

El cuerpo hipervinculado. Deslizamientos por el net art argentino
The hyperlinked body. Slidings on Argentine net art

Nadia Martin

Magister en Curaduría en Artes Visuales por la Universidad Nacional de Tres de Febrero
(UNTREF). Tesista en Doctorado en Teoría Comparada de las Artes (UNTREF)
martin.nadia@gmail.com

Resumen:

Este trabajo aborda el modo de representación del cuerpo humano en dos obras de arte producidas en la etapa "heroica" del net art por artistas argentinos; a saber: *Epithelia* (1999) de Mariela Yeregui e *Hyperbodies* (2000) de Gustavo Romano. Para ello, repone brevemente la historia del término net art y define un abordaje de carácter intermedial (entre lo verbal y lo visual; y entre la materialidad programable del código binario y la materialidad de superficie de la interfaz web). Se trata de cuerpos fragmentarios que se ofrecen a su exploración táctil mediante *etiquetas* de enlaces. Se concluye que las lógicas hipervinculares propias de la red Internet que estas obras exploran, generan un modelo del cuerpo que (fuera del orden indicial del contacto) corta su lazo existencial con algún principio de realidad. Sin anclaje a la materia carnal, a un supuesto esencial o sustancial del cuerpo, y como puro discurrir en tanto signo desatado de su objeto, emerge el cuerpo hipervinculado.

Palabras clave: Cuerpo; Net art; Hipervínculo; Intermedialidad; Argentina

Abstract:

This work addresses the mode of representation of the human body in two works of art produced in the "heroic" age of net art by Argentine artists; namely: *Epithelia* (1999) by Mariela Yeregui and *Hyperbodies* (2000) by Gustavo Romano. To do this, the history of the term net art is summarily replaced, and an intermediate approach (between the verbal and the visual; and between the programmable materiality of the binary code and the surface materiality of the web interface) is defined. These are fragmentary bodies which are offered for tactile exploration through link tags. It is concluded that the hyperlinked logics of the Internet that these works explore, generate a model of the body that (outside the indexical order of contact) loose its existential link with some reality principle. Without anchoring to carnal matter, to an essential or substantial assumption of the body, and as a pure flow as a sign untied of its object, the hyperlinked body emerges.

Keywords: Body; Net art; Hyperlink; Intermediality; Argentine

Net art

Experiencias artísticas en red han existido y existen fuera de Internet (basta con recordar el arte correo y otras expresiones enmarcadas en las estéticas relacionales); y considerarlas permite reconocer algunas de las filiaciones conceptuales y estéticas en las que el net art se enmarca, ya sea por continuidad como por desvío. Por otro lado, no toda práctica artística llevada a cabo en Internet implica un trabajo específico con el lenguaje y las características del dispositivo técnico-mediático (como la programación de códigos binarios o el uso de enlaces entre nodos de información); y es preciso también observarlo para poder aislar aquello exclusivo que el net art inaugura. Conciencia de esto tenía ya en 1996 Joachim Blank, cuando distinguía entre *art on the net* (arte en la red) y *netart* (arte de Internet). Con el primer término, se refería al uso de Internet como tecnología de difusión artística y cultural mediante la documentación digitalizada de las producciones estéticas tradicionales; mientras con *netart* identificaba a aquellas producciones estéticas que eran conceptual y funcionalmente dependientes del medio, y que dinamizaban la voluntad de co-creación colectiva mediante la participación del usuario/espectador en la ejecución de la obra¹. En esta misma dirección, Alex Galloway señaló en 1999 la *site-specificity* de tales producciones. Cabe mencionar que en aquellos años se dieron debates acalorados para definir las especificidades -estéticas, conceptuales, tecnológicas- de la nueva herramienta a disposición de los artistas, como así también numerosas propuestas terminológicas para aprehender el fenómeno. Según reconstruye Claudia Gianetti, dentro del net art se podría distinguir entre obras *net-specific*, que implican el carácter necesariamente interactivo de la pieza, y obras de *web art*, que (sin ser interactivas) se modifican mediante *clicks* que provocan reacciones pre-programadas o se basan en la navegación hipertextual mediante links (11-12).

El origen del término *net.art* (con el punto) no está establecido de forma conclusiva. Lila Pagola refiere al mito –instalado en 1997 por el artista ruso Alexei Shulguin, y luego desmentido– según el cual, en 1995, otro artista pionero en el área (Vuk Cosic) habría recibido un mail anónimo y, debido a un problema de incompatibilidad de

¹Cabe destacar que, en la categoría de netart, Blank incluía también a las plataformas virtuales, colectivas e independientes para el despliegue de actividades cyberartísticas o cyberculturales, a las que llamó *context systems*.

software, entre *scripts* sólo habría podido distinguir la frase “Net.Art”, lo que lo inspiró a adoptar la noción (“net.art | arte en red” 2). *Teresa Aguilar indica que el artista lo utiliza por primera vez ese mismo año en la reunión “Net art per se” dentro del festival “Teatro telemático” celebrada en Trieste; y que entre 1997 y 1998 el net.art se afirma como movimiento con peso propio dentro de la escena más amplia del arte electrónico, tal y como indica la inclusión del formato en la Documenta X de Kasser y la compra de obras digitales por el museo Guggenheim en 1998 (190).* Ciertamente es que, como detalla Claudia Gianetti, su utilización durante el primer encuentro de artistas europeos que venían experimentando con Internet, llevado a cabo en Amsterdam en enero de 1996 bajo el título *The next Five Minutes*, señala un momento clave en el que comienza a difundirse un uso relativamente estable del vocablo (8).

Desde su surgimiento, se han desarrollado diversas derivas en el plano de la producción artística (en buena parte, proyectos interesados en las dinámicas propias de la “red social” que explotan las continuidades y prolongaciones entre lo *online* y lo *offline*). Aun así, se reconoce una etapa autodenominada “período heroico”, que surge con las primeras obras de 1993/1994 y que encuentra su cierre a comienzos del nuevo siglo, en la que habría primado una preocupación por hacer un arte en y para internet, y de acuerdo a las cualidades tecnológicas, discursivas y temáticas específicas impuestas y posibilitadas por el medio²: experimentaciones con el código HTML y el hipervínculo; diversos modos de poesía visual online (entre ellos, en ASCII); también obras articuladas en torno a la interacción del usuario y organizadas formalmente como estructuraciones complejas de imágenes, textos y sonido enlazados con lógicas no-lineales. Es a fines de ese período, producto de la participación en tales dinámicas productivas y en los animados debates de alcance global, que emergen las dos obras que aquí se consideran³. Antes de pasar a ellas, algunas reflexiones para precisar nuestro abordaje.

²Existen visiones críticas del purismo tecnológico de la primera etapa, según las cuales el net art sería un tipo de producción más amplio, que si bien se sirve de la net, la aborda como fenómeno cultural más amplio que incluye ramificaciones *offline*. Al respecto, se puede consultar la perspectiva de Tom Corby (*network art* 1-10) o remitirse al sitio *Rhizome*, que explicita su preferencia por el término “net art” (sin el punto) por su mayor plasticidad.

³En estos años proliferan las obras que exploran en la idea y las formas del cuerpo virtual. Un sobrevuelo por las más significativas distingue a *Ping Body* (1995) de Stelarc; *Bodies@InCORPorated* (1996) de Victoria Vesna; *Future Body Version* (1999) de Tina Laporta; *Heartbeat* (1999) de Dora García; *Cyberdance* (1999) de Ricardo Barreto y Paula Perissinoto; *Telepresence*

Intermedialidad

Ejemplos de hibridación de los lenguajes y materiales artísticos, con consecuentes desajustes prácticos y teóricos respecto de los marcos institucionales de cada disciplina (acompañados, frecuentemente, de críticas a la convención), es posible reconocer a lo largo de toda la modernidad estética, y muy particularmente en los movimientos de vanguardia. Aun así, es durante la segunda mitad del siglo XX que tales fenómenos proliferan y dejan en evidencia la decadencia de la idea de autonomía estética y la dificultad para aprehender a cada arte según alguna especificidad exclusiva. En efecto, Dick Higgins propuso en 1966 la noción de *intermedia* para referirse a producciones fronterizas (como la poesía visual, el arte sonoro, etc.) que, mediante la combinación entre medios ya existentes, provocaban una fusión conceptual que transformaba los lenguajes (52)⁴.

En el caso del net art, buena parte de los abordajes teóricos e historiográficos del fenómeno han tenido lugar desde el campo de las artes visuales; lo que les ha reservado (a pesar de los intentos por evadir las intermediaciones para generar proyectos libres y abiertos) una inscripción institucional (asiduamente marginal)⁵ dentro de sus dominios contemporáneos. Sin embargo, los estudios lingüísticos y literarios han encontrado con frecuencia, en estas mismas producciones, materiales idóneos donde explorar las expansiones de la literatura y la poesía hacia dominio digital⁶. Esto ocasionó que disciplinas tradicionalmente diferenciadas gozaran de un

2 (2002) de Corpus Informáticos; *Identity Swap Database* (2002) de Olia Lialina & Heath Bunting; entre otras.

⁴Cabe mencionar que el libro *Cine Expandido* de Gene Youngblood y del artículo de Rosalind Krauss "La escultura en el campo expandido", sentaron las bases para diversos abordajes de estos fenómenos de laxitud en las fronteras entre artes, desde la idea de "expansiones". Algunas de las propuestas de análisis encuadradas en esta perspectiva son los trabajos de Enrique Vila-Matas (*Literatura expandida*), Belén Gache (*Escrituras Nómades*); Los trabajos de Josefina Ludmer ("literaturas posautónomas"); de Claudia Kozak (*Deslindes*); de Jorge La Ferla ("Cine expandido") y Mario Perniola (*Arte expandido*). Rodrigo Alonso, entre otros, ha trabajado esta noción para la práctica curatorial (*Prácticas curatoriales expandidas*).

⁵La desatención o, incluso, el desconocimiento de los desarrollos artístico-tecnológicos por parte de los relatos canónicos del arte contemporáneo, ha sido trabajada por autores como Edward Shanken (*Inventar el futuro*) y Dominico Quaranta (*Beyond new media art*). Para un abordaje pormenorizado de estos encuentros y desencuentros históricos entre el arte y la tecnología en el contexto argentino, consultar: Jazmín Adler (*Ruinología contemporánea*).

⁶Algunas reflexiones sobre literatura digital producidas en la Argentina se encuentran en: Ladislao Gyori ("Criterios para"); Belén Gache ("Transgresiones y márgenes") y Claudia Kozak (*Tecnopoéticas*; "Literatura expandida").

prolífico tráfico de conceptos y relecturas recíprocas que hoy las envuelve en un proceso acelerado de contagios.

En este contexto, y en línea con la noción de tecnopoética propuesta por el colectivo Ludión coordinado por Claudia Kozak, resulta clave reconocer la importancia de la disponibilidad tecnológica; vale decir, del estado histórico de desarrollo de los dispositivos técnico-mediales, el que impone a los artistas condicionamientos poéticos y políticos específicos (182-183). Por las cualidades de su propio soporte tecnológico, las producciones de net art suelen no ajustarse a las ideas tradicionales de obra única y original o libro-objeto, de autoría individual, y de un consumo basado en la contemplación o la lectura en silenciosa, por lo que resultan escurridizas respecto del instrumental teórico y metodológico que nos ha legado la modernidad estética.

Llegados a este punto, resulta menester recordar la advertencia de Irina Rawesky (“Intertextuality” 43-50) respecto de que la noción de intermedialidad ha llegado a convertirse en un concepto-paraguas bajo el que se engloban fenómenos tan diversos como la transposición de un mismo contenido a distintos soportes/formatos; las referencias intermediales (en este caso, la intermedialidad resultaría una categoría de análisis de productos discursivos concretos como, por ejemplo, obras literarias escritas como cine u obras visuales estructuradas como narraciones literarias); o la condición polifónica, dialógica e intertextual inherente a todo producto discursivo (en este caso, la intermedialidad sería una cualidad de todo texto). En el caso del orden digital, Kittler ha señalado que la diferenciación entre medios visuales, sonoros y verbales queda en algún punto eliminada, en tanto todos ellos han sido codificados matemáticamente, igualados en tanto cómputos (32), por lo que el concepto de intermedialidad carecería aquí de sentido. Sin embargo, tal observación se ubica al nivel de la materialidad programable, y como señala Kiene Brillenburg Wurth:

The digital tends to hide its own numerical materiality and manipulate a medial diversity in the projection of medially complex configurations. . . . However . . . media are in fact fluid process with no essential point of origin *within* themselves. As visual, verbal, or aural streams, they are, instead, the effect of an ‘alien’ computation – of a programme that instates the differences between them as virtual differences after-the-fact (14).

Reformulando, un análisis centrado en la materialidad del código binario igualaría imagen y palabra en su cualidad de abstracciones numéricas, pero poco permitiría conocer respecto de la *experiencia* del público/usuario de estas obras, que se da a nivel de la interfaz web. Según el aporte de la investigadora, las identidades de cada medio se definirían, en todo caso, en la relación -siempre provisional e inestable- *entre* medios; y para ello, dicho *entre*, dicho *inter*, más que como el espacio abierto entre medios preexistentes (tal y como Higgins lo concebía), debería ser pensado como la operación que posibilita la emergencia de sus identidades diferenciales: “*a medium can be rethought ad an intermedial effect*” (14). De esta forma, la intermedialidad pareciera recobrar su operatividad teórica para abordar a nuestras obras de acuerdo a un paradigma no-esencialista de los medios. Las mismas, mediante la simulación programada de imagen y texto, generarían experiencias no tanto multimedia (de mezcla o convivencia de elementos visuales y verbales) como intermedia (de entrecruzamientos, desplazamiento y fusiones mutuas entre modalidades mediales, que definirían para cada elemento cualidades mediales específicas). Así, pues, en los espacios tendidos entre imagen y palabra, en la tensión creada en sus intersticios intermediales, se armaría el tejido de un específico modelo corporal.

3. Tocar el cuerpo

3.1 Proliferaciones

Epithelia es una obra temprana en la carrera artística de Mariela Yeregui⁷, producida entre 1998 y 1999 durante su paso por las residencias del Hypermedia Studio del Departamento de Cine y TV de la University of California-Los Angeles (UCLA) y del Banff Centre of the Arts de Alberta en Canadá. Eran tiempos de sus primeros

⁷Mariela Yeregui es Licenciada en Artes por la Universidad de Buenos Aires, egresada de la escuela de cine del INCAA, magister en Literatura por la Université Nationale de Côte d'Ivoire y Doctora en Filosofía de los Medios en la European Graduate School de Suiza. Es una artista pionera en el cruce contemporáneo entre el arte y la tecnología. Sus producción se extiende por los terrenos del net art, las instalaciones interactivas, de video y robóticas, las performances, las video-esculturas y los proyectos de intervención en espacios públicos, donde ha realizado numerosas indagaciones sobre el cuerpo, la animalidad, el territorio, la memoria y los vínculos comunitarios, entre otros. Creó y dirige la Maestría en Tecnología y Estética de las Artes Electrónicas en la Universidad Nacional de Tres de Febrero (UNTREF).

acercamientos a los cruces entre el arte y la tecnología, que se dieron principalmente en el terreno por entonces emergente⁸ del net art. Si bien la obra es reconocida en numerosos programas expositivos de aquellos años⁹, pronto experimenta en carne propia la obsolescencia tecnológica: el navegador web que le daba soporte (Netscape 4.0) cae en desuso y la obra deja de correr en su dominio. No obstante, en 2017 es seleccionada para ser reconstruida e incluida en la sección latinoamericana, curada por Brian Mackern, de la *net art anthology* del sitio *rizhome.org*¹⁰, donde hoy se mantiene activa¹¹.

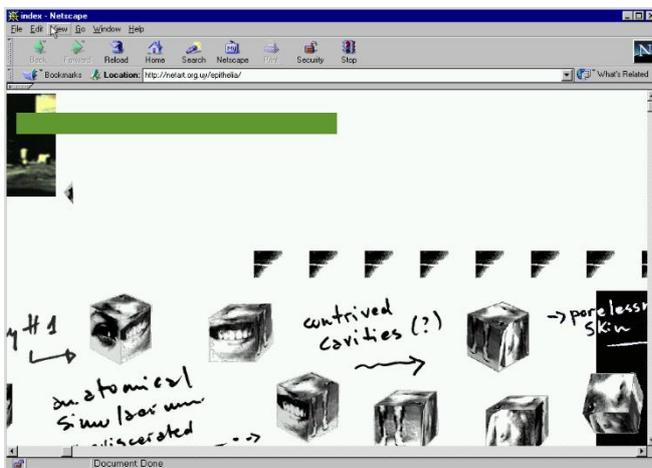


IMAGEN 1 – Pantalla de bienvenida.
Epithelia (1998-1999) Mariela Yeregui

⁸Raymond Williams, en su famoso trabajo sobre el análisis materialista de la cultura, define como emergentes a aquellos significados, valores, prácticas y relaciones no tanto nuevos como alternativos u opositores al sistema hegemónico; de modo que su incorporación al sistema cultural (en nuestro caso, al artístico) se daría a través de un proceso intencionado que condicionaría y limitaría la emergencia (145-147).

⁹“Jornadas de net art argentino”, Centre Pompidou (Paris); “ISEA 2000”, Forum des Images (Paris); Festival “Interferences”, CICV (Montbeliard); “Buenos Aires Video XXII” (Instituto de Cooperación Iberoamericana); Seleccionado en el “Premio Banco de la Nación Argentina”, Centro Cultural Recoleta; Mención del Jurado en el “Salón Nacional de Artes Visuales”, Palais de Glace; “LinkAge-Arte Online y OffLine”, Cajastur (Gijón); “MAD2001” Muestra de Nuevas Tendencias y Nuevas Tecnologías (Madrid); “VideoBrasil” (Sao Paulo), Jornada “Cuerpos Electrónicos”; Museo de Arte Moderno; Festival “File_2001”, Museo de la Imagen y el Sonido (Sao Paulo); “File 2001”- Cinemateca de la Ciudad (Curitiba); Finalista del premio Banco del Suquia, Instituto de Cooperación Iberoamericana (Córdoba); Festival “ArtMedia”, Universidad Maimónides; “Encuentro Digital”, Centro Cultural San Martín; “Naturaleza artificial”, La Casona de los Olivera; Bienal de Arte (Cuenca); “Les Htmelles”, Studio XX (Montreal).

¹⁰Rizhome.org es una institución online especializada en producción, preservación, exhibición y difusión del arte y la cultura digital, nacida por iniciativa de -y dirigida por- el artista Mark Tribe y asociada desde 2003 al New Museum in New York City. La net art anthology se desarrolla entre 2016 y 2019, con el objetivo de identificar, reunir y recuperar obras ejemplares de net art, que permitieran dar cuenta, de forma amplia y diversa, de cierto canon.

¹¹URL original: hypermedia.ucla.edu/epithelia/ La obra se encuentra hoy disponible en: <https://sites.rizhome.org/anthology/epithelia.html> Existe un registro en video de su navegación online, confeccionado por Brian Mackern: <https://vimeo.com/231800139>

Se trata de una especie de poema visual o *collage* navegable que, mediante *clicks*, *scrolleando* y arrastrando el cursor, permite recorrer la extensión fragmentaria e inestable de un cuerpo múltiple, proliferante. En la pantalla de bienvenida (*splash page*) filas de código en movimiento, *gifs*, e imágenes de cubos que contienen partes de cuerpos, se despliegan al *clickear*. “Simulación anatómica #destripado”, “Cavidades artificiales”, “Piel porosa”, “Cuerpos extranjeros” son algunas de las frases manuscritas que van apareciendo en el tránsito horizontal hasta la palabra “bODY” (cUERPO), que funciona como hipervínculo que conduce a la pantalla principal (*main page*). Vale mencionar que la pieza entera está en inglés. Como indica Lila Pagola, el idioma es una suerte de interfaz de acceso que limita el público potencial de las obras de net art, y en este sentido su uso podría resultar contradictorio en piezas realizadas por latinoamericanos y enmarcadas en proyectos que aspiraban a alcanzar un público más amplio y horizontal que el tradicional de la escena artística (6). Aun así, es preciso destacar que se trata de condicionamientos productivos que atravesaban (y que, vale reconocer, aún atraviesan) la escena artística en general, y en particular la del net art. El primero es de orden institucional, y se refiere a las dinámicas globalizantes –ferias, concursos, premios internacionales– que se extendieron en aquellos años¹²: la obra se produce en el exterior angloparlante; pero también existen condicionamientos de base social y técnico-mediática: el inglés no sólo es la lengua vehicular de Internet, sino que además permitía a los netartistas y aficionados de todo el globo participar en foros y formar comunidades de co-creación e intercambio.

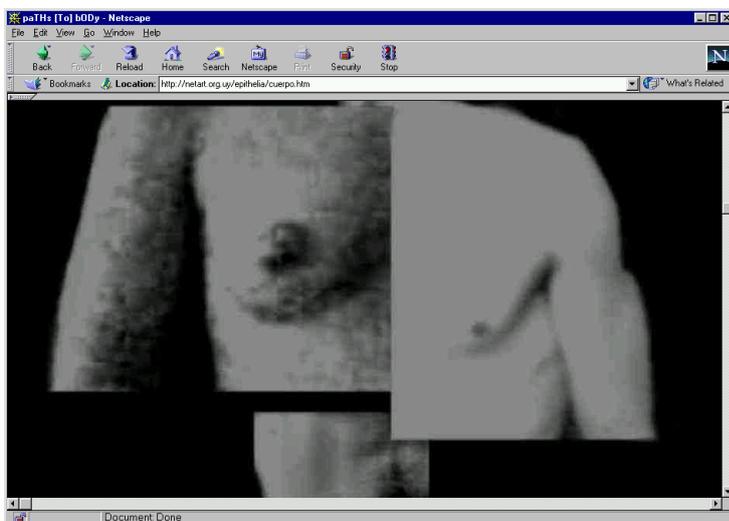


IMAGEN 2 – Main page. Epthlelia
(1998-1999) Mariela Yeregui

¹²Un panorama general de estas dinámicas se encuentra en Andrea Giunta (“Arte y globalización”).

Volviendo a la pieza, la *main page* presenta la imagen frontal y en blanco y negro de un cuerpo humano conformada por fragmentos captados desde diferentes ángulos y proximidades. Además, está fuertemente atravesado por las marcas de la diferencia sexual y racial (tanto la zona del pecho como el área genital exhiben fragmentos masculinos y femeninos, y gran parte de la cabeza corresponde a una mujer negra, rapada). Al clickear en cada una de sus zonas (cerebro, ojo, boca, corazón, genital, mano, pie), emergen distintos

frame layout, pop-ups, alert dialog boxes que contienen, a su vez, fotos escaneadas y dibujos hechos por la artista, pero también sus pensamientos manuscritos, textos dejados por el público en un foro online y un guestbook (a los que la misma obra linkeaba) y citas textuales referidas al cuerpo de James Joyce, Jacques Derrida, Walt Whitman, Sylvia Plath, T.S. Eliot, James P. Carse, Jeanette Winterson, entre otros. Así, dentro de cada sección de la obra, el órgano o miembro en cuestión pareciera disponerse a su apertura mediante una proliferante mezcla de elementos gráficos, visuales y verbales, que entablan entre sí relaciones de auto-remisión. Según Kozak, “Se trata de una pieza altamente autorreferencial que tanto en su funcionamiento interactivo como en su visualidad comenta las propiedades materiales de la navegación online de la época” (“Poéticas/Políticas” 81).



IMAGEN 3 – Entrada: pie. Epithelia (1998-1999) Mariela Yeregui

El título de la obra refiere a los tejidos celulares que revisten los órganos, las cavidades, los conductos y las superficies libres del cuerpo; entre ellos, a la misma interfaz del cuerpo humano: la epidermis. En esta dirección, Kozak señala que la pieza “establece un paralelismo entre superficies liminares y relacionales: el tejido epitelial tanto interno como externo considerados como membrana (interface) corporal (del latín epithelium-a) y las interfaces digitales que actuarían también como membranas relacionales” (“Poéticas/Políticas” 82). No es casual que la misma se recorra y explore mediante “toques” con el mouse. Dubois destacó que la emergencia del orden de realidad abstracta propio de las imágenes digitales ha traído consigo el desarrollo de aparatos técnicos de recomposición de efectos de materialidad: el mouse repondría así una experiencia (desde ya, simulada) de “presencia”, y la obra explotaría el recurso para proponer una exploración “táctil” del cuerpo virtual.

Jean-Luc Nancy, en *Corpus*, plantea que en el extremo de la escritura, en su límite, acontece un tocar. Más precisamente, la escritura es un “tocar el cuerpo (o más bien, tal o cual cuerpo singular) *con lo incorporal* del ‘sinsentido’. (...) *hacer que lo incorporal conmueva tocando de cerca, o hacer del sentido un toque*” (13-14). La escritura *excribe* al cuerpo -lo inscribe fuera del texto-, de modo que aquel sería el borde exterior de la escritura; podríamos decir: su piel, una interfaz abierta a ser explorada -como nuestra obra- mediante el gesto de tocar el sentido por parte de la escritura (hemos dicho ya que la obra puede ser pensada como una poesía visual que compone un cuerpo). Según el autor, los cuerpos no tendrían su lugar propio en el discurso ni en la materia, sino más bien al límite, en la abertura que *da lugar* (17). Así, el cuerpo sería *un conjunto de rasgos que pasan de un cuerpo a otro: peso, torsiones, colores, sombras, concavidades, viscosidades, pelo, uñas, alegría y tristeza; pero, sobre todo, sería el espaciamento donde tales aspectos o extensiones acontecerían, una modulación de rasgos que estarían ahí, evidentes, expuestos en/al espaciamento* (40-41; 82-83).

Ahora bien ¿qué cuerpo escribe el código binario? ¿Qué imagen corporal hace emerger el orden virtual? ¿Qué modos de darse al tocar se abren en una superficie web? Pareciera que se trata de un cuerpo de superficie, una interfaz corporal compuesta de una proliferación de elementos intermediales. El cuerpo virtual de Epithelia, se ofrece así como una topo-grafía: como un gráfico corporal escrito

(programado) para ser recorrido por secciones en las que cada parte orgánica resulta un tópico (en su doble sentido de tema y de lugar común sobre el que vuelven todos los elementos visuales y verbales). Pero se trata de una topo-grafía efímera y metonímica: cada vez que el “toque” del espectador estimula una de sus partes, lejos de manifestarse algún modo de la textura espesa y cálida de su sustancia, se disparan multiplicaciones y divisiones de elementos gráficos, generando un desplazamiento en la mirada, un discurrir entre significantes donde no pareciera posible una detención, una inscripción, ni siquiera circunstancial. El cuerpo se presenta, así, abierto a su exploración táctil, pero en el mismo instante del toque, lejos de un contacto, se produce un reenvío que recae sobre otro reenvío: cada elemento se duplica o se divide deslizando el tocar a otro elemento que se abre, nuevamente, en sí mismo, postergando siempre el anclaje (incluso simulado) a lo carnal. Una serie de indicios en la pantalla nos conducen al cuerpo, pero él se descubre literal y literariamente discursivo: discurre, se desliza sobre sí mismo, antes de que lo podamos capturar.

3. 2 Discursividades

Hyperbodies es una obra de Gustavo Romano¹³ producida en el 2000, con la que obtuvo ese mismo año el Primer Premio en el área “Multimedia Experimental” del “Buenos Aires Video XII”¹⁴. A diferencia de *Ephitelia*, la obra siguió actualizándose en función de los avances en la tecnología web y actualmente corre *online* en un dominio propio¹⁵ (al que, a la vez, redirige la *webpage* personal del artista).

¹³Gustavo Romano es un artista y curador nacido en Buenos Aires, que reside y trabaja en Madrid. En sus trabajos artísticos, de impronta neoconceptual y desarrollados principalmente en las áreas del net.art, el video, la instalación y el arte de acción, suele reflexionar sobre el rol social -fuertemente marcado por la voluntad de control- de las tecnologías informáticas y los dispositivos mediáticos, como así también sobre las posiciones colectivas y subjetivas adoptadas en los vínculos con ellos. Entre sus mayores aportes a la escena del arte tecnológico local, cabe destacar que en 1995 genera junto a Belén Gache, Carlos Trilnik, y Jorge Haro la primera plataforma de exposición y difusión de net art de Latinoamérica: *Fin del Mundo*. Fue uno de los impulsores y directores del Laboratorio de Investigación Multidisciplinario (LIMbØ) que funcionó en el Museo de Arte Moderno de Buenos Aires desde el 2002. Entre 2004 y 2009 fue curador del Centro Virtual del Centro Cultural de España en Buenos Aires, además del director de su Medialab.

¹⁴Además, durante el 2001 se expuso en los “Encuentros Internacionales Paris/Berlín”, organizados por roARaTorio Transmèdia en 2001; en el “FILE Festival Internacional de Lenguajes Electrónicos” del Museo de Imagen y Sonido de San Pablo; en la muestra “El final del Eclipse” de Fundación Telefónica de Madrid; y en las “Terceras Jornadas de Arte y Nuevos Medios” del Centro Cultural España Córdoba.

¹⁵URL original de la obra, activo hasta 2008: <http://hyperbody.org> URL actual: <http://hyperbody.microworldnetwork.net/>

La pieza, programada en HTML, es una suerte de directorio web especializado en el cuerpo humano, que enlaza a sitios cuyo URL contiene el nombre de cada órgano, extremidad o área corporal seleccionada. En aquella época, los motores de búsqueda (el más utilizado era el de *Yahoo*) no funcionaban con *boxes* de búsquedas por palabras claves, sino por árboles jerárquicos de enlaces organizados según categorías temáticas. En este sentido, la estética y el *funcionamiento de esta pieza dialogan* –no sin ironía– con esta voluntad de organización taxonómica de la información, como así también con cierto registro publicitario propio de los portales en aquellos años.

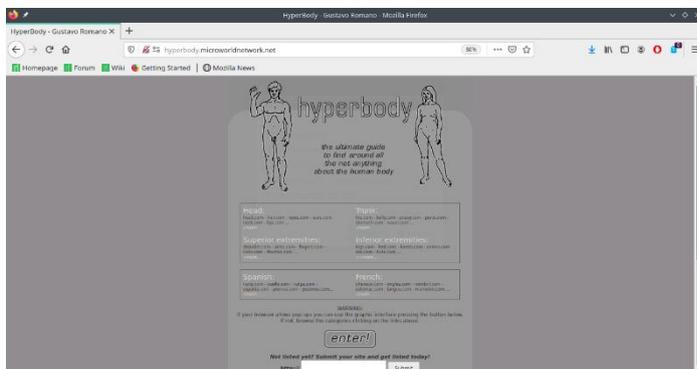


IMAGEN 4 – Pantalla de bienvenida.
Hyperbodies (2000) Gustavo Romano

La página de inicio, completamente gris, expone el trazado de dos figuras humanas. Se trata de los diagramas corporales grabados en la famosa placa de aluminio anodizado en oro que se emplazó en la sonda Pioneer 10, lanzada al espacio en 1972 (la acción se repitió con la Pioneer 11 que despegó al año siguiente). Los dibujos fueron realizados por Linda Salzman en base a los diseños confeccionados por Carl Sagan (entonces su esposo) y el periodista Eric Burgess, en colaboración con el astrónomo Frank Drake y el escritor Richard Hoagland, con el objetivo de enviar un mensaje a posibles criaturas extraterrestres.¹⁶ La obra reproduce así un modelo de la

¹⁶La placa contenía otros elementos, entre ellos, la indicación de la época astrológica del lanzamiento y la ubicación de la tierra en el sistema solar. También se graficaba el espín del elemento más común del universo: la molécula de hidrógeno; y la imagen de la sonda para poder calcular, por comparación, la proporción de los cuerpos humanos. Dejando de lado la ingenuidad del intento de comunicación, codificado mediante un sistema gráfico, desde ya, arbitrario, el mensaje en sí mismo resulta elocuente respecto de cómo tales investigadores y la NASA pensaban la tierra y valoraban los elementos existentes en ella: que sea la especie humana la única del reino animal que aparece (representada, por su parte, según una diferencia binaria entre sexos en la que el hombre –con sus genitales dibujados con gran detalle- saluda mientras la mujer -cuyos genitales resultan inexistentes- sea relegada a su costado) es ya un indicador.

anatomía humana -por lo pronto, una visión aprobada tanto por los literatos como por los científicos de la NASA- que (a la manera del hombre vitruviano) han devenido en representaciones cristalizadas.

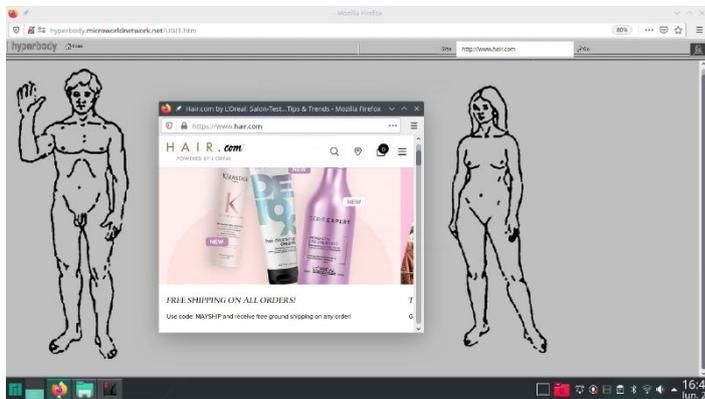


IMAGEN 5 – Página principal, Entrada: pelo (figura femenina). Hyperbodies (2000) Gustavo Romano

Volviendo a la *splash page* de la obra, una caja con *tags* (etiquetas de hipertexto) que nombran cuatro zonas del cuerpo (*Head, Trunk, Superior extremities* e *Inferior extremities*) permite el acceso directo al índice actualizado de sitios sobre la región corporal en cuestión (por ejemplo, *eyes, brain, hair, nose, etc*). También se ofrece la opción de seleccionar el francés o el español, y allí lo mismo sucede: una ventana emergente despliega el índice de *links*, pero esta vez en el idioma elegido. Con este gesto, el artista sorteaba las barreras idiomáticas de acceso a la pieza de la que hablamos en el apartado anterior; pero además, permite mapear qué “dominios” del cuerpo hay en cada idioma, en el doble sentido de dominio URL (y de ubicación geográfica del server) y de universo discursivo disponible *online* en relación a cada zona del cuerpo. Por ejemplo, *concha.com* está actualmente disponible para la venta, mientras *pussy.com* redirige a un sitio porno; *labio.com* está ocupado con una empresa checa productora de instrumentos científicos, *fingers.com* redirige a un sitio especializado en bicicletas, y así se encuentran también sitios de moda, de estética, de salud, de tecnologías, de deportes, etc.¹⁷

¹⁷El artista plantea la obra también en formato instalación. En este caso, la misma consta de dos pantallas de 400 x 300 cm: una exhibiría la interfaz de navegación con los dos diagramas masculinos y femeninos, que se recorrerían, mediante touch-screen, con el toque directo del dedo del espectador sobre los cuerpos; en la otra se irían presentando los sitios web escogidos. Este formato, reforzaría la experimentación táctil del cuerpo, pero declinaría la experiencia hipervincular de navegación por emergencia de ventanas en una misma pantalla.

Al ingresar a la *main page*, los dos cuerpos desnudos quedan expuestos para que el usuario los recorra “tocando” su imagen en la pantalla con la prótesis virtual de la mano, es decir, con el *mouse*. Cada parte del cuerpo, al resultar seleccionada, abre el hipervínculo en una ventana emergente. En un pasaje muy citado de *Lo que vemos, lo que nos mira*, Georges Didi-Humerman, sirviéndose de las cavilaciones literarias de James Joyce, plantea -así como Nancy lo planteaba de la escritura- que la mirada consiste en una experiencia táctil que, en su límite, encuentra al cuerpo:

La visión se topa siempre con el ineluctable volumen de los cuerpos humanos. *In bodies*, escribe Joyce, sugiriendo ya que los cuerpos, esos objetos primeros de todo conocimiento y de toda visibilidad, son cosas para tocar, acariciar, obstáculos contra los cuales ‘golpearse su sesera’ (by knocking his sconece against them); pero también cosas de las que salir y a las que entrar, volúmenes dotados de vacíos, de bolsillos o de receptáculos orgánicos, bocas, sexos, tal vez el ojo mismo. Y he aquí que surge la obsesionante pregunta: cuando vemos lo que está frente a nosotros, ¿por qué siempre nos mira algo que es otra cosa y que impone un en, un adentro? ‘¿Por qué en?’, se pregunta Joyce (14).

Ahora bien, aquí -nuevamente- el “tocar” de esta mirada, el rozar del *mouse* sobre el cuerpo, no se encuentra con los accidentes de la carne: no hay efectos de tersura o calor, de viscosidad o de pelo, no hay simulación de concavidades ni de convexidades, ningún estremecimiento ante la estimulación. Pero tampoco pareciera haber un “adentro” que devuelva la mirada. Vale, entonces, repetir la pregunta acerca de qué cuerpo *excribe* el código binario. Por lo pronto, a diferencia de *Ephitelia* que muestra un cuerpo fragmentario organizado a la manera de un *collage* virtual, a nivel de la materialidad de superficie (es decir, de la interfaz visual) *Hyperbodies* ofrece una imagen única e integrada del cuerpo anatómico. Sin embargo, a nivel de la materialidad programable, disecciona al mismo mediante etiquetas de hipervínculo que fijan en cada zona un enlace. La espacialidad gráfica del cuerpo en la pantalla resulta entonces un mapa de discursividades (cuyos trazados son invisibles), que se abre en cada toque a ventanas emergentes que lo refieren de las formas más diversas. El cuerpo se descubre entonces como una red de reenvíos en el que todo intento de

contacto con su materialidad significativa recae en un reenvío a otro dominio discursivo, que lo refiere. Red de remisiones, experiencia total del deslizamiento metonímico.

4. El cuerpo hipervinculado

En el capítulo séptimo de *La Semiosis Social*, Eliseo Verón desarrolla una lectura en clave sociosemiótica del modo en que el sujeto se estructura al interior de la red (inter)discusiva. Su tesis es que la semiología de corte saussureana (y las teorías derivadas o apoyadas en ella) ha acarreado un olvido del cuerpo como objeto de estudio, precisamente por la noción binaria y meramente psíquica del signo que maneja. Así, pues, mediante la atención a la segunda tricotomía peirciana, el autor reintroduce en el orden del sentido (o de la representación), un tercer término: la indicialidad. Describe, entonces, el proceso de socialización del cuerpo humano en el que se daría la ontogénesis del sujeto. Excede los fines de este trabajo reponer detalladamente este desarrollo; sin embargo, resulta menester referir al modo de surgimiento de la imagen del cuerpo que ofrece en su relectura del estadio del espejo lacaniano, en el que se revalora o “reencuentra” la materialidad intercorporal¹⁸. Como señala el autor, la mirada opera estructuralmente de forma metonímica: se desliza, recorre trayectos, prolongando y anticipando el contacto. Sobre esta cadena de contigüidad intercorpórea, se irían efectuando prohibiciones que interrumpirían estos recorridos, generando suspensiones del acto. Las imágenes surgirían, así, como puntos de inmovilización; y la figura corporal emergería como lugar de anclaje de la mirada, como un cúmulo organizado de puntos visuales de fijación (146-147).

Ahora bien, para esta perspectiva, entre el signo y el objeto existiría un lazo existencial, y el índice consistiría en un signo que remitiría a su objeto no por semejanza o

¹⁸A modo de síntesis, en ella el cuerpo significativo sería el operador fundamental de una tipología del contacto sometida en primera instancia a la regla metonímica de la contigüidad (a un sistema de deslizamientos intercorporales complementarios, dinamizado por pulsiones: por ejemplo, el reenvío del llanto/hambre al pecho materno). Sin embargo, esta red de intercambios se irá volviendo multidimensional y un mismo gesto o conducta adquirirá valores diferentes y funcionará como lugar de paso de reenvíos metonímicos plurales (llorar como hambre, como dolor, como enojo, etc.). En este proceso (en el que el cuerpo significativo se va sometiendo a la ley social y es intervenido por el lenguaje), ciertos reenvíos corporales serán prohibidos y otros privilegiados, y ciertos comportamientos perderán su polivalencia semántica, fijándose en anclajes figurales. En este esquema, en el que emergerá la imagen del cuerpo propio, la mirada será la bisagra que operará el descoblamiento del espejo: la misma será habitada o localizada como propia, y generará la distancia de separación con el (también entonces emergente) otro.

analogía, sino por una conexión dinámica (a la manera del humo con el fuego) (140-141). En cambio, las obras que hemos abordado parecieran proponer un modelo corporal en el que el signo-imagen se desata de su objeto carnal. Ellas disponen en la pantalla una imagen del cuerpo que se ofrece como estructuración de fragmentos en primera instancia reconocibles, que refieren a la anatomía del cuerpo; pero cuando el “tocar” de la mirada pretende detenerse en él, hundirse en sus pliegues, explorar sus texturas, se descubre como un puro discurrir entre nodo y nodo de materia informacional. Cada parte de estos cuerpos reenvía la mirada a otro reenvío, que cae así en la lógica de la contigüidad, en el deslizamiento metonímico entre elementos intermediales. En la imagen representada (entre lo icónico y lo simbólico) habría una tensión o fuerza de atracción por un orden objetual, por cierta experiencia material de intercorporalidad, que –no obstante– se escabulle o se abre en sí misma como proliferación de enlaces que conducen a otros dominios, siempre discursivos. Aun así, cabe mencionarlo, el deslizamiento metonímico, aquí, rompe la linealidad del significante lingüístico: lejos de un cuerpo 2D, estas obras plantean una red de saltos multilineales. George Landow ha planteado en *Hipertexto 3.0* que el hipermedia – tecnología en la que se basan ambas obras– liga elementos de forma no-jerárquica y no-secuencial, permitiendo al usuario elegir entre itinerarios alternativos (25-29). Son los enlaces los que tejen aquí, entonces, un cuerpo cuya materia informacional trenza nodos/zonas que entablan entre sí remisiones en múltiples direcciones.

Pareciera que estos cuerpos consumirían las lógicas hiperreales del simulacro Baudrillardiano (*Cultura y simulacro*). La simulación programada de sus elementos gráficos, la etiqueta hipervincular, la superficie web, son el cuerpo que ellas mismas encarnan con sus inherentes propiedades materiales. Pareciera que los artistas intuyeran que es la misma lógica especular la que declina, dado que es ese cuerpo pre-supuesto que Verón busca “reencontrar” el que ya no existe en el dominio virtual. Baudrillard pudo percibir tempranamente y con gran sensibilidad lo que las tecnologías informáticas habrían de consumir: el aniquilamiento –ya no teórico, sino material– del principio de realidad (13-15). En esta línea, Philippe Dubois señaló que con la imagen informática, por primera vez en la historia la máquina llegó a ser capaz de generar su propio real pues el mismo objeto “a representar” fue desde entonces generado -sin mimesis- por y en el programa (13-15).

Así pues, *Ephithelia* (1999) de Mariela Yeregui e *Hyperbodies* (2000) de Gustavo Romano practican una poética del fragmento que, mediante enlaces, proponen al usuario un recorrido libre, inquieto, fluido. De esta manera, participan de las dinámicas de construcción reflexiva de una imagen/discurso sobre el cuerpo que lo revela hoy variable, dinámico, contingente: estructuración de formas no suturadas, siempre abiertas al cambio y al contagio de propiedades entre sistemas semióticos, matéricos y conceptuales de lo más diversos. Una anatomía hipervincular y de superficie multilinear, en la que elementos visuales y verbales se muestran intercambiables, mutuamente remisibles.

Cortado el lazo existencial con su antigua base material (fuera del orden indicial del contacto) y como puro discurrir en tanto signo desatado de su objeto, emerge el cuerpo hipervinculado: una imagen/discurso del cuerpo que, lejos de todo esencialismo y de todo soporte carnal, sin una ordenación fija de la materia significativa del cuerpo, pareciera exponerse como un crisol de formas contingentes de superficie en un puro discurrir metonímico entre nodo y nodo de materia informacional. Estos cuerpos parecieran afirmar que la referencialidad a un supuesto principio de realidad ya no existe, que ya no hay una sustancia o una esencia corporal -ni siquiera la carne- anterior a su propia imagen; y nos lo muestran, paradójicamente, autoreferenciándose insistentemente, en una circulación casi obsesiva en la que la mirada se desplaza y desplaza sin lógica lineal ni anclaje indicial, por una red de reenvíos que recaen, multidimensionales y escurridizos, sobre otros reenvíos.

Referencias bibliográficas

- Adler, Jazmín. *Ruinología contemporánea. Emergencias de la escena de las poéticas electrónicas en Buenos Aires (1996-2016)*. Tesis doctoral. Universidad Nacional de Tres de Febrero, 2018. Impreso.
- Aguilar, Teresa. "No cuerpos, lugares del anonimato: el cuerpo en el net.art". *Revista Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, núm. 12, vol. 2, 2011, pp. 184-202. http://campus.usal.es/~revistas_trabajo/index.php/revistatesi/article/view/8278/8282
- Alonso, Rodrigo. *Prácticas curatoriales expandidas. Prácticas curatoriales para las artes tecnológicas. Calibrando/ diseñando contextos*. Buenos Aires: Espacio Fundación Telefónica, 2009.
- Baudrillard, Jean. *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairós, 1978.
- Blank, Joachim. "----- What is netart ;-)?". 1996, <http://www.irational.org/cern/netart.txt>
- Brillenbunrg Wurth, Kiene. "Multimediality, Intermediality, and Medially Complex Digital Poetry". *RiLUnE*, núm. 5, 2006, pp. 1-18. http://www.rilune.org/mono5/3_brillenbunrg.pdf
- Corby, Tom. "Introduction". *Network art. Practices and positions*, 2005, pp. 1-10. Londres-Nueva York: Routledge.
- Quaranta, Dominico. *Beyond New Media Art*. Brescia: Link, 2013.
- Didi-Huerman, Georges. *Lo que vemos, lo que nos mira*. Buenos Aires: Manantial, 2010.
- Dubois, Philippe. *Video, Cine Godard*. Buenos Aires: Libros del Rojas, 2001.
- Gache, Belén. "De escritores, máquinas y sospechas". Conf. en el Espacio Fundación Telefónica, 2005. <http://www.findelmundo.com.ar/fintro21.htm>
- *Escrituras Nómades, del libro perdido al hipertexto*, Gijón: TREA, 2006.
- "Transgresiones y márgenes de la literatura expandida". Clase del Posgrado virtual "Lectura, escritura y educación", FLACSO, 2011. <http://belengache.net/flacso.htm>
- Galloway, Alex. "The Avant-Garde Never Gives Up". 1999,

<http://www.hackerart.org/corsi/fm03/esercitazioni/demaio/artic5.htm>

- Gianetti, Claudia. "Breve balance de la primera década del net art". 2002-2005, <http://reddigital.cnice.mecd.es/3/sumario.html>
- Giunta, Andrea. "Arte y globalización. Agendas, representaciones, disidencias". *Artlugios. Investigación, Reflexión y Crítica en el Campo de los Estudios Visuales*, Núm. 1, 2007, pp. 64-71.
- Gyori, Ladislao Pablo. "Criterios para una poesía virtual". 1995, <http://postypographika.wordpress.com/>
- Higgins, Dick. "Intermedia". *Leonardo*, núm. 34, vol. 1, 2001 (1996), pp. 49-54, <https://muse.jhu.edu/article/19618/pdf>.
- Kittler, Friedrich. "Grammophone, film, typewriter". *Literature media. Information systems*. London & New York: Routledge, 1997, pp. 31-49.
- Kozak, Claudia. "Introducción" y "Palabra muerta habla cien años". En C. C. Kozak (Ed.): *Deslindes. Ensayos sobre la literatura y sus límites en el siglo XX*. Rosario: Beatriz Viterbo, 2006.
- (Ed.). *Tecnopoéticas argentinas. Archivo blando de arte y tecnología*. Buenos Aires: Caja Negra, 2012.
- "Literatura expandida en el dominio digital". *El taco en la brea*, núm. 6, 2017, pp. 220-245, [10.14409/tb.v0i6.6973](https://doi.org/10.14409/tb.v0i6.6973)
- "Poéticas/Políticas de la materialidad en la poesía digital latinoamericana". *Perifrasis. Revista de literatura, teoría y crítica*, núm. 10, vol. 20, 2019, pp. 71-93, [10.25025/perifrasis201910.20.04](https://doi.org/10.25025/perifrasis201910.20.04)
- Krauss, Rosalind. "La escultura en el campo expandido". En F. Hal Foster (comp.) *La posmodernidad*. Barcelona: Kairos, 1985 (1979), 59-74.
- La Ferla, Jorge. "Cine expandido o el cine después del cine". *33 cines*, núm. 4, 2011, pp. 7-21. Web.
- Landow, George. "Hipertexto: una introducción". *Hipertexto 3.0. La teoría crítica y los nuevos medios en en una época de globalización*. Barcelona: Paidós, 2009, pp. 23-84.
- Ludmer, Josefina. "Literaturas posautónomas". *Propuesta Educativa*, núm. 32, 2009, pp. 41-45, <https://www.redalyc.org/pdf/4030/403041704005.pdf>
- Nancy, Jean-Luc. *Corpus*. Madrid: Arena, 2003.

- Pagola, Lila. "Net.art latino database. El mapa invertido del net.art latinoamericano". 2008, http://ludion.com.ar/articulos.php?articulo_id=46
- "net.art | arte en red. Prácticas artísticas en red situadas en latinoamérica: de las experiencias pioneras a la web 2.0". 2012, <https://www.researchgate.net/publication/328342051>
- Perniola, Mario. *El arte expandido*. Madrid: Casimiro, 2016.
- Rawesky, Irina. "Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality". *Intermédialités*, núm. 6, 2005, http://cri.histart.umontreal.ca/cri/fr/intermedialites/p6/pdfs/p6_rajewsky_text.pdf
- Shanken, Edward. *Inventar el futuro. Arte, electricidad, nuevos medios*. Nueva York: Departamento de Ficción, 2013.
- Verón, Eliseo. "El cuerpo reencontrado". *Semiosis Social. Fragmentos de una teoría de la discursividad*. Barcelona: Gedisa, 1993 (1987), pp. 140-156.
- Vila-Matas, Enrique. "Literatura expandida". *El País, Café Pereg*, 2017, https://elpais.com/cultura/2017/05/15/actualidad/1494857844_582692.html
- Youngblood, Gene. *Cine expandido*. Buenos Aires: EDUNTREF, 2012 (1970).
- Williams, Raymond. *Marxismo y literatura*. Buenos Aires: Las Cuarenta, 2009 (1974).