

Convergencia artes/medios en la era de la Web 2.0. Análisis de Wish Café y Jardín de las Historias

Jazmín Adler

Boletín de Arte (N.º 19), e016, septiembre 2019. ISSN 2314-2502

<https://doi.org/10.24215/23142502e016>

<http://papelcosido.fba.unlp.edu.ar/ojs/index.php/boa>

Facultad de Bellas Artes. Universidad Nacional de La Plata

La Plata. Buenos Aires. Argentina

# CONVERGENCIA ARTES/MEDIOS EN LA ERA DE LA WEB 2.0<sup>1</sup>

## ANÁLISIS DE WISH CAFÉ Y JARDÍN DE LAS HISTORIAS

### CONVERGENCE ARTS/MEDIA IN THE ERA OF WEB 2.0

#### ANALYSIS OF WISH CAFÉ AND GARDEN OF STORIES

Jazmín Adler

[jazminadler@gmail.com](mailto:jazminadler@gmail.com)

Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (CONICET). Universidad Nacional de Tres de Febrero. Argentina

Recibido: 3/3/2019

Aceptado: 10/6/2019

#### RESUMEN

El artículo analiza algunas de las configuraciones adoptadas por la convergencia entre artes y medios, propias de la era de la Web 2.0. Se abordan dos obras tecnológicas que evidencian transformaciones en el paisaje mediático: *Wish Café* (Leonardo Solaas, plataforma web, 2009) y *El Jardín de las Historias* (Grupo Proyecto Biopus, instalación interactiva, 2012). Mediante un estudio comparativo, el artículo concluye que si bien en ambas obras protagoniza la generación de contenidos por parte del público, la principal disimilitud entre ellas radica en las distintas manifestaciones de la convergencia entre artes y medios que encarnan.

#### PALABRAS CLAVE

Artes; contemporaneidad; convergencia; medios; web 2.0

#### ABSTRACT

This article addresses some of the expressions of the convergence between arts and media in the era of Web 2.0. The paper analyses two new media artworks that display the emergence of those cultural transformations: *Wish Café* (Leonardo Solaas, digital platform, 2009) and *The Garden of Stories* (Project Biopus Group, interactive installation, 2012). From a comparative investigation, the article concludes by stating that user-generated content is a crucial feature of both works. Nevertheless, the main difference among them is that the two projects exemplify dissimilar expressions of the convergence between arts and media.

#### KEYWORDS

Arts; contemporaneity; convergence; media; web 2.0

1 Este artículo forma parte de la investigación llevada a cabo en el marco del Doctorado en Teoría Comparada de las Artes de la Universidad Nacional de Tres de Febrero (UNTREF), financiado por la beca doctoral del Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnica (CONICET) (2014-2018). La directora de tesis fue la doctora Claudia Kozak y, la codirectora, la doctora Mariela Yeregui. El artículo surgió a partir del trabajo final realizado para el seminario de doctorado «Teoría de la Interfaz», dictado por el doctor Mario Carlón en UNTREF.



El análisis de lo contemporáneo desde la propia contemporaneidad siempre ha entrañado una tarea compleja. Hoy asistimos a la emergencia de nuevos fenómenos cuyas conceptualizaciones se ven dificultadas por el hecho de que nos encontramos sumidos en las profundas transformaciones que configuran una nueva época. El término *contemporáneo*, acuñado en el campo de las artes, alude a un tiempo que funda un paisaje mediático diferente a los anteriores. Tanto los proyectos modernos signados por la fe en el futuro como las perspectivas posmodernas volcadas hacia el pasado, parecen haber quedado atrás. Lo contemporáneo vuelve la mirada hacia el presente.

Sin embargo, existe un extenso debate epistemológico e historiográfico acerca de las modalidades que resultan más oportunas a la hora de reflexionar sobre fenómenos coetáneos desde un estar con el propio tiempo (*con-tempus*) (Agamben, 2008; Alberro, 2011; Giunta, 2014; Smith, 2012). Como observaremos a lo largo del presente artículo, una vía de análisis posible hacia ello consiste en el estudio de las transformaciones producidas en las prácticas discursivas con el advenimiento de la era de la Web 2.0. Desde entonces los medios de comunicación masiva han dejado de protagonizar la escena: la era de la cultura de masas fue sustituida por la producción de los usuarios. El nuevo contexto verifica un desvanecimiento del dominio absoluto de los medios tradicionales y el modelo *broadcast*, en el que unos pocos controlaban la información que muchos otros consumían. La comunicación masiva pasó a ser afectada por los discursos de los usuarios, gobernadores de medios individuales que ellos mismos administran. En el marco de este cambio de paradigma (Carlón & Scolari, 2012) fueron difundidas las nociones de interfaz, narrativas transmediáticas y relaciones intermediáticas; se multiplicaron las pantallas, estallaron las redes sociales, se hipermediatizaron las sociedades e irradiaron los contenidos generados por los usuarios a través de la red. De acuerdo a Henry Jenkins (19 de junio de 2006, 2008, 2009), vivimos una época que señala el comienzo de la cultura de la *convergencia*.

Donde chocan los viejos y los nuevos medios, donde los medios populares se entrecruzan con los corporativos, donde el poder del productor y el consumidor mediáticos interaccionan de maneras impredecibles [...]. Con *convergencia* me refiero al flujo de contenido a través de múltiples plataformas mediáticas, la cooperación entre múltiples industrias mediáticas y el comportamiento migratorio de las audiencias mediáticas, dispuestas a ir casi a cualquier parte en busca del tipo deseado de experiencias de entretenimiento (Jenkins, 2008, p. 14).

Jenkins (19 de junio de 2006, 2008, 12 de diciembre de 2009) asocia la convergencia con el cambio mediático que nuestra sociedad atraviesa. En la cultura de la convergencia mediática concurren múltiples plataformas que dependen de la participación activa de los usuarios, quienes construyen sus propios discursos a partir de la producción individual y de sus permanentes interacciones con otros «prosumidores» (Carlón & Scolari, 2012, p. 7). En este sentido, el consumo se transformó en un quehacer conjunto ligado al concepto de inteligencia colectiva que Jenkins (2008) retoma de Pierre Lévy (1994), en tanto aúna los conocimientos y habilidades de cada uno de los consumidores/productores, y así prefigura una fuente alternativa de poder mediático. Como consecuencia de las nuevas dinámicas, el presente advierte un profundo cambio cultural que modifica la relación del público, los productores y los contenidos. Jenkins (2008) incluso asevera que las transformaciones descritas irán paulatinamente repercutiendo en todas las esferas de la cultura, desde la religión hasta el campo militar.

Durante los últimos años han surgido proyectos artísticos que precisamente ponen en relieve aquella intersección entre artes y medios. En muchos casos se trata de obras colaborativas, desarrolladas colectivamente por múltiples usuarios mediante la inconmensurable *World Wide Web*. Son ellos los responsables de producir los contenidos de las obras sin los cuales las piezas no podrían existir, ni mucho menos perdurar en el tiempo. En los próximos apartados nos dedicaremos a explorar dos proyectos de esta naturaleza: *Wish Café* (2009),<sup>2</sup> plataforma *web*

<sup>2</sup> Documentación del proyecto disponible en <http://www.solaas.com.ar/node/20>

realizada por Leonardo Solaas, y *El Jardín de las Historias* (2012),<sup>3</sup> instalación interactiva creada por el grupo Proyecto Biopus. Más allá de las diferencias a nivel formal, material y conceptual entre ambas propuestas —sobre las que enseguida volveremos—, los dos trabajos nacieron en el momento que Juan Martín Prada (2012) identifica como la «segunda época de la web», contexto histórico en el que se instaura un «sistema-red» que propulsa la necesidad de participación de los usuarios, la vinculación a una comunidad digital y su permanente aportación de diversos materiales (fotografías, videos, *links*, comentarios). Ambos proyectos comprenden espacios que suscitan la labor colaborativa de los usuarios, al tiempo que fueron especialmente comisionados por grandes corporaciones para encauzar ciertas iniciativas específicas.

### *WISH CAFÉ*

*Wish Café* es una plataforma web ideada por Leonardo Solaas<sup>4</sup> para la exposición *Extranjerías*, curada por Néstor García Canclini y Andrea Giunta en el Espacio Fundación Telefónica de Buenos Aires. La exhibición fue el resultado de un proyecto de investigación interdisciplinario denominado *Extranjeros en la Tecnología y la Cultura* (2007-2008), impulsado por la Fundación Telefónica y coordinado por Canclini. El proyecto constó de una serie de encuentros con artistas, antropólogos, historiadores, sociólogos y otros especialistas, quienes fueron invitados a reflexionar sobre los nuevos significados e implicancias de ser extranjero en nuestros tiempos. Luego de que la Fundación publicara un libro con la editorial Ariel sobre aquella primera etapa, en 2009 Canclini y Giunta convocaron a un conjunto de diez artistas argentinos y extranjeros para que produjeran una obra que abordara el concepto de extranjería desde una perspectiva propia.<sup>5</sup> Hubo obras que tematizaron los desplazamientos geográficos, la dicotomía entre lo público y lo privado, las tensiones centro-periferia y la extrañeza producida por espacios y objetos cotidianos. Solaas optó por diseñar una plataforma web, concebida como una red social en Internet que habilita la construcción de un mapa colectivo integrado por los deseos de sus usuarios. En lugar de definir al individuo a partir de aquello que tiene o es, *Wish Café* establece conexiones entre los participantes de acuerdo a lo que estos desean poseer, conocer, ser o saber. Al acceder al sitio web de *Wish Café*<sup>6</sup> los usuarios pueden explorar los deseos ajenos que se encuentran ordenados según diferentes criterios: *reciente*, *más popular*, *más comentado* o *por verbo*. Otra alternativa con la que cuenta el internauta es generar un nombre de usuario y contraseña para poder acceder a su página e ingresar sus propios deseos y logros, además de aquello que, por el contrario, no ambiciona. El sitio ofrece asimismo la posibilidad de ir descubriendo de forma interactiva la información almacenada mediante dos tipos de visualización. Uno de ellos representa el grafo de relaciones entre los participantes y sus respectivos deseos. De acuerdo a los movimientos del *mouse* y los íconos sobre los cuales decide *clickear*, el usuario va recorriendo la red en distintos sentidos y direcciones. El otro modo de visualización consiste en una herramienta de análisis de texto que muestra las palabras más recurrentes de los últimos trescientos deseos y su proximidad relativa. Nuevamente aquí el usuario puede interactuar con el mapa, ahora posicionándose sobre los diferentes vocablos para desplegar la lista de deseos que incluyen dicho término.

A través de las sucesivas colaboraciones, *Wish Café* va trazando poco a poco una red de deseos conformada por los participantes que anhelan lo mismo, así como una red de usuarios conectados según los deseos compartidos. Por un lado, cuando el navegante *clickea* el ícono *también*

3 Documentación del proyecto disponible en <http://www.biopus.com.ar/obras/jardindelashistorias/index.html>

4 Diseñador, artista y programador argentino abocado a la visualización de datos, la manipulación de sistemas complejos y la realización de obras generativas.

5 La exposición tuvo lugar entre julio y septiembre de 2009 y contó con el apoyo de la Embajada de México en Argentina. Estuvo integrada por obras de Carlos Amoraes (México), Pat Badani (Canadá), Martín Bonadeo (Argentina), Mariana Castillo Deball (México), Roberto Jacoby (Argentina), Jorge Macchi (Argentina), Liliana Porter (Argentina), Mariano Sardón (Argentina), Leonardo Solaas (Argentina) y Tamara Stuby (Argentina).

6 Sitio web de *Wish Café*: [www.wishcafe.net](http://www.wishcafe.net)

*lo deseo* establece un vínculo con todos los participantes que plasmaron deseos análogos al de él, pero también una relación entre aquel deseo particular y el resto de los deseos incluidos en la lista del usuario. Por otro lado, es posible seleccionar el ícono *esto no me gusta*, en cuyo caso no se produce la fuerza de atracción que es provocada por los anhelos comunes, sino un apartamiento entre lo deseado e *indeseado* por esas personas. El proyecto integra una red de deseos definida por el artista como un «experimento artístico y social», que consiste en una «trama de agujeros» o «anti-red» (Solaas, s. f., s. p.). Al volver visible la falta, se busca evidenciar los modos en que somos extranjeros aún en los espacios que ocupamos.

Nos encontramos ante un proyecto artístico cuyos contenidos son exclusivamente producidos por los usuarios de modo colaborativo, a partir de los deseos que cada participante va ingresando de forma individual y, simultáneamente, de las interacciones con otros navegantes. La plataforma creada por Solaas funciona entonces como escenario e incubadora de los continuos intercambios. A medida que se multiplican las contribuciones, aumenta la cantidad de contenidos, situación que complejiza las visualizaciones de datos e incrementa las posibilidades de navegación de los usuarios. En la exposición del Espacio Fundación Telefónica, *Wish Café* fue exhibida como una instalación, compuesta por un conjunto de computadoras con acceso a la plataforma web y la proyección de la visualización gráfica de las relaciones entre los participantes y sus deseos. La disponibilidad de distintas computadoras en el espacio expositivo desencadenó otra instancia colaborativa —sobre todo durante las visitas guiadas ofrecidas a las escuelas— originada en la contribución *real e in situ* de los usuarios. Ubicados en distintas máquinas, jugaban a responderse mutuamente forjando asociaciones con los deseos que estaban siendo subidos por otros internautas en esos mismos instantes. Inclusive, en numerosas oportunidades los visitantes se agrupaban en una misma computadora y juntos concebían los deseos que luego plasmarían en la web.

### EL JARDÍN DE LAS HISTORIAS

Tres años después de que Leonardo Solaas presentara *Wish Café*, el grupo Proyecto Biopus<sup>7</sup> creó *El Jardín de las Historias*, una instalación interactiva desarrollada para el canal televisivo *I.Sat*. La obra fue exhibida entre abril y junio de 2012 en el complejo Ciudad Cultural Konex, una antigua fábrica aceitera del barrio de Abasto, transformada en un centro cultural de grandes dimensiones que funciona como sede de espectáculos muy concurridos de música, danza y teatro. En esta pieza reaparecen algunos aspectos que caracterizan a muchos trabajos del grupo, principalmente interesado en promover la interacción de los usuarios con la obra mediante una relación en tiempo real entre ambas partes. Los comportamientos y movimientos del público adquieren un carácter fundamental en las obras interactivas, ya que constituyen los estímulos que desencadenan la transformación visual, táctil, auditiva y/u olfativa de la pieza. A lo largo de los últimos años, Biopus ha exhibido diferentes proyectos que suelen incorporar técnicas de realidad virtual, proponen una reflexión acerca de la sustentabilidad ambiental, combinan la producción de imágenes y sonidos en tiempo real y fomentan la interactividad, labor entendida por Emiliano Causa (2009) como la creación de una gramática que permite al público construir su propio discurso.

Para *El Jardín de las Historias*, el grupo diseñó la proyección de un bosque virtual sobre una pantalla sensible al tacto, comprendida por un sistema de cámaras infrarrojas que captan las sombras generadas por la presión de las manos en la superficie flexible de la tela. Cada uno de los árboles representa una historia diferente y sus respectivas ramas constituyen distintas

---

<sup>7</sup> El grupo nació en La Plata en el año 2001. Fue fundado por Emiliano Causa, Tarcisio Pirotta, Christian Silva y Julián Isacch. Hoy se encuentra conformado por Causa y Matías Romero Costas. Pirotta, Isacch y Silva son diseñadores en Comunicación Visual, Causa es ingeniero en Sistemas de la Información y Romero Costas es profesor en Producción Multimedial, licenciado en Composición y profesor de Armonía, Contrapunto y Morfología Musical. La confluencia disciplinaria constituye un rasgo fundamental de los trabajos del colectivo artístico.

continuaciones de aquellos relatos. La obra comienza con diez frases que funcionan como motor de las subsiguientes contribuciones. Desde ese punto, las historias empiezan a multiplicarse y el bosque paulatinamente va tornándose más frondoso. Los usuarios pueden continuar aquellas primeras historias o bien seguir los relatos de otros usuarios, ya sea los más recientes, los más largos o los generadores de la mayor cantidad de alternativas. Todas las historias previamente creadas son potenciales puntos de partida de futuras narrativas. Para contribuir con el crecimiento del bosque, los usuarios deben ingresar al sitio web de *I.Sat*<sup>8</sup> a través de los iPads localizados en el espacio expositivo o también mediante cualquier computadora o *smartphone*. En la sección *El Jardín de las Historias* se incluyen videos que explican el funcionamiento de la obra y muestran su *making-of*, una galería de imágenes, un gráfico que detalla los modos de interacción, las diez historias iniciales, las entradas posteriores organizadas de acuerdo a los tres criterios descritos más arriba y la opción de continuar cualquiera de los relatos.

*El Jardín de las Historias* ofrece dos modalidades de interacción. Por un lado, los usuarios pueden entrar a la plataforma virtual, que les brinda la posibilidad de crear sus propios contenidos interactuando también con otros participantes, y convertirse entonces en autores de una parte de la narración colectiva. Por otro lado, de manera similar a *Wish Café*, el público puede navegar el bosque *in situ*, leyendo los textos anteriormente creados y desprendiendo los frutos de las ramas provistas de nuevas ramificaciones, los cuales caen a la tierra y provocan el nacimiento de un nuevo árbol. Además de los sonidos de fondo que recrean el entorno del bosque, se perciben sonidos interactivos producidos cuando el público toca algún fruto o extiende una rama.

#### PRODUCCIÓN DE CONTENIDOS: EL USUARIO COMO COAUTOR

La producción de contenidos por parte de los usuarios es también una característica central de *El Jardín de las Historias*. De la misma forma que Solaas, el grupo Proyecto Biopus desarrolló una plataforma para que los participantes suban información. Aunque la obra pauta los tipos de datos que deben ingresarse, los espacios en blanco pueden ser completados sin restricciones por todo aquel que lo desee. Ambos proyectos promueven relaciones con otros y van creciendo gracias a las continuas contribuciones de los usuarios, quienes al crear información de manera horizontal se convierten en coautores de una obra colaborativa.

No obstante, hay una diferencia significativa entre las dos propuestas que radica en las peculiaridades de las partes constitutivas de cada pieza. *Wish Café* fue concebida como una red social y, por lo tanto, es exclusivamente una obra de Internet. Aparte de incluir los ordenadores con acceso al sitio web, su exhibición en el Espacio Fundación Telefónica abarcó la proyección de una de las visualizaciones de datos, pero ese mismo grafo también se encontraba disponible en el sitio web. Por el contrario, la plataforma de *El Jardín de las Historias* solamente constituye una porción del proyecto. Este último se completa con la pantalla interactiva ubicada en el Centro Cultural Konex que ofrece un modo alternativo de interacción. De todas maneras, en los dos montajes, tanto el espacio virtual de la web como el ámbito expositivo encarnan entornos de continuos encuentros e interacciones entre los usuarios y espectadores (productores y consumidores).

Si recuperamos el análisis de Lev Manovich (2006) en relación con el concepto de interfaz, ambas obras comprenden interfaces de usuario debido a que incorporan dispositivos de entrada y salida física de datos y modos específicos de manipularlos. Sin embargo, los dos proyectos forman parte de la era de la interfaz cultural, iniciada, según el autor, hacia fines de los años noventa. Es el momento en el que la computadora deja de emplearse como un mero instrumento productor de contenidos culturales, luego propagados por otros medios, para comenzar a almacenar y distribuir la información previamente creada. Desde la difusión de Internet «ya no nos comunicamos con un ordenador, sino con la cultura codificada en forma

<sup>8</sup> Sitio web de *I.Sat*: [www.isat.tv](http://www.isat.tv)

digital» (Manovich, 2006, p. 120). La interfaz cultural es aquella que media la relación entre el hombre, la computadora y la cultura.

Otra distinción relevante señalada por Manovich (2006) concierne a las pantallas. El régimen visual instaurado por la denominada *pantalla dinámica* propia del cine, el video y la televisión, donde una imagen va transformándose a lo largo del tiempo, sería arrasado por las interfaces de la computadora y la realidad virtual. La primera permite la coexistencia de múltiples ventanas en la pantalla y, la segunda, produce una correspondencia entre el espacio físico real y el entorno virtual simulado (Manovich, 2006). Podríamos perfectamente enmarcar a *Wish Café* en la nueva situación que Manovich (2006) describe. Creada como plataforma web, su interacción se encuentra exclusivamente mediada por la pantalla del ordenador empleado para navegarla.<sup>9</sup> *El Jardín de las Historias* presenta un panorama algo distinto. Aunque la obra construye un entorno artificial, cuyas imágenes se acercan más a los códigos de la realidad virtual que al lenguaje cinematográfico tradicional, no se trata de un entorno inmersivo porque aún conserva la pantalla rectangular y plana enfrentada al espectador. De todas formas, el carácter interactivo de la pieza rompe la distancia entre la obra y el público. Las imágenes y los sonidos se van transformando de manera sucesiva como consecuencia de los recorridos y de las decisiones de los usuarios: los modos en que deslizan sus manos por la pantalla para recorrer el bosque, las elecciones acerca de dónde detenerse, el despliegue de ciertas ramas, el desprendimiento de algún fruto, etcétera.

## CONCLUSIONES

*Wish Café* y *El Jardín de las Historias* son dos proyectos pertinentes para comprender el cambio sustancial en la circulación discursiva propia de la contemporaneidad, así como ejemplos oportunos para examinar dos manifestaciones distintas del fenómeno de convergencia entre artes y medios. Como Joshua Green y Henry Jenkins (2009) han explicado, en el contexto de la digitalización y la expansión de las plataformas a través de las cuales fluye la información, las empresas de medios se vieron obligadas a reexaminar el papel de los consumidores y la importancia de su participación, incluso en la configuración de los contenidos. El resultado ha sido la constante puja entre poderes *top-down* y *bottom-up*, característica de la cultura de la convergencia.

La cultura de la convergencia está siendo definida por decisiones *top-down* tomadas en las oficinas de las empresas y decisiones *bottom-up* tomadas por los adolescentes en sus habitaciones. Está moldeada por los deseos de los conglomerados mediáticos de expandir sus imperios a través de múltiples plataformas, y por los deseos de los consumidores de tener los medios que quieren, donde ellos los quieren, cuando los quieren y en el formato que quieren (Jenkins, 19 de junio de 2006, s. p.).<sup>10</sup>

En lugar de plantear un tipo de producción de contenidos únicamente en sentido descendente (*top-down*), como aquel que había caracterizado a la era de los medios masivos, las dos obras promueven la generación de discursos *bottom-up*, donde todos los usuarios, despojados de

---

9 En 2009 el dispositivo empleado para acceder a Internet era en mayor medida la computadora. iPads, tabletas Android y smartphones no eran todavía tecnologías ampliamente difundidas. Poco tiempo después, el escenario local se vio transformado. Si la exhibición de *Wish Café* en Extranjerías comprendió solamente computadoras, la presentación de *El Jardín de las Historias* ya incluyó otros dispositivos. La repercusión de las posibilidades de acceso a las tecnologías en los proyectos artísticos tecnológicos es un tópico complejo y sin duda interesante, pero excede los objetivos del presente trabajo.

10 «Right now, convergence culture is getting defined top-down by decisions being made in corporate boardrooms and bottom-up by decisions made in teenagers' bedrooms. It is shaped by the desires of media conglomerates to expand their empires across multiple platforms and by the desires of consumers to have the media they want where they want it, when they want it, and in the format they want» (Jenkins, 19 de junio de 2006, s. p.). Traducción de la autora del artículo.

diferencias jerárquicas, generan la información necesaria para que la obra exista, evolucione y perdure. Los discursos *bottom-up* potencialmente confluyen con estrategias *top-down* que luego pueden desatar nuevas prácticas *bottom-up*, y así sucesivamente. En nuestros ejemplos, los contenidos producidos *bottom-up* por los participantes mediante las plataformas de las obras son también retomados por las empresas y difundidos *top-down* a través de sus propios canales. Al publicar las producciones de los usuarios, los sitios de la Fundación Telefónica, *I.Sat* y Ciudad Cultural Konex intensifican el papel participativo del público y alientan la intervención de futuros nuevos participantes.

En la cultura de la convergencia se desencadenan asiduas relaciones intermediáticas. Como se trata de proyectos artísticos, las obras fueron también divulgadas en otros sitios,<sup>11</sup> algunos de ellos especializados. Además, durante los meses de la exhibición se fueron publicando reseñas sobre sus respectivas exposiciones en diarios y revistas electrónicas e impresas. El hipervínculo, elemento característico de la arquitectura de la web, se torna un elemento indispensable para habilitar las conexiones entre diferentes sitios. Muchas de las plataformas que difundían las obras incluían los enlaces que las vinculaban con las páginas de los artistas, los proyectos y los centros culturales que las exhibieron. Al mismo tiempo, los videos de *El Jardín de las Historias* que aparecen en los sitios de *I.Sat* y Proyecto Biopus están *linkeados* a Vimeo, y la plataforma de *Wish Café* a Twitter, de modo de posibilitar el seguimiento del proyecto a través de estos medios. Desde el punto de vista de Prada (2012), la presencia de estas plataformas señalaría la tendencia hacia el control oligopólico del uso de Internet en el sistema-red, donde corporaciones como Google, YouTube, Twitter y Facebook, entre otras, han cobrado un total protagonismo en tanto plataformas centralizadas que amenazan con fragmentar la web.

Si bien ambas obras fueron encargadas por dos grandes empresas para satisfacer determinadas necesidades de las compañías, los requerimientos fueron distintos en uno y otro caso. *Wish Café* fue realizada para formar parte de una de las tres exposiciones temporarias gestionadas anualmente por el Espacio Fundación Telefónica, un ámbito que, aunque depende de la empresa española, durante varios años funcionó como un museo con considerable autonomía, provisto de un programa cultural relativamente independiente de los lineamientos corporativos. *El Jardín de las Historias*, en cambio, fue ideado para *I.Sat* de manera de responder al interés del canal por continuar «innovando en su vinculación con el público no solo con su propuesta de programación, sino más allá de su pantalla» (*I.Sat*, 2012, s. p.). Las pretensiones de la empresa quedan evidenciadas en la forma de acceso a la plataforma en la cual se escriben los relatos. Únicamente se lo puede hacer entrando al sitio web de *I.Sat*, estrategia publicitaria adoptada por la compañía para incitar que los usuarios visiten su página. Aquí encontramos otra diferencia con respecto a la obra de Solaas, que sí cuenta con un sitio independiente del de la Fundación Telefónica.

La descripción pormenorizada de las obras encarna una instancia preepistemológica ineludible para poder luego avanzar en el análisis de proyectos artísticos que han sido realizados en el mismo entorno geográfico y temporal desde el cual se procura abordarlos. Pese a que el examen que aquí hemos propuesto discurre sobre las transformaciones culturales ocurridas en las diferentes épocas a nivel global, un tema no menos sugestivo, cuya reflexión podría quedar pendiente para futuros trabajos, es el de los modos locales de colaboración en función de la disponibilidad tecnológica. Aunque este aspecto se desvía de los ejes de nuestro enfoque, implicaría una variable elocuente a ser considerada por las investigaciones que exploran las características y los efectos del acceso a las tecnologías en los distintos territorios del globo.

---

11 *Wish Café* en el sitio del Museo Universitario de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), *Arte Online*, *El Pez Eléctrico* y [artenlared.com](http://artenlared.com), entre otros. *El Jardín de las Historias* en *BKMag*, *Terra*, *Yahoo* y *Broadcaster News*.

## REFERENCIAS

- Agamben, G. (2008). *Che cos'è il contemporaneo?* [¿Qué es lo contemporáneo?]. Roma, Italia: Nottetempo.
- Alberro, A. (2011). *¿Qué es el arte contemporáneo?* Pamplona, España: Universidad Pública de Navarra.
- Carlón, M. y Scolari, C. (2012). *Colabor arte: medios y artes en la era de la producción colaborativa*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina: La Crujía.
- Causa, E. (2009). *El porqué del arte con vida artificial* [Manuscrito no publicado]. La Plata, Argentina.
- Estudio Biopus. (2018). *Inicio*. Recuperado de <http://www.biopus.com.ar>
- García Canclini, N. (Dir.). (2009). *Extranjeros en la tecnología y en la cultura*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina: Fundación Telefónica/Ariel.
- Giunta, A. (2014). *¿Cuándo empieza el arte contemporáneo?* Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina: Fundación arteBA.
- Green, J. y Jenkins, H. (2009). The Moral Economy of Web 2.0: Audience Research and Convergence Culture [La economía moral de la Web 2.0: Análisis de audiencias y cultura de la convergencia]. En J. Holt y A. Parren (Eds.), *Media Industries: History, Theory and Method* [Industrias de Medios: Historia, Teoría y Método] (pp. 213-225). Chichester, Inglaterra: Wiley-Blackwell.
- Jenkins, H. (19 de junio de 2006). Welcome to Convergence Culture [Bienvenido a la Cultura de la Convergencia] [Entrada de blog]. Recuperado de [http://henryjenkins.org/2006/06/welcome\\_to\\_convergence\\_culture.html](http://henryjenkins.org/2006/06/welcome_to_convergence_culture.html)
- Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona, España: Paidós.
- Jenkins, H. (12 de diciembre de 2009). The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling [La venganza del unicornio de origami: siete principios de la narrativa transmedial] [Entrada de blog]. Recuperado de [http://henryjenkins.org/blog/2009/12/the\\_revenge\\_of\\_the\\_origami\\_uni.html](http://henryjenkins.org/blog/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html)
- I.Sat. (2012). *El Jardín de las Historias*. Recuperado de <http://isat.sur.amoelcine.com/isating/-/blogs/el-jardin-de-las-historias>
- Lévy, P. (1994). *L'Intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace* [La inteligencia colectiva. Por una antropología del ciberespacio]. París, Francia: La Découverte.
- Manovich, L. (2006). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Barcelona, España: Paidós.
- Prada, J. M. (2012). *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*. Madrid, España: Akal.
- Smith, T. (2012). *¿Qué es el arte contemporáneo?* Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina: Siglo Veintiuno.
- Solaas. (s.f.). *Wishcafe*. Recuperado de <http://wishcafe.net>