

## **NO CUERPOS, LUGARES DEL ANONIMATO: EL CUERPO EN EL NET.ART**

Resumen: Este texto se ocupa del papel que la representación del cuerpo humano adquiere en el net.art. Por un lado, considera que el cuerpo humano ha sido descorporeizado y proyectado en el no lugar del espacio telemático, enfrentado así a las tendencias de rematerialización del cuerpo, como el arte carnal y el body art, y, por otra, parte considera que incluso en esta esfera ciberespacial el cuerpo de Internet se ve como una prolongación del arte carnal, según los trabajos de Orlan y Tomic.

La construcción del género y el trabajo artístico de las mujeres en la red es otro de los objetivos que este texto pone de manifiesto como vinculación de mujeres y nuevas tecnologías en el contexto artístico del net.art.

Palabras clave: cuerpo; ciberespacio; ciberfeminismo; transgresión carnal; identidad; género.



## **NON-BODIES, LOCATIONS OF ANONYMITY: THE BODY IN THE NET.ART**

Abstract: This text deals with the role that the representation of the human body acquired in net.art. On the one hand, considers that the human body has been disembodied and projected in the nowhere of telematic space, thus faced to the rematerialization trends of the body, as the carnal art and body art, and by the other hand considers that even in this cyberspace area the Internet's body is seen as an extension of carnal art, depending on the work of Orlan and Tomic. The construction of gender and women's artwork in the network is another objective that this text shows as linking between women and new technologies in the artistic context of net.art.

Key words: body; cyberspace; cyberfeminism; carnal transgression; identity; gender.



## NO CUERPOS, LUGARES DEL ANONIMATO: EL CUERPO EN EL NET.ART.

Fecha de recepción: 23/04/2011; fecha de aceptación: 28/05/2011; fecha de publicación: 27/73/2011

Maria Teresa Aguilar  
aguilar@uclm.es  
Universidad de Castilla la Mancha

Ha habido *cosmos*, el mundo de puestos distribuidos, lugares dados por los dioses y a los dioses. Ha habido *res extensa*, cartografía natural de los espacios infinitos y de su amo, el ingeniero conquistador, lugarteniente de los dioses desaparecidos. Ahora viene *mundus corpus*, el mundo como poblamiento proliferante de los lugares (del) cuerpo.

Jean Luc Nancy, *Corpus*

Paralelamente a los no lugares de Augé, los no cuerpos del arte telemático contemporáneo aparecen proyectados como fantasmas del lugar que ocupan, con posibilidad de sufrir, ver o tocar como si se tratara de cuerpos que se afirman en su no lugar, en el sitio en el que toman cuerpo como no cuerpos. El arte carnal constituye la resistencia al nuevo arte generado por las tecnologías de la información, el net.art, en el que la noción de lugar desaparece. La dialéctica está servida, pues hay que comprender el concepto físico de antimateria, ya que la corporeidad sufre el vuelco mayúsculo de la informatización o la transposición de su carnalidad al código binario de la informatización, señalando en último término cómo el cuerpo es un no cuerpo, de forma paralela a la que la materia es después de todo, antimateria. Es por eso que el cuerpo sometido de la *informática de la dominación*, la que crea sujetos disciplinados en la digitalización o usuarios de dedos para conectar con el más allá del más acá también de sus robotizados puestos de trabajo forzosamente informatizados, ha devenido en no cuerpo. Pero es ese cuerpo subyugado por la tecnología el que se reproduce colonizando el espacio virtual en la fantasmagoría de proyecciones propias del mundo posindustrial, ese que ha dejado atrás la pesada carga de la máquina real para pasarse al uso de la máquina virtual con la ligereza propia que sólo puede proporcionar una insoportable levedad del ser. Una levedad transmutada en inmaterialidad que inicia el coqueteo virtual en los albores de este siglo, cuyos frutos o desarrollos últimos quizá no podamos aún soñar o perfilar, pero que al menos instigan reflexiones como ésta, más o menos afortunadas en el devenir de los tiempos, estos que nos llevan a plantearnos sobre el status de nuestros no cuerpos, no como negativos de un positivo fotográfico, ni siquiera como aquello que no somos, tampoco como los anticuerpos de un supuesto sistema



defensivo, sino como la realidad inmaterial de una supuesta materia física existente: el cuerpo humano, *res extensa* que ha extendido sus dominios más allá de sus límites físicos marcados por la piel o la materia.

Hoy los trabajos sobre el cuerpo digitalizado que pueden encontrarse en la red con el nombre de net.art son múltiples, e invitan a los internautas a conectar sus cámaras a la red y filmar partes de sus cuerpos u otros que formarán un cuerpo virtual, híbrido, mutante y fragmentado, un cuerpo virtual construido con miembros de edades, sexos y tamaños diversos, al que se le atribuye una voz, datos personales e instrucciones de manejo. El cuerpo digitalizado es un cuerpo fragmentado y también un no cuerpo, en el sentido de que es sobre su representación en el ciberespacio sobre la que se manipula, corta o proyecta, operaciones que no son sufridas en un cuerpo real, sino proyecciones del cuerpo humano que hoy pueden ser transmutadas, dislocadas o interceptadas. De esta manera el cuerpo ausente de Internet toma una significación fantasmal que Stelarc lleva a cabo en trabajos como *Ping Body* y *Telópolis* (1995). Una performance realizada y transmitida por y para Internet. Así logró acceder a distancia a un cuerpo en Luxemburgo y accionarlo utilizando el sistema de estimulación muscular de pantalla táctil interconectado. Unos links de RDSI (Red Digital de Servicios Integrados) permitían que el cuerpo viese el rostro de la persona que lo estaba moviendo, mientras los programadores podían observar su coreografía a distancia. Stelarc afirma con estas performances: “El cuerpo no como lugar de inscripción, sino como medio para la manifestación de agentes remotos”, máxima que contraviene la visión clásica sobre el cuerpo humano de lecturas foucaultianas que nos alertaban sobre el poder de la tecnología médica, social y política sobre nuestros cuerpos; así como butlerianas, que nos reducían el menú de posibilidades que el lenguaje inscriptor ofrecía a la conformación de las estructuras sociales, haciendo culpable a su capacidad performativa de la consolidación y perpetuación de éstas así como de la discriminación que de la asunción de los roles bipolares se derivaba.

En *Ping Body* (1996) el cuerpo no es incitado por otros cuerpos en otros lugares, sino que la propia actividad de Internet coreografía y compone la performance. Activado por los datos de Internet, el cuerpo es enviado como información e imágenes a una página web para que pueda ser visto por personas que estén en cualquier otro lugar.

Con ambas muestras artísticas este cyborg artístico llamado Stelarc nos pone sobre aviso sobre las lecturas posestructuralistas que veían en el cuerpo humano el receptáculo de los ejercicios de poder, mostrándonos en cambio cómo a partir de su implementación



tecnológica telemática el cuerpo adquiere dimensiones interconectivas, fantasmáticas, cómo es capaz de moverse inercialmente por órdenes ciberespaciales cuando su voluntad no interviene, quizá para mostrarnos identificados con la reactividad eléctrica de la pata de una rana en el nuevo contexto científico globalizador que acorta sumamente las distancias o para indicarnos que es la tecnología informática la que mueve los hilos de estos cuerpos títeres. Una lectura menos reduccionista nos conduce a pensar que la biopolítica ha sido sustituida por la conectividad como forma de encarar el status del cuerpo en la era de Internet.

Por otra parte, la carnalidad doliente y sufriente de siglos anteriores en el arte, queda reducida a un deseo de implementación tecnológica en el que no importa nada sufrir por la inclusión de un tercer brazo en nuestra anatomía u otro acoplamiento tecnológico que nos permitirá disfrutar de lo que nuestra pobre anatomía animal jamás llegaría a soñar. Lo que se pone en juego en el ciberespacio es la carne y la sangre en la absoluta indiferencia ante su existencia como constitución orgánica. Ahora bien, si la tecnología las evita, las revierte o se mofa de tal condición natural no es porque no las comprenda, sino porque lidia con ellas en un espacio que no ha sido pensado para ellas.

Es así que la transgresión carnal de los cuerpos digitalizados aparece como una proyección fantasmal y aséptica frente a las acciones hirientes que otros artistas llevan a cabo sobre sus cuerpos, señalando finalmente que esta oposición entre cuerpo carnal y cuerpo virtual tiene en común la fragmentación del cuerpo y la disolución de los límites del mismo, bien sea llevado más allá de su realidad o al contrario, internalizado en la profundidad de su interior cortado o ensangrentado o comido.

La introducción de la tecnología de Internet en el arte está produciendo interesantes aportaciones para expresar la ontología del cuerpo interceptado por la interfaz tecnológica en sus aspectos sensoriales también, creando un no cuerpo digital cuya apariencia problematiza la existencia del cuerpo carnal. Los artistas que se suman a esta tendencia son muchos, aparte de los trabajos pioneros de Stelarc, son numerosas las mujeres que se centran en este aspecto: Victoria Vesna con *Bodies Incorporated*, Tina Laporta con *Cuerpos futuros* o Milica Tomic con *I am Milica Tomic*, quien, en lugar de presentarnos un cuerpo virtual-avatar, continúa con la estela de los cuerpos heridos del body art. Sin embargo, el trabajo pionero<sup>20</sup> podemos encontrarlo en la obra de Lygia Clark, quien empezó incorporando accesorios al cuerpo humano para forzar su interactividad sin recurrir a tecnologías avanzadas. Este es el caso de *Dialogue Googles*, de 1968, en el que dos juegos de gafas de buceo se encuentran interconectados de tal

forma que los sujetos que los portan se ven forzados a mantener contacto visual. Al igual que Clark, Stembark y Horn durante la misma época trabajan sobre el concepto de extensión corporal añadiendo a éste diversas prótesis de invención propia, tales como plumas o artefactos metálicos movidos por ruedas. La idea de que el cuerpo humano podía ser trascendido y expandido se representaba añadiendo al cuerpo diversas prótesis, pero es con el uso de Internet como esos cuerpos resultan teletransportados, introyectados por la tecnología informática que hace de su fagocitosis la entrada en el nuevo mundo del cuerpo virtualizado.

La cibernética, término acuñado por el matemático Norbert Wiener, influyó en las artes visuales. Las posibilidades de creación que ofrecían medios nuevos como el vídeo, el ordenador e Internet se fusionan con la performance, el cine o la danza, creando formas nuevas de expresión artística. En 1968 *Cybernetic Serendipity: The Computer and the Arts*, del Institute of Contemporary Art de Londres (ICA), ya incluye en sus presupuestos disciplinas tan diversas como la poesía, la música, el diseño gráfico, las animaciones y los robots. La exposición supuso un incentivo para gran número de artistas y propició que al año siguiente se creara la Computer Arts Society, que exploraba con el uso de ordenadores en el terreno del arte.

Estas primeras manifestaciones del arte informático o de los nuevos medios conducen hasta la década de los 90, cuando varios artistas experimentan sobre el cuerpo usando las nuevas tecnologías de la información, que incluyen una variada nómina de autores a cuya cabeza podríamos situar a Stelarc, pero también a Victoria Vesna, Eva Wohlgemuth, Natalie Bookchin, entre otros. El teórico de los nuevos medios Roy Ascott se erige como gurú contemporáneo de la conjunción entre arte y tecnología, gracias a que desarrolla este nuevo ámbito en Inglaterra. Y es un discípulo suyo, Paul Sermon, quien en el terreno del arte pretende llevar a cabo las máximas de Ascott con *Telematic dreamer*, de 1992, utilizando cámaras de vídeo, proyectores y ordenador, explora un sistema de comunicación que retransmite experiencias sensoriales proyectando cuerpos reales como virtuales. *Telematic Dreaming* consiste en dos camas colocadas en diferentes emplazamientos: una en un espacio iluminado y la otra en medio de la oscuridad. Una cámara situada justo encima de la primera emite imágenes en vivo a un proyector de vídeo que cuelga sobre la segunda. Así, todo cuanto sucede en la cama iluminada se proyecta sobre la cama del espacio en tinieblas y en dos monitores situados a cada lado. El escenario genera una vivencia un tanto irreal, con los participantes tumbados en una cama que aparentemente comparten con otro situado en un lugar distante y que se encuentra, por tanto, presente y al mismo tiempo ausente. La

experiencia resulta especialmente inquietante para el participante del cuarto oscuro, en donde la imagen de la otra estancia se proyecta directamente sobre la cama creándole la sensación de que puede establecer contacto físico con el participante proyectado.

Esta puede ser la salida del yo interceptado por la soledad de las grandes urbes, pero también de la producida en los desolados escenarios de los pueblos desertizados a consecuencia de la deriva cosmopolita, a las que un consuelo cibernético puede prometer proyecciones reales de cuerpos existentes en otros espacios lejanos que no podemos tocar con la absoluta certeza de estar tratando con un homólogo de la misma naturaleza cárnica de la que nosotros creemos estar formados. Así es como la soledad interceptada por la tecnología informática ofrece paraísos terrenales donde ahogar la falta de un semejante sexual que pudiera satisfacer las proyecciones que sobre las relaciones sexuales o sentimentales el ser humano genera.

En el ámbito español y en esta línea destaca Galiacho, ya mencionado en mi trabajo *Ontología cyborg*, al explorar las barreras espaciales físicas trascendidas por la digitalización de entornos virtuales donde el cuerpo humano puede experimentar sensaciones nunca antes probadas, según el concepto de Ascott “cibercepción”. Y también Antoni Abad y su obra *Sisif*, de 1995, una de las primeras obras de net.art en nuestro país.

Con la aparición de las TIC aparece un nuevo arte, el net. art, y una nueva posibilidad de representar el cuerpo en la superficie evanescente de las autopistas de la información. En 1995 fue utilizado por primera vez<sup>21</sup> el término net.art por Vuk Cosic en Trieste, en una reunión llamada “net. art per se”, dentro del festival “Teatro telemático”, dispuesto a cuestionarse las relaciones entre arte y nuevas tecnologías. El festival de Ars Electrónica, celebrado en Linz, Austria y dedicado al arte electrónico es el sustrato histórico del movimiento net.art. Entre 1997 y 1998 se produce la afirmación del movimiento y del término dentro de la esfera del arte electrónico, ya que es aceptado como tal en numerosos ámbitos. Ya en 1997 la Documenta X de Kassel introduce trabajos de net.art, un año después el museo Guggenheim incorpora trabajos digitales en su haber. Por su parte, el teórico Ascott se inclina por definir el nuevo arte telemático poniendo en evidencia el propio concepto de arte por considerarlo un término obsoleto demasiado estanco, que debe incluir en sus presupuestos el “conectivismo” como forma inherente del arte emergente en los nuevos contextos digitales, enfrascados en la interactividad y los sistemas inteligentes.



Este nuevo soporte que ha dejado atrás la galería y también el lienzo, plantea interrogantes sobre el cuerpo humano como forma de arte virtual y sobre todo crea esperanzas sobre los usos y posibilidades de los nuevos medios en el arte. Aspecto que la teórica ciberfeminista Volkart señala como momento utópico que impulsó el ciberfeminismo sobre los años 90, situación en que los movimientos feministas hacían apropiación de los nuevos medios pensando que la conjunción entre mujer y nuevas tecnologías nutría de esperanzas emancipadoras para la liberación de las mujeres. Arte más tecnología, más políticas de liberación femenina, fórmula que ponía en pie el movimiento feminista de la red o ciberfeminismo, amparado por las ideas de la feminista D. Haraway en cuanto a su concepto de cyborg y la apropiación que las mujeres debían hacer del mismo en aras de su liberación. Pero en el lote no sólo estaban mujeres, sino pobres, marginados sociales y raciales como entes mutantes que la tecnología permitía ser seres sin identidad o mejor, habitando el mundo posgenérico que la ontología cyborg propicia. Uno de los grupos ciberfeministas creado en 1991 es VNS Matrix, que surge en Adelaide, Australia, formado por Francesca da Rimini, Julianne Pierce, Josephine Starrs y Virginia Barratt, artistas que ya se llaman ciberfeministas y quieren explorar la relación entre la mujer, la virtualización y el arte. Su estrategia es usar el nuevo medio con ironía, la provocación o la inversión de estereotipos.

El cuerpo virtualizado de Internet es tratado por varias mujeres artistas con el poso de un aire espectral y generizado (aunque no siempre espectral sino carnal, v.g Orlan y Tomic) donde el concepto de identidad aparece en una significación cyborgiana para poner de manifiesto que en la era del ciberespacio la identidad es un concepto escurridizo del que se huye deliberadamente. Es una identidad cyborg, precisamente aquella que desidentifica, la que se propicia a través de la red, porque las definiciones estancas que sitúan ontológicamente a los sujetos es lo que la tradición occidental ha privilegiado a través de políticas coercitivas que utilizaban el género como forma de esclavitud. Es por tanto el género uno de los pilares que las autoras que trabajan en la red se encargan de desmontar principalmente, siguiendo a teóricas como J. Butler y su idea de la performatividad del género, a R. Braidotti y su idea de sujeto nomádico y por supuesto a la propia Haraway y su concepto de cyborg. De la primera se sigue la idea fundamental de que el género es una construcción social que ha sido tomada por biológica, lo que desencadena una política sexual discriminatoria sin fundamento biológico alguno, ya que el género es una pura invención social, es decir, que el género no es una propiedad de los cuerpos, sino el conjunto de efectos producidos en los cuerpos, una tecnología bio-médica y tecnosocial, tal y como afirma De Lauretis.





Una de las artistas que utiliza su cuerpo en Internet para reivindicar la ausencia de identidad a través del trauma, *leit motiv* básico del body art, y que no representa cuerpos codificados en la topografía binaria del lenguaje ciberespacial, es Milica Tomic, quien en su obra *I am Milica Tomic* despliega lecturas sobre la identidad nacional, personal y genérica a través del corte sangriento en sus carnes. Algo que la acerca a las obras de M. Abramović y G. Pane, artistas que se infligen cortes y heridas en su propio cuerpo y que pueden adscribirse dentro del llamado movimiento de arte corporal, caracterizado por el uso de prácticas corporales hirientes y el rechazo de medios tecnológicos, ya que lo que tratan de resaltar es precisamente la carnalidad. Es por lo que la obra de esta artista resulta paradigmática en el contexto del llamado net.art, ya que aúna las consignas del arte sobre el cuerpo y utiliza medios como Internet para solventar la factura de su obra que hubiera sido recogida en medio fotográfico en el caso de las autoras mencionadas y que se encuadra propiamente dentro de lo que tradicionalmente ha sido llamado performance corporal. Pero con esta misma estrategia Orlan utiliza la cirugía y la retransmite en plena operación a través de Internet. Es por eso que la obra de estas artistas se resuelve en el continuo del trabajo artístico sobre la carne humana como forma de reivindicar lo real y la humanidad y la naturaleza frente a la tecnología, pero haciendo uso de ella, lo que la convierte en un medio o canal a través del cual el cuerpo hiriente se retransmite o se divulga, sin que el cuerpo se haya convertido en un fantasma virtualizado poco interesado en mostrar sus heridas que lo hacen cuerpo natural, y sí sin embargo en presentarlo como un producto computerizado.

Tal y como describe Volkart la obra de Tomic, nos hacemos una idea de que la performance corporal sigue viva en Internet, el medio nuevo para la expresión de la carne doliente:

Tomic se presenta ante nosotros en combinación blanca; es radiantemente hermosa y tiene un aura celestial. Entonces empieza a hablar: "I am Milica Tomic. I am a German." Lo repite 65 veces, substituyéndolo cada vez por diferentes lenguas y naciones. Soy austriaca, soy americana, etc. Con cada frase aparece una nueva herida, de manera que cuando llega al final, está completamente cubierta de cortes profundos que sangran. Tras las 65 recitaciones, todo vuelve a cerrarse, su cuerpo está de nuevo intacto, y vuelta a empezar. Las heridas aparecen espontáneamente, e inmediatamente te das cuenta de que sólo la tecnología digital les da vida. La tecnología es la carne y la sangre, y viceversa. No hay nada natural, aquí, ni el cuerpo ni sus cortes profundos ni los distintos idiomas. Sólo hay esa situación abstracta, esa repetición mecánica y monótona de las inscripciones virtuales, es decir, metafóricas.<sup>22</sup>



Pero la diferencia entre las performances corporales y esta obra de Tomic es que en esta la realidad de una herida sangrante desaparece ante la vista del espectador como si el nuevo medio estuviera imbuido de la magia de la cura, de revertir los hechos del destrozamiento físico a la inquebrantable piel del principio, de hacer revertir la herida en la superficie lisa de una carne nueva y sana. *I am Milica Tomic* se convierte en el simulacro internáutico del arte carnal. Toda la historia de esta manifestación artística, empeñada en hacer del trauma y de la herida el fundamento del arte, el último objetivo a perseguir sobre la representación del cuerpo en el arte, se convierte en un simulacro digital, quizá indicándonos lo que Volkart sugiere: “La tecnología es la carne y la sangre, y viceversa”. Este mazazo propiciado a la parafernalia de la herida en el arte contemporáneo parece querer cerrar la herida sobre el cuerpo en el arte como si esta no hubiera tenido lugar en el no lugar de los lugares, donde la apariencia del trauma se diluye tan pronto como se ha creado. Es así que el objetivo de la verdad en el arte como subterfugio que mantenía viva la herida en las performances corporales iniciadas desde el siglo pasado y continuadas en la actualidad por muchos autores, es con la tecnología una cuestión intrascendente. Lo que importa no es si efectivamente el artista se ha cortado y sangra, sino que es un prefacio y una repetición de un acto que ya no es sangriento, sino tecnológico. Para Tomic, a diferencia de Orlan, ni siquiera la anestesia es necesaria ni loable, solamente la tecnología digital puede hacer desaparecer como si no hubiera existido el dolor, la sangre y la herida. Si en el mundo real tales cosas no son posibles, el digital nos ofrece la posibilidad de mostrar y no mostrar, la fantasía de hacer creer que el trauma es un simulacro manipulando una imagen. Que después de todo nuestra carnalidad es pura apariencia cuyo dolor no duele digitalmente.

La cuestión de la identidad asociada a la herida se desvanece lo mismo que ésta, no es de ningún sitio y se es de todos los sitios, el anhelo de estas identidades no está realmente inscrito en nuestros cuerpos, sino que esas supuestas heridas que suponen las diferentes nacionalidades o pertenencia de los sujetos a las mismas se deshacen con la tecnología digital y reaparecen como si de un juego se tratara. La interpretación que de la obra de Tomic hacen E. Castro y J.L. Troncoso nos hace pensar:

Las heridas de Tomic, resultado directo de sus palabras, revelan que cada representación sobre la identidad que le obligan a realizar se convierte en un malentendido. Y aún así, a través de su mimetismo histórico de deseo de identidad nacional con su deconstrucción simultánea a través de sus profundas heridas, no rechaza a priori su deseo de identidad (nacional). Al contrario, este deseo se lo toma muy en serio, tanto en relación a lo que constituye su subjetividad como a sus poderes productivos traumático-fatales y lo amplía, como si se tratara de un acto ritual de vociferar el malentendido hasta lo absurdo. Su reducción a mujer con nombre propio y sujeto de una entidad de estado nación queda de manifiesto; por tanto, su actuación de lo sintomático



que se convierte en herida, es una llamada para participar también, como observadores, en este proceso mimético y a identificarnos con su papel de vulnerabilidad total y de transformarlo en algo poderoso (Castro y Troncoso, 2005, 7).

Sin embargo, pienso que la repetición que involucra el acto de lacerar la propia carne a través de la herida que propicia la palabra misma y su posterior disolución involucra la no pertenencia mediante la pertenencia del lenguaje y su performatividad que marca la línea del destino de los seres, poniendo en evidencia que lo que se pronuncia es una herida de identidad, pero que tan pronto el lenguaje no funciona si no es como una máquina de repetición fonemática, la herida desaparece y nada se graba en la carne. La íntima relación entre palabra y carne que expresa la obra de Tomic resalta la singular vinculación que tales conceptos han alcanzado hoy en la era biotecnológica, cuando la carne se ha convertido en código informacional gracias al descubrimiento del mapa genético, cuyo eco religioso contenido en la frase “el verbo se hizo carne” respalda finalmente la idea que aún indisolublemente la carne con el lenguaje. Si el artículo 15 de la Declaración Universal de los Derechos Humanos (1948) dice: "Toda persona tiene el derecho a una nacionalidad.", a Tomic le parece que esa marca no libera y más que un derecho se convierte en una compulsión de repetición, mantra que aspira a la globalización cuando las nacionalidades pueden ser intercambiables fonéticamente y sirven de caldo de cultivo para guerras y el ejercicio de la violencia. Internet borra las heridas que las nacionalidades infligen, pensemos en ello con detenimiento.

Tomic quiere y no quiere pronunciar las palabras que se escribirán en su carne, no quiere identificarse con un nombre y una nacionalidad pero al pronunciar tales sentencias se hace partícipe de una pertenencia que la marca como sujeto hasta el punto de herir su carne y propiciarle sangre. Es un acto casi involuntario o irracional si acaso, ya que la autora se ve obligada a identificarse de alguna manera que sea inteligible en el estándar de los diversos lenguajes oficiales, pero al mismo tiempo reconoce la falsedad o la inutilidad de tal acto, desde el momento mismo en que la tecnología digital actúa como arma de simulacro que borra toda intencionalidad identitaria. El acto performativo del lenguaje con su carga de construcción de realidades nacionales e identitarias queda reducido a un acto mecánico de repetición, base de la performatividad, que sólo la tecnología digital puede impugnar invirtiendo las secuencias temporales que en el orden de la realidad sólo quedarían intactas. Es así como esta obra de Tomic impugna el mecanismo performativo de la formación de géneros a través del lenguaje por medio de su marca o inscripción en la carne y al mismo tiempo evidencia el poder del lenguaje en



la cura psicoanalítica. Esa doble facultad del lenguaje que cura y hiere al mismo tiempo, como un *nepenthes pharmakon* inevitable de cuya influencia es imposible escapar.

Sin embargo, y fuera del terreno del arte, el medio internáutico sirve también a los propósitos de la herida autoinfligida como ventana donde mostrar lo que para muchos psi-(cólogos y quiátras) se traduce en enfermedad mental que incluye la autolesión corporal. Este medio es utilizado por usuarios no artistas como plataforma de exhibición de sus automutilaciones. El término anglosajón es “cutting”, cuyos practicantes o “cutters”, exhiben sus cortes y mutilaciones de dedos o glandes a través de páginas en Internet.

También los trepanadores del cráneo nos ofrecen sus agujeros craneales practicados en casa como orificios por los que trascender su condición humana en espera de hallar una felicidad que su condición anatómica no les confiere. La creencia en la consecución de un bienestar que ni siquiera las drogas pueden proporcionar les hace autopracitarse agujeros craneales según la creencia de que en la época infantil cuando las fontanelas del cráneo aún no se encontraban suturadas, el nivel de bienestar psicológico o existencial era considerablemente mayor. Sus testimonios internáuticos nos producen pavor o extrañeza según sean nuestros presupuestos ideológicos, considerando que el cuerpo sólo es tajeable por la medicina y por cuestiones estrictamente necesarias, planteándonos si nosotros mismos somos realmente conscientes de la propiedad de nuestros cuerpos y si tales prácticas fuera de todo contexto normativizado merecen ser tenidas en cuenta como ejemplos a seguir por el común de los mortales. Pero parece que hasta la némesis social como imaginario que sobrevuela lo que puede o no puede hacerse sobre el cuerpo humano es también una moda social que involucra cifrar lo que está o no permitido hacerse con el cuerpo. Tatuajes y piercings son una broma comparados con estas prácticas automutilantes cuyos adeptos no querían ser encasillados como sujetos patológicos descritos en el DSM-IV, sino más bien al contrario, como sujetos libres de las sociedades tardocapiutalistas que comienzan a ostentar conductas divergentes y también retrógradas, propias de civilizaciones desaparecidas guiadas por principios mágicos al margen de la ciencia. O bien como prácticas paralelas al consumo de drogas y cuyos propósitos no difieren de aquellos, ya que buscan una liberación de algo que se encuentra en ellos y de lo que pretenden deshacerse o liberarse, o bien de algo perteneciente al orden social del que ellos quieren distanciarse.



La idea básica que subyace a tales conductas autolesionantes, al margen de los dictámenes categorizadores de las disciplinas psi-, es que la aplicación de un dolor más intenso que el que normalmente se sufre a nivel psicológico, por la percepción de un mundo amenazante por ejemplo, supone la invalidación del dolor causante, debido a que este dolor real y físico anula por completo a aquel psicológico y primero.

Desde este punto de vista, la aplicación de más dolor para calmar un dolor inicial supone una liberación y una restauración del nivel del dolor a un status en que se deja de percibir dolor en sí mismo. Siguiendo la táctica de que el dolor alivia el dolor pueden llegar a la insensibilización total por el aumento del número de cortes y a invalidar la idea inicial de evitar el suicidio por medio de la aplicación de dolor como forma de sentirse vivos y evitar el sufrimiento existencial.

En este sentido, Troncoso y Castro encuentran el enlace existente entre dolor y cuerpo virtual, tal y como expresan: “Resulta extraño plantear que desde el dolor se pueda establecer de nuevo un contacto con la realidad, pero precisamente es ahí donde radica el vínculo entre lo ajeno de lo virtual y lo ausente de lo real. Es desde el cuerpo-materia de donde se pretende con estas manifestaciones vincular lo artificial de lo virtual y lo sensible de lo corporal” (Castro y Troncoso, 2005,5).

Porque para ellos tales manifestaciones patológicas propias de nuestro mundo contemporáneo se salen del campo de lo real y no pueden inscribirse sino en el campo de lo virtual, lugar donde por otra parte son exhibidas. Sin embargo, aciertan al plantear que el único contacto con la realidad se establece a través del dolor en determinadas condiciones que son las únicas en que podemos recordar que estamos vivos. Ya que lo doloroso sólo puede ser inscrito en la esfera de la carnalidad y la más cruda realidad y al ser virtualizado entra en la verdadera esfera de su existencia, una virtualidad que muy pocos alcanzan.

Estas manifestaciones muestran la extrasensorialidad de un cuerpo carnal que está empezando a perder carnalidad en la época de la virtualización, en la que se resiste a ser mera proyección digital. Lo cual resulta no sólo sintomático, sino también paradigmático, ya que la dolorosa existencia de cuerpos carnales subsiste en el escenario tecnológico de los cuerpos evanescentes y carentes de representatividad y corporeidad de la época de Internet. Porque lo que caracteriza al cuerpo en el net.art es que se trata de una imagen ideal de cuerpo. Es un cuerpo imaginario que toma forma y movimientos en un espacio cibernético. Se trata de una simulación generada a través de matrices numéricas. Es un cuerpo codificado, no un cuerpo carnal doliente. El obsoleto



de la tradición se sustituye por un nuevo modelo, tal y como explican Kroker y Weinstein:

¿Por qué sentir nostalgia? El antiguo modelo de cuerpo estaba bien, pero el cuerpo cableado con su micro-carne, sus puertos de canales multimedia, sus dedos cibernéticos, y su espumoso neuro-cerebro sutilmente conectado al "sistema operativo estándar" de Internet es infinitamente mejor. Realmente no es el cuerpo cableado de la ciencia ficción con su aire de diseñador mutante, ni tampoco la carne del cuerpo con sus fantasmales recuerdos de la filosofía del siglo diecinueve, sino el cuerpo hiperenlazado como ambos: un sistema nervioso de cables incrustado en carne viva.<sup>23</sup>

El cuerpo carnal era fácilmente manejable por la clase virtual, la cibercarne en cambio promete una democracia multimedia en la que tanto el sexo como las ciberrelaciones prometen una auténtica fusión del nuevo cuerpo en las redes.

Las obras de Vesna y Laporta son una muestra de ello, del denominado net. art, que no encuentra el concepto de dolor y carnalidad en sus propuestas, planteando en cambio un no cuerpo habitante de los mundos virtualizados.

*Bodies© INCorporated*, de Victoria Vesna, es una continuación de un trabajo anterior, *Virtual Concrete*, que consistía en un pavimento de cemento cubierto con fotos de un cuerpo masculino y otro femenino por las que se caminaba con sensores al lado. El camino de cemento y este acto trasgresor de caminar sobre la obra de arte y los cuerpos, era observado por una cámara que transmitía estas imágenes online. Esta obra primigenia se vio ampliada cuando se cargó online un formulario para encargar cuerpos en la página. Miles de personas respondieron. *Bodies© INCorporated* se concibió entonces como una respuesta a la necesidad de las audiencias online de “ver” esos cuerpos. El título *Bodies© INCorporated*, tal y como expresa su autora:

Es un juego de palabras. “Bodies” (cuerpos) viene acompañado del símbolo del copyright, e “INCorporated” aúna la raíz latina “corpus” con la referencia a las corporaciones empresariales – los cuerpos se incorporan a Internet y su información se registra con copyright. El logotipo del proyecto es una cabeza de bronce con un signo de copyright en su tercer ojo, señalando la contradicción inherente entre los esfuerzos para controlar el flujo de información y el idealismo New Age de la interconexionalidad.

...Al retirarme de la idea de replicar el cuerpo carnal y desarrollar la idea de texturas con significados contradictorios, mi intención fue cambiar el discurso acerca del cuerpo a un campo psicológico. ... Al entrar al sitio principal, se invita a los participantes a crear sus propios cuerpos y hacerse “miembros”. Pueden elegir entre doce texturas con significados incorporados, que son una combinación de propiedades alquímicas y estrategias de marketing. Cuando se envía al sistema, la información se incorpora en la base de datos y se envía un mensaje automáticamente a la dirección de correo electrónico del nuevo miembro.



Cuando los participantes crean su cuerpo, pueden moverse a través de cuatro espacios diferentes: Home (Hogar), Limbo, Necrópolis y Showplace (Lugar Turístico). La intención con Limbo fue crear un espacio en el que los cuerpos que no siguen las estrictas reglas y leyes quedan reducidos a archivos de texto y pierden su representación gráfica. El “Hogar” lo representa una gran computadora “placa madre” con reglas y leyes extraídas de la legislación de Irvine, California, una comunidad estrictamente planificada y organizada. Necrópolis se encarga de la eliminación de cuerpos.<sup>24</sup>

La idea básica es que el cuerpo, cuya raíz latina *·corpus·* hace referencia a las corporaciones empresariales para Vesna, se representa deslocalizado en un mundo virtual donde puede verse proyectado como utopía del cuerpo real, cercano a la noción de avatar como réplica ciberespacial, un engendro utópico del que no se espera sea inscrito en la esfera del sufrimiento real, sino inmerso en la utopía de la capacidad de elección, en la de las proyecciones psicológicas que compensan en la elección del avatar las deficiencias que tiene el cuerpo real, y en suma, en un proyecto por el que los usuarios reifican sus miserias existenciales en un engendro cibernético llamado no cuerpo.

El avatar posee el don de la ubicuidad: aparecer simultáneamente en diversos lugares actuando de maneras independientes, y es la forma ideal de vida a la que aspiran los cibernautas de pro, una vez que se han desconectado de sus contactos reales o que los han colocado en su sitio, ese tan cercano y consabido por el que no merece la pena mover un dedo. Ahora lo fascinante es tener la posibilidad de elegir otro cuerpo tuyo en otro mundo a golpe de dedo, donde otras reglas gobiernan un mundo paralelo tan consabido como este, porque ni los avatares replicantes serán capaces de construir un mundo mejor o un mundo feliz, sino submundos espectrales privados que se suman por la proliferación de solitarios seres enfrentados al vacío sideral del ciberespacio.

Otra artista de net.art, Tina Laporta, se muestra sin embargo más sensible a las propuestas generizadas en que la mujer ha sido recluida, interesada en el modo en que las tecnologías emergentes afectan a las mujeres y los cuerpos gobernantes que pretenden controlarlos, refiriéndose a la mirada naturalista médica que presenta los cuerpos objetivados vistos en su interior borrando las fronteras tradicionales que separaban el interior del exterior del cuerpo. En *Future Body Version*, (1999) al entrar en la página nos encontramos con un modelo femenino creado en un armazón tridimensional, una mujer virtual. Entonces se selecciona una parte de ese cuerpo pulsando sobre él y aparecen imágenes que representan el interior virtual de ese cuerpo de mujer moviéndose por el ciberespacio, o una secuencia en la cual las partes de su



cuerpo se separan y flotan por el espacio al tiempo que una voz distorsionada, la voz subconsciente de la mujer, relata estas escenas interiores tan integradas en ese medio virtual que resulta inseparable su identidad del ambiente.

Estas estructuras tridimensionales recuerdan a las estructuras de Jana Sterbak, esos armazones metálicos movidos por ruedas que sujetan el cuerpo de la mujer y lo dirigen en sus movimientos como corsés de una etapa futura en que algo, ya sea médico, estético u ortopédico, constriñe el cuerpo femenino en unas coordenadas espaciales que ahora se transmutan en proyecciones digitales donde la coerción habita de nuevo.

Estos cuerpos espectrales del net.art, habitantes del mundo paralelo de Internet, ni siquiera suponen una subversión para el cuerpo carnal que se tajea a discreción y hace de la herida y del dolor una causa perdida que reivindica la carnalidad como último bastión a defender en la era de Internet. No. Son la extensión McLuhiana de un futuro instalado ya en este presente. Son los no cuerpos de los no lugares de la información, habitando los espacios del arte contemporáneo que se amplía según la emergencia de las nuevas tecnologías para importar el arte carnal también al mundo digitalizado, como hacen Tomic u Orlan al dejar la huella de la carne en el inhoyado paisaje de las redes telemáticas. El mundo como poblamiento proliferante de los lugares del cuerpo del que nos habla Nancy, ha tenido lugar por fin con el arte ciberespacial, ese sitio a donde nuestros cuerpos, dolientes o fantasmáticos, también han ido a parar.





## BIBLIOGRAFÍA.

Aguilar, T. (2008). *Ontología cyborg. El cuerpo en la nueva sociedad tecnológica*. Barcelona: Gedisa.

Augé, M. (1996). *Los no lugares. Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*. Barcelona: Gedisa.

Ascott, R. (1996). El retorno a la naturaleza II. ZEHART. *Arteleku-ko-Boletina*, nº 31. Guipúzcoa.

Braidotti, R. (2009). *Transposiciones*. Barcelona: Gedisa.

Butler, J. (2001). *El género en disputa. El feminismo y la subversión de la identidad*. Buenos Aires: Paidós.

- (2002). *Cuerpos que importan. Sobre los límites materiales y discursivos del sexo*. Buenos Aires: Paidós.

Castro, E. y Troncoso, J. L. (2005). "La virtualización del cuerpo a través del "Cutting" y Body Art Performance". *Athenea Digital* - num. 7. (8.págs.).

Giannetti, C. (1998). Introducción. En: C. Giannetti (Ed.), *Ars Telematica - Telecomunicación, Internet y Ciberespacio* (pp. 7-10). Barcelona: ACC L'Angelot.

- (1995). *Metaformance*. En: Giannetti, C. (Ed.), *Media Culture*. Barcelona: ACC.
- (2003). *WWWART.02. Breve balance de la primera década del net art. 2003-2005* < <http://www.artmetamedia.net/textos.htm> > Este artículo es una versión actualizada del texto de C. Giannetti publicado en 2003, en: <http://reddigital.cnice.mecd.es/3/sumario.html>. Mayo de 2011.

Haraway, D. (1995). *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la Naturaleza*. Cátedra: Madrid.



Kroker, A. y Weinstein, M. El cuerpo hiperenlazado o Nietzsche se consigue un módem <[http:// aleph-arts.org/](http://aleph-arts.org/)>. Mayo de 2011.

L'Angelot. Del cuerpo mecánico al cuerpo virtual. <[http://www.mecad.org/e-journal/numero 8/art\\_6.htm](http://www.mecad.org/e-journal/numero%208/art_6.htm)>.

Laporta T. <[http:// www.tinalaporta.net](http://www.tinalaporta.net)> y <[http:// aminima.net](http://aminima.net)>. Mayo de 2011.

Lauretis, T. (1989). *Technologies of Gender. Essays on Theory, Film and Fiction*. London: Macmillan Press.

Nancy, J. L. (2003). *Corpus*. Madrid: Arena Libros.

Orlan. <<http://www.orlan.net>> (Mayo de 2011).

Stelarc site. <[http:// http://www.mecad.org/e-journal/archivo/numero1/stelarc.htm](http://www.mecad.org/e-journal/archivo/numero1/stelarc.htm)> (Mayo de 2011).

Tomic, M., site. <<http://milicatomic.com>> (Mayo de 2011).

Vesna, V., site. <[http:// victoriavesna.com](http://victoriavesna.com)/> y <<http://aminima.net>/> (Mayo de 2011).

VNS Matrix (1991). *The Cyberfeminist Manifesto of the 21 Century*. <http://sysx.apana.org.au/artists/vns> (Mayo de 2011).

Volkart, I. Tecnologías de la identidad. <[http://www.2-red.net/mcv/pensamiento/tx/text\\_yv\\_c.html](http://www.2-red.net/mcv/pensamiento/tx/text_yv_c.html) > (Mayo de 2011).

## NOTAS

<sup>1</sup> Pero quien más fama ha adquirido como pionero del arte de los nuevos medios es Rauschenberg, quien en la década de los sesenta inicia trabajos que combinan la tecnología del vídeo para crear instalaciones que reflejen las sensaciones del cuerpo humano de la manera más intensa posible. En *9 Evenings of Theater and Engineering*, presentada en Nueva York en octubre de 1966.

<sup>2</sup> Para una historia del net.art véase Rachel Greene: *Una historia del Arte en Internet*. [http:// aleph-arts.org](http://aleph-arts.org).

<sup>3</sup> [http://www.2-red.net/mcv/pensamiento/tx/text\\_yv\\_c.html](http://www.2-red.net/mcv/pensamiento/tx/text_yv_c.html).



<sup>4</sup> A. Kroker y M. Weinstein: *El cuerpo hiperenlazado o Nietzsche se consigue un modem*<. [http:// aleph-arts.org/](http://aleph-arts.org/)>.

<sup>5</sup> <[http:// aminima.net](http://aminima.net)>.

Para citar el presente artículo puede utilizar la siguiente referencia:

Aguilar, M. T. (2011). No cuerpos, lugares del anonimato: El cuerpo en el net.art, en Barrios Vicente, I. M. (Coord.) *Mujeres y la sociedad de la Información*. Revista Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información. Vol. 12, nº 2. Universidad de Salamanca, pp. 184-202 [Fecha de consulta: dd/mm/aaaa]. [http://campus.usal.es/~revistas\\_trabajo/index.php/revistatesi/article/view/8278/8282](http://campus.usal.es/~revistas_trabajo/index.php/revistatesi/article/view/8278/8282)