



ABRIENDO LOS LÍMITES DE LA EXPRESIÓN ARTÍSTICA Y SOCIAL

Del gesto individual a la obra abierta

Opening the Limits of Artistic and Social Expression: from the Individual Gesture to the Open Work

LORENA CUENCA RAMÓN

Escuela de Arte y Superior de Diseño de Castellón (EASD Castelló), España

KEYWORDS

Sociology of art
Participatory art
Open work
Author
Viewer
Collective creation
Creative processes

ABSTRACT

The 20th century marked a before and after in the Art. Fundamentally, the emergence of the avant-garde brought new ideals that allow the open work approach. Therefore, from the current context of the 21st century, we ask ourselves: How does the Art express this idea of open work? And how does the Art of today manage to expand towards social and communicative pretensions that involve the viewer in new forms of participation? It is because we show different examples, which tell us how the situation of the author and the viewer in front of the work has developed.

PALABRAS CLAVE

Sociología del arte
Arte participativo
Obra abierta
Autor
Espectador
Creación colectiva
Procesos creativos

RESUMEN

El siglo XX marcó un antes y un después en el Arte. Fundamentalmente, el surgimiento de las vanguardias artísticas trajo consigo nuevos ideales que abrieron paso al planteamiento de la obra abierta. Por tanto, desde el contexto actual del siglo XXI, nos preguntamos: ¿Cómo el Arte actual expresa esta idea de obra abierta?, ¿cómo el Arte de hoy consigue expandirse hacia pretensiones sociales y comunicativas que involucran al espectador en nuevas formas de participación? Es por ello que mostramos diferentes ejemplos, que nos cuentan cómo se ha ido gestando la situación del autor y del espectador frente a la obra.

Recibido: 02/ 03 / 2021
Aceptado: 20/ 08 / 2021

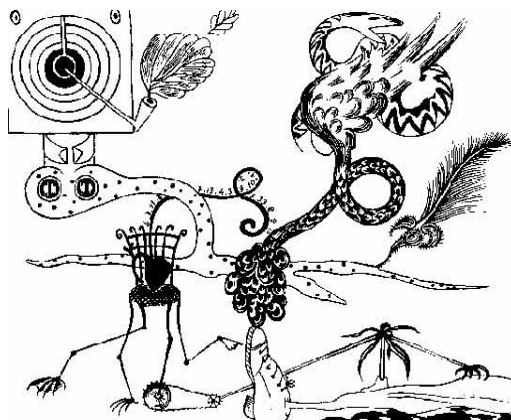
1. La democratización del arte y las vanguardias artísticas

El siglo XIX marcó un antes y un después en el campo de actuación y recepción del Arte, debido, en gran parte, al primer impulso de la Revolución industrial con el desarrollo de la industria y la concepción humanista del mundo. Un pensamiento centrado en el progreso que se genera a partir de los avances tecnológicos y filosóficos que representa dicha revolución. Y, como consecuencia, el hombre adopta una nueva postura en relación a su experiencia con el mundo:

La humanidad, que antaño, en Homero, era un objeto de espectáculo para los dioses olímpicos, se ha convertido ahora en espectáculo de sí misma. Su autoalienación ha alcanzado un grado que le permite vivir su propia destrucción como un goce estético de primer orden. Este es el esteticismo de política que el fascismo propugna. El comunismo le contesta con la politización del arte. (Benjamin, 1973, p. 57)

Por tanto, según Benjamin, el cambio era que el arte recayera sobre la política; concibiendo el arte, dentro del enfoque comunista de su politización, como la capacidad de reproducir un discurso político que ayudará a una mejora social. Se trata, pues, de un cambio total en la forma en que interactúa el arte con la sociedad. Estas ideas las recoge en su ensayo *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, escrito en 1936, donde nos sugiere cómo la reproducción técnica cambia la naturaleza de la obra de arte y los perfiles de aquél al cual está destinada. Desde esta perspectiva, la reproducción mecánica sacrifica el aura en pro de la democratización del arte, como expresó el propio Benjamin: «En la época de la reproducción técnica de la obra de arte lo que se atrofia es el aura de ésta, le permite salirse de presencia irrepetible e ir al encuentro de cada destinatario» (Benjamin, 1973, p. 22).

Figura 1. Ejemplo de un cadáver exquisito realizado por Tristán Tzara y André Breton.



Fuente: adaptado de Daniel Tubau, 2009

Esta democratización se refiere al acceso de la humanidad al arte. Pues con la reproducción técnica esta accesibilidad se vuelve factible: todos pueden tener un libro, ya no se necesita una sala de conciertos para escuchar música y todos pueden tener una experiencia cinematográfica. Así pues, el deseo de acercamiento de la modernidad se ve satisfecho por la reproducción mecánica. Y, consecuentemente, desde entonces ha habido un acercamiento del arte a la gente y viceversa: más gente tiene conocimientos artísticos por lo que se engendran más artistas, abundan los escritores, los críticos, todos quieren emitir una opinión... Se trata, pues, de un cambio total en la forma en que interactúa el arte con la sociedad.

Seguidamente, tras la Primera Guerra Mundial y los acontecimientos posteriores que se sucedieron, se produjeron una serie de cambios revolucionarios en el campo cultural. Fundamentalmente, se trata del surgimiento de las vanguardias artísticas como rechazo de pautas anteriores y de la consecuente negación del pasado —y, por tanto, de la idea romántica del artista—.

Estos nuevos ideales, se abrieron paso al planteamiento de la obra abierta; en él se invitaba al espectador a que él mismo fuese el responsable de dotarla de significado mediante nuevos métodos de composición, como el automatismo y el cadáver exquisito, que cuestionaban el significado y la validez del lenguaje. No alteraban lo que escribían para no interferir en el puro acto de la creación, y dejaban

fluir libremente su pensamiento para establecer una vía de comunicación con el subconsciente de sus lectores.

Un automatismo que fue defendido por el surrealismo como un modo de liberación del arte, una forma de liberación de ideas preconcebidas o estilos artísticos, para así lograr una aproximación más auténtica hacia la expresión creativa. Por tanto, su propósito era tratar de producir formas primarias sin el control consciente para reelaborarlas libremente o dejar que fuera el espectador quien las interpretara, concediéndole un protagonismo activo que hasta la fecha había sido infrecuente. Incorporaron una nueva forma de entender la obra artística, donde el inconsciente, la ambigüedad, la multiplicidad y la polisemia aparecían como elementos privilegiados.

Además —teniendo en cuenta que la escritura automática es el principio y la experiencia de una escritura colectiva—, Breton sostenía, con relación a la creación colectiva, en 1964, dos años antes de su muerte, que una de las intenciones del surrealismo era «llegar a un punto en el que (...) la pintura tuviese que ser hecha por todos, no por uno» (Gianetti, 1998, p. 53). O sea, el artista ya no tiene sentido como individuo único sino en relación con la colectividad.

Por tanto, estas creaciones colectivas, sirvieron a los surrealistas para desacralizar la imagen del autor a través del azar y el automatismo, y abrir el arte a la colectividad, lo que tuvo una influencia posterior fundamental: la realización de obras participativas y colectivas. De este modo, se dibuja la apertura a lo desconocido y, por consiguiente, el texto surrealista se presenta como abertura: su sentido simbólico es, en efecto, indefinidamente renovable por cada nuevo lector, pues la escritura acepta todo tipo de interpretación al rechazar el sentido predeterminado.

Marcel Duchamp y el veredicto del espectador

En este contexto, la obra de Duchamp encuentra su punto de apoyo en la máquina, imagen y encarnación de nuestra época, y en el azar, para poner entre comillas la noción misma de arte. Según Marcel Duchamp (1978): «la obra de arte no vale tanto por el talento y la experiencia que su creador haya condensado en ella como por las resonancias y las armonías casi siempre imprevistas que provoca en el lector o “el contemplador”» (p. 162).

Según Marcel Duchamp, las miradas son las que posibilitan los cuadros. Duchamp nos remite al veredicto del espectador, al entender que la obra de arte no se finaliza cuando el artista la termina, sino cuando el espectador la juzga, la comprende y concluye. Nos habla del espectador como necesariamente co-creador de la obra, un argumento muy válido y que desde las vanguardias alerta sobre el cuestionamiento de ese nuevo papel que ha de adoptar. Como expresa Duchamp (1978), «el artista no es el único que consume el acto creador, pues el espectador establece el contacto de la obra con el mundo exterior (...) para añadir entonces su propia contribución al proceso creativo» (p. 163).

Figura 2. Marcel Duchamp con *rotoreliefs*.



Fuente(s): adaptado de Arnold Eagle, 1947

Un claro ejemplo práctico lo encontramos en sus *rotoreliefs*, donde el espectador contribuye añadiendo su propia aportación al proceso creativo. Estos trabajos ilustran el principio del

movimiento rotatorio fijando su interés en la óptica y el movimiento y, con ello, reconocen el papel del espectador como elemento incorporado. Asimismo, estas piezas muestran los dos polos de toda creación artística a los que se refiere Duchamp en *El proceso creativo*; por un lado, el artista, por otro, el espectador, de la necesidad tanto del artista como del receptor, el hacedor y el espectador, para que la obra sea creada: «Consideremos primero dos factores importantes, los dos polos de toda creación de índole artística; por un lado el artista, por otro el espectador que, con el tiempo, llega a ser la posteridad» (Duchamp, 1978, p. 162).

Con su posicionamiento se salió de todas las restricciones de la noción de arte y con sus *readymades* nos obligó a preguntarnos ¿qué es el arte? a un nivel más profundo. Cuestionó el mismo estatuto de la obra de arte, atacando la noción tradicional de obra de arte, e intentó liberarla de su papel como objeto cerrado.

Consecuentemente, este giro estético responde a la demanda de una nueva sensibilidad, la consecución de los ideales de modernidad que desemboca en una pluralidad de enfoques artísticos. A partir de entonces, se sucedieron las experimentaciones, la interdisciplinariedad y la liberación creadora para crear obras que intentaban superar su materialidad y alcanzar el plano de la experiencia y de la consciencia.

El proceso creador después de las Vanguardias

Se pasa del interés en el yo interior, la subjetividad misma del artista, al tú exterior, a centrarse en el proceso creador, la experiencia del espectador. De hecho, es a mediados de los años sesenta cuando hay una tendencia creciente hacia la eliminación de los límites entre arte y vida cotidiana. A partir de entonces la relación entre arte y vida se ha ido radicalizando tanto, que la noción de arte ha desaparecido casi por completo a favor del proceso creador.

Por ejemplo, con el Minimalismo se eludió la intervención física del artista. Los minimalistas introdujeron una gran novedad, vaciaron la pintura de su contenido intelectual o narrativo, para exaltar únicamente sus componentes físicos. Conviene destacar aquí, la obra de Sol LeWitt, que trabaja la idea de la autoría, al resolver su no participación en la obra de arte proyectando dibujos geométricos que otros pintaban sobre la pared, sus llamados *Wall Drawings*.

En esta generación de nuevos métodos y formas de expresión, se halla también el Land Art que rompe con la forma cerrada del objeto, al ocuparse de intervenciones efímeras que acentúan la idea de intervención y el protagonismo de la noción de proceso.

Figura 3. Acciones de Fluxus.



Fuente(s): adaptado de Autor, 2013

Asimismo, las acciones se convirtieron en la más evidente extensión de esta idea, de impactar y acercar al público a la obra. Prueba de ello, el arte de acción, en sus distintas manifestaciones, *happening*, *Fluxus* y *performance*, se propuso ampliar los horizontes de la experiencia estética más allá de los espacios especialmente dedicados al arte, así como borrar las fronteras marcadas entre las disciplinas artísticas. Se redefinieron los territorios del arte, alterando la relación tradicional entre

arte y público, al sobrepasar el campo de la mera contemplación y recalificar la noción de arte público de intervención. El propio Claes Oldenburg nos remite aquí a la idea de un arte abierto a la intervención, desplegable y mudable:

(...) Estoy a favor del arte que se despliega como un mapa, que puedes estrujar como el brazo de tu novia, o besar como a tu perro. Que se extiende y chirría como un acordeón, al que puedes tirar la comida encima como a un mantel viejo. Estoy a favor del arte al que puedes dar martillazos, pintar, coser, pegar, archivar. (Oldenburg, 1967, como se citó en Aznar, 2000, p. 82)

Así pues, para el arte de acción es fundamental la participación del espectador, como co-creador de la obra, a través de sus reacciones, de su experiencia vital y reflexiva. Los artistas de esta tendencia están radicalmente en contra de la separación entre productores y espectadores, unos activos y otros pasivos. Por lo tanto, el arte de acción provoca al público transgrediendo las convenciones sociales, artísticas y morales. El público se involucra activa, emocional o intelectualmente con la experiencia estética. El procedimiento, la acción, desplaza al producto para ocupar el lugar central, y el estatuto tradicional de obra de arte se desmorona, de la misma forma que el artista asume nuevas funciones, mucho más próximas al papel de mediador que al de creador. Como apunta Paul Ardenne (2006): «la experiencia como finalidad de una ampliación o un enriquecimiento del conocimiento, del saber, de las aptitudes, tiene como principio intensificar la creación» (p. 32).

Es por eso que el arte de acción vuelve a configurar las maneras de crear y los espacios destinados a la creación: «saliendo del museo, la obra de arte ya no está expresamente concebida para él y puede adherirse al mundo, a sus sobresaltos, ocupar los lugares más diversos, ofreciendo al espectador una experiencia sensible original» (Ardenne, 2006, p. 22). En efecto, para Ardenne (2006), «el arte se convierte en práctica activa en tanto que reactiva» (p. 34).

En consonancia con lo expuesto, vemos cómo las corrientes de los sesenta tenían dos objetivos: acabar con el objeto artístico y superar los límites de la creación. Propósitos que fueron continuados por los artistas de los setenta y ochenta, quienes también reaccionaron al descontento político con un carácter claramente contestatario, transformando la posición convencional del artista-autor, el proceso creativo en sí, y el resultado mismo, la obra.

Paralelamente, la creciente disponibilidad y acceso a las tecnologías y sistemas de telecomunicación animó a los artistas a experimentar con el vídeo y crear videoinstalaciones que reclamaban la participación del espectador. Conviene recordar que las instalaciones se nutren de nuevas herramientas para hacer que el espectador participe en ellas, consiguiendo una mayor participación del espectador en el proceso creativo:

Una «obra de arte total» (en la que se fundirían a su modo cine, pintura y sonido): una obra colectivamente disfrutada, sí (y cuyo lugar de fruición no sería el ya periclitado cine de arte y ensayo, sino galerías de arte modificadas *ad hoc*) pero no por ello apta para el consumo de las masas: una obra que no se concreta en «cosas» sino en «acciones», y que exige, en efecto, demasiada paciencia y esfuerzo cognoscitivo del espectador o mejor, con el término inglés: de un viewer, de un «vidente» que participe activamente en el evento. (Kuspit, 2006, p. 152)

Simplemente el artista se ha convertido en un facilitador de la experiencia artística mientras la obra interactiva se convierte en una prolongación del proceso de aprendizaje creativo y práctico. Al mismo tiempo, el espectador se convierte en intérprete, dentro de una experiencia y una forma de mirar completamente nueva.

Figura 4. *Tap and Touch Cinema*. Valie Export, 1968.



Fuente: adaptado de Valie Export Society, 2000

En definitiva, todo ello, impulsó nuevos retos y abrió otros caminos creativos, que pasaron a formar parte de un arte de fin de siglo recurrente de toda clase de materiales y medios.

Cambios en la figura del autor durante el siglo XX

En el ámbito teórico, durante el siglo XX, se estudiaron los cambios estéticos que afectaban a la función del autor como creador de la obra. Mijail Bajtin (1995), Wolfgang Iser (1990), Michel Foucault (1999) y Umberto Eco (2002) fueron, entre otros, los responsables de estas reflexiones teóricas acerca de las relaciones entre el autor y el espectador y sus vínculos con la obra como centro de interés.

De una parte, Mijail Bajtin, dentro de la teoría formalista, en sus escritos de 1928 (*El método formal en los estudios literarios*) expone claramente la idea de un receptor activo que participa en el acontecer de la obra. Para Bajtin, el que comprende se acerca a la obra con una visión del mundo propia, con su punto de vista, desde sus posiciones y, por lo tanto, transforma el acto de leer en un acto de co-creatividad. En términos actuales, Sanders y Simons (2009) definen el concepto de co-creación como «cualquier acto de creatividad colectiva que sea experimentado conjuntamente por dos o más personas» (p.1).

Desde el posicionamiento de Bajtin, la crisis del autor no está relacionada exclusivamente con el individuo, o con su ámbito de creación, sino que implica la revisión del propio lugar del arte en la totalidad de la cultura. El autor es entendido como parte intrínseca de la obra y, por tanto, su existencia como individuo desaparece para volver a surgir en el proceso de recepción. Así, con su visión premonitoria, Bajtin sorprende al transformar no sólo al lector en partícipe del acto de creación, sino al valorar este suceso como un acto de interacción:

El complejo acontecimiento del encuentro y de la interacción con la palabra ajena se ha subestimado casi totalmente por las ciencias humanas correspondientes (...) el objeto verdadero es la interacción y la relación mutua entre los espíritus (Batjin, 1995, p. 366).

Por tanto, no es de extrañar que Wolfgang Iser buscará la respuesta en la estructura del texto, como el elemento que hace posible la intervención del receptor. Para ello, recurre a conceptos de *indeterminación* y *espacio vacío* que toma de Roman Ingarden (1998), y plantea una estética de la recepción literaria. Una *estética del efecto* que investiga los efectos que la obra causa en el receptor a partir de un triple avance dialéctico del texto, el lector y la interacción que acontece entre ellos. Y concluye el proceso de recepción con un «lector implícito», el cual permite al objeto o al texto convertirse en obra, recuperando así la idea bajtiniana de interacción obra-receptor. El lector llena estos espacios vacíos, determinando lo indeterminado, en un proceso que Ingarden llama *de concreción*. Así, abre nuevas perspectivas al receptor a través de la virtualidad de la obra, es decir, de su condición dinámica y abierta.

En este sentido, Michael Foucault propone el concepto de *instauradores de discursividad*, aludiendo a un autor singular, un autor que además de ser el autor de su propio texto, de su obra, también lo es de la de otros. Como expresa el texto de Foucault:

Cuando hablo de Marx o Freud como «instauradores de discursividad» quiero decir que no sólo han hecho posibles un cierto número de analogías, ya que también han hecho posibles (y en igual medida) un cierto número de diferencias. Abrieron el espacio a algo diferente a ellos, que sin embargo pertenece a lo que fundaron. (Foucault, 1999, p. 50-51)

Estos autores no son solamente autores de sus obras, de sus libros, han producido algo más, «la posibilidad y la regla de formación de otros textos», lo que realmente hacen posible es que establecen una posibilidad indefinida de discursos.

De la misma manera, Umberto Eco, bajo el concepto de *obra abierta*, hace alusión a un texto o una obra en un espacio relativo, pleno de alusiones transtextuales y equivalencias significativas, pero también de espacios vacíos a la espera de su concreción. Eco nos habla de darle al espectador la libertad necesaria en el terreno de la interpretación, pudiendo así formular su propio juicio:

Este autor explícitamente, aun creando dramas de intención pedagógica, que tienden a la comunicación de una ideología perfectamente definida, quiere actuar de forma que estos dramas no presenten nunca conclusiones teóricas explícitas: la nota técnica de la «interpretación épica» tiende precisamente a estimular en el espectador un juicio autónomo y crítico acerca de una realidad de vida que el actor le presenta «distanciadamente», sin tratar de actuar emotivamente sobre él, dejándole libre para sacar autónomamente sus conclusiones frente a las pruebas suministradas. (Eco, 2002, p. 159)

En consonancia con lo expuesto, desde el contexto actual del siglo XXI, nos preguntamos: ¿Cómo el Arte actual, a partir del gesto del artista, de la creación individual, expresa esta idea de obra abierta?, ¿cómo el Arte de hoy consigue expandirse hacia pretensiones sociales y comunicativas que involucran al espectador en nuevas formas de participación? y ¿cómo se invita al espectador a sumergirse en la creación de su obra?

La Obra Abierta en el siglo XXI

Parte del Arte actual se dirige a acontecimientos sociales y comunicativos que involucran al espectador en nuevas formas de participación y acción. No se prioriza la producción de obras únicas y coleccionables, sino de creaciones que intensifican el interactuar humano. A través de ellas, el artista provoca un encuentro participativo con los espectadores, reforzando el carácter de lo público y creando una experiencia estética y social más cercana a la vivencia cotidiana.

Se abre paso a una nueva posición del espectador (usuario) como interactor, co-autor, un usuario activo y participante-interactor que interviene en la experiencia artística dentro de flujos de información que ya no son unidireccionales (emisor>receptor), sino que se convierten en bidireccionales y, por encima de todo, en interactivos. La creación ya no es fruto de la fuerza creadora del artista, sino que se convierte en sí misma en un proceso intrínsecamente dinámico, basado en los parámetros de interacción y en los procesos evolutivos de la obra. Es algo en constante crecimiento y abierto a la cooperación.

Por lo tanto, la figura del espectador gana en presencia e identificación. A diferencia de su insignificancia anterior, ahora es el principal objetivo. Se supera la percepción clásica de la obra y la pasividad del espectador, involucrándolo como elemento fundamental de la obra misma e invitándolo a disfrutar y participar. Asimismo, con la recalificación de su papel, reforzado por el desarrollo de las tecnologías digitales, se dota al espectador de una mayor participación en el proceso de acabar el objeto artístico y evoluciona de la posición de receptor pasivo a receptor-emisor.

Prácticas colaborativas abiertas a la experiencia participativa del espectador

Anteriormente hemos comentado cómo, desde mediados de los años sesenta, existe una tendencia creciente hacia la eliminación de los límites entre arte y vida en las distintas disciplinas artísticas a favor del proceso creador. Aparece una experiencia y una forma de mirar completamente nuevas que evolucionan paralelas al rápido desarrollo de la tecnología. Pues, como sugiere Timothy Druckrey: «Si las imágenes serán cada vez más fruto de la experiencia, entonces la teoría de la representación debe evolucionar para dar cuenta de la transacción provocada por la participación» (Druckrey mencionado en Rush, 2002, p. 201).

La teoría de la representación ha evolucionado hacia la participación y ha hecho que el terreno artístico se amplíe. Surgiendo una nueva vanguardia, un arte interactivo que requiere de la participación del espectador para completarse.

Nos enfrentamos a obras efímeras, fugaces, breves, cortas, precarias, frágiles, perecederas, atemporales, que nos ofrecen gran libertad de acción y la posibilidad de hacer una intervención en diferentes tipos de espacios, no diseñados necesariamente para exhibir obras de arte o que no forman parte de un recinto expositivo convencional. De hecho, pueden experimentarse a cualquier hora y en cualquier lugar, simultáneamente en diversos espacios geográficos, e interactuando a tiempo real entre los múltiples usuarios conectados:

Las nuevas prácticas culturales tienden a articular sus escenarios de recepción (y consumo) en modulaciones colectivas (e incluso simultáneas), es el efecto de los intereses específicos de una industria emergente (la del espectáculo y el entretenimiento) y además también del resultado de un decaimiento creciente del sujeto-individuo para el que en su orientación singularizada fueron concebidas. (Brea, 2004, p. 41)

Por consiguiente, son muchos los creadores electrónicos que han querido desarrollar la posibilidad de una obra abierta, capaz de transformarse cada vez que un usuario de la red asume la función de co-protagonista del proceso creativo. Encontramos pues, entre las prácticas digitales, numerosos ejemplos donde el espectador puede participar en la creación artística, haciendo, como ya hemos mencionado, realidad el ideal de obra abierta auspiciado por los vanguardistas.

El arte ha dejado de constituir unos modelos autoritarios de creación para el Otro. Mediante el contacto con el Otro, informa sobre la necesidad de desarrollar modelos propios. Ser artista hoy en día es hablarles a los demás y escucharlos al mismo tiempo. No crear solo sino colectivamente. (Swidzinski, 1988, p. 5)

Entre ellos, merece la pena destacar el trabajo realizado por el francés Gregory Chatonsky, quien reflexiona sobre el medio y muestra la nueva situación del espectador frente a la obra. En particular, propone una reflexión sobre el entorno en sí, ese espacio virtual en el que nos adentramos y navegamos, la comunicación que se genera en él, la estructura en forma de flujos que nos ofrece como experiencia variable y la construcción de comunidades de participación.

Figura. 5. *Se toucher toi*. Gregory Chatonsky, 2004.



Fuente: adaptado de Gregory Chatonsky, 2013

De otra parte, en el ámbito periodístico encontramos un ejemplo pionero de socialización. Se trata del portal informativo de Corea del Sur, *OhMyNews.com*, con ediciones en coreano, inglés y japonés. Este portal rompió esquemas sociales al utilizar la Red como un nuevo medio de organización social, cultural y político, a través de un diario electrónico en línea, donde alrededor del 70% de sus contenidos son resultado de las colaboraciones de los lectores. Cualquier ciudadano puede ser un periodista en potencia, puede actuar como tal y relatar al resto del mundo las noticias que suceden en su entorno más cercano, y esta es la idea central del portal y que a nosotros nos interesa: los propios

lectores son los autores de las noticias. Así explica el fenómeno Dan Gillmor, periodista, bloguero y profeta del Periodismo 3.0:

Las noticias son producidas por gente normal que tiene algo que decir y mostrar. Ya no son sólo difundidas por los medios oficiales, que han decidido tradicionalmente cómo será el primer esbozo de la historia. El primer borrador de la historia lo escribe ahora la antigua audiencia. (Varela, 2005, p. 71)

Estas prácticas, basadas en principios participativos y democráticos, muestran el gran potencial de Internet para la participación democrática y se extienden a otras áreas, como es el caso del proyecto de García Andújar. Este trabajo surge de la idea de que las TIC están socializando las prácticas cotidianas, al permitir el libre acceso a la tecnología y la información. Un precedente que cuestiona cómo el uso de las mismas tecnologías llevará a un mundo más igualitario y democrático. Ofrece productos destinados al uso del pueblo, como la realización de campañas de alfabetización digital de masas y de patrocinio de Redes sociales participativas como e-sevilla.org, e-valencia.org, e-madrid.org, e-barcelona.org, e-norte.org y e-ciudadreal.org.

De modo que estas redes se convierten en un espacio potenciador de actitudes de resistencia y un lugar de encuentro de ciudadanos interesados en el arte y la cultura, convencidos de la necesidad de responder desde el debate público a la instrumentalización que el poder está haciendo de la cultura. Tal y como se podía leer en el folleto de lanzamiento de uno de sus productos, el Street Access Machine:

TTTP se dirige a las personas del llamado Tercer Mundo, así como a los «sin techo», a los huérfanos, desterrados o desempleados, a los grupos marginales, fugitivos, inmigrantes, alcohólicos, drogadictos, a los que sufren discapacidades mentales y a todas las restantes categorías de «indeseables», a todos aquellos desprovistos de vínculos sociales e incapaces de encontrar un lugar seguro para vivir, a todos los que se ven obligados a mendigar para poder sobrevivir. TTTP se ha creado para aquellos a quienes se les niega el acceso a la nueva sociedad de la información y a las nuevas tecnologías, a todos los que viven en los confines de nuevas y extrañas fronteras, TTTP quiere facilitar el acceso a la sociedad de la información. (Daniel G. Andújar Archive, 2005)

Por tanto, estos aspectos socializadores sirven para ilustrar cómo este tipo de estrategia participativa puede desarrollarse e implementarse en los medios actuales de comunicación, trabajando en base a principios democráticos participativos. Precisamente, estas propuestas pioneras del uso de la Web como medio de socialización están inspiradas en el enfoque socialdemócrata del siglo XX, que aboga por la organización social como forma de lograr la igualdad.

Pero, más allá de Internet, también existen propuestas socializadoras que llevan la acción al espacio público, un ejemplo de ello son las fotografías de grupos de personas desnudas de Spencer Tunick, quien recurre a la participación masiva para construir una obra colectiva y reivindicativa. La intención de estas obras en colaboración es, sobre todo, fomentar la creatividad y dar la oportunidad a los lectores de convertirse en autores comunicándose con otros muchos participantes en una experiencia sugestiva y enriquecedora.

Vemos cómo la participación y la interactividad están haciendo que muchas cosas cambien en relación a la autoría. De hecho, las posibilidades de participación contributiva conducen a corroborar la situación actual de la obra abierta y del posicionamiento del autor y el espectador frente a la obra. Los artistas cada vez están incorporando más a los espectadores en el proceso de construcción, difusión y reelaboración de sus obras. Como escribe Jenkins:

Más que hablar de productores y consumidores mediáticos como si desempeñasen roles separados, podríamos verlos hoy como participantes que interaccionan conforme a un nuevo conjunto de reglas que ninguno de nosotros comprende del todo. (Jenkins, 2008, p. 15)

A modo de ejemplo, *The Jonny Cash Project* de Chris Milk y Aaron Koblin (<http://www.thejohnnycashproject.com/>), es una propuesta artística representativa dentro de los entornos colaborativos que invita a la participación contributiva. A través de este proyecto artístico y colaborativo, los internautas de todo el mundo están invitados a contribuir visualmente a una

muy original reinterpretación de la última canción que Cash grabó antes de morir, *Ain't No Grave*. La finalidad de este proyecto abierto, *work in progress*, es realizar un video interactivo en continua evolución y creado de manera colectiva por los usuarios que quieran contribuir a su reinterpretación. Además, esta iniciativa de *crowdsourcing*, al tratarse de una plataforma abierta donde cualquiera con conexión a Internet puede intervenir y contribuir en el video, permite de manera fácil y sencilla que el usuario colabore en la recreación de la memoria de Jonhy Cash.

De esta manera, *The Johnny Cash Project* es un gran ejemplo de colaboración online y de cómo una obra puede evolucionar en manos del público. A través de la memoria de un artista realiza un excelente ejercicio colectivo e interactivo. Demuestra así la gran capacidad de invitación y participación que existe en Internet y las comunidades que lo conforman, para dar lugar de forma constante a nuevos contenidos digitales creados por los usuarios. Por tanto, esta participación contributiva del espectador hace de este proyecto un modelo a tener en cuenta en términos de colaboración.

Figura. 6. *The Johnny Cash Project* de Chris Milk y Aaron Koblin.



Fuente: adaptado de Chris Milk y Aaron Koblin, 2013

Figura. 7. Herramienta de dibujo de *The Johnny Cash Project*.

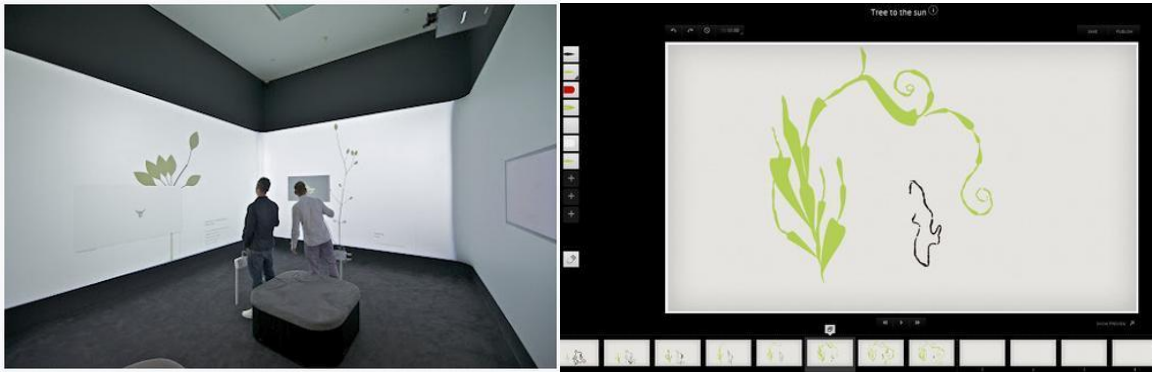


Fuente: adaptado de Chris Milk y Aaron Koblin, 2013

Igualmente, cabe mencionar la última producción que ambos artistas han realizado juntos y que tiene mucho que ver con la filosofía de *The Johnny Cash Project*. Se llama *This Exquisite Forest* y se estrenó en formato de instalación en verano de 2012 en la Tate Modern de Londres, donde se expuso hasta finales de ese año. Allí se mostraron los árboles creados por los artistas —Miroslaw Balka, Olafur Eliasson, Dryden Goodwin, Raqib Shaw, Julian Opie, Mark Titchner y Bill Woodrow— y las contribuciones del público en línea. Además, desde la sala se podían utilizar los dispositivos de dibujo y contribuir de la misma manera que lo hacían los usuarios en línea a la creación de una obra de arte abierta y colectiva.

Inspirado en el surrealismo y en la clásica técnica del cadáver exquisito, en la que los dibujos se crean mediante sucesivas colaboraciones de diferentes artistas, este proyecto utiliza la red como si fuera un lienzo digital, abierto a la participación de todo el público, con el objetivo de crear historias de forma colectiva. Aplicando el mismo concepto, pero al mundo de la animación, cualquier persona del público puede contribuir con sus aportaciones, crear sus propias animaciones e historias cortas en respuesta a las existentes en la página, de forma colaborativa y usando una aplicación web de dibujo para *Chrome*.

Figura. 8. Instalación *This Exquisite Forest* en la Tate Modern de Londres, 2012.



Fuente: adaptado de Autor, 2013

Asimismo, la Inteligencia Artificial aporta una nueva dimensión comunicativa a la sociedad y al arte por extensión, realza la comunicación hombre-ordenador por medio de técnicas de reconocimiento y síntesis de voz, para hacer que esta interacción sea más fácil y más natural. Las mejoras en su aplicación en el ámbito de la creación, como el desarrollo de agentes inteligentes, han abierto las posibilidades artísticas de la Inteligencia Artificial, gracias a personajes capaces de improvisar, que simulan conversaciones entre el usuario y la aplicación en lenguaje natural. Por ende, los avances tecnológicos de la Inteligencia Artificial han ayudado a establecer una comunicación más real, a través de un lenguaje natural y comportamientos autónomos.

A este respecto, es importante la labor desempeñada por el MIT Media Lab en el campo de la investigación de creación de herramientas para desarrollar narrativas interactivas. En especial, el grupo *Software Agents* con Henry Lieberman como principal investigador. Este grupo investiga los sistemas informáticos, a los cuales se les puede delegar tareas.

Un caso es el de *Makebelieve* (2002) de Hugo Liu y Push Singh. Un proyecto que se enfrenta a un sistema narrativo de generación de agentes que utiliza el conocimiento de *Open Mind*, mediante el cual crear un espacio de conocimiento compartido, siendo el nexo de unión entre los expertos y un público no especializado. La herramienta permite componer interactivamente textos de ficción cortos de 5 a 20 líneas tales como: —*John became very lazy at work. John lost his job. John decided to get drunk. He started to commit crimes. John went to prison. He experienced bruises. John cried. He looked at himself differently.*

Cuando un usuario comienza una historia, *Makebelieve* la continúa libremente imaginando secuencias de eventos posibles que le pudieran suceder al personaje que el usuario *ha elegido*. Para ello, el agente utiliza una fuente de conocimiento nueva, el *Open Mind* que describe la causalidad y cómo el mundo funciona, combinándolo con técnicas lingüísticas muy simples para la generación de la historia. Como resultado, se obtienen historias sustanciales e interesantes, aunque se encuentran algunas limitaciones que muestran ambigüedades inherentes a cualquier representación del lenguaje natural. Pero, para subsanarlo, el *Open Mind* evalúa y critica una historia escrita, recogiendo

lógicamente aquellos acontecimientos y acciones incoherentes. En este sentido, los futuros sistemas de drama interactivos se encaminan a una arquitectura más compleja, donde la inteligencia artificial intervenga en muchos más niveles.

Por eso, la inteligencia artificial se presenta como un campo de la ciencia que abre nuevas posibilidades de creación con un enorme potencial dentro de la creación colectiva, facilitando la interacción del usuario con el *software*, y también la comunicación entre los usuarios, pues tiene el objetivo de controlar lo impredecible, de asegurarse de que los agentes autónomos —de los que hemos hablado— harán siempre lo que tienen que hacer.

Así pues, la creación ya no es fruto de la fuerza creadora del artista, sino que se convierte en sí misma en un proceso intrínsecamente dinámico, basado en los parámetros de interacción y en los procesos evolutivos de la obra. Es algo en constante crecimiento y abierto a la cooperación.

Consideraciones finales y conclusiones

Con estas prácticas participativas y colaborativas vemos cómo la participación directa del espectador es la gran revolución, junto a su carácter abierto e interactivo. Se cuestiona su posición de observador y el espectador pasa a formar parte del desarrollo de los acontecimientos. El público se convierte en el creador o en el propio artista al utilizar el poder y las posibilidades que le ofrece el autor para despertarlo y hacerlo partícipe del acto creativo.

Del mismo modo, cambia el perfil del espectador, al tiempo que se piensa en él de un modo diferente, como una figura que es reclamada para reaccionar ante la pieza. Mediante el uso de diferentes recursos se apela al espectador para que adopte el papel que le ha sido asignado, transportándose al lugar de la acción de la obra. Se le provoca para que se involucre activa, emocional o intelectualmente, con la experiencia estética, sin olvidar que se intenta activar tanto la imaginación como la potencia crítica de reflexión. Se le obliga así a tomar posiciones respecto al contenido de la obra. Se le incita a descubrir la obra, se le pide que reaccione y complete la obra. Este protagonismo activo concede al espectador la posibilidad de modificar, interactuar, interpretar y reorganizar libremente la pieza, gozando de una serie de relaciones que le integran en el contexto espacio-temporal.

Por consiguiente, al transgredir el rol tradicional del arte y del artista, éste debe también asumir nuevas funciones. Resultando en un replanteamiento de la figura del autor como meta-autor, un autor que cede parte de su responsabilidad al público en un proceso que le convierte en productor de mediaciones. De esta manera, el arte directamente se relaciona con los fenómenos sociales y se imbrica en la trama social; materializando, por lo tanto, la experiencia del transmitir tematizada por Debray (2001, pp. 13-23).

En definitiva, nuestro contexto actual privilegia el mundo cotidiano, propiciando encuentros y entretejiendo experiencias comunicativas, que afianzan aquel planteamiento de Nicolás Bourriaud, según el cual: «El arte es un estado de encuentro que adquiere forma y existencia real, cuando se dan las interacciones humanas» (Bourriaud, 2006, pp. 17-18).

A través de la obra, el artista entabla un diálogo que permite una relación entre los sujetos, y así cada obra de arte en particular es una propuesta para habitar un mundo en común y el trabajo del artista, un haz de relaciones con el mundo, que genera otras relaciones. (Bourriaud, 2006, pp. 22-23)

Evidentemente, estos modos de producción aportan una conectividad global y aumentan las posibilidades de la acción colectiva para organizar y coordinar acciones sociales, políticas, económicas y culturales, permitiendo una mayor socialización y democratización del Arte.

Referencias

- Ardenne, P. (2006). *Un arte contextual. Creación artística en medio urbano, en situación, de intervención, de participación*. Cendeac.
- Aznar Almazán, S. (2000). *El Arte de Acción*. Nerea.
- Batjin, M. (1995). *Estética de la creación verbal*. Siglo XXI.
- Benjamin, W. (1973) *La obra de arte en la era de la reproducción mecánica* (1936). Discursos interrumpidos I. Ed. Taurus.
- Bourriaud, N. (2006). *Estética Relacional*. Ed. Adriana Hidalgo.
- Brea, J.L. (2004). *El tercer umbral: estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural*. Cendeac.
- Cuenca, L. (2014) *Internet como espacio de creación colectiva: Metamemoria, un ejemplo práctico* [Tesis doctoral, Universidad Politécnica de Valencia]. Editorial Universidad Politécnica de Valencia.
- Daniel G. Andújar Archive. (20 de febrero de 2005). *Daniel García Andújar y technologies to the people*. <https://danielandujar.org/2005/02/28/daniel-garcia-andujar-y-technologies-to-the-people/>
- Debray, R. (2001). *Introducción a la mediología*. Paidós.
- Duchamp, M. (1978). *Escritos: Duchamp du Signe*. Gustavo Gili.
- Eco, U. (2002). *La definición del arte*. Ediciones Destino.
- Foucault, M. (1999). *Entre Filosofía y Literatura*. Paidós Ibérica.
- Gianetti, C. (1998). *Ars telemática: telecomunicación, Internet y Ciberespacio*. l'Angelot.
- Ingarden, R. (1998). *La obra de arte literaria*. Taurus / UIA.
- Dinkla, S. (2004), *Virtual Narrations. From the crisis of storytelling to new narration as a mental potentiality*. http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview_of_media_art/narration/
- Jenkins, H. (2008). *Convergence culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Editorial Paidós.
- Kuspit, D. (ed) (2006). *Arte Digital y Videoarte. Transgrediendo los límites de la representación*. Círculo de Bellas Artes.
- Rush, M. (2002). *Nuevas Expresiones artísticas a finales del siglo XX*. Destino.
- Sanders, L., & Simons, G. (2009). A Social Vision for Value Co-creation in Design. *Technology Innovation Management Review*. <http://timreview.ca/article/310>
- Swidzinski, J. (1988). *Freedom and Limitation – The Anatomy of Post-modernism*. Scartissue.
- Varela, J. (2005). Blogs vs. MSM. Periodismo 3.0, la socialización de la información. *Telos*, 65, II Epoca, 68-76.