

## OPERACIONES DE LA CONTEMPORANEIDAD EN EL ARTE ARGENTINO DE INTERNET

Natalia Matewecki

Según la teoría de Eliseo Verón<sup>1</sup> el análisis discursivo requiere de la aplicación de un principio de diferencia en la medida en que este permite recuperar (a partir de la observación de las propiedades de los textos) las operaciones que formaron parte de los procesos productivos; en consecuencia, las operaciones que aquí se postulan como propias del estilo de época contemporáneo, han sido señaladas por el metadiscurso artístico-filosófico. El análisis de este metadiscurso, posibilitó observar la recurrencia de una serie de operaciones que han sido organizadas en cuatro grupos a fin de describir cómo se ponen en funcionamiento en medio de las determinaciones genéricas y de dispositivo del arte de internet.

Los grupos establecidos son:

**Operaciones de tiempo y lugar:** refiere a la construcción del espacio virtual y a su funcionamiento a través de dos operaciones que son tomadas como principios inherentes al dispositivo: **desterritorialización** y **simultaneidad**.

**Operaciones de recorridos de lectura:** concierne a los recorridos de lectura de las obras que están determinados, principalmente, por las posibilidades que manifiesta el lenguaje hipertextual mediante el uso de hipervínculos. Las cuatro operaciones que abordan los diferentes tipos de recorridos responden al **comportamiento antilineal**, **comportamiento cíclico**, **comportamiento aleatorio** y **comportamiento rizomático**.

**Operaciones de transformación:** trata sobre las innovaciones científicas y tecnológicas que posibilitan la transformación de un ser o un objeto en dos niveles: superficial y profundo a través de las operaciones de **clonación**, **transgénesis** y **transgénero**.

**Operaciones de intertextualidad**<sup>2</sup>: alude a la relación de copresencia entre textos, que genera una presencia efectiva de un texto en otro que puede ser más o menos explícita, más o menos literal, dando motivo así a las operaciones de **cita**, **plagio** y **alusión**.

### 1. Operaciones de tiempo y lugar

La red de internet posibilita la comunicación mediante computadoras separadas geográficamente entre sí pero unidas a través de redes electrónicas que generan un espacio virtual denominado *ciberespacio*. El ingreso a éste se realiza mediante una conexión en tiempo

---

<sup>1</sup> VERÓN, Eliseo: *La semiósis social*. Buenos Aires, Gedisa, 1987.

<sup>2</sup> GENETTE, Gérard: *Palimpsestos*. Madrid, Taurus, 1989.

real (*Real Time*)<sup>3</sup>. Por tal motivo, se considera que el espacio de internet es un espacio **simultáneo** y **desterritorializado**, pues el acceso al dispositivo informático no depende de un territorio (o espacio físico-geográfico) sino de una conexión en tiempo real.

La conexión al ciberespacio establece una forma de comunicación que traspasa los límites territoriales y suprime las fronteras al desterritorializar la información que circula en internet. En términos de Deleuze y Guattari<sup>4</sup>, la desterritorialización es una línea de fuga que cambia de naturaleza al conectarse con otra línea de fuga, haciendo que la información se escape por una multiplicidad de dimensiones y redes de caminos que imposibilitan precisar su ubicación.

Por otra parte, el ciberespacio posibilita unir de manera simultánea lo cercano con lo lejano, lo presente con lo ausente y lo físico con lo virtual. Para Roy Ascott estas características borran los límites entre “lo natural y lo artificial”<sup>5</sup>, al mismo tiempo que generan una nueva forma de percepción que denomina ciberpercepción<sup>6</sup>. Esta es la facultad de percibir en el ciberespacio en donde los modos de ver, pensar y actuar suponen un cambio por la experiencia simultánea de lo real (físico) y lo virtual.

La teoría que plantea el artista Roy Ascott combina el arte, la tecnología y la conciencia en un solo concepto llamado “tecnóética”. El desarrollo de ésta posibilita explorar la conciencia de un modo más minucioso, distinguir nuevas formas de conocimiento, nuevas cualidades mentales y nuevas formas de cognición y percepción como la ciberpercepción.<sup>7</sup> La conciencia aparece aquí ligada al conocimiento de la mente humana, de sus formas de pensar y actuar tanto en el mundo físico como en los mundos paralelos creados artificialmente.

El empleo de medios telemáticos, permite unir a la tecnología y al arte en una “doble conciencia”. Este concepto, también acuñado por Ascott, indica que: “por doble conciencia entiendo el estado del ser que ofrece acceso, simultáneamente, a dos campos de experiencia distintos.”<sup>8</sup>

Los estudios de Ascott sobre la doble conciencia se basan en la experiencia de las religiones chamánicas y en el uso de las tecnologías telemáticas que exploran –en ambos casos– los espacios múltiples a los que se accede simultáneamente mediante un proceso biológico o “vegetal”, en el primero, y un proceso tecnológico, en el segundo.

En el “trance chamánico”, el chamán o brujo está simultáneamente en el mundo y navegando por los límites de otros mundos, espacios psíquicos para los que sólo los preparados a través de mucho ritual físico y disciplina mental, y ayudados normalmente por “tecnología vegetal”, son autorizados a acceder.

En términos post-biológicos, esto refleja nuestra capacidad para desplazarnos sin esfuerzo a través de infinitos mundos del

---

<sup>3</sup> *Real Time* es un sistema informático que transfiere datos al instante, sin interrupciones ni retrasos. No obstante, el funcionamiento de este sistema depende de diversas variables (velocidad de módem, tamaño de los archivos, etc.) que pueden provocar un retraso en la transferencia de datos, o en la comunicación.

<sup>4</sup> DELEUZE, Gilles y GUATTARI, Félix: *Mil mesetas*. Valencia, Pre-textos, 1997, pág. 14.

<sup>5</sup> ASCOTT, Roy: “La arquitectura de la ciberpercepción” en *Ars Telemática, comunicación, Internet y Ciberespacio*. GIANNETTI, Claudia (ed), Barcelona, L’angelot, 2000.

<sup>6</sup> ASCOTT, Roy: *Ibidem*.

<sup>7</sup> ASCOTT, Roy: “El web Chamánico. Arte y conciencia emergente”. En *Aleph arts*. <http://www.aleph-arts.org/pens/index.htm>.

<sup>8</sup> ASCOTT, Roy: *Ibidem*.

ciberespacio, mientras al mismo tiempo nos acomodamos a las estructuras del mundo material.<sup>9</sup>

Esta misma idea que vincula lo ritual con la tecnología telemática para indagar la operación de simultaneidad en el arte de internet, se observa en la obra *YIWE/YIWEB*<sup>10</sup> de Anahí Cáceres.

El *Yiwe* es un elemento ceremonial utilizado en los ritos de la comunidad mapuche. *Yi* significa "liso, profundo" por lo que se vincula con la noción de espacio; mientras que *we* posee una doble acepción, por una parte significa "nuevo, joven, origen" aludiendo a la noción de tiempo, y por otra parte significa "lugar a donde van" refiriendo nuevamente al espacio. La conjunción de estos dos términos forma el vocablo *Yiwe* que significa "simultaneidad".

*YIWE/YIWEB* es una performance que se desarrolla simultáneamente en tres espacios diferentes: un set de televisión, el espacio del televidente, y el ciberespacio.

La obra consiste en una acción en vivo donde se manipula una gráfica manual e interactiva de dos proyecciones sincronizadas de la imagen de un *Yiwe* en 3D. Esta acción es capturada en video y emitida al mismo tiempo por televisión e internet. En la Red, los cibernautas ingresan a una sala de chat especial que les permite interactuar con la obra localizada en el set mediante la respuesta a textos o palabras claves que desarrollan los conceptos del *Yiwe*.

A través del juego de palabras en el título de la obra *YIWE/YIWEB* se establece una reflexión acerca de la unión del tiempo y el espacio manifiesta tanto en los rituales mapuches, como en el uso de las tecnologías de comunicación de redes.

## **2. Operaciones de recorridos de lectura**

El espacio virtual donde se producen y exhiben las obras de arte de internet es construido a partir de una serie de posibilidades y restricciones que refieren, principalmente, a la articulación del recorrido de las obras como estrategia de vinculación con el usuario. Dichos recorridos se componen por medio del lenguaje hipertextual que estructura al dispositivo internet, y por tanto, al arte de internet.

El hipertexto implica un texto compuesto de fragmentos de textos y de nexos que los conectan entre sí. La hipertextualidad es un sistema de escritura, y por tanto de lectura, basado en la no linealidad, la intertextualidad y la apertura de los textos mediante la selección y el enlace de unos con otros.

Es algo así como un escrito en el eje del paradigma, o sea un texto que ya trae varias posibilidades de lectura y frente al cual se puede elegir entre varias alternativas de actualización. En verdad, ya no se trata de un texto sino de una inmensa superposición de textos, que se pueden leer en la dirección del paradigma, como alternativas virtuales de la misma escritura, o en la dirección del sintagma, como textos que corren paralelos o que se tocan en determinados puntos, permitiendo

<sup>9</sup> ASCOTT, Roy: *Ibidem*.

<sup>10</sup> CÁCERES, Anahí: "YIWE/YIWEB". En *Arteuna*. <http://www.arteuna.com/Caceres/performance.htm>, 2001.

optar entre proseguir en la misma línea o tomar por un camino nuevo.<sup>11</sup>

La forma de interactuar con el hipertexto de internet es mediante nexos denominados *links* o hipervínculos, cuya función consiste en unir los nodos que conforman al respectivo hipertexto. Básicamente, es otra manera de organizar un texto similar al pensamiento humano, que avanza asociando ideas y no siguiendo una estructura lineal<sup>12</sup>. La utilización del hipervínculo en la navegación hipertextual del arte de internet pone de manifiesto el uso de operaciones ligadas a la época contemporánea al estructurar el espacio compositivo de forma **antilineal**, **cíclica**, **aleatoria** y **rizomática**.

Las operaciones que atienden a los recorridos de lectura del arte de internet, han sido abordadas desde otros discursos más allá del artístico, tal es el caso del comportamiento rizomático, que como concepto halla su origen en la biología. La forma rizomática o lo rizomorfo es un tipo de sistema basado en la heterogeneidad, la conexión, la antilinealidad y la desterritorialización de los elementos. Según Deleuze y Guattari<sup>13</sup>, el rizoma es una estructura que posee diversas formas que se extienden y se ramifican en líneas que se conectan unas con otras. No tiene principio ni fin, pero sí un medio que crece, cambia y desborda a través de líneas de fuga que desterritorializan las uniones localizables.

Ambos autores relacionan el rizoma con la estructura de un mapa, pues este debe ser producido y construido permanentemente a causa de las modificaciones que sufre por parte de la naturaleza y de la cultura.

Ese es el tema que aborda *<toutesdirections>* de Dina Roisman. Esta obra se compone de un mapa en el que se presentan distintas animaciones visuales posibles de ser modificadas a través de la intervención del usuario, asimismo se incorpora un registro sonoro de frases en distintos idiomas referidas a cómo orientarse en una ciudad. El propósito de este mapa (abierto a la posibilidad de intervención) es generar un espacio multidireccional e inestable, en donde todas sus dimensiones se conectan, se alteran, se modifican, se quiebran y se expanden constantemente con el fin de buscar la orientación geográfica. Esta búsqueda de la orientación refiere a la búsqueda de un lugar que, al no estar claramente definido, provoca un recorrido libre propio de un nómada o vagabundo<sup>14</sup>.

Los principios de conexión, heterogeneidad, multiplicidad, ruptura y cartografía que enumeran Deleuze y Guattari, remiten a este placer nómada de ambular en una estructura que conecta todos sus puntos formando una red, y en el que el gusto por perderse se sitúa en la multiplicidad de las líneas de fuga que construyen este mapa laberíntico.

Cada paseante de *<Toutesdirections>* recorrerá de forma distinta el mapa y producirá un esquema auditivo y gráfico único e irrepetible que será su *manera de pasar*, su recorrido nómada y rizomático.

<sup>11</sup> LA FERLA, Jorge y GROISMAN, Martín (comp.): *El medio es el diseño*. Buenos Aires, UBA, 1996, pág. 16.

<sup>12</sup> LANDOW, George: *Hipertexto*. Barcelona, Paidós, 1995, pág. 15.

<sup>13</sup> DELEUZE, Gilles y GUATTARI, Félix: *Op. cit.* 1997, pág. 25.

<sup>14</sup> CALABRESE, Omar: *La era neobarroca*. Madrid, Cátedra, 1994, pág. 156.

### 3. Operaciones de transformación

La biotecnología y la ingeniería genética son dos grandes áreas que aportan sus conocimientos teóricos y empíricos al arte de internet. La idea de manipulación genética deja de ser una cuestión quimérica relacionada con los géneros ciencia ficción y fantástico para ponerse al servicio de las ciencias médicas, biológicas, y también, del arte.

De este modo, los artistas que emplean ciertas categorías de la ciencia molecular, la ingeniería genética o la ingeniería digital en la producción de sus obras ponen en cuestionamiento relaciones ligadas no sólo al valor estético, sino también a valores éticos y sociales como consecuencia de la creación de obras **clonadas, transgénicas o transgenéricas** que juegan con la transformación genética y genérica de los seres vivos.

La ingeniería informática junto a la biología desarrolló una disciplina conocida como Vida Artificial; ésta explora el nacimiento, la creación, la reproducción y la evolución de formas y procesos naturales de vida en entornos artificiales. En BIOevents, obra de Mónica Jacobo, se presentan una serie de formas orgánicas que permanecen en estado latente en el espacio de internet. Estas formas toman "vida" a través de la intervención de un usuario quien posibilita que las formas reaccionen del mismo modo que lo harían en un ambiente natural.

La vida (bio) es el eje de esta obra que desarrolla una serie de algoritmos que simulan las acciones y reacciones en tiempo real de los organismos en su habitat. Los diferentes "seres vivos" (seres virtuales) pueden permanecer formalmente igual o ser modificados por un factor externo, como por ejemplo, el cursor del mouse. Los mecanismos de supervivencia van a variar según los organismos: algunos se camuflan hasta desaparecer, otros se reúnen con su depredador y otros se reproducen ilimitadamente.

La intervención de los usuarios y el transcurrir del tiempo modifican a estos seres a lo largo del día en cuanto a su color, forma, tamaño o cantidad. Estos seres nacen, se desarrollan y desaparecen por la combinación de dos realidades, la física y la virtual, que ponen en cuestionamiento los límites entre lo natural y lo artificial de la vida.

### 4. Operaciones de intertextualidad

Los distintos tipos de relaciones que manifiestan los textos unos con otros han sido analizados en numerosas ocasiones por autores como Todorov, Bajtin o Kristeva, que han clasificado y descrito tales vinculaciones de diversas maneras. A modo de unificar los diferentes enfoques, se ha tomado la teoría elaborada por Genette quien, en cierto modo, ha retomado algunos de los fundamentos teóricos de estos autores.

La intertextualidad forma parte de uno de los cinco tipos de relaciones de transtextualidad que describe Gérard Genette<sup>15</sup>, es una relación de copresencia entre textos<sup>16</sup>

---

<sup>15</sup> GENETTE, Gérard: los otros cuatro tipos son la paratextualidad, la metatextualidad, la architextualidad y la hipertextualidad *Op. cit.* 1989.

<sup>16</sup> GENETTE, Gérard: *Ibidem*, pág. 10.

que genera una presencia efectiva de un texto en otro que puede ser más o menos explícita, más o menos literal, dando motivo así a tres tipos de operaciones intertextuales denominadas: **cita, plagio y alusión**.

La intertextualidad no es un mecanismo exclusivo de la época contemporánea, la referencia a uno o más textos presentes en otro texto existe –como indica Calabrese- en cada época; sin embargo, la intertextualidad contemporánea se diferencia de las de otras épocas por el particular modo en que se manifiestan los textos de referencia. Como consecuencia, diversos autores como Hutcheon, Baudrillard o Calinescu consideran que la intertextualidad contemporánea evoca al pasado<sup>17</sup> de manera lúdica e irónica, siendo éste un rasgo relevante en la constitución de la época actual.

Según Genette, la alusión es la forma menos explícita y menos literal de hacer referencia a otro texto, pero que, de algún modo, sigue funcionando como una relación de copresencia de textos: “La *alusión* [es] un enunciado cuya plena comprensión supone la percepción de su relación con otro enunciado al que remite necesariamente”<sup>18</sup>.

La obra *Hyperbody*<sup>19</sup> de Gustavo Romano permite abordar este tipo de operación y definirla a partir de su confrontación con otra obra de características similares pero acotada dentro de la operación de plagio<sup>20</sup>.

A modo de portal de internet, *Hyperbody* presenta dos figuras humanas (un hombre y una mujer) que ofrecen un listado actualizado de sitios web cuyo acceso es posible mediante las elecciones de diferentes hipervínculos ubicados en las distintas partes de sus cuerpos.

Al igual que la obra de Heath Bunting, Gustavo Romano realiza una alusión metalingüística al lenguaje de internet, al designar como hipervínculos el nombre de las partes del cuerpo “punto.com” (www.mano.com, www.pierna.com, etc.). Coincidiendo con Bunting, aquí se utiliza la referencia al propio código para describir el accionar de internet con su exceso de *hipervinculación* que desplaza al espectador de un sitio a otro de la web descentralizando y desestructurando tanto las imágenes como la información.

La diferencia con el autor inglés es que en este caso no se ha plagiado ningún tipo de información, ni siquiera en el tratamiento de los sitios hipervinculados que son conectados con links de tipo externo, es decir, que el enlace remite directamente al sitio de origen; esto significa que las páginas no han sido clonadas o apropiadas para un uso interno de la obra.

En consecuencia, *Hyperbody* no está citando ningún portal o sitio particular, ni tampoco plagiándolo, es una alusión paródica al género “portal de venta por internet”. Con relación a esto último, se observa en la contemporaneidad un uso evidente de operaciones intertextuales

---

<sup>17</sup> Por pasado se entiende a la dimensión donde se circunscriben los textos anteriores o de referencia, por lo tanto, el pasado puede ser entendido como algo próximo y no necesariamente como algo alejado en el tiempo y el espacio.

<sup>18</sup> GENETTE, Gérard: *Op. cit.* 1989, pág.10.

<sup>19</sup> ROMANO, Gustavo: “Hyperbody”. En *Fin del mundo*. <http://www.hyperbody.org>, 2000.

<sup>20</sup> La obra a la que se hace referencia es, BUNTING, Heath: “Own, be owned or remain invisible”. En *Irrational*. [http://www.irrational.org/heath/\\_readme.html](http://www.irrational.org/heath/_readme.html), 1998.

(ya sea cita, plagio o alusión) que recurren a ciertos recursos (ironía, burla, parodia, sátira, etc), para reinterpretar los textos del pasado.

A modo de conclusión, se señala que a través del análisis y la descripción de un grupo de operaciones en el arte de internet, se pudieron establecer algunos de los rasgos característicos que definen al estilo de época contemporáneo.

A partir de la investigación realizada, se manifestaron diversas propiedades que diferencian al estilo de época contemporáneo de otros estilos de época, como el moderno o el posmoderno, en relación con lo observado mediante las operaciones de:

**tiempo y lugar:** que manifiestan la construcción de un espacio móvil, dinámico y alterable debido a la pluralidad de direcciones propuestas, la rapidez de las conexiones y la simultaneidad temporal;

**recorridos de lectura:** que plantean una estructura no secuencial (no lineal), sin principio ni final, comparable con la noción de eterno presente;

**transformación:** que se vinculan con el avance científico y tecnológico, y los planteamientos sobre el futuro del hombre, e

**intertextualidad:** que en su accionar remiten ineludiblemente hacia textos anteriores o pasados.

En base a lo planteado, se propone redefinir los conceptos, las nociones y las categorías que permiten analizar al arte de internet como producto cultural contemporáneo. Como consecuencia de lo abordado en esta investigación, es probable que se establezcan en un futuro nuevas operaciones que constituyan y definan el estilo de época contemporáneo y otros estilos de época emergentes.

## **Bibliografía**

ASCOTT, Roy: "La arquitectura de la ciberpercepción" en *Ars Telemática, comunicación, Internet y Ciberespacio*. GIANNETTI, Claudia (ed), Barcelona, L'Angelot, 2000.

ASCOTT, Roy: "El web Chamánico. Arte y conciencia emergente". En *Aleph arts*. <http://www.aleph-arts.org/pens/index.htm>.

BAUDRILLARD, Jean: "La ilusión y la desilusión estéticas". En *Analítica.com Venezuela*. <http://www.analitica.com/va/arte/portafolio/4417813.asp>, 2000.

CALABRESE, Omar: *La era neobarroca*. Madrid, Cátedra, 1994.

CALINESCU, Matei: *Cinco caras de la modernidad*. Madrid, Tecnos, 1991.

CILLERUELO, Lourdes: *Arte de internet: génesis y definición de un nuevo soporte artístico (1995-2000)*. Bilbao, Universidad del País Vasco, 2001.

DANTO, Arthur: *Después del fin del arte*. Barcelona, Paidós, 1999.

- DELEUZE, Gilles y GUATTARI, Félix: *Mil mesetas*. Valencia, Pre-textos, 1997.
- GENETTE, Gérard: *Palimpsestos*. Madrid, Taurus, 1989.
- HUTCHEON, Linda: "Irony, Nostalgia and the Postmodern". En *UTEL*.  
<http://www.library.utoronto.ca/utel/criticism/hutchinp.html>, 1998.
- LA FERLA, Jorge y GROISMAN, Martín (comp.): *El medio es el diseño*. Buenos Aires, UBA, 1996.
- LANDOW, George: *Hipertexto*. Barcelona, Paidós, 1995.
- QUÉAU, Philippe: *Lo virtual*. Barcelona, Paidós, 1995.
- STEIMBERG, Oscar y TRAVERSA, Oscar: *Estilo de época y comunicación mediática*. Buenos Aires, Atuel, 1997.
- VERÓN, Eliseo: *La semiosis social*. Buenos Aires, Gedisa, 1987.



## **Curriculum Vitae breve**

**^**

**Natalia Matewecki** es Profesora y Licenciada en Historia de las Artes Visuales, de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Nacional de La Plata. Es ayudante en las cátedras de Historia de los Medios y Sistemas de Comunicación Contemporáneos y Semiótica I y II (para la carrera de Producción Multimedial) en la Facultad de Bellas Artes, UNLP. Desarrolla su labor de investigación en el campo de las nuevas tecnologías de la imagen, especializada en arte de internet. Dentro del Programa de Incentivos de la Facultad de Bellas Artes (UNLP) participa en los proyectos de investigación: "Múltiples/múltiples: Relaciones entre el arte, la tecnología y los discursos sociales en la historia argentina contemporánea" y "Desarrollo en multimedia del arte bio-generativo y los sistemas de captación del gesto y la emoción humana".