

UNA INTRODUCCIÓN AL ANÁLISIS DE OBRAS DE ARTE EN ESPACIOS VIRTUALES

Natalia Matewecki*

0. Observaciones preliminares

El estudio de los nuevos dispositivos artístico-tecnológicos requiere una revisión profunda de las categorías hasta ahora utilizadas en el análisis y la descripción de los dispositivos artísticos tradicionales (pintura, escultura, grabado, fotografía, etc.). Este trabajo en particular propone desarrollar categorías que posibiliten la descripción de obras virtuales, como un primer paso hacia la reflexión teórica acerca de la implicancia que las nuevas tecnologías aplicadas al arte tienen en la contemporaneidad. De esta manera, se ha tomado dentro de la discursividad artística que proponen los dispositivos virtuales, el caso del *arte de internet*; ingresando a su análisis descriptivo a través de la clasificación de cuatro tipos de recorridos de lectura: *antilineales*, *cíclicos*, *aleatorios* y *rizomáticos*. El resultado de este análisis posibilita la reflexión sobre ciertos aspectos que se ponen en juego en la relación entre el dispositivo tecnológico de internet y la contemporaneidad.

1. Espacialidad en el dispositivo de internet

La espacialidad que constituye y construye a las obras de arte inmersas en entornos virtuales varía notablemente de aquellos dispositivos artísticos tradicionales cuya espacialidad se puede situar en un tiempo y un espacio determinado. Según Virilio el espacio relacionado con la tecnología virtual de internet no es un espacio geográfico sino un espacio temporal¹ en el sentido en que el acceso a éste ya no depende del territorio o espacio físico-geográfico de su ubicación, sino de la conexión en tiempo real que permite vincularse con dicho dispositivo informático.

El espacio virtual donde se producen y exhiben las obras de arte de internet, se construye 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 estructuran al dispositivo de internet, y por consiguiente, al arte de internet.

El hipertexto implica un texto compuesto de fragmentos de textos y de nexos que los conectan entre sí. La hipertextualidad, según Landow, 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. 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 lineal². La utilización del hipervínculo en la navegación hipertextual del arte de internet pone de manifiesto la presencia de operatorias ligadas a la época contemporánea al estructurar el espacio compositivo de forma antilineal, cíclica, aleatoria y rizomática.

2. Recorridos de lectura

a. Antilineal

La expresión antilinealidad se origina como consecuencia del desarrollo de diversas teorías literarias que analizan la linealidad del sistema de escritura y de lectura. La aparición de las

¹ Paul Virilio en Lourdes Cilleruelo, *Arte de internet: génesis y definición de un nuevo soporte artístico (1995-2000)*. Bilbao, UPV servicio editorial, 2001. Pág. 75.

² George Landow, *Hipertexto*. Barcelona, Paidós, 1995, p.15.

Literary Machines y del hipertexto en la década del sesenta, generan las reflexiones de autores como Derrida, Barthes, Nelson y Foucault sobre el abandono de los sistemas conceptuales basados en el centro, el margen, la jerarquía y la linealidad que hasta entonces dominaban la narrativa del texto impreso. Por ello, en un primer momento el concepto de hipertexto refiere – casi exclusivamente– a la producción y edición de textos literarios y a su forma narrativa.

El hipertexto, que pone en entredicho la narración y todas las formas literarias basadas en la linealidad, también pone en tela de juicio las ideas de trama e hilo narrativo corrientes desde Aristóteles³.

Esto significa que la definición de trama establecida por Aristóteles⁴, donde la secuencia fija de principio, medio y fin desempeña un papel esencial (puesto que una trama bien construida no puede empezar o terminar donde se quiera, ya que siempre debe existir un principio y un fin), se modifica con la incorporación del hipertexto.

Para ejemplificar un caso de antilinealidad, la obra de Olia Lialina *My boyfriend came back from the war*⁵ representa, en los primeros años del arte de internet, la narración de una historia que contiene un principio y un final pero que el desarrollo (o medio según Aristóteles) depende de las elecciones del usuario. Otra obra, más abierta al juego de la hipertextualidad, es *ebbflux*⁶ compuesta por 834 palabras-nodos distribuidas en diferentes textos literarios que conforman una historia antilineal, a la vez que aleatoria. Este trabajo se presenta como una ficción experimental en formato de hipertexto, donde el rol principal lo ejerce el usuario que es quien elige el tono y la dirección del relato a través del accionar de los hipervínculos. Por esta razón, *ebbflux* manifiesta de manera artística las propiedades del hipertexto descritas por Theodor Nelson: “Con «hipertexto» me refiero a una *escritura no secuencial*, a un texto que bifurca, que permite que el lector elija y que se lea mejor en una pantalla interactiva.”⁷

La no-secuencialidad manifiesta en las obras de arte de internet que trabajan sobre la base de hipertextos e hipervínculos, se debe al carácter digital de su formato compuesto por bytes. Estas unidades mínimas de almacenaje contienen la totalidad de la información registrada, lo cual indica que, aunque se los divida y fragmente, cada parte seguirá conteniendo los datos necesarios para volver a reconstruir la totalidad. Como resultado, la lectura de un formato digital no es secuencial, no necesita pasar por todos los puntos de su trayectoria, sino que busca la manera más conveniente (recorriendo de forma alternada) para alcanzar el destino deseado.

De este modo, lo que siempre es fijo en un hipervínculo es su dirección de destino final; en cambio, lo que puede variar son los caminos que transite para arribar a él, pues eso dependerá del tráfico informático que hubiera en internet. La pluralidad de caminos y opciones para arribar a destino de la manera más corta y rápida posible, permite concebir al procedimiento hipertextual como una trama multidimensional, abierta y desjerarquizada al establecer infinitos nexos que crean redes de caminos divergentes. En términos de Barthes, la profusión de redes y vías de accesos desarrolla un tipo de textualidad abierta, eternamente inacabada, que modifica el paradigma del texto impreso entendido como secuencial, ordenado y sucesivo.⁸

³ George Landow, *op. cit.*, p.131.

⁴ “Un todo es aquello que tiene principio, medio y fin. Un principio es aquello que en sí no es necesariamente precedido por otra cosa y que naturalmente tiene algo después. Un fin es aquello que naturalmente viene a continuación de otra cosa, como su consecuencia necesaria o habitual; un medio es aquello que por naturaleza está después de algo y que tiene algo después.” Aristóteles, *Poética* en George Landow, *op. cit.*, p.131.

⁵ Olia Lialina: “My boyfriend came back from the war”. En: <http://www.myboyfriendcamebackfromthewar.ru/>

⁶ Gmb: “ebbflux”. En: <http://www.ebbflux.com>

⁷ George Landow, *op. cit.*, p.15.

⁸ Roland Barthes, *S/Z*. México, Siglo XXI, 1980, p.5.

Las características que señala Barthes sobre el hipertexto, refieren exclusivamente a aquel formado por fragmentos de textos compuestos de bloques de palabras. Sin embargo, tales características también pueden ser adjudicadas al hipermedia, una extensión del hipertexto que incorpora y vincula: imágenes fijas (fotografías, dibujos, reproducciones de imagen en general), imágenes animadas, videos y sonidos. Las propiedades del hipermedia son empleadas en las obras *Versión 2.0* y *Versión 3.0*⁹ de Guillermo Alvarez Olmedo para desarrollar la relación que existe entre el arte y la tecnología, específicamente en las posibilidades que brinda el arte de internet. Cada una de estas obras incorpora imágenes fijas, imágenes animadas, sonidos y videos que varían (aparecen, desaparecen, se superponen, etc.) según la intervención del usuario; promoviendo de este modo una obra abierta, en constante estado de cambio, con múltiples recorridos y posibilidades de transformación.

b. Cíclico

La concepción de un espacio-tiempo cíclico es descrita por Maffesoli como característica del tiempo endóctico¹⁰ y del ritual mítico. El “instante eterno” o presente cíclico deviene en la sociedad posmoderna como sucesor de la linealidad histórica moderna; volver a lo cíclico es retornar a lo antiguo, a lo arcaico de los mitos trágicos dionisiacos plenos de efervescencia, rebelión, excacerbación y multiformidad¹¹. La hipótesis que propone este autor es retomar la idea de “la sombra de Dionisio” como algo que se expande y está en todos lados, que abarca una multiplicidad, un ritual festivo que se repite constantemente volviéndose cíclico al acentuar el destino como una sucesión de instantes eternos.¹²

Al igual que Maffesoli, Calabrese observa el carácter cíclico y repetitivo de la antigüedad griega clásica, y lo compara con las producciones artísticas de la contemporaneidad. Este autor analiza aspectos tales como la optimización industrial en la fabricación de productos en serie, la masificación de medios mecánicos de reproducción (fotografía, xerografía, video) y las prácticas sociales de consumo, para definirlos como rasgos propios de la época contemporánea que determinan una estética de la repetición.¹³ Los tres comportamientos que identifica Calabrese con dicha estética son: el hábito, el culto y la cadencia. Los dos primeros se relacionan con las prácticas rituales, en el sentido de fenómenos que se repiten con regularidad, comportamientos cotidianos o *habitus* (Maffesoli):

Todas cosas que muestran que el perfeccionamiento individual o colectivo no está necesariamente en un proceso sin fin, como postuló la pedagogía moderna, sino que puede, en ciertos momentos, efectuarse en una adecuación a lo que se presenta de una manera recurrente: los usos y las costumbres, los mitos y los ritos, los hábitos de una sociedad dada.¹⁴

El tercer comportamiento obedece al parámetro del tiempo y a la multiplicidad de opciones que presentan los nuevos dispositivos tecnológicos como el arte de internet. El “síndrome del pulsador”¹⁵ es una práctica habitual en este dispositivo, resultado de las constantes elecciones que debe realizar el usuario para poder recorrer el espacio virtual. El usuario que interactúa con la obra percibe un encadenamiento de imágenes, que genera una cadencia particular en su

⁹ Guillermo Alvarez Olmedo: “Versión 2.0” y “Versión 3.0”. En: <http://www.alvarezolmedo.com.ar>

¹⁰ El tiempo endóctico refiere, según Virilio, a un tiempo siempre presente. Paul Virilio. *La Velocidad de Liberación*. Bs. As., Manantial, 1997.

¹¹ Michel Maffesoli, *El instante eterno. El retorno de lo trágico en las sociedades posmodernas*. Bs. As., Paidós, 2001, p.30.

¹² Michel Maffesoli, *op. cit.*, p.14.

¹³ Omar Calabrese, *La era neobarroca*. Madrid, Cátedra, 1994, p.44.

¹⁴ Michel Maffesoli, *op. cit.*, p.41.

¹⁵ Omar Calabrese, *op. cit.*, p.51.

percepción provocada por el ordenamiento dinámico de la repetición de los motivos. Por ello, que la operatoria de lo cíclico está íntimamente vinculada con esta noción de orden dinámico que repite de forma rítmica¹⁶ y constante un mismo motivo o una serie de ellos.

La artista Belén Gache utiliza el lenguaje hipertextual de modo cíclico, produciendo una narración continua, sin principio ni fin¹⁷, que ejemplifica la idea de permanencia en un eterno presente. En *Purpúreas orquídeas*¹⁸ y *Mujeres Vampiro invaden Colonia del Sacramento*¹⁹, el usuario interactúa con los hipervínculos situados en los textos e imágenes de ambas obras, diseñadas en forma de tríada. Una vez que se agotan las posibilidades "lógicas y matemáticas" de elección en este esquema de tres componentes, se vuelve a reiniciar este circuito periódicamente.

Otra característica del arte de internet relacionada con la operatoria de lo cíclico consiste en el uso del *loop*, acción que implica una repetición constante de uno o varios elementos, en un movimiento continuo con vuelta siempre al inicio. Debido a una restricción impuesta por el dispositivo que limita el peso²⁰ de la información, se recurre al uso del *loop* principalmente en los ámbitos que trabajan con animaciones gráficas, videos y piezas sonoras. La variación y duración temporal que implican estos recursos multimediales resultan ser ciertamente pesados para su exhibición en internet, por lo que se recurrió al *loop* como técnica para extender la duración de un elemento, pues el peso se concentra únicamente en el motivo que se repite (y no en la totalidad) sin importar la cantidad de veces que esto suceda.

El *loop* se observa formando parte de *Doctor Hugo's Fuzzy Dreamz*²¹, una obra que indaga los aspectos subconscientes del sueño. Este trabajo señala la alteración que se produce en la percepción espacial cuando la mente humana se encuentra en estado de ensoñación, por cuanto el tiempo y el ritmo cumplen una función esencial en el desarrollo vital del hombre. La incorporación del *loop* en los grupos de imágenes que exhibe la obra se debe a la simulación del proceso de recordación de la mente mientras sueña que genera un permanente flujo de imágenes rítmicas, secuenciales, repetidas y retrospectivas.

En consecuencia, el uso de un esquema cíclico logrado a través del lenguaje hipertextual en donde los hipervínculos ya tienen estipulado el número y la dirección de los nodos, o a través del *loop* que mantiene los elementos en un movimiento constante con vuelta siempre al inicio; confieren al arte de internet un recorrido de lectura cerrado y centrípeto que pareciera contraponerse al esquema antilineal que utiliza al hipervínculo en forma abierta creando recorridos divergentes, indeterminados y centrífugos. Estas dos operatorias –aparentemente contradictorias– dan razón a lo que Maffesoli considera como uno de los comportamientos que caracteriza a la contemporaneidad: constituirse mediante la integración de elementos contrarios, incluso opuestos²², como consecuencia de la caída de los grandes relatos que deterioraron al discurso hegemónico.

¹⁶ Calabrese expresa que en el pensamiento antiguo existía un término para definir al orden dinámico de la repetición llamado *ritmo*, que se correspondía con la medida temporal. Por el contrario, al orden estático de la repetición se lo denominaba *esquema*, y se vinculaba con la medida espacial. Omar Calabrese, *op. cit.*, p.49.

¹⁷ Si bien esto es discutible pues el espectador por medio del encendido o apagado del sistema genera un principio y un fin en su navegación, las propiedades constitutivas del dispositivo lo definen como una estructura no-lineal, desjerarquizada, sin comienzo ni final.

¹⁸ Belén Gache: "Purpúreas orquídeas". En: <http://www.findelmundo.com.ar/gache/Default.htm>

¹⁹ Belén Gache: "Mujeres Vampiro invaden Colonia del Sacramento". En: <http://www.findelmundo.com.ar/vamp/tapa.htm>

²⁰ El término *peso* refiere, en este caso, a la cantidad de bytes emitidos y recibidos por una computadora conectada a la red. Cuantos más bytes se descargan, mayor es el tiempo de espera y la conexión podría llegar a cortarse o bloquearse.

²¹ Dr. Hugo: "Doctor Hugo's Fuzzy Dreamz". En: <http://www.doctorhugo.org/dreamz>

²² Michel Maffesoli, *op. cit.*, p.13.

Sin embargo, la antítesis entre lo cíclico y lo antilineal logra hallar su punto en común en el hecho de carecer de principio y fin, ya que ninguna de las operatorias posee una jerarquía que determine y organice un tipo de estructura lineal. Por otra parte, el movimiento cíclico puede manifestarse en forma de espiral o bucle posibilitando la apertura a nuevas combinatorias y trayectorias en un proceso que se desarrolla infinitamente.

El bucle parece modificar la noción de retorno o la de proponer espacios temporales en los que “antes” puede volver a suceder “después” continuamente, posponer el retorno o pensar en otras/distintas aproximaciones temporales.²³

De esta manera, la operatoria de lo cíclico no se advierte ya como una concepción estanca (dada por un movimiento parejo y uniforme), sino como una posibilidad de apertura a múltiples lugares, noción que coincide con las características establecidas por la operatoria de la antilinealidad, y también con aquellas operatorias ligadas a lo aleatorio y lo rizomático.

c. Aleatorio

El movimiento aleatorio implica la pérdida de una sistematización ordenada linealmente a favor de la inestabilidad, la polidimensionalidad y la mudabilidad²⁴ de los elementos que cambian su orden original por otro elegido al azar; a este movimiento se lo conoce en informática como randomización²⁵. Este accionar deviene de la fragmentación y recomposición en partes de un entero que genera una nueva totalidad de manera inarticulada (no lineal). La estructuración del espacio hipertextual de internet compuesto por fragmentos de textos tiende a producir totalidades de manera aleatoria, bien sea por los motores de búsqueda o bien por las elecciones casuales de los usuarios. Como consecuencia de este movimiento, el fragmento rompe con la continuidad e integridad del entero haciendo que cada parte obtenida sea un elemento autónomo, independiente de la totalidad. Esta característica es la que define al fragmento como una forma irregular y accidentada que va a evitar el centro y el orden secuencial tanto en el dispositivo de internet, como en el caso específico del arte de internet.

El fragmento como material creativo responde así a una exigencia formal y de contenido. Formal: expresar lo caótico, lo casual, el ritmo, el intervalo de la escritura. De contenido: evitar el orden de las conexiones, alejar el «monstruo de la totalidad».²⁶

La estructura lineal de la escritura narrativa clásica, se ve afectada por la condición de unos fragmentos que organizan una totalidad a partir de una sucesión aleatoria de elementos. Bolter señala al respecto, que el rechazo del texto fijo no debe verse como algo negativo, si no como otra forma de expresión que aparece bajo formas nuevas e inesperadas:

“Los artistas de la narración tienen la oportunidad de sustituir la lógica por el carácter o la metáfora, la erudición por el *collage* y el ingenio verbal; y liberar la historia en un espacio donde todo lo posible es necesario.”²⁷

En relación con esta idea, las obras *Storyland*²⁸ de Nanette Wylde y *Flash Poetry Generador 3.0*²⁹ de Lewis LaCook toman parte de la propiedad aleatoria del lenguaje informático (basado en la randomización de la información) para producir textos narrativos carentes de una lógica lineal. En el primer ejemplo, el usuario acciona un botón con la

²³ Ana Mugica, “Generaciones Tácticas”. III Encuentros de Arte y Cultura. Bilbao, UPV/EHU, 2002. (Inédito)

²⁴ Omar Calabrese, *op. cit.*, p.12.

²⁵ Término castellano que proviene del inglés *random* que significa aleatorio.

²⁶ Omar Calabrese, *op. cit.*, p.102.

²⁷ David Bolter en Landow, *op. cit.*, p.135.

²⁸ Nanette Wylde: “Storyland”. En: <http://www.preneo.com/nwylde/storyland>

²⁹ Lewis LaCook: “Flash Poetry Generador 3.0”. En: <http://www.lewislacook.com/pogen3.html>

inscripción “*Let me tell you a story*”³⁰ para que el sistema seleccione nueve frases al azar que producen una historia. Cada interacción crea un nuevo texto, único e irreplicable como consecuencia de la pluralidad de combinaciones aleatorias. El segundo ejemplo requiere de la intervención³¹ del usuario que debe ingresar en unos casilleros veinte sustantivos y veinte verbos para elaborar una poesía. El sistema reorganiza de manera aleatoria esas palabras junto con otros artículos, adverbios y adjetivos ya establecidos para producir un texto artístico que linda entre lo absurdo y lo dadá.

El propósito de ambas obras es crear una totalidad (una historia o una poesía) a partir del montaje aleatorio de fragmentos (frases armadas o palabras sueltas); según Derrida, este proceso de montaje es el que permite deconstruir la narrativa lineal e instalar una estructura en forma de red que separa sus hilos y los reúne en nuevas conexiones³². Montaje y aleatoriedad son los conceptos que explora *Almost Home*³³, obra que presenta una serie de imágenes modificadas digitalmente a través de la técnica del montaje y el collage. Dichas imágenes van apareciendo aleatoriamente en forma de díptico a medida que el usuario selecciona una de ellas. Por consiguiente, el montaje aparece no sólo en las imágenes prediseñadas de *Almost Home*, sino también en el recorrido que construye el usuario con sus elecciones, siendo imposible prever el resultado final.

Consecuentemente, aquello que no se puede prever, calcular o describir, la ciencia –sobre todo la matemática euclidiana– lo vincula a los fenómenos caóticos, desordenados y aleatorios que presentan una dinámica compleja de transformación. El espacio de internet formado por fragmentos en constante movimiento que se separan y se unen en secuencias no previsibles, establece un tipo de estructura descentralizada y caótica tal como lo expone la obra *No-content*³⁴, la cual alude a la dificultad de hallar ciertos contenidos en la red. Para expresar este concepto, Brian Mackern toma un elemento característico del lenguaje de internet llamado *preloader*, que es aquel archivo que se ejecuta mientras se espera la carga en la memoria de la computadora de un archivo principal más pesado. Los *preloaders* pueden ser simples como una barra que marca su porcentaje de carga, o más complejos como juegos interactivos. Este elemento que habitualmente se utiliza para que el navegante conozca el tiempo que va a demorar en visualizar lo que solicitó, Mackern lo reutiliza de un modo artístico a fin de lograr una particular estética basada en los entornos aleatorios informáticos.

d. Rizomático

Las operatorias 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 de la operatoria de lo 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 Guattari³⁵, 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.

³⁰ “Déjame que te cuente una historia”

³¹ Para más información sobre el tema de interacción, interactividad e intervención, véase: Nicolás Bang, M^a Noel Corbero y Natalia Matewecki “Nuevos espectadores para nuevos comportamientos artísticos. El net.art en la Argentina” Bs. As., 2002. En: [http://www.arteuna.com/talleres/lab/ediciones/Nuevosespectadores\(NetArt\).pdf](http://www.arteuna.com/talleres/lab/ediciones/Nuevosespectadores(NetArt).pdf)

³² Jacques Derrida en Landow, *op. cit.*, p.21.

³³ Arturo Herrera: “Almost Home”. En: <http://www.diacenter.org/herrera/>

³⁴ Brian Mackern: “No-content”. En: <http://no-content.net>

³⁵ Gilles Deleuze y Félix Guattari, “Introducción: Rizoma”, *Mil mesetas (Capitalismo y esquizofrenia)*. Valencia, Pre-textos, 1997, p.25.

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. Por ello, se le considera como un elemento posible de ser alterado, desmontado, conectado en todos sus puntos, con múltiples entradas y salidas, que crean un recorrido libre propio del nómada o vagabundo³⁶. Los principios de conexión, heterogeneidad, multiplicidad, ruptura y cartografía que enumeran Deleuze y Guattari, remiten a este placer nómada de ambular (deambular?) 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 líneas de fuga que construyen este mapa laberíntico.

Así lo expresa la obra *small nomad V.2.0*³⁷, donde la operatoria rizomática se manifiesta de diversas maneras. En primer lugar, a través del tema que plantea el nomadismo presente en los individuos que emigran frecuentemente de casa en casa o de ciudad en ciudad. En segundo lugar, mediante el recurso gráfico y conceptual de utilizar un mapa urbano compuesto por líneas que unen cada sector de este mapa. En tercer lugar, en las distintas formas de comunicación deslocalizada que expone: sala de chat, tecnología telemática a través de una webcam y el ingreso a una comunidad virtual; componentes que refieren a aquello que Cilleruelo señala como:

La primera característica [de la comunicación] es la interacción deslocalizada y no jerárquica entre sus componentes. La forma ideal de comunicación en la era de la sociedad postmoderna es comparada con el rizoma. Internet cumple el primero y principal precepto de éste: el principio de conexión.³⁸

En cuarto y último lugar, en el recorrido hipertextual de la obra que no responde a ningún eje estructural, sino que se percibe como una trayectoria descentralizada y caótica a través de las múltiples elecciones del usuario.

La vinculación del hipertexto con el rizoma se observa en la construcción de tramas no lineales como propone *Urbangs*³⁹:

*A non-linear narration: no beginning no end nor chronology. Turn the pages one after one, or open several windows at the same time, according to the capacities of your machine. Play with, associate the ideas freely, the story builds itself, never the same... - net art / collaborative: posthuman, social space, security, community, identity / allegory, participatory, narrative.*⁴⁰

Esta obra despliega un menú de obras artísticas a las que se puede acceder mediante hipervínculos, las obras elegidas se abren en nuevas ventanas que remiten, a su vez, a otros vínculos dentro o fuera de aquellas ventanas. De esta manera se produce lo que Deleuze y Guattari definen en el rizoma como una “extensión superficial ramificada en todos los sentidos”⁴¹. El recorrido no secuencial (no lineal) que genera este accionar, manifiesta otra de las características mencionada por estos autores, como la carencia de un principio y un fin: el rizoma no empieza o acaba sino que se encuentra en el medio, entre las cosas, produciendo un

³⁶ Omar Calabrese, *op. cit.*, p.156.

³⁷ Moisés Mañas: “smallnomad V.2.0”. En: <http://www.smallnomad.com>

³⁸ Lourdes Cilleruelo, Arte de internet: génesis y definición de un nuevo soporte artístico (1995-2000). Bilbao, UPV/EHU, 2001, p.117.

³⁹ Tamara Lai: “Urbangs”. En: <http://users.skynet.be/tamara.Lai/URBANGS/urbangs.htm>

⁴⁰ Una narración no lineal: sin comienzo, ni final, ni cronología. Voltar las páginas una tras otra, o abrir varias ventanas al mismo tiempo de acuerdo con la capacidad de tu máquina. Jugar, asociar las ideas libremente, la historia se construye por sí misma, nunca es la misma... - arte de internet / colaborativo: poshumano, seguridad, comunidad, identidad / alegoría, participación, narrativa. En: <http://www.rizhome.org>

⁴¹ Gilles Deleuze y Félix Guattari, *op. cit.*, p.12.

movimiento constante al entrar y salir de ese *intermezzo* que destruye todo inicio y final⁴². Este medio que crece y desborda construye multiplicidades difíciles de localizar por su naturaleza cambiante y evasiva a través de las líneas de fuga de la red. La deslocalización o desterritorialización se manifiesta en *Urbangs* a través del aspecto colaborativo del trabajo en comunidad.

Cilleruelo liga a las comunidades artísticas en internet con el primer principio del rizoma, la conexión: la labor en comunidad se constituye de unidades simples que se alejan (a través de la conexión on-line) de los parámetros geográficos y jerárquicos para establecer un modo de comunicación democrático y asimétrico⁴³. De igual forma, incluye a la tecnología telemática como un sistema que permite agrupar comunidades y borrar los límites territoriales. *Angoisses urbaines* forma parte del menú de obras que exhibe *Urbangs* y que responde a los conceptos de comunidad, colaboración y conexión mediante el uso de la tecnología telemática. Se trata de una performance de tres días que une a comunidades de nueve ciudades de Europa por intermedio de un sistema de cámaras web, videoconferencias y salas de chat. Este tipo de tecnología telemática responde al tercer principio del rizoma planteado por Deleuze y Guattari, el principio de la multiplicidad⁴⁴: lo múltiple anula lo Uno, borra la singularidad del sujeto o del objeto al no corresponderse con una unidad, sino con una dimensión constituida por direcciones cambiantes.

De este modo, el rizoma sintetiza las principales propiedades del espacio del arte de internet en cuanto a su sentido descentrado, antilineal y desterritorializado de sus dimensiones y conexiones; en su constante movimiento que provoca la apertura hacia múltiples lugares, generando entradas y salidas intermedias que anulan la idea de principio y fin; y en su falta de estructuración jerárquica y secuencial como consecuencia de las líneas que se fugan en distintas direcciones de manera caótica y aleatoria. Por ello, la operatoria rizomática manifiesta en gran parte las características que construyen no sólo el espacio del arte de internet sino también el estilo de vida contemporáneo.

3. Conclusión

Este trabajo propone cuatro categorías para analizar los modos en que la espacialidad se constituye en relación con las obras pertenecientes al arte de internet. Tales categorías refieren a los posibles recorridos de lectura de las obras que se clasifican en: recorridos antilineales, recorridos cíclicos, recorridos aleatorios y recorridos rizomáticos. Cada una de estas categorías determina una política particular de producción artística que refiere a las estrategias de vinculación entre las instancias productivas y receptoras.

De este modo, es posible reflexionar sobre las relaciones comunicativas que emergen de la modificación del vínculo entre: productor/obra (nuevas estrategias de producción), espectador/obra (nuevas vinculaciones receptoras), y espectador/productor (modificación en los roles de producción y recepción). Por consiguiente, el desarrollo teórico de la historia del arte deberá tener en cuenta este tipo de reconfiguraciones establecidas por los nuevos dispositivos tecnológicos en la producción artística de la contemporaneidad.

*Facultad de Bellas Artes, Universidad Nacional de La Plata

⁴² Gilles Deleuze y Félix Guattari, *op. cit.*, p.29.

⁴³ Lourdes Cilleruelo, *op. cit.*, p.116.

⁴⁴ Gilles Deleuze y Félix Guattari, *op. cit.*, p.13.