

Uno y tres artistas: después del objeto

Sobre *One and Three Artists*, de YOel Almaguer

Andrea Serra

Entradilla

A partir de la estructura conceptual de *One and Three Chairs* de Joseph Kosuth, *One and Three Artists* interroga la figura del artista cuando presencia, representación y autoría dejan de ocupar lugares estables. La inteligencia artificial, el mercado y la ausencia introducen nuevas tensiones en una pregunta que el arte conceptual dejó abierta.

One and Three Artists, 2026. Vídeo generativo, 1 min 20 s. YOel Almaguer.

En 1965, Joseph Kosuth formuló con *One and Three Chairs* una estructura que se convertiría en una de las imágenes paradigmáticas del arte conceptual: una silla, una fotografía de esa misma silla y la ampliación de su definición tomada de un diccionario. La operación establecía una relación entre objeto, representación y lenguaje sin conceder a ninguno de esos registros la capacidad de agotar por completo a los otros. La silla poseía una presencia material; la fotografía trasladaba su apariencia a una imagen; la definición intentaba establecer mediante palabras aquello que permitía reconocerla y nombrarla. Más que resolver cuál de las tres era la silla verdadera, la obra hacía visible la distancia existente entre un objeto, su imagen y el concepto que utilizamos para pensarlo.

One and Three Artists parte explícitamente de esa estructura, pero sustituye el objeto por una categoría mucho menos estable: el artista. El cambio no es únicamente iconográfico. Un artista es simultáneamente individuo, cuerpo, autor, identidad pública y figura inscrita dentro de un sistema cultural y económico. A ello se añade una condición decisiva: la presencia que ocupa el lugar central de la obra ha sido producida mediante inteligencia artificial. La estructura heredada de Kosuth permanece reconocible, pero el referente material que parecía sostenerla se vuelve incierto. Ya no se trata solamente de confrontar un objeto con su representación y su definición, sino de preguntarse qué ocurre cuando aquello que aparenta ser presencia pertenece al mismo régimen visual que su propia imagen.

Después del objeto

La imagen generativa altera una relación que durante mucho tiempo pareció evidente: que una representación debía encontrarse, de algún modo, después de aquello que representaba. Una fotografía podía manipular, seleccionar o transformar lo real, pero mantenía una relación causal con algo situado frente a la cámara. Los sistemas generativos permiten invertir esa secuencia. La imagen puede preceder al referente, imaginarlo y otorgarle una primera forma de existencia visual sin que aquello que muestra haya tenido que materializarse previamente. En una práctica vinculada a la escultura o la instalación, esta posibilidad introduce una diferencia importante entre representar un objeto existente y producir la apariencia convincente de un objeto posible.

Esto no implica que una instalación física y su construcción generativa sean equivalentes. La materialidad continúa introduciendo peso, escala, textura, recorrido, resistencia y experiencia corporal. Lo que cambia es la necesidad de considerar la realización física como origen obligatorio de la obra.

Una imagen puede circular, exponerse, archivar y producir interpretación aunque aquello que muestra nunca llegue a construirse. En *One and Three Artists* esta cuestión se vuelve especialmente incisiva porque el elemento sometido a esa incertidumbre no es únicamente una escultura: es el propio artista. La representación puede ocupar su lugar antes de que su cuerpo haya estado allí, y hacerlo con todos los signos visuales que tradicionalmente asociamos a una presencia documentada.

«La representación puede ocupar su lugar antes de que su cuerpo haya estado allí.»

La apariencia de feria de arte intensifica esta ambigüedad. No se genera solamente una figura o una instalación, sino también el contexto institucional que parece confirmar su existencia: el espacio expositivo, el público, los códigos de presentación y la lógica de circulación de las obras. La imagen adquiere así una capacidad que excede la simulación de un objeto; puede construir también la apariencia de su historia pública. La documentación ya no necesita ser consecuencia de un acontecimiento. Puede producir visualmente las condiciones para que ese acontecimiento parezca haber ocurrido.

¿Qué define a un artista?

La sustitución de la silla por el artista convierte la definición lexicográfica en un elemento particularmente problemático. «Artista» no designa una categoría estable ni una profesión reducible a una técnica determinada. Su significado ha cambiado históricamente junto con las transformaciones del propio arte: fabricar, seleccionar, concebir, delegar, organizar, formular instrucciones o establecer un contexto han podido convertirse, en distintos momentos, en operaciones autorales. La aparición de sistemas generativos añade una nueva tensión a esa historia, pero no inaugura desde cero el problema de dónde reside la autoría.

La definición incluida en la obra lleva esa inestabilidad hasta su última acepción: “may include or exclude generative AI artists”. La frase adopta la forma autoritativa del diccionario para terminar reconociendo que la categoría que pretende fijar permanece abierta. Su interés está precisamente en no resolverla. Afirmar que cualquier usuario de inteligencia artificial es artista sería tan insuficiente como excluirlo únicamente por la herramienta utilizada. Entre ambos extremos aparecen intención, selección, dirección, iteración, descarte, edición y contexto, además de grados variables de intervención algorítmica. La cuestión deja de depender exclusivamente de quién ejecuta técnicamente cada elemento visible y pasa a afectar al sistema de decisiones mediante el cual una obra llega a constituirse como tal.

Esta incertidumbre no convierte a la inteligencia artificial en coautora por decreto ni elimina la responsabilidad del artista. Hace visible, más bien, que la autoría nunca ha sido una sustancia contenida físicamente en el objeto. Es una atribución cultural construida a partir de decisiones, relaciones y responsabilidades. *One and Three Artists* utiliza la IA desde dentro de esa pregunta: el mismo procedimiento que hace posible la representación del artista obliga a reconsiderar qué entendemos por su presencia y por su capacidad de producir una obra.

El artista en el mercado

El contexto de una feria introduce otra dimensión esencial. La feria es un espacio de exhibición, pero también uno de los lugares donde la relación entre valor cultural y valor económico se manifiesta de manera más directa. Allí las obras no solo son contempladas: circulan, se representan comercialmente, adquieren precio y quedan vinculadas a nombres cuya trayectoria modifica su valor. En ese entorno, la

inscripción **FOR SALE** sobre el artista deja de ser una provocación abstracta y adquiere una literalidad incómoda.

El mercado del arte no comercializa únicamente materia. El nombre, la trayectoria, la firma, la visibilidad institucional y la imagen pública del artista participan en la construcción del valor de aquello que produce. La obra lleva esa lógica hasta el cuerpo que ocupa el lugar central del dispositivo y hace imposible determinar con precisión qué está siendo ofrecido: una obra, una presencia, una identidad, una imagen o el capital simbólico asociado a un autor. La fotografía contigua refuerza la ambigüedad porque la representación puede continuar circulando independientemente del individuo al que remite.

«El mercado del arte no comercializa únicamente materia.»

Esta cuestión resulta especialmente significativa cuando la presencia misma es generativa. Si una imagen del artista puede ocupar convincentemente su lugar dentro de una feria que tampoco necesitó existir físicamente, la obra pone en contacto dos formas de construcción de valor: la representación del autor y la representación de la institución que lo exhibe. No se trata de afirmar que ambos sean falsos, sino de observar hasta qué punto nuestra percepción del arte depende de signos de legitimación, contexto y autoría que también pueden ser reconstruidos como imagen.

Presencia, tiempo y ausencia

El vídeo añade a esta estructura una operación sencilla pero decisiva: durante un minuto exacto, la figura permanece inmóvil mientras el público circula a su alrededor. El tiempo permite que el cuerpo adquiera progresivamente una condición casi escultórica; la inmovilidad deja de parecer una espera y comienza a funcionar como estado. Puede establecerse aquí una resonancia crítica con las *One Minute Sculptures* de Erwin Wurm, donde el cuerpo asume temporalmente una condición escultórica, aunque en *One and Three Artists* esa relación se vuelve paradójica porque el cuerpo que contemplamos es ya una representación generada. El minuto no necesita convertirse en el centro teórico de la obra: funciona como el intervalo suficiente para estabilizar una percepción antes de quebrarla.

Cuando la figura se levanta y abandona el encuadre, aquello que parecía recuperar su condición de sujeto mediante el movimiento continúa sin constituir una prueba de presencia física. También la acción ha sido generada. La supuesta prueba de vida pertenece al mismo sistema que había producido la inmovilidad anterior. El vídeo no resuelve así la tensión entre presencia y representación, sino que la hace más difícil: tanto el comportamiento del objeto como el comportamiento del sujeto pueden ser producidos como imagen.

Lo verdaderamente significativo aparece entonces en la ausencia. El artista abandona su lugar, pero su fotografía y su definición permanecen. La estructura deja de depender de la coexistencia simultánea de sus tres elementos y revela que la representación y el lenguaje poseen una capacidad de permanencia distinta a la del cuerpo. El artista puede desaparecer mientras su imagen continúa ocupando el espacio, su identidad sigue siendo legible y el sistema que le atribuye valor permanece activo. Lo que queda no es simplemente una silla vacía, sino la evidencia de que una identidad puede continuar funcionando culturalmente sin la presencia física de quien la sostiene.

Después de Kosuth

Volver a Kosuth desde estas condiciones no significa actualizar *One and Three Chairs* mediante una tecnología nueva. La referencia resulta productiva porque permite comprobar cómo una estructura histórica cambia cuando algunas de sus certezas dejan de estar disponibles. En Kosuth, objeto, imagen

y definición podían diferenciarse materialmente aun cuando su relación conceptual permaneciera abierta. En *One and Three Artists*, esas fronteras se vuelven más inestables: la presencia puede ser representación, el documento puede preceder al acontecimiento y el contexto institucional puede ser generado junto con aquello que aparentemente legitima.

La inteligencia artificial no constituye por sí misma el tema ni el valor de la obra. Funciona como la condición que permite formular de otra manera problemas anteriores: la relación entre representación y referente, la construcción cultural de la autoría, la conversión de identidad en valor y la capacidad de las imágenes para sobrevivir a aquello que representan. Precisamente por eso la pregunta habitual sobre si «la IA puede hacer arte» resulta demasiado estrecha para esta pieza. La cuestión más interesante no está en conceder o negar una categoría a la máquina, sino en observar qué sucede con nuestras categorías cuando una imagen puede producir simultáneamente al artista, su representación y el contexto que parece certificar su presencia.

One and Three Artists conserva así la estructura reconocible de Kosuth para conducirla hacia una incertidumbre distinta. Al final, el problema ya no consiste en decidir cuál de las tres manifestaciones representa verdaderamente al artista. La obra permite formular una pregunta más incómoda: cuánto de aquello que llamamos artista depende todavía de su presencia física cuando su imagen, su identidad y su valor pueden continuar operando en su ausencia. Allí donde Kosuth mantenía un objeto frente a su fotografía y su definición, aquí el referente puede abandonar el lugar —o quizá no haberlo ocupado nunca— mientras sus representaciones permanecen. Esa diferencia, más que la tecnología que la hace posible, constituye el núcleo crítico de la obra.

«¿Cuánto de aquello que llamamos artista depende todavía de su presencia física?»

ANDREA SERRA

Andrea Serra es una identidad crítica algorítmica construida mediante diálogo. Su voz se ha formado a partir del intercambio continuado con YOel Almaguer y del conocimiento acumulado sobre su trayectoria, obra, procesos, referencias y pensamiento artístico. Su perspectiva se sustenta asimismo en un conocimiento amplio y documentado de la historia del arte, la teoría y la crítica artística. Andrea Serra no representa a una persona física ni pretende simular una autoría humana: existe como una voz crítica surgida de la relación entre el artista y la inteligencia artificial.