgencia".³⁶

The Art Newspaper escribió un artículo sobre *Wunderkammer* (Figura N° 6) donde otorgaron a la obra un *rating* de 3/5 estrellas y la describieron como una *app* de AR que cumple la función de una tienda "Wiftshop" con regalos del artista dado que permite al usuario interactuar con la obra donde sea que esté.

Gretchen Andrew destacó la ironía de descargar una *app* para interactuar con la naturaleza desde los ojos del artista, sin embargo también remarcó la facilidad con la cual desplazó las obras en su entorno como si fueran muebles.

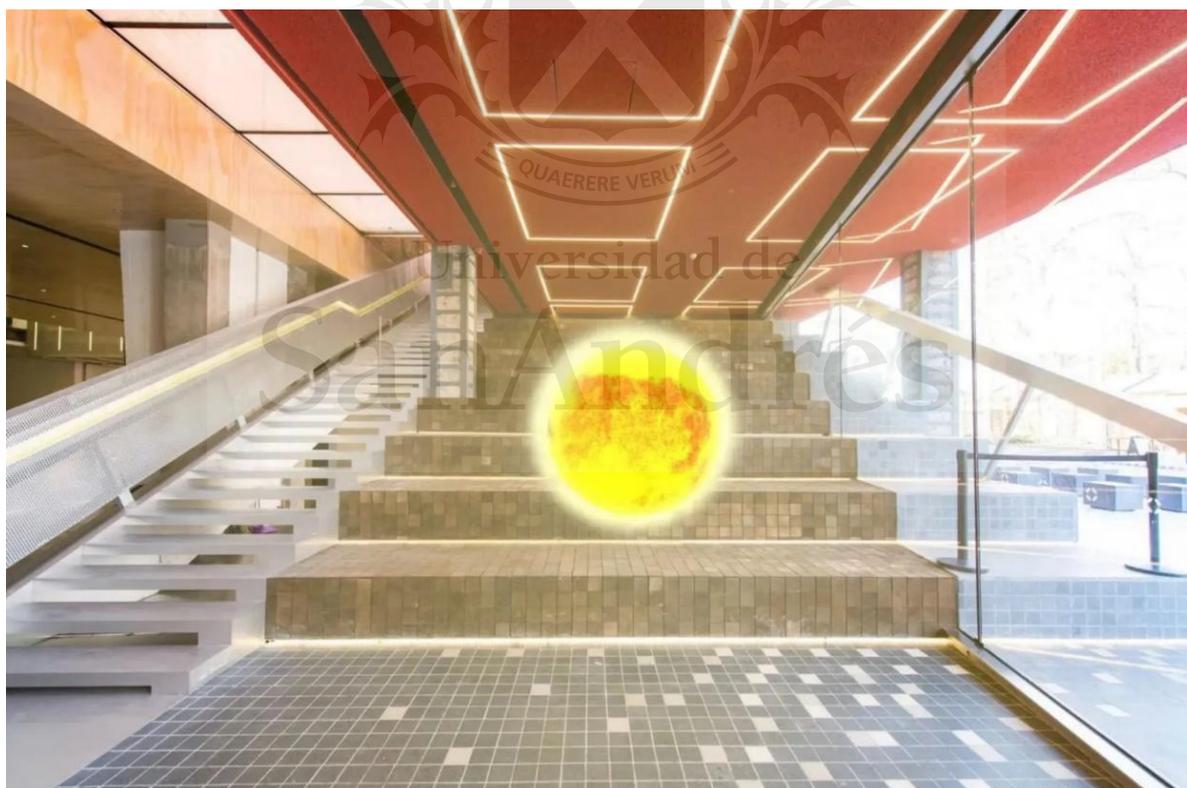


Figura N° 6. Fuente: <https://olafureliasson.net/artwork/wunderkammer-2020/>. Consultada junio 2023

³⁶ En <https://www.dezeen.com/2020/05/14/olafur-eliasson-augmented-reality-wunderkammer/>. Fecha de acceso noviembre 2023.

Si analizamos la usabilidad y sencillez de la aplicación en el artículo, varios expertos comentan que la aplicación es intuitiva y cuenta con instrucciones simples, sin embargo también destacaron que en algunos momentos mostró lentitudes.

Es de suma importancia resaltar que esta obra es accesible mediante un dispositivo móvil y, por lo tanto, limita el público que puede interactuar con la misma, ya sea por no contar con un móvil que soporte la aplicación o conexión a Internet.

En cuanto a los renders y los sonidos de las obras en específico los expertos remarcaron que les hubiera gustado poder colocar más de una obra en simultaneo, alterar sus tamaños y mejorar la calidad del render cuando se realiza el hacer *zoom* en el detalle.

Se destacó también en el artículo la interacción interesante que se da en la yuxtaposición entre la realidad y los elementos virtuales. Carole Chainon comentó: “Esta aplicación utiliza la detección de planos AR móvil para la colocación de objetos en 3D. Si bien técnicamente no abre nuevos caminos, es una introducción útil para una audiencia más amplia al poder de AR”.³⁷

Otra obra de realidad virtual realizada por el artista es *Earthspeakr*³⁸ (Figura N° 7) en la cual invita a niños y niñas a hablar por el planeta y a los adultos a escuchar lo que tienen que decir. La obra de arte utiliza realidad aumentada e incluye una aplicación gratuita y un sitio web interactivo³⁹, está disponible en veinticinco idiomas y accesible en todo el mundo. Esta obra logró una participación de más de diez mil niños que interactuaron en más de setenta idiomas. *Earthspeakr* fue iniciado por Olafur Eliasson con motivo de la Presidencia alemana del Consejo de la UE 2020. Está financiado por el Ministerio Federal de Asuntos Exteriores y realizado en cooperación con el *Goethe-Institut*. La obra de arte tomó forma hasta diciembre de 2020 con los aportes e ideas de los niños. Los niños podían usar la aplicación *Earthspeakr* para registrar sus ideas sobre el bienestar de nuestro planeta. Los adultos también estaban invitados a participar escuchando los mensajes, compartiéndolos con otros y creando altavoces de realidad aumentada para demostrar y amplificar los poderosos mensajes que los niños tienen que compartir. Esta obra crece gradualmente en un

³⁷ En <https://www.theartnewspaper.com/2020/07/10/wunderkammer-this-augmented-reality-app-is-the-giftshop-postcard-of-olafur-eliassons-work>. Fecha de acceso noviembre 2023.

³⁸ En <https://earthspeakr.art/en/>. Fecha de acceso noviembre 2023.

³⁹ En www.earthspeakr.art. Fecha de acceso noviembre 2023.

ecosistema global que está hecho de miles de voces sobre ecología, desde el calentamiento global hasta la preservación y el activismo y así cambia la perspectiva de camino a propósito para crear razón. En palabras del artista:

En los debates de hoy sobre la política climática, es crucial que las voces de la próxima generación se escuchen alto y claro, ya que son ellos los que vivirán en el futuro que estamos configurando actualmente. Nosotros, adultos, tomadores de decisiones y políticos, necesitamos escuchar los mensajes creativos de los niños y tomarlos en serio.⁴⁰



Figura N° 7. Fuente: <https://olafureliasson.net/artwork/earth-speakr-2020/> Consultada junio 2023

En la página web se puede observar el mapa interactivo⁴¹ que muestra dónde aparecen por país la cantidad de usuarios que formaron parte de la obra y sus respectivos videos. La mayor concentración se encuentra en la zona de Europa y por fuera de este continente se concentra principalmente en las zonas de mayor densidad de población.

La página web permite investigar las creaciones de los/las niños/as utilizando filtros según locación y según tipo de comunidad (haciendo referencia diferentes tópicos de la obra como por ejemplo el futuro, los animales, la ciudad, el reciclaje, etc.).

El proyecto también cuenta con un perfil en Instagram con casi cinco mil seguidores donde se han subido algunos ejemplos de los videos creados por los niños. En sus

⁴⁰ En <https://www.dezeen.com/2020/08/11/earth-speakr-olafur-eliasson-app-ar-design-technology/>. Fecha de acceso noviembre 2023.

⁴¹ En <https://earthspeakr.art/en/map/>. Fecha de acceso noviembre 2023.

historias destacadas también explican cómo utilizar la aplicación mediante videos para que una mayor cantidad de personas logre participar e interactuar con la obra. Además, en las historias destacadas del perfil se muestran reiterados videos de Olafur Eliasson militando por los derechos de los niños y sus derechos a ser escuchados. De esta manera el artista demuestra el alcance que logra su propia obra de arte que hasta fue presentada formalmente al presidente de Alemania.⁴² Además, según *Chapter4*⁴³, *Earth Speakr* ha logrado más de 20 apariciones en televisión con Olafur Eliasson explicando la obra de arte. En Intsagram, Twitter, Facebook y Youtube, el contenido relacionado con *Earth Speakr* generó más de 6,3 millones de impresiones de perfil, más de 381.000 reproducciones de video y una tasa de participación de más del 7,5%.

*Your view matter*⁴⁴ (Figura N° 8), obra creada en 2022 por el artista, utiliza tecnología de realidad virtual con el fin de transportar a los visitantes a una serie de seis espacios, cinco de los cuales toman la forma de los sólidos platónicos, mientras que el sexto es una esfera. Conocidos desde la antigüedad, los sólidos platónicos son las únicas formas geométricas que se pueden producir utilizando polígonos regulares idénticos como caras. Estas cinco formas - el tetraedro, octaedro, icosaedro, dodecaedro y cubo - han sido objeto de especial importancia en la filosofía, religión, ciencia y alquimia a lo largo de los milenios.

Universidad de
San Andrés

⁴² En <https://www.deutschland.de/en/topic/life/earth-speakr-by-olafur-eliasson-germanys-eu-council-presidency>. Fecha de acceso noviembre 2023.

⁴³ En <https://chapter4.eu/en/earth-speakr>. Fecha de acceso noviembre 2023.

⁴⁴ En <https://acuteart.com/artist/olafur-eliasson/>. Fecha de acceso noviembre 2023.

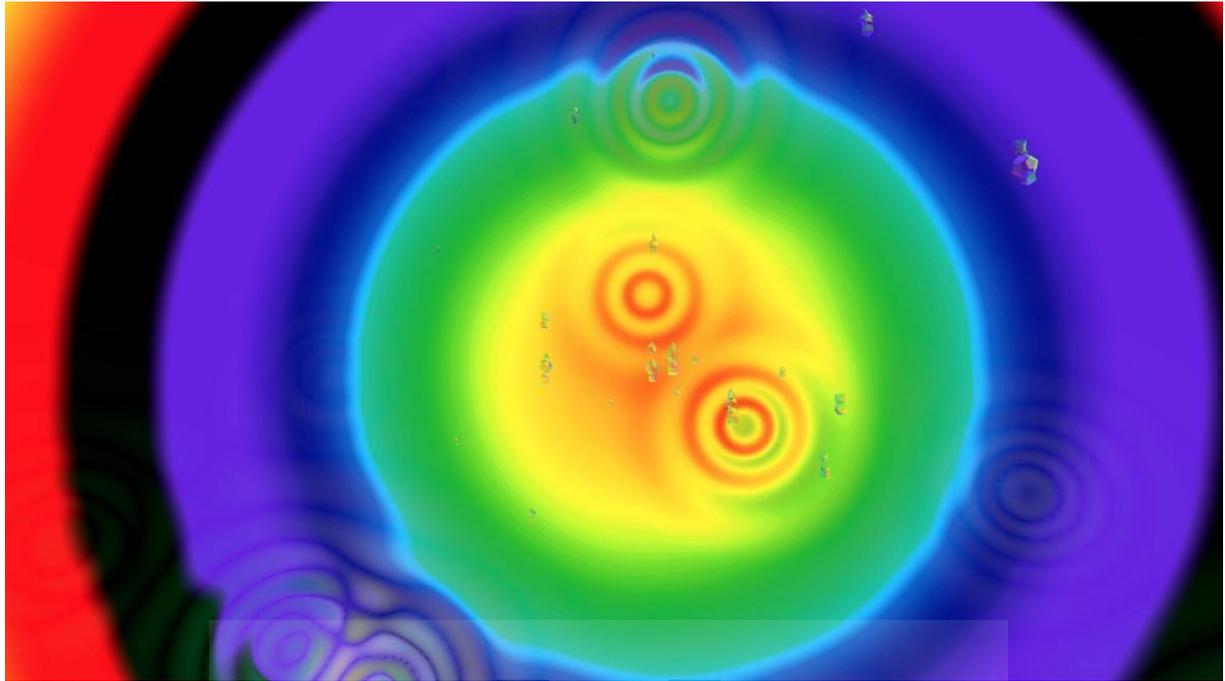


Figura N° 8. Fuente: <https://olafureliasson.net/artwork/your-view-matter-2022/>. Consultada junio 2023

En *Your view matter*, los visitantes viajan a través de estos espacios en realidad virtual acompañados de una minimalista banda sonora pulsante creada por el propio artista. Pueden examinar la compleja geometría desde dentro de las formas moviéndose y mirando en todas las direcciones. Las paredes y los techos -algunos de los cuales son bastante coloridos, mientras que otros aparecen en blanco y negro- brillan con patrón de muaré en constante cambio, distorsiones que surgen donde se superponen y chocan patrones similares. A medida que los visitantes se mueven por los espacios virtuales de la obra de arte, los patrones cambian en respuesta a sus perspectivas cambiantes, lo que los alienta a moverse aún más. En el tetraedro -el primer espacio que los visitantes encuentran- el patrón de muaré surge como resultado de los límites de resolución del casco de realidad virtual, mientras que en las otras formas, los patrones se crean mediante animación. Los patrones de muaré y, por lo tanto, la obra de arte, solo existen en el aparato perceptivo del espectador a través del encuentro de sus cuerpos físicos con el espacio programado digitalmente. Esta obra fue producida en colaboración con Acute Art y encargada por MetaKovan, también conocido como Vignesh Sundaresan, un coleccionista indio de arte no convencional de mucho dinero conocido principalmente por su oferta ganadora de \$69 millones de dólares por la obra *"Everydays: The First 5000 Days"* del artista Beeple.

La obra de arte está disponible en [yourviewmatter.art](https://www.yourviewmatter.art) para experimentar de forma gratuita en realidad virtual y además es una obra de arte NFT, la primera del artista Olafur Eliasson. En línea con las preocupaciones declaradas de Eliasson sobre el cambio climático, este NFT se lanzó con Polkadot, una versión más ecológica y limpia de Ethereum⁴⁵.

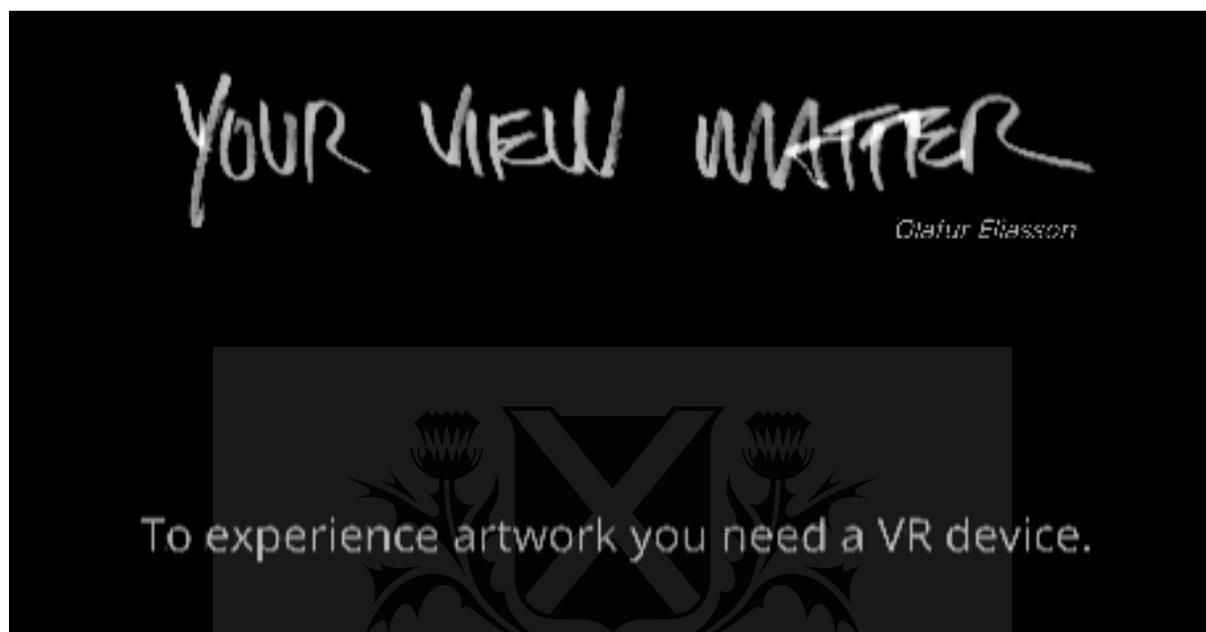


Figura N° 9. Fuente: <https://www.yourviewmatter.art/>. Consultada junio 2023.

La web de la obra (Figura N° 9) está disponible en inglés y cuenta con una descripción por parte del artista con algunos videos e imágenes y un detalle de las instituciones y exhibiciones en las cuales fue expuesta. Lo más importante de esta web es que hay disponible un botón que invita al usuario a “Entrar en la obra”, cuando uno clickea ese botón la página nos redirige a la experiencia, sin embargo sin un aparato de VR no se puede lograr el acceso a la misma. El consumo de obras de arte a través de aparatos de VR puede ofrecer experiencias inmersivas y emocionantes, pero también puede presentar algunas limitaciones de acceso.

El acceso a las obras de arte en VR requiere tener acceso a los dispositivos y tecnología necesarios, como auriculares de VR y hardware compatible. Estos dispositivos pueden tener un costo económico significativo, lo que podría limitar el acceso a ciertos grupos de personas. Además, las experiencias de VR a menudo requieren un espacio adecuado para moverse con seguridad, especialmente si la

⁴⁵ En <https://news.artnet.com/art-world/metakovan-olafur-eliason-2170235>. Fecha de acceso noviembre 2023.

obra implica interacciones físicas o movimientos corporales. No todas las personas tienen acceso a un espacio lo suficientemente grande o seguro para disfrutar completamente de estas experiencias. Es de importancia destacar que algunas personas pueden tener limitaciones físicas o discapacidades que dificulten o impidan el uso de dispositivos de realidad virtual.

Olafur Eliasson a lo largo de su carrera artística ha hecho hincapié en la colaboración y participación conjunta del público en sus obras, sin embargo, el consumo de obras de arte en VR a menudo se realiza de forma individual, aislada del entorno y de la interacción social. Si bien esto puede ser atractivo en algunos casos es interesante cuestionar dónde se encuentra esa experiencia artística que fomenta la conexión y la participación social. Si bien la VR puede ofrecer nuevas oportunidades para experimentar obras de arte de manera inmersiva, es importante reconocer que estas limitaciones de acceso pueden afectar la inclusión y la accesibilidad.



CAPITULO 3

3.1. Participación: Autorretrato del espectador

Olafur Eliasson afirma que el arte tiene la capacidad de generar conciencia sobre nuestra responsabilidad como individuos dentro de la sociedad, y esta idea se refleja en su obra. Según el artista, las creaciones artísticas deben promover la interacción social, la colaboración en la comunidad y el compromiso con el entorno que nos rodea. En lugar de concebir el arte como un objeto aislado, Eliasson busca que sea una vivencia que involucre al público en un proceso participativo o interactivo. En esta línea, el arte adquiere la capacidad de cuestionar las estructuras de poder y autoridad establecidas en la sociedad, proporcionando un espacio para la disidencia y la resistencia. Eliasson enfatiza que la colaboración puede ser empleada para fomentar la responsabilidad social en el ámbito artístico, al mismo tiempo que promueve un sentido de comunidad y pertenencia en la sociedad. Esto crea un espacio compartido propicio para la reflexión y la exploración. Retomando y parafraseando lo que remarcó el artista: la próxima gran transformación se caracterizará por una innovación que capture las innumerables dimensiones de las tecnologías digitales, creando una interfaz que sea espacial, sensorial y fluida, y que siga siendo capaz de generar interés y participación.

En lugar de presuponer un sujeto "neutral" y, por lo tanto, "universal"; Eliasson considera que su trabajo es un "autorretrato del espectador". Su énfasis en la individualidad no prescriptiva de nuestras respuestas se ve en sus títulos, que a menudo se dirigen directamente al espectador donde el "Your" implica la prioridad (y singularidad) de su experiencia individual.

Las alusiones a la "naturaleza" en su trabajo no están diseñadas únicamente como críticas ambientalistas, sino también como una crítica institucional. Significativamente, esta crítica ya no se dirige a lo físico literalmente del cubo blanco, sino a su presentación "natural" de los objetos:

Creo que el museo, histórico o no, con demasiada frecuencia es exactamente como *The Truman Show*. El espectador es engañado y descuidado con respecto al fracaso del museo para llevar a cabo o hacer cumplir su responsabilidad por medio de la forma en que revela su ideología de presentación. O para decirlo más claro: la mayoría de las

instituciones se olvidan de dejar que los espectadores se vean a sí mismos observando.⁴⁶

Proporcionar una experiencia de conciencia elevada, no solo del trabajo sino también de nuestra posición en relación con la institución, es considerado por Eliasson como una responsabilidad moral y social. Para Bishop, Eliasson desea cambiar nuestra percepción del sistema, comenzando por el individuo, ya que según el artista cambiar un punto de vista básico debe significar que todo lo demás cambia de perspectiva consecuentemente. Como muchos de sus contemporáneos, Eliasson destaca el potencial de la posición subjetiva. Al volver al momento subjetivo de la percepción, el artista apunta menos a activar a los espectadores que a producir en ellos una actitud crítica (Bishop, 2005: 80).

Olafur Eliasson, conocido por su capacidad para fusionar arte, ciencia y tecnología en sus obras, logró en su tercera etapa a través de sus piezas digitales como *Moon*, *Your Uncertain Archive*, *Wunderkammer*, *Earthspeaker* y *Your View Matters*, destacarse en la creación de obras interactivas y de participación activa del público en el entorno digital manteniendo el compromiso sociopolítico del arte en sí.

Retomando a Bishop (2012), la concepción del artista ha experimentado un cambio significativo, alejándose de su rol tradicional como productor individual de objetos concretos para asumir un papel de colaborador y generador de situaciones artísticas. La obra de arte se ha reimaginado como un proyecto continuo de largo alcance con un inicio y un final inciertos. En esta nueva perspectiva, la audiencia, se ubica en la posición de coproductora o participante activa en el proceso creativo.

El término «arte participativo», entonces, involucra un retorno a lo social y a repensar el arte de forma colectiva, buscando eliminar el objeto-mercancía consumido por un observador pasivo con el fin de generar una experiencia de primera mano, a un arte de acción.

Virno (2009), al señalar el paralelismo entre la vanguardia histórica inspirada en los partidos políticos centralizados y las prácticas colectivas de la actualidad caracterizadas por sus redes descentralizadas y heterogéneas, nos permite pensar entonces a los proyectos participativos en el campo social como operadores dísticos entre la oposición y la mejora. Trabajando en contra de las lógicas de mercado que

⁴⁶ Olafur Eliasson, en Angela Rosenberg, 'Olafur Eliasson - Beyond Nordic Romanticism', *Flash Art*, mayo-junio 2003, p.110.

promueven la autoría individual y proveen bienes de mercado, el arte participativo “canaliza el capital simbólico del arte hacia el cambio social constructivo” (Bishop, 2012: 28). Entonces se podría decir que los compromisos de los artistas que movilizan estos trabajos establecieron situaciones sociales como proyectos desmaterializados antimercados y comprometidos políticamente para prolongar el llamado de las vanguardias de hacer el arte una parte crucial de la vida. No obstante, puede afirmarse que hubo una brecha entre lo que pretendieron hacer y lo que efectivamente se plasmó en el campo. No hay duda de que las obras *Moon* y *Earthspeaker* son obras de arte participativas digitales, sin embargo, sabemos que tienen sus limitaciones dado que por ejemplo si bien el alcance de *Earthspeaker* fue mundial las zonas más alejadas al país nativo del artista no se vieron representadas en cantidades semejantes. Como bien destaca Vattimo la práctica de las artes como explosión y su poética de vanguardia además de ser experiencias son momentos de “destrucción de la estructura jerarquizada de las sociedades y del individuo, como instrumentos de verdadera agitación social y política” (Vattimo, 2000: 50 – 51). En *Earthspeaker* y en *Moon* el público que interactuara con la obra tenía un alcance equitativo dentro de la misma, así eliminando la organización jerárquica de las sociedades y de las personas.

Según Vattimo, las obras no solo no tienen un origen, sino que aquí tiende sobre todo a borrarse la diferencia entre los productores y quienes disfrutan la obra, porque estas artes se resuelven en el uso técnico de máquinas y, por lo tanto, eliminan todo discurso sobre el genio (que en el fondo es el aura que presenta el artista). Un claro ejemplo de cómo Eliasson logra esto nos sucedió a la hora de analizar la obra *Earthspeaker*. Si bien no participamos activamente de la misma, nos sentimos parte de ella al ver que otros argentinos/as habían participado. Entonces, ¿cuál realmente es el origen de la obra? ¿Quién es su productor? ¿Necesariamente debemos participar de la obra como público para sentirnos partícipes? En las obras de Eliasson, ya no es un elemento esencial la “verdad” o la búsqueda del consenso entre un presunto valor intrínseco de la obra y su valor de cambio, sino que su manifestación y valor real se observa al dar reconocimiento y participación a grupos y sociedades.

Si consideramos los cuatro niveles de impacto del arte relacional que planteó Costa (2009) para analizar las obras de la tercera etapa de Olafur Eliasson podemos

destacar que en *Wunderkammer*, *Earthspeaker* y *Your View Matters* el usuario entra literalmente en la obra – ya sea con sus VR o subiendo una imagen/video propio a la red de la obra o mismo también tomándose una foto con la misma –por lo tanto, cumple con el primer nivel. Si analizamos *Moon* y *Your Uncertain Archive*, si bien el usuario no se introduce literalmente dentro de la obra, la circula según sus preferencias. Considerando el segundo nivel de arte relacional planteado por Costa donde el público hace uso del espacio y de los materiales que tenga a su disposición, en las cuatro obras previamente mencionadas se observa esta característica: el armado de una autocuraduría digital en *Your Uncertain Archive* o en *Wunderkammer* y *Earthspeaker* con la utilización de la cámara a su disposición.

El tercer nivel se da cuando, o bien mediante su acción el espectador altera la obra de manera perdurable, incluso irreversible; o bien la obra tiene lugar en una espacialidad – tiempo que hace del acontecimiento algo absolutamente irrepetible. Se observa principalmente en *Moon* y en *Earthspeaker* donde el usuario altera de forma irreversible la obra al interactuar y participar de la misma introduciendo una imagen/video o interviniéndola. Si consideramos el cuarto nivel donde esa “transformación perdurable” no se refiere sólo a la obra, sino a un ámbito exterior a ella podemos pensar en *Wunderkammer* dado que la obra en sí deja de ser un simple render en el eter para formar parte de una imagen en combinación con lo que el público decida. De más está decir que esa imagen no está simplemente circunscripta a la aplicación en donde se desarrolló la obra, sino que puede circular diferentes plataformas digitales o terminar impresa en un portarretratos. En el caso de *Earthspeaker*, el proyecto tiene un perfil en Instagram donde se han compartido ejemplos de los videos creados por los/as niños/as. En estas historias destacadas, se presentan videos recurrentes en los que Olafur Eliasson aboga por sus derechos, principalmente el de ser escuchados. De esta manera, el artista demuestra el alcance y la influencia de su obra de arte, que incluso ha sido presentada formalmente al presidente de Alemania. *Earthspeaker* ha obtenido más de 20 apariciones en programas de televisión en las que Olafur Eliasson explica la obra de arte lo cual remarca cómo la obra habita un ámbito exterior a ella manteniendo su compromiso social y político.

Previamente nos preguntamos, ¿hay un regreso “a la naturaleza” a través de la digitalización porque precisamente la operación de reproducción se efectúa

manualmente? ¿Es esto un tipo de arte contemporáneo con potencia e impacto en la participación del público o simplemente una interacción?

La *estética relacional* describe la red de relaciones humanas y el contexto social en el que surgen. La posibilidad de un arte relacional, que tomaría como horizonte la esfera de las interacciones humanas y su contexto social, más que la afirmación de un espacio simbólico autónomo y privado, destaca un cambio radical de los objetivos estéticos, culturales y políticos puestos en juego por el arte moderno. Bourriaud remarca en su texto que el arte relacional es posible gracias al nacimiento de una cultura urbana mundial que incrementó los intercambios sociales y aumentó la movilidad de los individuos a través del desarrollo de redes, rutas, telecomunicaciones y conexión.

Por su parte, Bishop (2012) cuestiona la estética relacional de Bourriaud argumentando que el objetivo del arte no tiene por qué ser el de generar encuentros y vínculos sociales, sino cuestionar, criticar y polemizar. Bishop no necesariamente se opone al arte participativo, sino que sostiene que el arte participativo en la actualidad a menudo tiene problemas para remarcar el proceso sobre una imagen, concepto u objeto. En sus palabras, el arte participativo es un arte “dependiente de la experiencia de primera mano y preferiblemente de larga duración (días, meses o incluso años)” (Bishop, 2012: 19). Las obras de arte participativo digital *Moon* y *Earthspeaker* de Eliasson que han durado meses o años y fomentan una situación social de conciencia elevada.

El “pueblo” marginado y excluido como remarca Bishop, solo puede emanciparse mediante la inclusión directa en la producción de obra. Las formas más llamativas y memorables de participación según Bishop se producen cuando los artistas actúan en respuesta a una curiosidad social instintiva e insaciable, sin restricciones. En estos proyectos las relaciones no son un fin en sí mismas, sino que sirven para desentrañar preocupaciones o problemáticas sociales más complejas sobre el compromiso político, las injusticias, la desigualdad y demás.

Así, a la hora de analizar el público y su acceso al arte se pone en juego el elemento territorial y geográfico, el poder adquisitivo, el nivel educativo, la formación del gusto (Bourdieu, 2010) y la adquisición de códigos se reproducen a través de los sistemas educativos, los consumos culturales establecidos en la familia y su clase de pertenencia, dado que estas variables delimitan la posibilidad de acceso que a ello se tenga.

Hemos podido analizar también la perspectiva poética y no solo estética con la que se debe analizar el arte: no desde una perspectiva de consumidor de arte, sino de productor. Las prácticas colaborativas acortan la brecha entre artista y audiencia fomentando una complicidad y sacando al espectador de su rol pasivo. La pregunta que se debe plantear es si esta participación común se da de forma activa en el público: ¿se mantiene esta participación sin importar el medio en el cual se desarrolla o circula la obra?, ¿logra mantener un compromiso sociopolítico?

En la instalación artística, el espacio de exhibición opera como un mecanismo de privatización simbólica del espacio público. El soporte material de la exhibición es espacial y de esa manera el espacio invita al visitante a experimentar con todo lo que incluya ese espacio dado que se vuelve parte de la obra simplemente por estar ubicado allí. La instalación expande el dominio de los derechos soberanos del artista, desde el objeto individual hacia el espacio mismo de exhibición. Podemos pensar, *Moon* como una instalación digital donde el público puede interactuar, moverse dentro de la obra e intervenir donde desee. El visitante de la instalación no es un individuo aislado, sino un colectivo de visitantes, sin algo en común en el pasado. En palabras de Groy, “el espacio de arte como tal, solo puede ser percibido por una masa que se vuelve parte de la muestra para cada visitante individual y viceversa” (Groy, 2019: 60). La separación espacial relativa que provee el espacio de la instalación, digital o no, no supone un giro fuera del mundo, sino más bien una deslocalización y desterritorialización de las comunidades transitorias de la cultura de masas, de un modo tal que las ayuda a reflexionar sobre sus propias condiciones y les da la oportunidad de exhibirse ellas mismas para sí mismas.

Si analizamos el Manifiesto del Arte Participativo (2010) y su medida de calidad para determinar el nivel de éxito de las obras digitales de Olafur Eliasson observamos lo siguiente: que *Moon*, *Your Uncertain Archive*, *Wunderkammer*, *Earthspeaker* y *Your View Matters* exploran las múltiples facetas emocionales del momento creativo como tal. Su enfoque es exploratorio y consisten de elementos que el público puede organizar, ensamblar o combinar. Además estas obras se basan en las relaciones entre sus elementos y el cambio de esas relaciones sobre una base de prueba y error hasta adaptarse a los gustos de su público. También podemos decir que las cinco obras logran que su público tenga un rol mayormente activo, en algunos casos como *Moon*, *Wunderkammer* y *Earthspeaker* hasta permitiendo que el público se exprese en y con la obra. La medida única de calidad del arte participativo en la cual

una obra exitosa se analiza por la medida en la que deja espacio para las elecciones activas del público en la obra que se está gestando se ve claramente en las obras Moon y Earthspeaker donde observamos en totalidad obras digitales de arte participativo exitosas.



Universidad de
San Andrés

3.2. Interacción, digitalización y desmaterialización

Pudimos comprobar una profunda desmaterialización del arte, en especial del arte como objeto, lo cual lleva a concluir la posibilidad de que el objeto de arte pueda resultar del todo obsoleto. Frente a esta afirmación, el andamiaje teórico nos precisó la importancia de las partes del “arte como idea y arte como acción”: en la primera parte, la materia es negada para ser convertida en concepto; en cambio, en la segunda, la materia se transforma en energía y movimiento.

Si bien la desmaterialización es una idea recurrente en la obra de Eliasson, deberíamos cuestionarnos: ¿hasta qué punto las obras de la tercera etapa cumplen con la inmaterialidad? Si utilizamos un dispositivo electrónico ya sea una aplicación en un celular o un *headset* de realidad aumentada, ¿no hay una materialidad presente? ¿Se puede considerar la obra de arte digital como un sinónimo de desmaterialización? ¿Acaso esta obra no se compone de megabytes almacenados en algún hardware?

Sin embargo, “el artista como pensador, sujeto a ninguna de las limitaciones a las que está sujeto el artista como hacedor, puede proyectar un arte utópico y visionario que no sea menos arte que las obras concretas” (Lippard y Chandler, 1967: 113). El principal desafío del arte conceptual radica en encontrar los medios para expresar una idea en específico de modo que sea evidente para el espectador. Si por un segundo eliminamos la materialidad mediante la cual se desarrolla o interactúa con las obras digitales del artista, podemos afirmar que Olafur Eliasson encuentra los medios para expresar ideas claras a su público (tanto al que participa de la obra como al que ve la repercusión de esta como es el caso de *Earthspeaker*).

En la obra *Earthspeaker* se percibe muy claramente la proposición de hacer arte no objetual conllevando la idea de aceptar la imposibilidad de poseer la obra. Allí, más que exhibir, su fin se encuentra en transmitir un mensaje crucial.

Aquí hemos anotado que no es la masividad la que reafirma el valor de la obra, sino su circulación. Si la saturación a través de la circulación masiva es lo que ahora produce valor para y a través de las imágenes, en vez de un nimbo radiante de autenticidad y autoridad suscrito por la especificidad del sitio, tenemos el valor de la saturación, de estar en todas partes al mismo tiempo. En lugar de aura hay zumbido. La tecnología digital puede promover un sentido de participación sin la recolección física de las personas en un lugar determinado. Esto representa un cambio

fundamental en las nociones tradicionales de la comunidad y nuestra experiencia de obras de arte. Lo cual emerge otra característica de “los públicos”, su anonimato en tanto se trata de un grupo de personas que no necesariamente se conocen ni tienen vínculos entre sí y que se encuentran en un espacio común para compartir una experiencia.

Desde la *intersección* que resulta de esta tecnología con la creatividad, vemos que la idea de producción compartida gana fuerza y se constituye cada vez más como una voluntad inherente a la actitud misma del acto creativo. El trabajo, cuando se revela en el deseo de interactividad, que se afirma en la solicitud de la participación del otro como elemento fundamental para su implementación, enuncia una posición que difiere en la forma y en el resultado que se vincula por medios tecnológicos, tanto en relación con el espacio como en relación con los procedimientos. En el campo de los estudios de arte que pueda revelarse en la actitud ideológica inherente al uso de las nuevas tecnologías.

Es cierto que las nuevas formas de expresión artística se caracterizan por ser multimedia y fomentar la interacción, lo que permite que el espectador participe activamente y concluya la propuesta artística. La creación multimedia implica transferir el significado de la obra al espectador. Acontece la demostración de la hipótesis al verificar el concepto de "obra abierta" y el trabajo en etapas. En la semiología de la significación, es fundamental reconocer la importancia del receptor en el proceso comunicativo. La idea central es que el significado de un mensaje depende principalmente del receptor, quien, al interpretar las señales, le otorga el verdadero sentido dentro del contexto comunicativo. En otras palabras, es el receptor quien da sentido a las señales y determina su significado en función de su interpretación. En el arte interactivo, la respuesta de la obra debe ser instantánea, impactante y comprensible. Además, se requiere algún dispositivo de interacción que ayude a los participantes a crear su propia obra. Sin embargo, no se trata de convertir al usuario en una herramienta para la creación artística, sino de fomentar la exploración. El objetivo del artista es lograr una obra con múltiples interpretaciones que dependan del espectador y su interacción, pero no permitir que el espectador reemplace al artista. Por los puntos antes mencionados de análisis de las obras de la tercera etapa de Olafur Eliasson, podemos decir que el nivel de participación resulta en que el término “arte interactivo” no sea del todo correcto dado que incluyen en mayor o menor medida un grado de participación del público.

En *Moon*, *Your Uncertain Archive*, *Wunderkammer*, *Earthspeaker* y *Your View Matters* se observó que los usuarios que interactúan con la obra la activan produciendo un resultado autovisual perceptible ya sea una imagen/video, una autocuraduría o una intervención artística. Al explorar el concepto de “aparato” utilizado por Kwastek podemos pensar en los dispositivos utilizados en las obras de arte digitales del artista donde mediante un headset de realidad aumentada, un dispositivo móvil (computadora o celular), el usuario interactúa con la obra. La motivación principal del público es explorar cómo funciona y qué acciones permite este dispositivo. Esta acción exploratoria puede considerarse una experiencia estética y, en el ideal como en *Moon*, *Your Uncertain Archive*, *Wunderkammer*, *Earthspeaker* y *Your View Matters*, la fusión de exploración y recepción en la interacción lleva a una convergencia del actor y el receptor en un nuevo papel dual. Si desde tiempos pretéritos se afirma que el arte es la imitación de la belleza escondida en la naturaleza mediante unas relaciones espaciales visualmente “correctas”, es decir, compuestas desde el punto de vista de las ciencias y la percepción, las obras que interactúan con la tecnología ¿nos estarán poniendo al descubierto las preguntas que estaban tapadas por las respuestas que el arte solía darnos?

Universidad de
San Andrés

Conclusiones

Olafur Eliasson ha logrado la producción de un arte digital con participación activa del público gracias al proceso de etapas en el que indagó, a través de distintos medios, y bajo una percepción del compromiso sociopolítico del arte en sí, cómo hacer posible una articulación entre la idea de la obra de arte y la acción del público sobre ella.

El artista conocido por su capacidad para fusionar en sus obras tanto lo artístico, ciencia y la tecnología, logró además -en su tercera etapa- a través de sus piezas digitales como *Moon*, *Your Uncertain Archive*, *Wunderkammer*, *Earthspeaker* y *Your View Matters*, destacarse en la creación de obras interactivas y de participación activa del público en el entorno digital manteniendo el compromiso sociopolítico del arte en sí.

Respecto a la interacción, pudimos anotar que la noción del arte como un medio crucial para convertir el pensamiento en acción, fue un hecho que determinó la adhesión de Eliasson dentro de una práctica social, un medio artístico centrado en el compromiso a través de la interacción humana y el discurso social. Lo que pudimos hallar con la noción de “experiencia”.

Ambos términos nos llevan a reflexionar sobre el “arte participativo” muy ligado a la noción “estética relacional” (Bourriaud, 2006) y que Eliasson lo ha resignificado en lo que dimos en llamar “primera” y “segunda” etapa.

No obstante, en la segunda etapa comienza a vislumbrarse un diferendo en la reflexión que hizo nuestro artista respecto de la responsabilidad social y política que se debería adoptar en las obras de arte contemporáneas. Y entonces se suma a las nociones de “interacción”, “experiencia”, “arte participativo”, la idea de “autoconciencia”, lo cual lleva a la interdisciplina e interrelación con otros campos que se interesen por el arte, como la arquitectura y el diseño. Emerge así, en su doble acepción la idea de “inclusión”. Inclusión de otros actores en la obra de arte, y de esta para con el público.

Recordamos entonces una frase clave que pronunció Olafur Eliasson “Una ciudad es un cosmos, un lugar de encuentro social y de convivencia. Un museo es una

máquina de visión que desafía nuestros sentidos, pensamientos y opiniones sentidas. El público, es un barómetro del mundo”⁴⁷.

En este sentido, en la tercera etapa vimos cómo ha madurado la idea de la obra de arte como herramienta que aborda problemas sociales y políticos, cuestionando las normas y catalizando las posibles respuestas a conflictos del mundo.

De este modo, se reivindica el papel de la cultura, manifestando que esta, y quizás por ello, es marginalizada y empujada a la periferia de las decisiones políticas.

Como gesto estratégico, la incorporación de la digitalización y las herramientas digitales han sido un acierto y, a la vez, un hallazgo insoslayable en su carrera aunque, como se ha advertido, se inscribe en las tendencias inauguradas en las décadas del '60 y '70 del siglo XX.

Sin embargo, también hay desafíos en la interacción del público con las obras de arte digitales. La experiencia de ver una obra de arte digital puede ser muy diferente a la de ver una obra física, ya que se pierden las cualidades táctiles y materiales del arte tradicional. Además, la sobrecarga de información en línea y la rápida circulación de imágenes pueden dificultar la apreciación profunda y la reflexión sobre las obras de arte.

En otras palabras, las obras de arte digitales y digitalizadas han ampliado el alcance del público y han permitido nuevas formas de interacción, participación y conexión con el arte.

Para finalizar, se intentó hacer un aporte que pueda redundar en el análisis y aplicación para otros casos de creación artística con énfasis en lo participativo e incorporación de herramientas digitales. Creemos que, incluso, esta tesis puede ser una herramienta eficaz tanto para instituciones (museos, por poner un ejemplo), artistas e investigación científica dentro del espacio disciplinar de la gestión cultural.

⁴⁷ Olafur Eliasson, 'Your Rainbow Panorama' statement de artista inédito, 2011.

Bibliografía

- Alderoqui, S. (2009). *Política y poética educativa en museos. Entre los visitantes y los objetos*. En *Museos argentinos / investigaciones 02*.
- Almenberg, G. (2010). *Notes on Participatory Art*. UK: AuthorHouse.
- Balsom, E. (2017). "Against the Novelty of New Media. The Resuscitation of the Authentic" en *Authenticity? Observations and Artistic Strategies in the Post-Digital Age*. Países Bajos: Valiz.
- Beccaria, M. (2013). *Olafur Eliasson*. Tate: Londres.
- Benjamín, W (1935). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. México: Itaca.
- Birnbaum, D. y Kuo, M. (eds.) *More than Real: Art in the Digital Age*. Londres: Koenig Books.
- Bishop, C. (2005) *Installation Art: A Critical History*. Routledge
- Bishop, C. (2012). *Infiernos Artificiales. Arte Participativo y políticas de la espectaduría*. México: t-e-eoría.
- Bourriaud, N. (2006). *Estética Relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora.
- Bourriaud, N. (2009). *Postproducción*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora.
- Bourdieu, P. y Wacqant L. (2003). *Una invitación a una sociología reflexiva*. Buenos Aires: siglo XXI.
- Bourdieu, P. (2010) *El sentido social del gusto*. Elementos para una sociología de la cultura. Buenos Aires, Siglo XXI editores.
- Bourdieu, P y Darbel, A. (2012). *El amor al arte. Los museos europeos y su público*. Paidós: Barcelona.
- Costa, F. (2009). "De qué hablamos cuando hablamos de 'arte relacional'". En: *Revista Ramona*, Nro. 88, s/l, pp. 9-17
- Dekker, A. (2021). *Curating Digital Art. From Presenting and Collecting Digital Art to Networked Co-curation*. Países Bajos: Prins Bernhard Cultuurfonds.
- Foster, H. (2001). *El retorno de lo real*. Madrid: Akal.
- Eco, Umberto. (1979) *Obra abierta*. Barcelona: Ariel.
- Eliasson, O. (2001). '457 Words on Colour' en *Bridge the Gap?* Kitakyushu, p. 76-77.
- Eliasson, O. (2001). "Seeing Yourself Sensing" en *Project 73: Olafur Eliasson*, exh. Brochure, MoMA, Nueva York.
- Eliasson, O. (2001). 'Dear Visitors' en *The mediated motion: Olafur Eliasson*, exh. cat., Kunsthaus Bregenz, Cologne , p.11.
- Eliasson, O. (2002). 'Notes on My Overlap with Einar Thorsteinn' en *Einar Thorsteinn and Olafur Eliasson, To the Habitants of Space in Hemeral and the Spatial Inhabitants in Particular*, Bawag Foundation Edition, Vienna. P.134.
- Eliasson, O. (2018). "But Doesn't the Body Matter?" en *More than Real*. Londres: Irma Boom Office.

- Fluser, V. (1984). *Towards a philosophy of photography*. UK: Reaktion Books Ltd
- García Canclini, Néstor (1993). *El consumo cultural en México*. Consejo Nacional para la Cultura y las Artes: México.
- García Canclini, Néstor (2007). *Lectores, espectadores e internautas*. Buenos Aires: Editorial Gedisa.
- Ghidini, M. (2019), 'Curating on the Web: The Evolution of Platforms as Spaces for Producing and Disseminating Web-Based Art', *Arts* 8, num. 3.
- Giannetti, C. (2002). *Estética digital. Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología*. Barcelona: ACC L'Angelot.
- Gilmore, J. y Pine, J. (2007) *Authenticity: What Consumers Really Want*. Cambridge MA.
- Ginzburg, C. (2003). "Huellas. Raíces de un paradigma indiciario" en *Tentativas*, Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo, México, pp. 93-155.
- Giunta, A. (2014). *¿Cuándo empieza el arte contemporáneo?* CABA: Fundación ArteBA.
- Groys, B. (2019). *Volverse público: las transformaciones del arte*. Buenos Aires: Caja Negra.
- Gorys, B. (2016). *Arte en flujo. Ensayos sobre la evanescencia del presente*. Buenos Aires: Caja Negra.
- Indij, G. (comp.) (2018). *¿Qué es el arte?* Buenos Aires: la marca editora.
- Jiménez Becerra, A. (2012). "Carlo Ginzburg: reflexiones sobre el método indiciario" en *Esfera*. volumen 1, número 1. Ebner - Junio 2011. Bogotá-Colombia / p. 21-28.
- Joselit, D. (2017) "Image Explosion" en *Authenticity? Observations and Artistic Strategies in the Post-Digital Age*. Países Bajos: Valiz.
- Kwastek K. (2011). *Audiovisual Interactive Art: From the Artwork to the Device and Back* en Dieter Daniels, Sandra Naumann (eds.), *Audiovisuology, A Reader*, Vol. 1: Compendium, Vol. 2: Essays, pp. 582-605. Köln: Verlag Walther König.
- Kwastek, K. (2013). *Aesthetics of Interaction in Digital Art*. Londres: The MIT Press.
- Daniels, Sandra Naumann (eds.), *Audiovisuology, A Reader*, Vol. 1: Compendium, Vol. 2: Essays, Verlag Walther König, Köln 2015, pp. 582-605.
- Laddaga, R. (2006). *Estética de la emergencia*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora.
- Lago Martínez, S. (2012). "Comunicación, arte y cultura en la era digital". En: Silvia Lago Martínez (comp.), *Ciberespacios y resistencias*. Buenos Aires: Hekht libros, pp. 123-142.
- Lippard, L. y Chandler, J. (1967). "La desmaterialización del arte" en *Art International*. Vol. 12. n°2: Nueva York.
- Lippard, L. (2004). *Seis Años: La desmaterialización del objeto artístico de 1966 a 1972*. Madrid: Akal Ediciones.

- Moulin, R. (2012). *El mercado del arte. Mundialización y nuevas tecnologías*. Buenos Aires: la marca editora.
- Octobre, S. (2013). Introducción. Eidelman J., Roustan M., Goldstein, B. (eds.) *El museo y sus públicos. El visitante tiene la palabra*. (163-167). Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Ariel.
- O'Doherty, B. (2011) "Notas sobre el espacio expositivo" en *Dentro del cubo blanco: la ideología del espacio expositivo*. Murcia: CENDEAC.
- Penzin, A. (2009). "The Soviets of the Multitude: On Collectivity and Collective Work", *Manifesta Journal*, 8, p.56. Entrevista a Paolo Virno.
- Ramírez, M. C. (2000). "Tácticas para vivir de sentido: carácter precursor del conceptualismo en América Latina" en *Heterotopías*. Medio siglo sin lugar, 1918-1968.
- Ranciére, J. (2014). *El reparto de lo sensible. Estética y política*. Buenos Aires: Prometeo Libros.
- Rosenberg, A. (2003). 'Olafur Eliasson - Beyond Nordic Romanticism', *Flash Art*, mayo-junio 2003, p.110.
- Sansi, R. (2014). "Arte, don y participación" en *Ankulegi* 18, pp. 13-28.
- Staniszewski, M. A. (1998) "Introduction" y "Creating Installations for Aesthetic Autonomy" en *The Power of Display: a history of exhibition installations at the Museum of Modern Art*. Cambridge: MIT Press.
- Tejeda M., I. (2012). "La copia y la reconstrucción: un recurso visual en las exposiciones de historia del arte moderno desde los años 60 del siglo XX". En: *Arte, Individuo y Sociedad*, vol. 24, núm. 2, 2012, Madrid, Universidad Complutense de Madrid, pp. 211-226.
- Unzué, M.. (2007). "En torno al origen de la idea de democracia representativa". En: Calvo, J. E. (et. al), *La dinámica de la democracia: representación, instituciones y ciudadanía en Argentina*, Buenos Aires: Prometeo Libros.
- Vázquez, I. (2013) "La interactividad en el arte digital. Metáforas y aproximación a una tipología". infolio nº 1. ISSN 2255 · 4564. [fecha de consulta: 15/07/2023] <http://www.paperback.es/articulos/vazquez/espejo.pdf>
- Vattimo, G. (2000). *El fin de la modernidad. Nihilismo y hermenéutica en la cultura posmoderna*, Barcelona: Gedisa.
- Vich, V. (2014). *Desculturizar la cultura. La gestión cultural como forma de acción política*. Buenos Aires: Siglo XXI
- Veltuhis, O. (2007). *Talking Prices. Symbolic Meanings of Prices on the Market for Contemporary Art*. United Kingdom: Princeton.
- Waelder Laso, P. (2008). "Arte interactivo: nuevas estrategias en la relación dialógica entre el espectador y la obra de arte memoria de investigación" Tesis del Departament de Ciències Històriques i Teoria de les Arts Universitat de les Illes Balears, Septiembre 2008.
- Wark, M. (2017). "Digital Provenance and the work of art as derivate" en *Authenticity? Observations and Artistic Strategies in the Post-Digital Age*. Países Bajos: Valiz.

Links Consultados

- The Museum Revisited. Disponible en <https://olafureliasson.net/read/the-museum-revisited-olafur-eliasson-2010/> y originalmente publicado en *Artforum* 48, no. 10 (Verano 2010) pp. 308-309. Fecha de acceso noviembre 2023.
- Entrevista a Olafur Eliasson. Disponible en: <https://www.itsnicethat.com/articles/olafur-eliasson-interview>. Fecha de acceso noviembre 2023.
- Entrevista a Olafur Eliasson. Disponible en <https://www.theguardian.com/artanddesign/2015/jun/21/olafur-eliasson-i-am-not-special-interview-tree-of-codes-ballet-manchester>. Fecha de acceso noviembre 2023.
- Página web Olafur Eliasson: <https://olafureliasson.net/>. Fecha de acceso noviembre 2023.
- Olafur Eliasson: The Weather Project Página oficial Tate: <https://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/unilever-series/unilever-series-olafur-eliasson-weather-project>. Fecha de acceso noviembre 2023.
- Modern Classics: Olafur Eliasson – The Weather Project, 2003. Artículo en <https://artlead.net/journal/modern-classics-olafur-eliasson-the-weather-project-2003/>. Fecha de acceso noviembre 2023.
- Artículo en https://res.cloudinary.com/olafureliasson-net/image/upload/pdf/sternberg-press-coles-eliasson-pdf_1465.pdf. Fecha de acceso noviembre 2023.
- Profile: Olafur Eliasson On Art And Technology. Artículo en <https://techcrunch.com/2015/02/05/olafur-eliasson/>. Fecha de acceso noviembre 2023.
- Olafur Eliasson Re-launches His Website With Innovative Artwork. Artículo en <https://artlyst.com/news/olafur-eliasson-relaunches-his-website-with-innovative-artwork/>. Fecha de acceso noviembre 2023.
- Ai WeiWei + Olafur Eliason. Two artistic icons bring forth an extraterrestrial digital frontier calling for user exploration. Artículo en <https://www.cactus.is/moon>. Fecha de acceso noviembre 2023.
- Artículo en <https://www.vice.com/en/article/yp5zky/make-your-mark-on-the-moon-with-olafur-eliasson-and-ai-weiwei>. Fecha de acceso noviembre 2023.
- Make Your Mark On The Moon With Olafur Eliasson and Ai Weiwei. Artículo en <https://www.dezeen.com/2020/05/14/olafur-eliasson-augmented-reality-wunderkammer/>. Fecha de acceso noviembre 2023.
- Olafur Eliasson's AR Earth Speakr app lets children voice concerns about the climate. Artículo en <https://www.dezeen.com/2020/08/11/earth-speakr-olafur-eliasson-app-ar-design-technology/>. Fecha de acceso noviembre 2023.
- More than entertainment. Earth Speakr is accompanying Germany's EU Council Presidency. It is giving a voice to children on World Children's Day. Artículo en <https://www.deutschland.de/en/topic/life/earth-speakr-by-olafur-eliasson-germanys-eu-council-presidency>. Fecha de acceso noviembre 2023.
- Earth Speakr. Artículo en <https://chapter4.eu/en/earth-speakr>. Fecha de acceso noviembre 2023.

- Página web AcuteArt <https://acuteart.com/artist/olafur-eliasson/>. Fecha de acceso noviembre 2023.
- Olafur Eliasson Has Launched a New Virtual Reality Artwork and Is Minting His First NFT—Thanks to a Commission from \$69M Beeple Buyer Metakovan. Artículo en <https://news.artnet.com/art-world/metakovan-olafur-eliasson-2170235>. Fecha de acceso noviembre 2023.



Universidad de
San Andrés