



# EL COS EN EL NET.ART

Autor: Anna Gonzalvo Gasull

Tutor: Joan Campàs

Barcelona, gener 2004

## 1. INDEX

1. Index.....	Pàg. 1
2. Introducció.....	Pàg. 2
3. Antecedents.....	Pàg. 3
- 3.1 Art Conceptual.....	Pàg. 5
- 3.2 El Cos Com A Eina De Treball.....	Pàg. 6
4. La Qüestió De La Identitat.....	Pàg. 9
- 4.1 La Identitat Des Del Punt De Vista Psicologic I Social.....	Pàg. 9
- 4.2 La Identitat Des Del Punt De Vista De Les Noves Tecnologies I El Temps Post Modern.....	Pàg.10
5. Anàlisi De Les Obres	
- 5.1 Metodologia.....	Pàg.12
- 5.2 Plantejaments Inicials.....	Pàg.13
- 5.3 Anàlisi De Les Obres	
5.3.1 Floating Point Unit, <i>Body Without Organs</i> .....	Pàg.15
5.3.1.1 Descripció De L'obra.....	Pàg.16
5.3.1.2paràmetres Inicials I Paràmetres D'anàlisi.....	Pàg.20
5.3.2 Victoria Vesna, <i>Bodies Incorporated</i> .....	Pàg.23
5.3.2.1 Descripció De L'obra.....	Pàg.25
5.3.2.2 Paràmetres Inicials I Paràmetres D'anàlisi.....	Pàg.33
5.3.3 Eva Wohlgermuth, <i>Bodyscan</i> .....	Pàg.35
5.3.3.1 Descripció De L'obra.....	Pàg.35
5.3.3.2 Paràmetres Inicials I Paràmetres D'anàlisi... ..	Pàg.38
5.3.4 Tina La Porta, <i>Future Body</i> .....	Pàg.41
5.3.4.1 Descripció De L'obra.....	Pàg.42
5.3.4.2 Paràmetres Inicials I Paràmetres D'anàlisi.....	Pàg.45
6. Conclusió.....	Pàg.47
- 6.1 Autoria.....	Pàg.48
- 6.2 Globalitat De L'obra.....	Pàg.49
- 6.3 Idea Generadora.....	Pàg.49
- 6.4 Creació D'un Món Virtual.....	Pàg.50
- 6.5 Mirada Sobre El Cos.....	Pàg.51
- 6.6 Tractament De La Identitat.....	Pàg.51
7. Bibliografia.....	Pàg.53

## 2. INTRODUCCIÓ

L'objectiu d'aquest projecte està dirigit a l'estudi del cos en el net.art, en el període comprès des del 1996 fins al 1999. La intenció d'aquest estudi és utilitzar tècniques qualitatives i de comparació per poder realitzar l'anàlisi de les obres que ens puguin portar cap a unes conclusions respecte a una manera de interpretar el cos en el net.art. Aquestes tècniques s'adaptaran als nous mètodes d'anàlisi que s'apliquen en el net.art i que sovint, difereix bastant de les tècniques tradicionals aplicades a les obres en suport físic.

Així doncs, en aquest anàlisi es tindrà en compte la pèrdua d'autoria de l'obra que és introduïda quan el receptor pot interactuar en l'obra. S'intentarà analitzar si aquesta pèrdua d'autoria és real o, pel contrari, és l'autor el que ens falseja aquesta sensació de creació de l'obra per part de l'usuari. D'altra banda, també es tindrà en compte, a l'hora d'analitzar l'obra, la suposada obertura del treball de net.art tant en temps com en forma, aquest serà també un punt de distinció respecte l'anàlisi de les obres tradicionals.

Com ja s'ha dit, aquest projecte és un intent d'estudiar el tractament del cos en el net.art a partir de l'anàlisi de quatre obres de net.art. Amb l'anàlisi d'aquestes obres s'intenta trobar resposta a dues preguntes fonamentals: el tractament del cos en el net.art és una continuació dels moviments sorgits a finals del segle XX?, o bé cal enfocar aquest tractament com un moviment propi que sorgeix per trobar respostes a noves reflexions i plantejaments sorgits del propi medi del net.art?. La segona pregunta que es planteja és si hi han alguns paràmetres que són comuns en totes les obres de net.art del tractament del cos? O bé cadascun té els seus propis paràmetres i se'ls ha de concretar en el seu propi enquadrament?

Per respondre a la primera pregunta, el treball té un apartat d'antecedents on es descriu els moviments que hi han hagut durant els últims quaranta anys.

Per respondre a la segona pregunta, s'utilitzen les següents variables d'anàlisi de les obres: anàlisi de la idea generadora del projecte, la creació o no d'un nou món virtual, el tractament de la identitat i la mirada sobre el cos.

### 3. ANTECEDENTS

És lògic de pensar que el tractament del cos en el net.art no ha sorgit del no res. Probablement, és la continuació d'uns moviments precedents que el van ajudar a perfilar-se tal i com és ara, sense negar-li, però, la seva pròpia originalitat en el tema. Diverses són les influències del cos en el net.art, d'entre elles en destaquem les pròpies dels últims darrers quaranta anys del segle XX. L'estudi d'aquests antecedents han de permetre comprendre una mica més el tractament que troba el cos en el net.art, no com una continuació d'aquest, sinó com una mostra de què el cos ha estat sempre un punt d'interés dins del món de l'art.

A través de la història, la representació del cos ha estat present en les arts plàstiques conegudes com "majors". Així ha estat representat tant en pintura com en escultura i fins i tot, ha estat utilitzat com a unitat de mesura.

Tradicionalment, el cos humà s'ha pres com a referent de la perfecció, de la bellesa i, a través d'ell, de la búsqueda de la bondat única. La representació del cos es plasmava a través de la representació, còpia i sovint transformació de la realitat. La utilització dels diversos mitjans plàstics intentaven poder expressar un resultat que connotés una reflexió ètica i moral existent, alhora que se'l representava com a signe de valors suprems com ara el sufriment, la bellesa, la perfecció, la pietat i, fins i tot, la maldat -sent considerada aquesta també com un valor absolut-. Tots ells, són atributs o virtuts que estaven destinats a enaltir els valors humans propis i filosòfics.

D'altra banda, no ens hem d'oblidar que també la figura humana, sobretot en la pintura, ha servit per representar escenes costumbristes del moment, tant en el seu gènere masculí com femení i per tant, ja no es tractava tant de donar-li una connotació simbòlica com ser un reflex de l'època.

Però en tots dos casos -tant en representació costumbrista, com en representació de símbol- sovint el cos i la figura humana ha estat utilitzada dins de la dinàmica d'exploració i descobriment de noves formes plàstiques de l'art. Aquest darrer punt es nota més en la darrereria del segle XIX i durant tot el segle XX, on la temàtica del cos va variar desde la mirada representativa, fins a l'excusa del cos vers l'explotació d'unes noves tècniques formals que suggeriran nous plantejaments en les arts plàstiques i que permetran l'explotació d'altres coneixements com ara la fugaç visió del temps, la tridimensionalitat de l'obra i l'abstracció de l'objecte en búsqueda de la seva essència.

No és fins a mitjans dels seixanta del segle XX, quan un altre tòpic referent al cos apareix entre el món artístic. Aquest tòpic consistirà en la idea de què, la plasmació artística de la figura humana consistirà en la representació d'aquesta i a més, també consistirà en la mirada que dóna i la mirada que obté el receptor d'aquesta representació.

Sempre, en qualsevol obra d'art, la seva interpretació s'ha establert des d'una mirada, però mai com en la representació del cos, aquesta mirada intencional no s'ha fet més palesa. Diferents valors de gènere s'han assignat a la figura masculina i a la figura femenina, sent aquesta darrera, la més perjudicada. Aquests valors han estat rígids i immutables durant molt de temps, essent aquest, un dels punts en contra dels quals es rebel·larà el moviment feminista, ja que considerarà la representació de la figura femenina com una abstracció i descontextualització de la persona que la situa en la categoria d'objecte, un objecte que sovint és representat com eròtic o de desig.

D'altra banda, a partir dels anys noranta i sobretot, arran de la utilització de les noves tecnologies informàtiques, el tractament del cos pateix un nou canvi radical: ara el cos ja no és considerat com un cos físic sinó que aquest és substituït per un cos virtual que moltes vegades serà una combinació resultant d'ambdós gèneres, i per tant, provocarà la creació d'un nou cos electrònic sense referència dins de la realitat. Així doncs, la mirada que se li donarà a aquest nou cos serà completament diferent, ja que serà una mirada nova basada més en la qüestió de la identitat que no pas en la qüestió de diferenciació de gèneres.

Els últims quaranta anys sembla que han intensificat el seu tractament artístic sobre el cos i han introduït nous plantejaments i noves reflexions sobre la problemàtica existent al voltant del cos, la seva essència i el seu símbol d'identitat, que han permès, posteriorment, els nous tractaments del cos en l'art cibernètic i l'art a internet.

Un dels antecedents primordials és l'art conceptual que, si bé com a moviment no aprofundeix en l'estudi del cos, si que potser és un referent en el net.art ja que defensa que amb la pròpia idea o concepte ja es realitza art, per tant, es trenca amb el vell sistema de valorar l'objecte artístic i es resalta el concepte que hi ha darrere d'ell.

El body art és un altre dels antecedents. És un moviment dins del moviment conceptual que se centra pròpiament en l'experimentació de l'art en el propi cos, sovint aquest moviment ha obert camí vers les performances i l'art instantani sota la influència dels ready-made de Duchamp.

Posteriorment, l'art del cos produït durant els anys 80 i 90 reprèn un altre cop la mirada sobre el cos, però aquest cop, introduint esquemes de descontextualització d'aquest. Al mateix temps, s'objectiva un altre cop el cos com un objecte artificial - molts cops desagradable- i descontextualitzat dels rols socials, fet que fa que s'allunyi de la realitat i identitat que es buscava en el cos els anys setanta.

Finalment, l'art feminista i transgressor també és un dels puntals que marca una ruptura en la interpretació del cos com a objecte i sobretot en la mirada que se li dona al cos femení, tant des del punt de vista de l'artista com del receptor.

### 3.1 ART CONCEPTUAL

L'Art Conceptual *"és aquell que es caracteritza per la renúncia a l'obra d'art com a objecte o com a resultat<sup>1</sup>"*. Si aquest corrent rebutja l'obra d'art com objecte estètic i, fins i tot, el qüestiona, és perquè sorgeix com una crítica a l'estat de mercantilització en què es trobaven les obres d'art en els anys cinquanta i seixanta. Aquesta crítica sobre el mercantilisme dels objectes estètics, els porta a la desmaterialització de l'obra fins a la mínima expressió passant a donar superioritat als components conceptuals, com a motor generador de l'art en detriment del resultat final. La idea doncs es converteix en la pròpia realització artística.

La primera de les seves característiques és, com ja s'ha dit, la substitució, en el procés creatiu, de l'objecte artístic per la idea. Totes les decisions del procés creatiu són preses de forma a priori, i la seva execució és irrellevant en quant al resultat. Al mateix temps, es procedeix a donar èmfasi als sistemes lingüístics i les idees, defensant que aquests són la vertadera essència de l'art, mentre que l'experiència plàstica és secundària i no necessària.

D'altra banda, aquesta desmaterialització de l'obra també comporta un canvi en els suports utilitzats ja que, el plantejament de la idea -o la creació artística- pot prendre la forma des d'una expressió escrita o parlada, fins a una execució en forma de performance<sup>2</sup> o happening<sup>3</sup>, que després serà guardada mitjançant documentació fotogràfica o videogràfica.

Una altra de les característiques de l'Art Conceptual és el desdibuixament de l'autor en quant al resultat de l'obra artística ja que, l'important en aquest cas, no és l'execució de l'obra -ja que aquesta execució pot ser realitzada per qualsevol- sinó el plantejament de la idea. Aquest plantejament canvia el paper passiu que el receptor havia tingut fins llavors i, obliga a l'espectador a participar en l'experiència conceptual a través d'una reconstrucció mental que reflexioni sobre les idees plantejades per l'artista.

Finalment, l'Art conceptual incideix en la supressió de l'eternitat de l'obra, ja que prioritza l'efímer i relativitza el temps, al donar més importància al procés de creació de l'obra, en detriment del seu resultat final. Així doncs, l'Art Conceptual també suprimeix la noció d'etern en la creació artística.

### 3. 2 EL COS COM A EINA DE TREBALL

---

<sup>1</sup> Enciclopèdia Catalana

<sup>2</sup> Successió de gestos o actituds, el desenvolupament del qual consitueix l'obra de l'artista.

<sup>3</sup> Espectacle que integra objectes, ambientació, artista i espectador dins d'una escenificació puntual i efímera

Els corrents que veuen la desmaterialització de l'art, a partir de l'art conceptual, ho comencen a posar en pràctica, a través de la utilització del cos com a suport material de la pràctica artística. En aquestes pràctiques artístiques, el cos guanya terreny a les fonts d'expressió tradicional -pintura, escultura- per convertir-se en un mitjà expressiu per comunicar-se amb l'espectador.

S'organitzen espectacles-performances, sovint guardats en mitjans documentals en forma de vídeo o fotografia, a partir del Body Art<sup>4</sup>. El Body Art està fortament influenciat per l'Art Conceptual, els Happenings<sup>5</sup> i l'Accionisme Vienès<sup>6</sup>. Així doncs, l'Art Conceptual va influenciar en el Body Art (de fet, aquest és una branca del moviment conceptual) per dues bandes: la primera, en la desmaterialització de l'obra cap a un progressiu predomini de l'idea-concepte, i la segona, en la utilització del cos en la creació d'un nou llenguatge que parlava del cos com el reflex d'una nova identitat cultural. D'altres aspectes que tenen en comú, és l'efimeritat de l'obra, la seva possibilitat de repetició i, la dilució de l'autor a través de la reacció participant per part del públic-receptor.

D'altra banda, la seva relació amb els happenings sorgeix d'una pròpia evolució natural ja que, en l'execució d'aquells, la implicació de l'artista és cada cop més gran fins que es produeix la introducció del seu propi cos i el seu tractament com l'obra d'art. En aquests events, es pot emmarcar el Body Art, dins de la pròpia litúrgia teatral dels happenings corporals. El plantejament artístic de l'acte sovint es realitza davant d'un petit públic i queda enregistrat en format vídeo o fotogràfic, per a la seva posterior exposició o desenvolupament de la idea generadora del projecte.

També dins del tractament del cos comencen a utilitzar-se formats bidimensionals i fixes on es desmembra el cos per buscar la veritable realitat d'aquest, amb el moviment feminista. El moviment feminista sorgit als anys seixanta va incorporar una revisió del paper de la dona en l'art, ja fos com artista o com objecte artístic. Aquesta revisió, al llarg de la història, va oferir una imatge de la dona endinsada dins d'unes situacions passives, i emmarcades sota uns rols de desig, passius i femenins des d'una perspectiva masculina. A partir de llavors, l'art feminista va qüestionar la tradició artística occidental i va buscar noves formes, continguts i significats desde la perspectiva de l'experiència femenina.

Entre les dècades dels anys seixanta i setanta, el moviment artístic feminista és classificat com essencialista, en tant en quant, va tractar la diferència i la identitat de la

---

<sup>4</sup> definit com "*demarcación allí donde el artista usa específicamente su cuerpo como soporte material para la creación*".

<sup>5</sup> Espectacle que integra objectes, ambientació, artista i espectador dins d'una escenificació puntual i efímera.

dona, a través de la seva identificació amb la vulva o cony en contraposició a la identitat masculina. Les seves representacions artístiques doncs, giraran entorn d'aquesta temàtica i la de la diferenciació sexual però mantenint la divisió entre les postures masculines i femenines.

Als anys 80, dins del marc de la postmodernitat, el feminisme s'allunya de la diferenciació masculí-femení, qüestionant el feminisme essencialista, i substitueix la identitat com una diferenciació de gènere, per la identitat com a noció cultural que allunya la representació de la imatge femenina en l'expressió artística, per crear una expressió artística al marge del propi cos. Així doncs, persegueixen "*les estratègies desconstructivistes aplicades als rols estereotipats de masculinitat i feminitat*"<sup>7</sup>.

Als anys 90 es van voler conciliar aquests dos moviments anteriors i es torna a plantejar la qüestió de la identitat i de la diferència de gènere a través d'una posició teòrica i crítica. Al mateix temps, grups d'artistes homosexuals s'inclouen dins d'aquest qüestionament del gènere i de la posició de l'altre, però aquest cop no des d'una perspectiva de contraposició amb l'altre gènere sinó com a contraposició dins del mateix gènere.

Finalment, ja en els anys vuitanta i noranta, s'inicia un nou moviment artístic en relació amb el cos. Aquest moviment disfressa el cos per qüestionar els valors morals de la societat occidental. Al mateix temps, aquest moviment despulla el cos deformant-lo per reflexar una realitat més crua que és ignorada i aïllada per la resta de la societat. Aquest apartat agrupa els moviments de principis dels 80 fins a mitjans del 90, on es torna a plantejar la temàtica del cos en les arts plàstiques. En aquest cas, el cos ja no connota la reafirmació de la identitat que se li havia atribuït en les expressions artístiques de l'anterior dècada, sinó que passa a ser tractat novament com a un objecte, on la denúncia política i social es veu reflexada en ell, pel que el cos estarà ara al servei de l'artista per ser transformat i reconstruït totalment i ser convertit en un nou objecte artificial. Un objecte que, a més a més, s'allunya del seu component naturalista per passar a tenir un component artificial, descontextualitzat i dirigit a provocar reaccions adverses i reflexions sobre el paper social que té la figura humana i el gènere. I és que ara, es realitzen uns plantejaments diferents als proposats per l'art feminista i el Body Art, i ja no es tracta tant de reafirmar el significat de la pròpia identitat del cos femení ni de crear un nou llenguatge existencial a través d'ell, com de descontextualitzar el cos dels seus paràmetres reals dins del sistema per situar-lo fora d'ell, tot i expressant la seva part més grotesca i traumàtica. Tal i com diu Campàs

---

<sup>6</sup> Moviment que té al cos com a suport del procés artístic i que l'utilitza per a l'experimentació molt sovint a través d'experiències masoquistes i provocadores contra el sistema.

<sup>7</sup> Joan Campàs (2002), Pàg 6



*"més que la realitat del cos, el que importa són les seves aparences, el que és extern, el maquillatge i la seva imatge virtual ... el cos no és el darrer refugi de l'autenticitat ..sinó el suport..del que és fals, simulat, agressiu<sup>8</sup>".* Així doncs, el cos, o bé, és substituït per un il.lusionisme d'objectes quotidians que ens fan relacionar-lo amb ell, ja sigui tant, per similitud abstracta com, per la substitució i suplantació del cos a través d'objectes pròxims a ell, o bé el cos és tractat com un rebuig de l'il.lusionisme i se'l representa de forma destructiva per mostrar el què hi ha de real en ell. Es treballa sobre el cos per mostrar-lo com un suport que qüestiona tabús sexuals i de gènere, tot i tocant el referent de la identitat sexual, o bé es treballa per mostrar-lo grotesc i repugnant , a través del corrent Object Art. A través de la creació d'aquest art abjecte i de la seva observació, l'objectiu és mostrar com l'homosexualitat, la malaltia, la deformació i la lletjor són apartades i rebutjades per una societat considerada "sana o normal" que rep amb impacte i desgrat aquestes imatges distorsionades del cos físic.

#### 4. LA QÜESTIÓ DE LA IDENTITAT

En els apartats anteriors s'ha pogut veure que sovint el cos ha estat tractat com un lloc per a reafirmar la identitat, un lloc per experimentar o un lloc per a la reivindicació.

---

<sup>8</sup> Joan Campàs, (2002), pàg.2

El net.art tractarà la temàtica del cos en els seus treballs però no com una reafirmació de la identitat sinó com una re-construcció d'aquesta, ja que la identitat és un altre dels aspectes que ha estat explorat en el net.art

La utilització de les noves tècniques virtuals ha replantejat la significació de la identitat i la seva caracterització i, exigeix la seva precisió i determinació en aquests nous mitjans. Segons Sherry Turkle, ens trobem *"en una cultura de simulació.. que està afectant les nostres idees sobre la ment, el cos, el jo i la màquina"*<sup>9</sup>. Sembla que Internet, permet simular noves identitats, experimentar amb el canvi de gènere, i permet la introducció de l'individu en una multiplicitat de móns oberts que comporten l'experimentació de nous rols i el desenvolupament de diferents jo. Malgrat tot, aquest concepte actual de la multiplicitat dels jo, ja fa força temps que ha estat investigat per la psicologia, a través de dues línies d'actuació sobre aquesta àrea: des del punt de vista de la psicologia social i des del punt de vista de la psicologia de la personalitat.

D'altra banda, els enfocaments socials de la identitat parlen de l'aproximació a la identitat a través de la significació normativa en la societat com ara, la identificació a través del nom, dels cognoms, del lloc de pertanyença i de la identificació ideològica.

Finalment, com a últim punt de reflexió sobre la identitat, apareix el pensament que observa una progressiva deshumanització de la identitat, en tant en quant l'ésser queda reduït a un concepte abstracte, i a una unitat d'informació allunyada del seu cos real.

En aquest apartat s'intentarà tocar molt breument tots aquests aspectes, que són necessaris per a la posterior interpretació i anàlisi dels casos artístics sobre el cos en el net.art.

#### 4.1 LA IDENTITAT DES DEL PUNT DE VISTA PSICOLOGIC I SOCIAL

L'estudi de la identitat des del punt de vista psicològic arrenca a través de l'anàlisi que han realitzat tant la psicologia social com la psicologia de la personalitat.

S'ha establert que l'individu té diverses multiplicitats del jo, com ara el jo empíric, el jo social, el jo espiritual i el jo pur, que integra tot l'anterior i es condensa en la identitat.

També dins d'allò en què englobem el jo, es troben sentiments i idees del que voldríem ser, i fins i tot identitats del que desitjaríem ser. Això produeix que la nostra identitat tingui alhora un caràcter unitari i múltiple, que es manifesta segons els sistemes de relacions socials en què s'interactua i en els entorns en què es planteja. D'altra banda, aquests diversos o jos que conformen la nostra identitat poden resultar contradictoris

---

<sup>9</sup> Turkle Sherry (1997), pàg.16

entre ells i produït una fragmentació de la identitat, també podran denotar una millor adaptació de l'individu a les situacions diferents.

Per tant, la identitat des del punt de vista psicològic s'interpreta com una multiplicitat de jo que treballa conjuntament per a mantenir l'equilibri de l'individu. Això permetrà que en l'ús de les noves tècniques virtuals, aquestes diverses identitats es manifestin sota diferents formes.

Des del punt de vista social, la identitat és identificada segons uns paràmetres socials com són el nom, el sexe, la nació. Totes aquestes caracteritzacions juntament amb les experiències personals són interioritzades pels individus, perfilant i modelant la seva identitat, que es troba normalitzada dins de la societat.

Al mateix temps, queda clar que sense cos no hi ha persona ja que *"el cuerpo es el soporte de nuestra identidad<sup>10</sup>"*. Per tant, el cos esdevé la carcassa sostenidora de la identitat i de qualsevol canvi que es fagi en ella. I és tant significatiu i necessari la localització del cos com a receptor de la identitat, que fins i tot quan apareguin les tècniques virtuals on el cos físic desapareix, i la identificació de la identitat trontolla, es crearan uns cossos virtuals que permetin reconèixer a l'individu.

#### 4.2 LA IDENTITAT DES DEL PUNT DE VISTA DE LES NOVES TECNOLOGIES I EL TEMPS POST MODERN

La comunicació, que s'ha desenvolupat a partir de les noves tecnologies, ha fet replantejar les idees establertes que es tenien sobre la identitat, sobre el jo, i sobre l'altre, ja que l'entorn virtual en el qual es produeix aquesta comunicació, difumina i desgrega la identitat al perdre's un dels referents d'aquesta: el cos. Aquesta pèrdua del cos com a referent dins d'un entorn virtual se soluciona parcialment amb la introducció dels avatars<sup>11</sup> malgrat que aquest no correspongui amb la imatge real dels individus sinó que els propis individus escullen les característiques que els representaran a internet, implicant sovint canvis de gènere, de característiques físiques i fins i tot de característiques psíquiques i de comportament.

Així doncs, com ja s'ha dit, una altra innovació que es produeix en la utilització dels nous mitjans és que, segons comenta Campàs, *"la fragilidad en internet, nadie puede estar seguro de si el otro está representando su propia identidad o está asumiendo un rol inventado. Los cambios de género son habituales<sup>12</sup>"*, però aquesta simulació no provoca una desintegració de la personalitat o de la pròpia identitat, sinó que permet una reexperimentació dels diferents jo en situacions noves i diferents amb la

---

<sup>10</sup> Campàs (2001)

<sup>11</sup> Personatge virtual que substitueix i re-presenta a una persona real a Internet

possibilitat de poder fer una nova creació de nosaltres mateixos, en conseqüència, el canvi de sexe *"és una oportunitat per explorar conflictes que apareixen en el nostre propi gènere biològic<sup>13</sup>"*, i que porten a la reflexió sobre les diferents construccions socials del gènere.

D'altra banda, aquesta progressiva utilització dels espais simulats, condueix a una deshumanització dels individus, però segons Victoria Vesna, aquesta deshumanització no es produeix a partir de la introducció d'internet, sinó que té una evolució continuïsta, des del moment, en què l'ésser humà passa a ser tractat com una unitat abstracta i portadora d'informació a través de la identificació dels codis genètics.

Totes aquestes reflexions apareixen i són introduïdes en les obres de net.art i especialment en aquelles en les quals el cos és tractat com un fons d'identificació, i per tant, s'hauran de tenir en compte a l'hora d'analitzar els diferents casos d'aquest treball.

## 5.1 METODOLOGIA

L'objectiu d'aquest projecte està dirigit a l'estudi del cos en el net.art. Per tant, la unitat d'anàlisi d'aquest estudi seran les pròpies obres de net.art que se centrin en aquest

---

<sup>12</sup> Campàs (2001), pàg 4

<sup>13</sup> Turkle, Sherry (1997)

tema i que estiguin compreses en un període temporal desde l'inici del net.art fins a l'actualitat. En concret les obres utilitzades compendran el període del 1996 al 1999.

En la recerca metodològica s'utilitzaran tècniques qualitatives i de comparació, ja que l'anàlisi de l'expressió artística radica en la búsqueda de paràmetres comuns sobre unes mateixes reflexions psicològiques, visuals, reflexives i potser comparatives i filosòfiques. Malgrat tot, en l'estudi d'aquestes obres, les tècniques d'anàlisi a emprar no podran ser les mateixes que les que s'utilitzen tradicionalment en les obres produïdes en suport físic, perquè en aquest cas, l'obra se sosté en un entorn de simulació que es crea en cada moment, i per tant, s'hauran d'introduir plantejaments analítics similars als aplicats en els ready-made, performance i art conceptual.

Tradicionalment, les obres d'art s'havien percebut com objecte estètic, i per tant, el seu anàlisi focalitzava tant el període artístic i l'autoria, com les qualitats formals de l'obra que li donaven unes lleis interiors d'unicitat i totalitat. Al mateix temps, es produïa una temporalitat tancada que donava una globalitat absoluta a l'obra.

En el net.art, l'autoria es difumina, l'obra no és tancada i deixa de ser una obra totalitzadora, i les qualitats formals i el seu resultat no són tant importants com la idea que promou la seva creació.

Així doncs, una variable d'anàlisi, en aquest mètode comparatiu, serà la idea generadora de l'obra, donat que l'obra en ella mateixa o el resultat final d'aquesta passa a ocupar un segon pla a favor d'una supremàcia de la reflexió inicial de l'agent creador i la reflexió posterior del receptor.

Una altra variable comparativa serà la simulació de l'obra que caracteritzi la creació d'un món virtual o d'una simulació en el món creat en l'obra. En les obres de net.art, ja no es re-presenta la realitat, sinó que la transforma, així segons Lévy "*la representació es retira per donar lloc a la visualització interactiva d'un model, la simulació succeïx la semblança*<sup>14</sup>".

En conseqüència, el tractament del cos i la seva interpretació en aquestes obres estaran determinades per la capacitat de simulació de la realitat i fins i tot per la creació de cossos no existents en la realitat. Serà en aquest tractament del cos on es reflexarà la idea generadora de l'obra.

Finalment, una tercera variable serà la mirada que rebrà el cos en aquestes obres. El cos es podrà representar com un nou cos sense referent en la realitat, com un canvi de gènere, com una confusió de la identitat, com un trencament de tabús de raça, com la creació d'un cos digital que perd el seu aspecte físic per convertir-se en un cos

---

<sup>14</sup>Pierre Levy (1997), pàg 117

informàtic. La resposta diferent que es donarà davant d'aquests plantejaments seran definitoris també per la caracterització de l'obra i la fixació de la idea inicial.

Així doncs, en un àmbit empíric centrat en el net.art i en les obres referents al cos en format web, la metodologia utilitzada serà la qualitativa amb la utilització combinada d'un anàlisi comparatiu -per poder trobar similituds i/o discrepàncies en el plantejament simulatoris del cos- i d'un anàlisi de continguts -per poder estudiar les diferents reflexions que es plantegen en aquests webs-.

## 5.2 PLANTEJAMENTS INICIALS

Degut a què les obres de net.art trenquen amb les obres tradicionals en suport físic, ja sigui tant en tema, com en qualitats formals, hi han una sèrie de plantejaments inicials que s'han de tenir en compte a l'hora d'estudiar aquestes obres i que afectaran implícitament a l'anàlisi de les obres referents al cos en el net.art.

En primer terme, a l'hora d'analitzar la idea inicial, s'haurà de tenir en compte la pèrdua d'autoria que apareix a través de la interacció entre creador i receptor i que produeix que el receptor participi en la creació de l'obra. S'ha de qualificar aquesta interacció com una cotitularitat de l'obra?. Aquesta duplicitat en la creació podrà afectar a la interpretació de la idea original que vol transmetre l'autor?. Es partirà de la base, de què malgrat la difuminació de l'autoria de l'obra, sempre hi ha un agent creador que dissenyarà els paràmetres de l'obra i que conduirà al receptor vers als plantejaments on ell el vulgui fer arribar. Així doncs, no es perdrà el control de l'obra per part del creador, malgrat la il·lusió d'interacció entre un i altre. Això no obstant, es pot córrer el risc de què el receptor reinterpreti l'obra a través dels diferents comandaments i opcions que tingui en la pròpia web.

També ens trobem que, a diferència de les obres en suport físic, l'obra en el net.art no és tancada ni en formes ni en temporalitat, sinó que continua oberta per a noves transformacions en línia i per tant, és renovable contínuament. Això provoca que tal i com diu Pierre Lévy "*L'acte de creació .. consisteix a fer esdeveniment, aquí i ara, per a una comunitat...*"<sup>15</sup>, això es pot relacionar amb els ready-made de Duchamp o amb les performance dels anys seixanta y setanta. S'ha d'analitzar l'obra en un moment donat? O més ben dit en una interface concreta?, o bé s'ha d'intentar analitzar en la seva globalitat no tancada?. L'anàlisi tradicional d'una obra d'art se centra en l'autor, en el tancament físic de l'obra o la seva totalització, i en la seva fixació temporal, però sembla que "*la cibercultura troba la seva essència en l'universal sense totalitat*"<sup>16</sup>, és

---

<sup>15</sup> Pierre Levy (1997), pàg 116

<sup>16</sup> Pierre Levy(1997), pàg 118

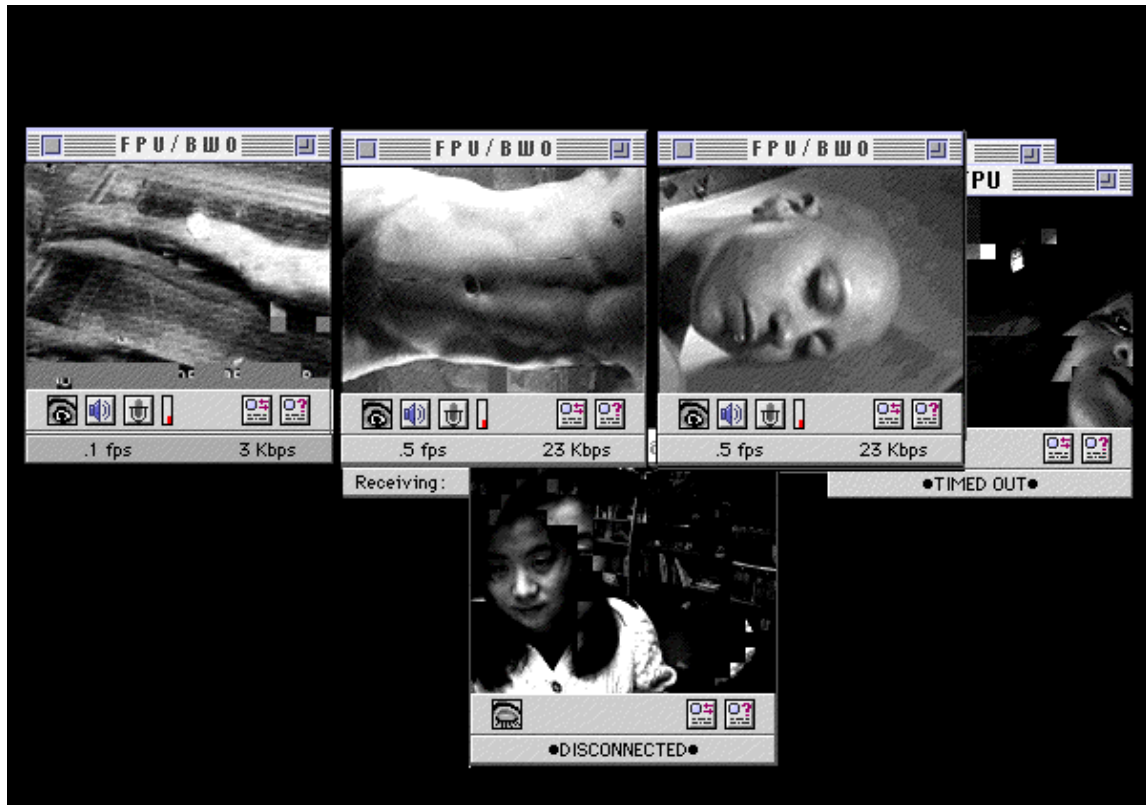
doncs la obra de net.art una obra permanentment oberta al canvi i la transformació? L'obra es considerarà inacabada segons els propi plantejament d'internet on les connexions poden ser múltiples i il.limitades. Malgrat tot, l'obra sempre es podrà considerar acotada en aquell punt on es pugui translluir la idea que ha promogut la seva creació. El missatge sempre es podrà trobar ja que, és aquest missatge el que qualifica l'obra de net.art i el que promou la seva creació.

Aquests seran els plantejaments amb els que s'haurà de partir en l'anàlisi de les obres del cos en el net.art: que d'una banda, malgrat la difuminació de l'autoria es fa patent, l'autor continua tenint el control del seu missatge i així ho transmet a través del seu esquema de creació; i que de l'altra, malgrat que l'obra pot ser inacabada i oberta fins a l'infinit, és possible reconèixer la idea i el missatge que l'autor ha posat dins d'ella.

### 5.3.1 FLOATING POINT UNIT<sup>17</sup>, *BODY WITHOUT ORGANS*

---

<sup>17</sup> Inicialment, el terme Flotaing Point Unit (FPU) fa referència a un microprocessador que manipula els números a través d'operacions matemàtiques d'una forma molt més ràpida que els micropocessadors utilitzats pels ordinadors bàsics i que és requerit per operacions que impliquin el processament d'imatges gràfiques o per la seva visualització.



La primera obra a analitzar és *Body without organs*, realitzat per un grup d'artistes anomenat Floating Point Unit<sup>18</sup>.

El cos sense òrgans és la construcció d'un cos virtual a través de la xarxa on els receptors d'aquest projecte envien a través d'internet parts del seu cos que es recombinen entre ells formant un cos electrònic perfecte, sense referent a la realitat.

En aquest projecte s'analitzen les temàtiques del poder creador, de la simulació de la realitat, de la interrelació existent entre autor i receptor, de la qüestió de la identitat i també del tractament del cos.

### 5.3.1.1 DESCRIPCIÓ DE L'OBRA

Es crea la pàgina web com un programa interactiu entre el creador i el participant. El fons de les pàgines que conformen aquest projecte és negre en gairebé totes les pantalles i les fotografies que s'utilitzen són en blanc i negre. Aquestes fotografies,

<sup>18</sup> Floating Point Unit és un grup de catorze artistes que utilitzen les noves tecnologies especialment per a les performance a distància i per les difusions d'internet. S'autodefineixen com a constructors d'estructures arquitectòniques reals i virtuals que contenen aquestes difusions i que combinen l'electrònica analògica i digital, el performance art i el video experimental. Els seus projectes es troben a <http://www.thing.net/~floating>



corresponen a personatges no identificats, sovint els propis receptors-participants de l'obra. Al mateix temps, s'utilitza iconografia tòpica del net.art com ara la utilització i plasmació del llenguatge html i la utilització de l'escriptori de l'ordinador en el fons d'algunes pantalles entre d'altres.

El projecte, per a ser interactiu, es planteja a la pàgina inicial amb unes pautes que s'han de seguir per participar. Aquestes pautes porten a diferents links que obren noves pàgines explicadores tant del projecte com simuladores del laboratori que crea aquest cos sense òrgans. En la pàgina principal, a banda de la descripció del projecte hi han quatre punts a seguir:

- BODY WITHOUT ORGANS, Una breu introducció del projecte, el qual ens permet descobrir la intenció. En aquesta pàgina, i a través del seu link, comença el procés desenvolupador del projecte, amb l'opció d'apuntar-nos a descobrir la intenció d'aquest projecte i participar en ell.
- Pas 1 Cuseeme, obrir l'ordinador amb opció a introduir el video. El link d'aquesta opció porta a una pantalla on apareixen plafons amb fotografies de cares com si fossin fotografies dels participants, les cares no apareixen nítides i sovint han estat modificades posteriorment per deconstruir els trets globals de les cares. Tots els plafons tenen fotografies estàtiques a excepció d'un plafó que va variant de fotografia, malgrat que arriba un punt on tots els plafons resten estàtics completament. Les cares no estan identificades amb un nom. El retorn d'aquesta pàgina condueix a la pàgina inicial.
- Pas 2 Begin to observe a part of your own or another participants body. Aquest pas ens indica que hem d'observar una part del cos o d'algun participant. El link d'aquest pas ens porta a una pantalla on el fons reflexa l'escriptori d'un ordinador, amb dues imatges: una fixa d'una noia observant i una mòbil d'un tors i cap d'un noi que es mou. El retorn d'aquesta pàgina condueix a la pàgina inicial.
- Pas 3 A composite body, és la part on es comença a transferir les dades de manera remota composant el cos amb les dades enviades i rebudes. El link que aquest pas té, ens porta a una pantalla on hi ha una composició de plafons mòbils que conformen un cos a la manera d'un puzzle: a la part superior, els diversos trossos del cos estan en moviment i creen la composició d'un cos nú -quan certes peces coincideixen -amb elements masculins i femenins barrejats, per tant, creant un nou concepte del cos heterogeni compost de diversos orígens. El retorn d'aquesta pàgina condueix a la pàgina inicial.



- Pas 4 Dates for the BWO experimental broadcast, en teoria, el link d'aquest pas et porta a les dates per a realitzar aquestes connexions virtuals., malgrat tot, actualment no s'hi pot accedir, probablement perquè el projecte -que data del 1996- ja està considerat com a finalitzat.

Com ja s'ha dit en tots els links d'aquests passos es retorna a la pàgina inicial a excepció, de la que descriu el projecte (anomenada *Body without organs*).

A través d'aquesta pàgina i amb el comandament de ser programat apareix una nova pantalla en fons negre on organitza en forma de creu quatre noves opcions per continuar investigant en el projecte: Audience, transplant; Organs of Speech; Virtual Laboratory; i Body Scan.

- Audience transplant. Si es pitja en aquest comandament apareix una pantalla on diverses barres de menú es van desplegant per la pantalla, simulant la introducció de les dades per part dels participants, i a la part de sota apareix un cos fragmentat en forma de cubs. Aquesta pantalla porta a la pàgina inicial.
- Organs of speech, en aquesta opció s'accedeix a una frase escrita per Antonin Artaud<sup>19</sup> que ha inspirat el projecte: "*Haver-ho fet amb la coneixença i judici de Déu*<sup>20</sup>". Posteriorment s'inicia una entrevista surrealista amb l'escriptor ja mort, en la qual es defensa la re-construcció del cos sense òrgans, perquè segons l'escriptor-autor, el cos humà és imperfecte a través de l'existència de Déu en les molècules i en els òrgans humans. Extirpant aquests òrgans -i Déu amb ells- es pot re-construir un nou cos que serà lliure de Déu i de la voluntat: un cos sense òrgans.
- Virtual Laboratory, en el laboratori virtual, la pantalla que apareix té un fons negre i està fragmentada en un conjunt que engloba dos subconjunts, malgrat que tots dos estan interrelacionats pel text que hi ha inscrit, un text que apareix al primer subconjunt manifestant que els monuments són l'últim búnker ideològic i són a més a més les manifestacions d'hormigó d'una fortalesa de la mentalitat. En el segon subconjunt hi ha un cos en posició rígida i reconstruït en

<sup>19</sup> Escriptor francès (1896-1948), que va proclamar la seva aversió de l'art per l'art i va escollir una actitud en contra de la cultura al llarg de la seva obra literària moltes vegades simbolista i surrealista.

<sup>20</sup> "To have done with the judgement of God"

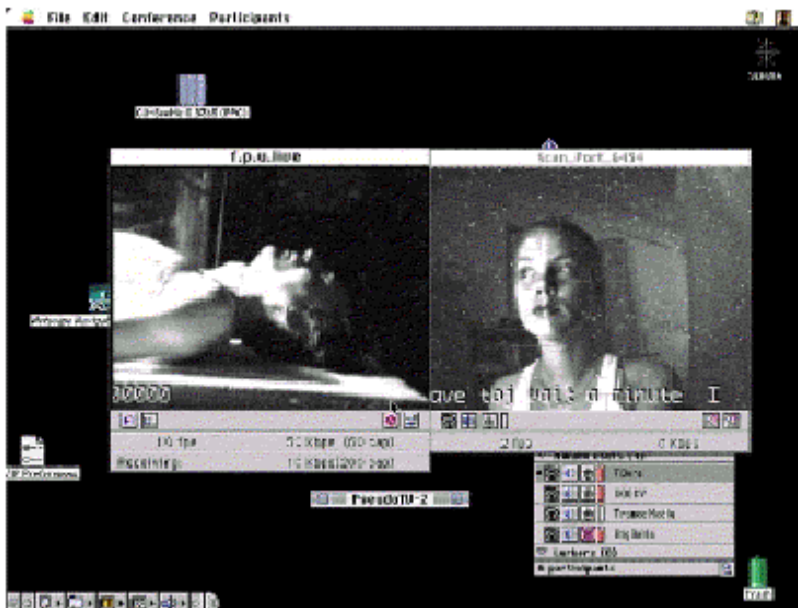
format digital que dóna voltes a partir d'un eix fixe. El text que interrelaciona els dos subconjunts es refereix a què el laboratori virtual farà una pantalla transparent a través d'aquesta fortalesa. En conseqüència, fora d'aquest conjunt apareix la imatge d'un edifici sense parets. Aquesta pantalla ens du o bé al retorn de la pantalla anterior o bé a una nova pantalla a través dels seu link:

- Manifestacions d'hormigó: pantalla nova amb fons negre, amb una part superior i inferior. A la part superior hi ha un plafó que ens introdueix a una escena mòbil com si fos l'entrada a un museu amb quadres penjant i taules que aguanten fotografies. A la part inferior hi ha una sèrie de comandaments de format html, que no tenen cap significació a excepció de la seva significació programàtica (tòpic iconològic del net.art), però que al mateix temps o ens du altre cop a la pantalla anterior o bé ens porta a dues pantalles noves:
- Translation: amb fotografies posades de tal manera per poder donar perspectiva de la pantalla com si estiguéssim a una sala. Les fotografies són cossos nus i cares. Aquí o es pot retornar a la pantalla on es troba el Audience transplant, Organs of Speech, Virtual Laboratory i Body Scan, o es pot accedir a:
- Body: una pantalla que té com a fons l'edifici estructural sense parets, que estava dibuixat al laboratory virtual i ara té un color verd i roig. L'edifici estructural està segmentat en dos subconjunts: el primer, la fotografia d'una mà, que ens retorna al laboratori virtual, i el segon, el cos del laboratori però que ha perdut el seu aspecte electrònic i digital i que, aquest cop, ens retorna a la pàgina anterior.
- Coordinate3, segon link que apareix en aquesta pantalla i que ens porta a la pantalla del Body on hi havia l'edifici estructural de fons.
- Body Scan. Aquesta pantalla és un text escrit sobre fons negre i una fotografia en moviment, que apareix al final de tot, i que és la fotografia d'un cos que és recorregut per una mà amb un estri. D'altra banda, el text d'aquesta pantalla ens indica que la carn imperfecta és la fundadora de l'economia de la pantalla. Al mateix temps es fa referència a l'abjecte a través de l'al·lusion que *"l'espai de la pantalla inscriu la carn com l'abjecte"* ja que aquesta és seduïda per la superfície. Finalment es defensa que cos perfecte és el cos electrònic, el cos sense òrgans que troba el seu propi espai en la pantalla. En aquesta pantalla, a banda de poder tornar a la pantalla anterior, també ens du a dues noves zones per explorar:

- The electronic body is the perfect body. Apareix una nova pantalla que continua amb el text anterior i que incideix en què malgrat és perfecte, té les malalties pròpies dels programes d'ordinadors i està subjecte a la desconexió, fragmentació, virus, pèrdues de dades o fins i tot, a la recombinació espontània. En aquesta pantalla apareix una altra fotografia de diverses parts del cos desmembrades i tretes de context. I al mateix temps té un nou link que porta a la continuació del text iniciat en les pantalles anteriors:
- Digital bodies have Ecologies, que permeten reproduir-se eternament, i pel que el converteixen en el cos perfecte, sense reduir-lo altre cop a condicions biològiques. El plafó en moviment ofereix ara si una combinació aleatòria del cos que s'ha utilitzat en la pantalla anterior i que apareix desmembrat. L'opció aquí de navegar és el retorn a la pàgina del Bodyscan
- It is both self and mirrored self. El cos electrònic és ahora ell i un mirall d'ell mateix, fent al·lusió a la simulació d'aquest cos. El comandament aquí ens du a la pantalla se Digital bodies have Ecologies.

Tornant a la pantalla on hi havia l'Audience, tranplant; Organs of Speech; Virtual Laboratory; i Body Scan, ens trobem que a part d'aquests links, n'hi ha un cinquè que du d'una banda, a la firma del projecte: Flotaing Point Unit, tot i portar-nos a la seva creació del cos, i de l'altra, la pantalla accedida recorda l'ús del FPU, el qual processa les imatges gràfiques per donar-nos -després de cliquejar- la composició del cos abans comentat en el pas 3 A composite body.

Aquest ha estat el recorregut al voltant de la web *Body without organs*. Un recorregut circular i tancat que es va desgranant al llarg de la navegació d'aquesta.



### 5.3.1.2 PARÀMETRES INICIALS I PARÀMETRES D'ANÀLISI

L'anàlisi de les variables que conformen aquest treball tenen com a objectiu intentar veure si hi ha una continuïtat respecte les obres anteriors en suport no multimèdia, el tractament que rep el cos i quina reflexió es dona a la identitat en aquest treball. Les variables metodològiques que s'utilitzen i, que permeten l'anàlisi qualitatiu amb el reste de les obres d'aquest treball, són la idea generadora del projecte, la creació o no d'un nou món virtual, la mirada que se li dona al cos i el tractament de la identitat. El resultat d'aquestes variables és el que permetrà extreure uns paràmetres comuns en les obres del net.art.

Al mateix temps cal tenir en compte que l'anàlisi tradicional de les obres plàstiques en suport multimèdia no pot ser el mateix que l'anàlisi utilitzat en les obres plàstiques convencionals, ja que les obres de net.art presenten unes característiques inicials que no es troben en les obres convencionals com ara la pèrdua d'autoria i la globalitat o no de l'obra.

Malgrat que aquest projecte ha estat realitzat pel grup d'artistes Floating Point Unit, ja aquest sol fet permet introduir el paràmetre de pèrdua d'autoria. El grup el conformen catorze artistes incloent-hi un gos, pel que no es pot assenyalar qui ha estat el creador inicial del projecte. A més a més d'aquesta dada, el projecte es planteja com una interacció entre els creadors i els receptors: sense l'emissió de dades del receptor no és possible la creació final del cos perfecte.

Aquest projecte és una pàgina participativa i es planteja des del punt de vista de la interactuació entre el receptor-emisor de la matèria prima i l'ordinador-autor que forma

la creació del cos. Malgrat tot, sota aquesta capa participativa on sembla que les imatges són interposicionades aleatòriament s'intueix que la combinació que conformen les peces del cos ha estat realitzada per l'autor i que s'ha fet "*To have done with the judgement of God*", pel que l'autor es posiciona en l'acte de crear un nou ésser perfecte<sup>21</sup>.

D'altra banda, una altra diferència que hi ha respecte a les obres en suport tradicional, és la inexistència de tancament de l'obra, el no poder veure una imatge global al ser conduït constantment a noves pantalles, a través de la navegació. Aquesta manca de tancament i la atemporalitat que se li atribueix precisament per aquesta connexió amb d'altres links sembla que es troba també en aquesta obra, malgrat que molt superficialment: l'obra és tancada a excepció del link que et convoca a les sessions per participar enviant parts del teu cos, pel que es pot fer un anàlisi global per la totalitat de la web.

Finalment, un últim paràmetre general que fa referència a les obres de net.art és la utilització de tòpics iconogràfics característics d'internet com ara la utilització de forma estètica del llenguatge html en algunes pàgines, la utilització com a fons de pantalla el desktop<sup>22</sup>, i la utilització de termes propis del programari informàtic com ara electrònic, virus, pèrdua de dades, etc..

Com ja s'ha dit, les unitats d'anàlisi d'aquest treball són les que analitzen la idea creadora, la creació d'un nou món, la mirada al cos, i la identitat.

La idea originària d'aquest projecte surt forces vegades explicada al llarg de la web. D'una banda, se'ns diu que la idea principal és la creació del cos a partir de les diferents dades que els receptors envien a través d'internet i que permetrà crear aquest cos, en conseqüència, el projecte s'aconseguirà quan el receptor envii les seves dades i aquestes -a través de la màquina- s'autocombinin per formar un cos. De l'altra, se'ns indica que la inspiració del projecte és arribar a crear un cos sense òrgans, un cos que s'hagi alliberat del seu component de Déu -a través de la extirpació dels òrgans- i que, per tant, ha recuperat la seva llibertat. Aquest cos perfecte que no té òrgans, que ha perdut el seu component humà i que, en conseqüència, només pot viure de manera artificial, és el cos electrònic, el qual, malgrat tenir les malalties pròpies dels programes d'ordinadors, és infinitament repetible i per tant, aconsegueix l'eternitat.

---

<sup>21</sup> Caldria veure també com ha estat creada aquesta obra: si les dades dels participants s'han anat incloent abans, durant o posteriorment a la creació de l'obra. Partint del punt de què ha estat l'autor el que ha interrelacionat les peces, aquest és un fet que pren força rellevància. També s'ha de tenir en compte de si realment aquest projecte s'ha creat amb dades de receptors anònims o bé amb material anteriorment disponible simulant, posteriorment, una falsa interactivitat.

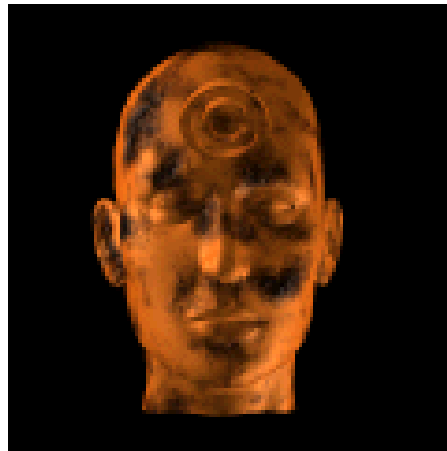
<sup>22</sup> Escriptori virtual de l'ordinador

Una altra de les variables d'anàlisi és la creació d'un món virtual. En aquesta obra apareix el laboratori virtual, una estança que és recreada i que se suposa que és el punt on es crea el cos. Un cos on la simulació succeeix a la semblança. Un cos que no té referent a la realitat, que no presenta un gènere propi i que, per tant, presenta una confusió en la seva identitat. Un cos que, a la manera del Frankenstein, està compost de múltiples peces d'orígens diferents, que perd el seu aspecte físic per convertir-se en un cos informàtic. Un cos que és universal perquè és reconegut malgrat la seva composició -en forma de puzzle- que el fa difícil d'identificar. Un cos, en definitiva, que ha estat re-construït, a partir de les seves dades exteriors reals, en un cos electrònic, en una simulació de cos humà sense òrgans i per tant, en un cos perfecte.

La tercera unitat d'anàlisi és la mirada que se li dona al cos, sobretot comparant-ho amb els moviments artístics anteriors. En aquest projecte s'observa que el tractament del cos ha evolucionat on el cos real ha estat substituït pel cos simulat. A més a més, el tractament de la reivindicació sexual -a través de la identitat femenina del sexe- desapareix al produir-se una combinació de diversos cossos d'ambdós gèneres. També es fa referència molt de passada al fet de que la carn condueix a l'abjecte mentre que el cos electrònic és perfecte. En conseqüència, es pot dir que la mirada que se li dona en aquesta obra al cos, és una mirada creadora que utilitza els referents d'ambdós sexes per crear un nou ésser sense referent amb la realitat, un nou ésser que no pot viure fora de la pantalla.

Finalment, l'última variable a analitzar és la de-construcció de la identitat, que es produeix en la combinació d'elements masculins i femenins en la creació del cos. Aquest aspecte li dona la caracterització d'universalitat al produir-se una composició de diversos orígens, i perd la qualitat d'identitat real per passar a tenir una identitat artificial pròpia dels programes informàtics: la identitat biològica es perd i passa a tenir una identitat electrònica que només viu i actua dins de la xarxa.

### 5.3.2 VICTORIA VESNA, *BODIES INCORPORATED*



*Bodies INCorporated* és un treball iniciat per Victoria Vesna al 1996 amb la col.laboració de Robert Nideffer, Nathaniel Freitas, Kenneth Fields i Jason Schleifer entre d'altres.

Segons Victòria Vesna, el projecte es planteja arran d'un formulari que realitza als assistents a una exposició<sup>23</sup> seva, convidant als assistents a descriure quin tipus de cos els hi agradaria tenir. La gran acollida d'aquest qüestionari i la posterior exigència dels assistents a poder veure aquests cossos fa que Victòria Vesna es plantegi la idea de crear una pàgina web que interactui amb els usuaris i que permeti la creació d'un cos virtual en la xarxa. Aquesta pàgina web va resultar ser *Bodies INCorporated*.

*Bodies INCorporated* és un treball interactiu que estudia la necessitat que la gent té de posseir una representació corporal dins de la xarxa. Segons Victòria Vesna, una de les coses que provoca la comunicació virtual és la pèrdua del cos físic en la xarxa convertint-se aquest, en una entitat abstracta que consta només de dades informatives. Aquestes dades informatives deshumanitzen la comunicació i produeixen la necessitat de crear uns cossos virtuals que representin la presència de les persones en la xarxa.

Al mateix temps, aquesta projecte és també un anàlisi i reflexió sobre el paper dels avatars en internet i quin paper de comunicació emocional representen. Com ja s'ha dit, la deshumanització de la xarxa i la seva progressiva virtualització ha portat la necessitat d'incorporar avatars en moltes comunitats, per permetre a les persones representar-se sota algú aspecte virtual, essent doncs, els avatars, els substituïts de les persones en la comunicació visual.

---

<sup>23</sup> L'exposició es va anomenar Virtual Concrete i representava imatges de persones on a través del tacte, els assistents podien interactuar amb l'obra descobrint sons i canvis d'imatges.



Un cop incorporada la idea de la necessitat de tenir un cos que ens representi en la xarxa, *Bodies INCorporated* estudia també la temàtica de la identitat en aquesta construcció dels cossos -al poder escollir els diferents sexes i formes que conformaran el cos- i els sentiments afectius que els participants tenen sobre el cos que han creat. Malgrat tot, i tal i com diu Jennifer Gonzales, els materials de construcció dels cossos, són uns materials neutres i estandarditzats que, a través de la seva combinació, dóna com a resultat uns cossos de forma homogènia, prims, uns cossos ideals que s'allunyen de la representació natural existent en la realitat física. Al mateix temps, tant les textures com els sons que Vesna introdueix com a components del cos, són descrits a través d'una identificació emocional en ells, que permet, segons Vesna, una major identificació i aproximació dels usuaris amb el seu cos, però que segons Gonzales, produeix una reproducció de les conductes estereotipades existents en l'inconscient cultural de la societat occidental.

D'altra banda, aquest projecte interrelaciona la idea de creació del cos, a través d'una comunitat, amb les estratègies existents en el món corporatiu de l'empresa ja que per poder accedir a aquest projecte s'han d'acceptar uns compromisos i obligacions -a través d'un contracte- que impliquen una restricció en els moviments de l'usuari i la seva desposseïció del cos que han creat. Al mateix temps, Vesna aconsegueix crear una reflexió sobre la pèrdua de llibertat que hi ha en tot contracte present a la xarxa.

Per una altra banda, un altre element de reflexió que Victòria Vesna vol introduir amb aquest format corporatiu, és la idea de la pèrdua d'identitat que es troba l'usuari en la xarxa, quan per la simple acció de respondre a un qüestionari, passa de ser un humà a convertir-se en un ser posthumà, abstret del seu origen real, el qual està compost per dades i aquestes són utilitzades en benefici de les corporacions. El control a què un usuari està sotmés per part de les empreses d'internet, comporta una pèrdua de llibertat que l'usuari té dins d'aquest món virtual.

Un altre punt de connexió amb el món corporatiu, radica en l'adquisició i perfeccionament del cos a través d'unes accions, les quals s'obtenen segons el grau de participació i implicació de l'usuari en el projecte.

En definitiva, la idea de fons que ens vol transmetre Victoria Vesna és un joc entre les entitats corporatives i la consecució d'aquest cos, per part de l'usuari.

Parlant pròpiament de l'obra, aquesta, a banda de la seva àrea participativa en la creació dels cossos - a través de la consecució de la categoria de membre-, es divideix en tres grans seccions que constitueixen al mateix temps subsidiàries d'aquest *Bodies INCorporated* i que tal i com diu Vesna, totes elles són fruit de la necessitat de donar respostes a noves demandes dels usuaris que utilitzaven aquesta web. Les empreses subsidiàries són el Llimbs, Necròpolis i Showplaces.

Així, el Llimb<sup>24</sup> es crea davant de la gran demanda d'encàrrec de cossos i de la impossibilitat de crear-los d'una manera suficientment ràpida, al mateix temps que és el magatzem d'aquelles comandes que no s'han arribat a formalitzar mai

A Necròpolis<sup>25</sup> els usuaris poden esborrar el seu cos omplint un nou formulari que condueix al participant a conèixer diferents maneres de morir per al seu cos i que ha d'escollir la forma i textura de la seva tomba, tot i acompanyant-lo amb una breu narració del seu recordatori.

I finalment, es crea Showplace un resum de les exhibicions que aquest projecte ha produït en instal·lacions reals<sup>26</sup>.

### 5.3.2.1 DESCRIPCIÓ DE L'OBRA

El projecte *Bodies INCorporated* s'inicia en una pantalla de color negre, on un cap en bronze va donant voltes amb un copyright<sup>27</sup> al front . A la part de sota hi ha un missatge va indicant les notícies que hi han i a sota d'això apareixen uns dígits temporals que en el moment d'entrar assenyalen 79:17:53:30.

La següent pantalla també té un fons negre i apareix quatre pantalles contractuals on s'adverteix que es llegeixi atentament ja que la utilització d'aquesta web porta implícit l'acceptació dels termes del contracte<sup>28</sup>. Aquestes quatre pantalles tenen el mateix format visual: el fons de la pantalles és negre, el rètol de Bodies INCorporated apareix a la part de dalt, i el cap de bronze està a la part de sota. Totes elles tenen un link "*continue*" que ens retorna a la pantalla del contracte:

- **RESTRICTIONS ON USE MATERIALS:** en aquesta clàusula ens indica que la web és de propietat de BodiesINCorporated, i cap del material que apareix en aquesta pàgina pot ser copiat o reproduït a excepció d'una còpia per ús personal i no comercial. La modificació dels materials provocarà una violació del copyright, pel que aquests materials no podran ser utilitzats en cap altre lloc de la xarxa
- **TERMINATION:** aquesta pàgina indica les condicions de finalització del contracte. L'usuari pot finalitzar el contracte a través de la destrucció dels

---

<sup>24</sup> Davant la forta demanda i l'acumulació de treball es va idear emmagatzemar les ordres al Llimb, i simulant un atac de virus, es va enviar un missatge a tots els usuaris demanant que realitzessin un altre cop la seva demanda. Actualment, el Llimb és la zona on els usuaris no han completat la seva demanda i que són esborrats al cap de 40 dies d'estar en allà.

<sup>25</sup> També va sorgir davant la necessitat que van tenir alguns usuaris a esborrar els cossos que havien creat.

<sup>26</sup> El trasllat dels cossos en instal·lacions reals va provocar un grau d'implicació molt elevat dels usuaris que van anar a veure les seves creacions.

<sup>27</sup> Segons Victoria Vesna, aquest copyright simbolitza un tercer ull que reflexa la contracció inherent als esforços per controlar el flux d'informacions.

<sup>28</sup> Clàusules que són extretes de la pàgina web de Disney i que són modificades per a aquest projecte.

cossos obtinguts per la web, i tota la documentació al respecte. D'altra banda, els creadors poden finalitzar el contracte si consideren que l'usuari ha infringit alguna de les clàusules del present contracte

- **DISCLAIMER:** aquesta clàusula fa referència a les possibles reclamacions al respecte. Se'ns diu que els cossos d'aquesta web són donats i no tenen ningun tipus de garanties. Per tant, Bodies INCorporated no es fa càrrec de les reclamacions sobre interrupció, errors, defectes o possibles virus que continguin aquests cossos ni tampoc es fa càrrec dels costos de reparació
- **LIMITATION OF LIABILITY:** en aquesta clàusula, es continua exhimint de responsabilitats a Bodies INCorporated pels danys que es poden causar en l'ús dels materials.

La no acceptació d'aquest contracte fa tornar a la pàgina inicial no podent introduir-se més enllà de la pàgina.

L'acceptació del contracte ens du a una nova pantalla on s'indiquen els programes que són necessaris tenir en l'ordinador per poder veure bé aquest projecte.

Després de premer el "*continue*", ens trobem en una nova pantalla on apareixen dos cossos adults -d'home i dona- i un nen. Aquesta pàgina ens porta a la pantalla principal pròpiament dita.

La pantalla principal està dividida en dues parts. La part de l'esquerra -que ocupa un terç de la pantalla- és el menú de navegació, on, a través d'ell, et pots anar dirigint als següents continguts: INFORMATION // MARKET PLACE©, Marketplace™, Pr Materials©, Mission©, Chats™ // Home©, Limbo©, Necropolis©, San Jose Bodies on display© // Textures ©, Sounds© . A la part central, el cap de bronze està a la part de dalt, el rètol de Bodies INCorporated i a la part de sota, els accessos directes a Home, Limbo, Necropolis i Showplace.

**INFORMATION:** en aquesta nova pantalla el menú de l'esquerra es manté, però a la part central hi apareixen tres links: PROJECT DESCRIPTION, GENEALOGY, i NEWS.

Tots ells ens porta o bé a la pantalla d'Information o bé ens permet navegar entre ells

- **PROJECT DESCRIPTION:** aquesta és un text on ens indica la intenció d'aquest projecte. Segons els autors, Bodies INCorporated és una investigació de la dinàmica de grups i de psicologia social dins d'una estructura corporativa. La intenció és en un principi assenyalar les contradiccions que es troben en la cultura corporativa especialment la que es troba en el món de l'art i de la tecnologia. Al mateix temps, té com a objectiu reivindicar la legitimitat de les institucions culturals com un lloc on exhibir l'art. D'altra banda, també el projecte consisteix en crear membre a l'usuari i permetre a aquest crear un cos virtual a partir d'uns elements

predefinits. Aquests cossos es troben o bé a Home, al Llimb o a Necròpolis. Al mateix temps, a la zona del Showplace, els membres poden participar en fòrums i veure els cossos de la setmana.

També declaren, que la intenció d'aquest projecte és analitzar els diversos rangs de respostes emocionals per part dels usuaris en relació amb el seu cos virtual. En la sensació de propietat que aquest cos crea, quan aquest és modificat sense el seu consentiment. En una major involucració per part del membre quan aquest cos és exhibit, etc..

Finalment, s'indiquen les exhibicions que s'han fet i els autors.

- GENEALOGY: en aquesta pantalla, i també com a text, es descriu detalladament tota la creació de la web, els impediments i les dificultats que van tenir els autors i les solucions que van trobar per aquests problemes. En aquest apartat, es veu reflexat la complexitat que aquest projecte té.
- NEWS AND REVIEWS: apareixen una sèrie d'escrits que parlen del tractament del cos.

MARKET PLACE: tornant al menú de barres de l'esquerra es pot accedir al market place. En aquesta pantalla apareix la imatge d'un fetus il·luminat al centre -il·luminació que sembla que li traspassi el cos-. Aquesta imatge ocupa gairebé tota la pantalla, i la seva constitució està formada per les textures que estan disponibles en aquesta web. A la part de sota surt un cartell anunciador dels cossos que pots veure. D'altra banda, aquesta pàgina té un link.

- LLEIS I REGLES. Tal i com ja s'ha dit, aquest projecte, a banda de caracteritzar la creació d'un cos, també planteja la dinàmica d'una estructura corporativa. La seva interrelació es troba en la creació del cos, on un membre obté el cos estàndard, però el grau de complexitat d'aquest cos, s'aconsegueix a través de l'obtenció d'accions de la corporació. En aquesta pantalla s'explica el funcionament de les accions. A la pantalla hi apareix els cossos d'una dona de front i de perfil, amb vinyetes explicatives es tradueix que com més participació, implicació i reflexió del membre en aquest projecte, es converteix en més accions corporatives, el que permet al membre a constituir-se en un adepte i finalment, en un avatar.

PR MATERIALS: aquesta pantalla, ensenya el material obtingut en aquest projecte a partir de la participació dels membres i la realització dels autors.

- INSTALLATIONS: són mostres d'exhibicions realitzats amb cossos d'aquest projecte, en institucions culturals del "món real". Així per exemple, apareixen les exposicions de San Francisco, Los Angeles, etc..

- ON LINE BODIES: ens porta a exemples de cossos penjats a la xarxa de diferents llocs: San Francisco, Dublin, cossos estandarditzats però diferenciats per les diverses combinacions de les textures, músiques, etc..
- VIDEO CLIPS: petites escenes grabades
- SONS: diversos sons enregistrats.

MISSION: tornant al navegador de l'esquerra s'entra a la declaració de la missió d'aquest projecte. La nova pantalla escrita altre cop en format text, ens indica que un altre dels objectius d'aquesta és estudiar sobre la idea dels avatars en contraposició a l'ànalisi habitual del cos real i la identitat. El text continua en una sèrie de reflexions mítiques que interrelacionen la religió amb aquest projecte i el tractament del cos. Al mateix temps, el text també indica el recorregut que els usuaris han de seguir per convertir-se en avatars.

El primer requisit és arribar a ser membre. L'impuls del membre és, a part de crear un cos, convertir-se en adepte. Segons els autors, la pròpia llei de la utilitat, fa creure als membres -que actuen d'una manera egoista- a implicar-se en el projecte per rebre l'estatus d'adepte. Això s'aconsegueix participant en la corporació i obtenint 500 accions.

Un cop s'és adepte, aquest guanya més controls sobre els materials i pot proposar idees sobre nous móns. Un altre cop, la participació condueix a arribar a ser avatar.

Un avatar participa encara molt més en la tasca creativa que un adepte.

CHATS: tornant a la barra de menus, hi ha la possibilitat de participar en un chat. La pantalla que apareix és la imatge d'un tors i la cara, quan es cliqueja damunt de la frase d'invitació és torna a la pantalla d'inici.

HOME: la pantalla del home té el fons negre amb una imatge a la part superior que comprén diverses parts del cos i diversos objectes. A sota d'aquesta imatge, apareix la descripció en format text d'aquesta pàgina. El text va encaminat a restringir els moviments dels membres tot i indicant-los noves normes i conductes per a què els membres puguin trobar una sensació de pau i seguretat. Al mateix temps, el text també adverteix que l'usuari pot escapar d'aquestes noves normes a través de l'ESC, o bé creant el seu propi món.

Respecte a les noves normes, el text adverteix que els membres han de seguir els codis de conducta per poder mantenir el seu estatus de membre dins de la comunitat: la jerarquia és estrictament indefinida, els ArquITexts poden introduir-se en l'espai personal del membre per inspeccionar les seves accions ja que són els equivalents a la idea de Déu i els ArquITexts s'han guanyat l'accés al codi que dissenya el món d'aquest projecte.

Al final de la pantalla, hi ha l'opció d'escoltar els sons de home. Des d'aquesta pantalla s'accedeix a una altra on la imatge d'un cos construït de diverses peces apareix a dalt. En aquesta pantalla, hi han tres nous accessos: member, new member i news.

- NEWS: el fons és negre i té dues imatges de cossos. Des d'aquí es pot accedir a ADDITIONS (noves adquisicions), DELETIONS (cossos que s'han mort i que només es pot veure la seva tomba) i EVERYBODY (on surten aglutinades les dues anteriors)
- NEW MEMBERS: és la ruta d'accés per començar a formar part d'aquesta comunitat, el primer que es demana és l'adreça d'e-mail i un password. A partir d'aquí, ja pots entrar i passes a ser un membre que pot encomanar el seu cos a través d'un formulari, el qual pregunta et demana validar dades que has donat anteriorment. Posteriorment, la pàgina adverteix que has de fer la tria del cos, amb molta cura ja que aquest cos et pertanyerà. Un cop fet això, et demana que anomenis el teu cos, conjuntament amb una data de naixement. El següent pas et demana escollir el sexe del teu cos, podent triar entre femení, masculí, hermafrodita o d'altres. Posteriorment, s'ha d'indicar la preferència sexual del teu cos: heterosexual, homosexual, bisexual, transexual, asexual o d'altres. També es pregunta l'edat i de seguida passes a poder escollir les parts que vols que conformin el teu cos -que són el cap, el tors, el braç dret, el braç esquerre, la cama dreta i la cama esquerra- conjuntament amb les diferents textures -a escollir d'una llista de dotze- i són -a escollir d'una llista de dotze-. Alhora de crear el cos, es demana que s'especifiqui per cada part, el tipus genèric -masculí, femení, infantil o neutre- de la part, el tamany -petit, mitjà o gran- i la textura. Un cop descrit el teu cos, l'has de connectar amb el significat que et genera aquest cos: si el consideres el teu alter ego, el teu altre, el teu company sexual desitjat, o d'altres. Posteriorment, et deixen descriure les instruccions d'ús del teu cos, perquè d'altres membres el puguin conèixer millor. I finalment, passes a demanar el teu cos a través de "submit" o cancel·lar-lo a través de "clear". Un cop ets ja membre, et pots moure lliurement pel reste de la pàgina.
- MEMBERS: és la ruta d'accés dels membres. Hi ha una validació del teu password i la pàgina et saluda amb el teu nom i indica el número d'accions que es posseeixen. A partir d'aquí es pot anar a Home que et condueix a la pàgina del CHAT i que et porta a una nova pantalla amb diversos controls - en forma de braç- que et permeten anar a les seues subsidiàries de Bodies

INCorporated i que són: Home Incorporated, Limbo Incorporated, i Necropolis incorporated.

- HOME© INCORPORATED, A SUBSIDIARY OF BODIES INCORPORATED. Home Incorporated és una nova pantalla amb fons negre on té un text igual que el de la pantalla HOME anterior, amb l'excepció de què ara, a banda de què hi han nous paràgrafs, algunes paraules dins d'aquest text ens porta a noves pantalles. El text indica que l'existència de les notícies diàries (que té un link cap a naixements i defuncions), és necessari per poder reforçar les regles i regulacions que es necessiten per ser un membre. Posteriorment, ens recorda que l'espai que s'està utilitzant té una arquitectura enmig d'un circuit i Disneyland, escollit especialment per proveir un espai privat on puguin haver diferents experiències amb una mateixa manera de portar-les, ja que la cultura es processa a través del cos del membre. A més a més, el text indica que aquest projecte manté un dels arxius més llargs de filòsofs morts, els quals des del chat (Dead chats or Live chats) s'encarreguen de mantenir vius els discursos conjuntament amb els crítics culturals i artistes. A partir d'aquí, el text continua essent com el de la pantalla de HOME, indicant les normes i conductes que els membres han de seguir per mantenir el seu estatus etc...

També dins d'aquesta pàgina apareixen les lleis i regulacions pel HOME, les quals són:

- El membre ha de seguir els colors obtinguts per l'oficina d'administració de la comunitat local. D'altres colors suggerits fora d'aquest esquema són prohibits i poden provocar multes o l'expulsió com a membre.
- Les gardènies i d'altres flors escollides s'hauran de mantenir sota control sense poder créixer més enllà de dos peus. La utilització de silicona per preservar les plantes és incentivat, donant la fórmula de preservació als membres que ho demanin.
- El garatge dels membres no pot estar obert més de mitja hora.
- No es pot espatllar els cotxes.
- Els membres han d'evitar les metàfores transportadores. Si el membre construeix una autopista super-informativa, probablement un terratrèmol la destruirà.
- Les construccions privades d'un membre seran purgades i el cos enviat al Llimb, si el membre no participa en el discurs.

- Un cop construït, el cos del membre no pot ser esborrat, marques d'aquest encara es mantenen fins i tot després d'estar a Necròpolis. Només després d'una insistència molt dura per part del membre es pot aconseguir el seu esborrat total.
- Si els membres transgredeixen i trenquen el codi, el sistema del membre pot ser atacat per un virus destinat a paraitzar completament totes les activitats dels membre al mateix temps que s'envien pensaments paranoics a la ment del membre.

A partir d'aquí la pàgina et permet escollir entre "accept" tornes enrere o "do not accept" on te'n vas a l'empresa subsidiària Llimb.

- LIMBO ( a Subsidiary of Bodies INCorporated. El text d'aquesta pàgina descriu l'ambient del Llimb el qual no està definit ni aquí ni allà. Els cossos que hi han al Llimb conjuntament amb els pensaments, estan allà fins al dia del judici final. Al mateix temps, els cossos es troben en un lloc desarticulat. El membre sempre té legalment una opció d'ESCapar. Si no es pot sortir del Llimb en 40 dies, el cos es queda allà per sempre. D'altra banda, el text continua descrivint noves situacions conjuntament amb nous advertiments que aquestes noves situacions crearan noves normes i lleis que els membres hauran de seguir.
- NECRÒPOLIS INCorporated: el text d'aquesta pantalla indica que Necròpolis és una zona on bufa el vent de l'est en una escena de foc i incense barrejat amb la cendra, que condueix cap a la foscor d'aquest lloc estrany que et porta a la mort més que a la vida. D'altra banda també hi ha una opció d'esborrar el teu cos a través d'aquesta pàgina que et condueix a Death Necropolis Incorporated, a Subsidiary of Bodies Incorporated.
- DEATH NECROPOLIS INCORPORATED. En aquí, se'ns anuncia que es pot escollir entre més de 5000 maneres de morir, gràcies a una recerca actualitzada per part de l'equip de treball que permet que aquests mètodes es trobin entre els més actualitzats tecnològicament. Escollir qualsevol mètode de morir és gratis. Posteriorment, un cop escollida la manera de morir i escollir la inscripció de la làpida, s'ha d'omplir el formulari per obtenir una tomba. El formulari és similar a l'utilitzat per la creació del cos, on en un principi, t'has d'identificar amb el teu nom, e-mail i password. Posteriorment, has d'indicar el nom del teu cos, i una data de mort, indicant que s'ha d'escollir amb calma ja que la tomba serà un record de tu i només de tu.

Després d'haver realitzat aquest pas, has d'omplir un recordatori teu.



Posteriorment, s'ha de començar a escollir els diferents tipus de la tomba, així com les seves textures i els seus sons. S'indica que hi han quatre diferents tipus de tombes, que es poden escollir quatre diferents textures d'un grup de dotze, i un so d'un grup de dotze.

Les quatre parts que conformen la tomba i on es pot escollir el tamany i la textura són la base de la tomba, la part central i la part de dalt, conjuntament amb la làpida. Posteriorment ens demana que es trii el so que acompanyarà aquesta tomba, i que indiquem les instruccions d'ús per ajudarà als altres membres a veure-la.

I finalment, s'acaba amb la confirmació de la comanda, i la possibilitat de baixar-te al teu disc dur, la tomba creada per al teu cos.

Aquestes són totes les opcions que pot utilitzar un membre, un cop s'ha donat d'alta dins de la pàgina.

Tornant al menú de navegació, encara es pot investigar l'apartat del Llimb general (diferent lleugerament del Llimb que ens trobem un cop dins de la comunitat), a l'apartat de Necròpolis i a les exposicions de San Jose.

LIMBO, en aquesta nova pantalla el text et torna a dir que l'espai del llimb et situa en un lloc indefinit, on tens l'opció de sortir a través de l'opció ESCapar. Si no se surt d'aquí, el membre només tindrà opció de veure la llista de cossos que es troben en aquesta zona, essent un espai avorrit en el qual es pot estar durant anys. Aquí pots escoltar els sons del Llimb i també hi ha un link que et porta a inscriure't com a membre.

NECROPOLIS: hi ha una imatge on es veu la part del braç on posa Necròpolis. La pàgina descriu Necròpolis com un lloc fosc amb foc i cendres. El text és el mateix que el Necròpolis de Home, però sense la possibilitat d'encarregar la teva tomba. Un link et porta a fer-te membre i també hi ha l'opció d'escoltar els sons de necròpolis.

SAN JOSE EXIBITIONS: el text indica que estàs entrant en la zona del Showplace INCorporated, on una càmera et grava i et proporciona una imatge de tu mateix. Aquesta imatge és projectada a totes les persones que estan mirant i sent que la teva vida creix sexualment.

Finalment, en la barra de navegacions de la part esquerra, ens permet accedir a les textures i als sons.

TEXTURA: aquesta pantalla mostra les diverses textures que estan disponibles per poder crear el teu cos, conjuntament amb una breu descripció del significat emocional i psicològic d'aquestes textures. Aquesta pàgina ens condueix a fer-nos membres

SONS: aquesta pantalla mostra els diversos sons que podran acompanyar al teu cos. També des d'aquí ens condueix a l'opció de fer-nos membres.

### 5.3.2.2 PARÀMETRES INICIALS I PARÀMETRES D'ANÀLISI

Aquest projecte és un projecte que analitza i estudia al mateix temps, la necessitat dels usuaris d'internet de tenir un cos que els representi a la xarxa d'una manera virtual d'una banda, i de l'altra la pèrdua de llibertat que tenen els usuaris quan naveguen per internet.

Un dels paràmetres inicials a analitzar són la pèrdua d'autoria característica de les obres penjades a internet. En aquest cas, malgrat la interactivitat que es manté amb l'usuari, no s'observa cap mena de pèrdua d'autoria, ja que en tot moment Victòria Vesna ens recorda les normes de conducta i restriccions existents en el projecte que van desposseint a poc a poc de la llibertat dels usuaris. Els que condueixen el projecte i els que posseeixen el cos són els arquitectes, ells són els que poden canviar-te el cos i els que decideixen si s'ha infringit alguna de les normes per poder-te expulsar de la comunitat. Per una altra banda, un augment de la participació dels usuaris porta a que els autors li concedeixen noves accions de la corporació, a través de les quals podrà fer el seu cos molt més complex i ascendir de membre a adevpte, i d'adepte a avatar - implicant aquesta ascensió nous privilegis i pèrdua d'algunes de les restriccions de moviments inicials.

D'altra banda, en quant al tancament de l'obra, l'obra no queda tancada en la seva totalitat, ja que té un punt d'accés a la participació a través del Showplace, lloc on s'intercanvien fòrums i on s'exposen les obres. Al mateix temps, aquest projecte combina la plataforma virtual amb la plataforma física, ja que algunes de les exposicions realitzades en galeries i museus exteriors, ha comptat amb la col.laboració dels usuaris dels cossos diluint així la realitat virtual amb la realitat física de l'exterior.

L'estudi de les variables metodològiques, que permeten l'anàlisi qualitatiu amb la resta de les obres d'aquest treball, són la idea generadora del projecte, la creació o no d'un nou món virtual, la mirada que se li dona al cos i el tractament de la identitat.

La idea generadora del projecte són varies tal i com diu Victòria Vesna. La primera d'elles, és psicològica i estudia la necessitat dels usuaris de tenir una representació corporal en la xarxa. La segona és la relació afectiva i de possessió que els membres tenen respecte els seus cossos quan són modificats pels creadors. La tercera és la pèrdua de llibertat que algunes webs imposen als seus usuaris. La quarta és analitzar la dinàmica de grups i la psicologia social. Totes aquestes idees són implementades en aquest projecte per al seu estudi.

La segona variable que analitza la creació d'un nou món virtual. Victòria Vesna amb aquest projecte aconsegueix crear un món virtual al voltant de la creació dels cossos:

els cossos són creats del no-res i són configurats a partir de la combinació d'una sèrie de peces estàndards. Al mateix temps, aquests cossos es poden trobar en el Llimb, essent aquest descrit com el llimb religiós, on els *"cossos esperen el dia del judici final"*. Finalment, també Vesna crea un Necròpolis per suplir aquella necessitat que alguns usuaris tenen de desfer-se del seu cos virtual, Necròpolis també és descrit com un lloc de mort, de cendres i de foc, en allà es recrea un cementiri, i l'usuari pot crear la tomba i la manera de morir del seu cos.

La tercera variable, és la mirada que se li dóna al cos. Aquesta mirada segons Campàs és la reflexió *"sobre la creació i el comerç de cossos virtuals fets en sèrie"*, només l'adquisició de moltes accions per part de l'usuari -a través de la seva participació en el projecte-, permetrà individualitzar aquest cos. Malgrat tot, a priori, el cos obtingut és estandarditzat amb un mateix contorn tot i que pugui variar les seves textures -com si fossin els diferents colors de pell-, i per tant, és un cos que només es troba caracteritzat a través de les descripcions que realitzen els usuaris, cosa que permet reconèixer la seva unicitat i provoca, al mateix temps, la identificació física de l'usuari amb el seu cos.

Finalment, el tractament de la identitat en aquesta obra també està influenciada en la creació del cos, ja que és precisament els indicatius que s'ordenen a l'hora de crear el cos, el que caracteritzarà la seva identitat. Així doncs, ens trobem amb advertiments de l'autora indicant que la comanda del cos s'ha de fer reflexivament donat que aquest ens representarà a la xarxa, i també ens trobem amb preguntes que van acotant a poc a poc la identitat del nostre cos. Malgrat tot, aquestes preguntes comporten una posthumanització del cos, al tractar-se totalment de dades. Dades com ara el nom, la data de naixement, l'edat, el sexe del cos i la seva preferència sexual van configurant la identitat abstracta del cos.

D'altra banda, l'elecció de diferents textures i parts del cos, també permetrà reconèixer la identitat del cos, ja que Vesna juga amb la identificació emocional que els usuaris expressen inconscientment a l'escollir les diferents textures que estan descrites amb característiques emocionals i de comportament.

### 5.3.3 EVA WOHLGEMUTH, *BODYSKAN*



*Bodyscan* és un projecte realitzat al 1997 per Eva Wohlgemuth<sup>29</sup>. En aquesta època, l'autora va tenir la possibilitat de ser escanejada i digitalitzada completament en l'exhibició realitzada al 1997 a Cyberware, Monterrey, California. El codi resultant d'aquest escanejament és donat per l'artista en diversos formats.

Un d'aquests formats és aquest projecte i és aprofitat per l'artista per reflexionar sobre la individualitat, la identitat i el clonatge.

Així doncs, l'artista treballa a partir del material obtingut digitalment i el tracta com un "*jo extret d'ella mateixa*". Aquest nou cos doncs, ja no té cap identificació amb ella mateixa, i per tant, li ha de dotar novament d'identitat i d'informació d'auto-identitat.

El projecte s'inicia amb una imatge en tres dimensions del seu cos i els nous signes d'identitat són explicitats a través d'uns punts d'entrada del seu cos.

#### 5.3.2.1 DESCRIPCIÓ DE L'OBRA

---

<sup>29</sup> Eva Wohlgemuth va estudiar a l'Acadèmia de Belles Arts de Viena. Els seus treballs es van iniciar amb unes sèries anomenades *Sistemes*, posteriorment, es va anar introduint en els treballs de la xarxa i l'electrònica utilitzant el seu treball per relacionar els espais físics amb els espais virtuals.

El projecte *Bodyscan* s'inicia amb la imatge d'un cos en tres dimensions. Aquesta imatge és un mapa de bits, els quals estan dibuixats amb punts blancs. El fons d'aquesta pàgina és negre. D'altra banda, aquesta pantalla només té un accés que ens porta a l'inici del treball pròpiament ja que des d'aquí s'accedeix al cos escanejat.

En la nova pantalla que apareix, ens trobem la imatge frontal del cos de l'autora en tres dimensions, havent-hi una fletxa a la seva part esquerra i una altra a la seva part dreta. Aquestes fletxes permeten girar el cos a l'esquerra i a la dreta tot i podent realitzar una volta de 360 graus. El cos digitalitzat de l'autora és de color de bronze i malgrat ser una còpia escanejada d'ella mateixa, els trets de la cara no estan gaire ben definits. A mesura que es va girant el cos, apareixen una sèrie de punts localitzats damunt d'ell. Aquests punts són els accessos a través dels quals l'autora definirà d'identitat aquest nou cos seu i són: l'orella, l'espatlla, l'esquena i el peu. Aquests quatre accessos obriran noves pantalles, que, com ja s'ha dit, permetran la analitzar unes dades informatives -que l'autora ha introduït- per tal de tornar a apropiarse aquest cos.

Així doncs, analitzant les opcions d'entrada, es pot veure que totes elles tenen un mateix model de pantalla: la pantalla, en la seva part central, està dividida en dues bandes. La primera banda, a la part esquerra, apareix la imatge d'entrada que correspon amb la que s'ha escollit anteriorment. A l'altra banda, i a la part dreta apareix una franja amb text introduït per l'autora que caracteritza la informació de l'artista sobre ella mateixa. Aquest text, té un format de text mòbil que es va movent de dalt a baix, fins que arriba un moment on es queda quiet i permet la relectura del text.

Continuant amb la descripció del model de les pantalles, apareix a la part de sota, tres opcions de navegació: la primera, permet escoltar la veu de l'autora, la qual va recitant la informació que apareix en el text. La segona, a la part central, dóna l'opció de retornar al cos en tres dimensions. I la tercera, a la part de la dreta, dóna l'opció de tornar a la pàgina bibliogràfica de l'autora on apareixen els altres projectes en els quals ha treballat.

A banda de totes aquestes possibilitats de navegació, en totes quatre pantalles hi ha una nova opció que ens porta -a través de cliquejar sobre la imatge- a una nova pàgina que es pot anomenar o VRML CODE o DFX CODE, depenent de la imatge utilitzada com a punt d'accés. Aquestes dues pantalles tenen un format de text i concretament, reflexen ambdues un llenguatge informàtic. La pantalla que s'encapçala amb VRML CODE té un fons roig amb el text de color groc. La pantalla que s'encapçala amb DFX CODE té un fons taronja amb les línies del text en groc. Al mateix temps, el llenguatge informàtic d'ambdues és diferent, però les dues tenen una sèrie de lletres de color groc que ens porten a la pantalla anterior. D'altra banda, i

apart d'aquestes lletres informàtiques hi apareix una frase en un format de lletra més gran "BREATH.MOV 32K", que si es clica al damunt, s'obre una pantalla on apareix a una imatge del tors de l'artista en tres dimensions que permet veure el moviment de respirar com si fos un cos real amb vida. Aquesta nova pantalla s'anomena Breathing. D'altra banda val a dir que en gairebé tots els BREATH.MOV 32K, la pantalla que s'obre és de tamany igual que la imatge, a excepció de la tercera BREATH MOV.32K de la pàgina VRML CODE, on aquest cop la pantalla que s'obre és completa, amb el fons negre i la imatge respirant situada en el centre.

Tornant als punts d'accessos, es recorda que n'hi han quatre: el peu, l'espatlla, l'orella i l'esquena.

- PEU: PLACES I HAVE BEEN. A la part esquerra comença amb la imatge del peu, focalitzant-se posteriorment en el punt que fa de zona d'entrada i donant pas, després, a una imatge de les cames. El so que acompanya aquesta pantalla és la veu de l'autora, la qual relata els llocs on ha estat i passa a anomenar-los combinant la seva veu d'una manera doblada. A la part de la dreta, apareix escrit les zones on ha estat i la freqüència amb què les ha visitades, posant, de vegades, les dates de quan ha estat. L'autora ens indica que les zones més visitades són les austríaques -lloc de residència de l'autora- i les europees per aproximació. Les zones són Hongria, República Txeca, Itàlia, Espanya, Suïssa, França, Rússia, Alemanya, Holanda, Anglaterra. Del Nord d'Àfrica en destaca el Marroc i Algèria. Del continent Asiàtic i Oceania apareixen la Índia, Tahití, Nova Caledònia, Nova Zelanda i Austràlia. Dels continents americans té algunes visites als Estats Units, Chile i Perú. La majoria d'aquests viatges han estat realitzats a la dècada dels 90. D'altra banda, a la dècada dels setanta es movia per Europa, i no apareix cap mena de referència de l'època dels vuitanta a excepció de les seves visites a Suïssa.
- ESPATLLA: THINGS I LIKE. El so que acompanya aquesta pantalla, és la veu de l'autora recitant les coses que li agraden -altre cop utilitzant el cànon de la seva pròpia veu-. La imatge que surt és la de l'espatlla mirat des de dalt. La imatge va variant apropant-se cada cop més, sempre utilitzant com a punt de referència, el forat d'entrada. A la part de la dreta surt, en format text, les coses que agraden a l'autora. Aquestes són la vista a un centre comercial, l'autopista sur de San Francisco, els objectes transparents, el pit d'oca a la taronja, el vol 805, tenir calma i fer el seu treball, l'helicòpter, les idees salvatges i les fantasies, el taronja i el groc, els objectes amb color, l'aigua, el desert i la sorra, els mapes, córrer pels carrers, els castanyers,

els boulevards i les ombres, les àrees humides i calentes, el silenci, el seu cendrer, la irritació, els llums, etc..

- ORELLA: MY NUMERIC DATA, en aquí, la veu va indicant els dígitos que la identifiquen dins de la societat en les seves dades numèriques com ara el passaport, nºseguretat social etc.. La imatge és la cara de perfil, on un altre cop, aquesta va variant tot i apropant-nos al forat que ha permès entrar en aquesta pantalla. Les dades que ens proporciona són els seus passwords, el número del passaport -indicant el dia d'expiració-, el número de la targeta de crèdit, el número del seu compte bancari, el número de la seguretat social, el número de carnet de conduir, el número fiscal, les dades del seu cos, el número de telèfon, els logins i els números de registre del software.
- ESQUENA: HOW I SPEND THE DAY. En aquí, la veu altre cop ens va indicant que da un dia qualsevol, i en conseqüència, també a la part de la dreta, surt, escrit en text, les coses que fa durant el dia. L'autora ens comenta que s'aixeca a les nou, s'està al llit pensant com es troba, imaginant coses i pensant sobre el seu treball d'art. Va al lavabo i es respatlla les dents, es dutxa o es renta la cara i es maquilla. Busca les seves ulleres i se les posa. Pensa en quina roba l'ajudarà a millorar l'humor. Dona de menjar al gat. Prepara té. Està nerviosa per totes les coses que ha de fer. Obre l'ordinador per baixar-se els missatges d'e-mail. Té por de què hi haurà en l'e-mail. Agafa algunes galetes o pa amb formatge i una tetera de litre de té i s'ho emporta al seu lloc de treball. Té por del contingut dels e-mails. Contesta els e-mails. Quan porta onze, dotze, el seu novio s'aixeca i ella para la feina. Ell li parla del seu treball en ordinador de l'altra nit. Amb menjar i beure torna a l'ordinador per fer la seva feina retribuïda (realitzar pàgines web), menja molts xiclets, De tant en tant s'aixeca per mirar per la finestra o jugar amb el gat. De vegades posa el televisor mentre treballa. Es troba amb Kathy Rae Huffman per discutir el seu projecte en comú o van algun acte d'art a Viena. Se'n va a dormir a les dos i cau dormida de seguida.

Els accessos a les pàgines DFX CODE i VRML CODE són a través de l'esquena s'accedeix a VRML CODE i el reste accedeixen a la pantalla DFX CODE.

### 5.3.3.2 PARÀMETRES INICIALS I PARÀMETRES D'ANÀLISI

Aquest projecte és un treball que analitza i estudia, al mateix temps, la pèrdua de la identitat que sent l'autora al ser digitalitzada i com intenta recuperar aquesta identitat a

través de la publicació de les seves característiques quotidianes i íntimes d'ella mateixa. D'altra banda, també aquest treball reflexiona sobre la clonació i l'existència d'un jo virtual etern i sobre la individualitat que diferencia una persona de l'altra.

Un dels paràmetres inicials a analitzar són la pèrdua d'autoria característica de les obres penjades a internet. En aquest cas, no hi ha pèrdua d'autoria ja que l'obra és completament tancada i la interactivitat que té -en forma de navegació a través del projecte- ens condueix a les zones que l'autora ens vol ensenyar sense tenir cap mena de feed-back.

D'altra banda, en quant al tancament de l'obra, ja s'ha comentat que l'obra queda tancada a excepció d'una opció de navegació que l'autora ens deixa per poder accedir a la seva pàgina personal.

L'estudi de les variables metodològiques, que permeten l'anàlisi qualitatiu amb la resta de les obres d'aquest treball, són la idea generadora del projecte, la creació o no d'un nou món virtual, la mirada que se li dóna al cos i el tractament de la identitat.

La idea generadora del projecte és com ja s'ha dit una investigació de la identitat i individualitat. Tal i com diu l'autora *"el meu objectiu és la investigació psicològica de les influències externes i internes que caracteritzen al ser com és. A través de la transferència del meu cos en múltiples formats digitals puc tenir una imatge abstracta de mi mateixa (...). I puc sortir de mi mateixa (...). He de trobar noves definicions d'identitat, trobar noves històries"*. El que Wohlegemuth ens vol indicar és que aquest nou cos creat, malgrat ser ella mateixa, passa a tenir existència pròpia a ser diferent del que ella és i per poder tornar a apropiat-se'l, l'ha de definir de nou, li ha d'introduir nova informació. En conseqüència, aquest anàlisi és també una reflexió del concepte del ciberçós en contraposició al cos real.

La segona variable a analitzar és la creació d'un nou món virtual. A priori, es podria considerar que no es construeix un nou món virtual, donat que el treball és la reproducció del seu cos real. Malgrat tot, aquest cos és falsament real, ja que és un cos descompost -a través de l'escanner- en milions de dades digitals que són reagrupades i reinterpretades per duplicar l'existència del cos de l'autora en el món virtual.

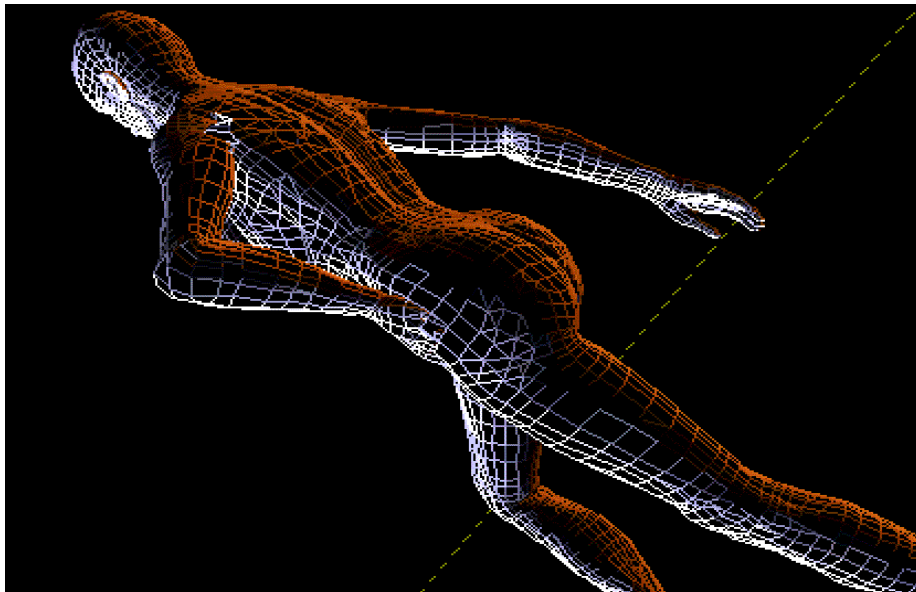
La tercera variable és la mirada que se li dóna al cos. Com ja s'ha dit el cos -malgrat i ser una representació de l'autora- ja no li pertany, i per tant, ens trobem davant d'un cos amb "vida pròpia" o etern. A través de la successiva navegació que fem a través del projecte, tots els detalls que apareixen en ell, van ampliant la informació que tenim de l'autora i per tant, anem figurant psicològicament una nova mirada sobre el cos i aquest es configurarà a partir de totes les dades individuals i psicològiques que



l'autora ens proporciona. Totes aquests detalls aprofundiran en el coneixement de l'autora i "animaran" el cos del projecte.

Finalment, l'última variable a analitzar és el tema de la identitat. Com ja s'ha dit, l'autora percep el seu cos digital com una cosa externa a ella, i per tant, se'l reapròpia a través de dades que la poden identificar a ella. En aquest projecte, l'autora considera com unes variables d'identitat i d'individualitat, detallar tant les coses quotidianes del seu entorn com de la caracterització del seu jo social a través de la descripció de com passa el dia, les coses que li agraden i la identificació que la societat li ha fet a ella. Tal com diu Campàs tots aquests detalls *"...consumen l'acte de publicar i ofrenar la seva intimitat al públic"*.

#### 5.3.4 TINA LA PORTA, *FUTURE BODY*



*Future Body* és un treball realitzat per Tina Laporta<sup>30</sup> al 1999. En aquest projecte s'entra de ple en la tradició feminista del tractament del cos, ja que La Porta ens introdueix dins del món de la dona i les seves parts, a través de la creació d'un cos simulat en la xarxa i dels accessos o links que aquest cos té.

Tal i com defensa Laporta, aquest treball està basat en les relacions que hi han entre el cos, la tecnologia i la subjectivitat femenina, malgrat tot, el cos que apareix en el projecte i que es mostra en la pantalla és una nova mostra d'alienació del cos femení, ja que aquest cos no és el real, sinó un cos que ha estat traduït al llenguatge informàtic perquè pugui aparèixer en un entorn simulatiu.

Dins dels propis treballs de Tina Laporta, *Future Body* està basat en un anterior anomenat *Translate { } Expression* realitzat al 1994 i penjat a la Galèria Electrònica Leonardo (MIT). El manifest conceptual d'aquest treball serà el mateix que utilitzarà en *Future Body*, tot i que en *Translate { } Expression*, està molt més desenvolupat a l'introduir links que ampliaran les idees conceptuais.

Tal i com ja s'ha dit, aquest treball ens mostra el cos d'una dona descomposta pel llenguatge informàtic. Aquest cos perfecte segons els estàndards actuals manté un fort contingut eròtic que com diu Laporta "*l'erotisme és sempre un tòpic del meu treball,*

---

<sup>30</sup> Tina Laporta és una artista que ha desenvolupat diversos projectes en les arts digitals i videogràfiques. Els seus temes toquen el paper de la dona, ja sigui qüestionant-se sobre el seu paper en l'àmbit artístic com qüestionant-se la dona com a concepte propi. Els seus diversos treballs estan en diversos llocs de la xarxa i sempre creen un cos de dona a través de línies, mai com una representació completa i més com una aproximació metàl·lica. Al mateix temps, en alguns treballs relacionarà el codi informàtic i el paper que té en la construcció del cos.

*malgrat que de vegades aparegui com un sub-concepte del tema general".* En aquest projecte, la sexualitat està tractada com un contingut d'informacions i codis fruit del llenguatge informàtic.

Al mateix temps, la alienació del cos informàtic vs el cos real i la possibilitat, en aquest projecte, d'endinsar-se i conèixer algunes parts formades per sons i imatges, planteja reflexions al voltant de la societat i la cultura que intenta sempre controlar els cos de les dones, la seva sexualitat, els seus desitjos, ments i destí i que es rebela en una reafirmació de la identitat femenina dins del món de les tecnologies: *"Future Body replanteja la presència i el paper de la identitat i la individualitat femenines dins de les tecnologies de la comunicació".*

#### 5.3.4.1 DESCRIPCIÓ DE L'OBRA

El projecte *Future Body* comença en la pàgina Concept Statement, pàgina on Laporta indica les idees conceptuals que l'han mogut a realitzar aquest projecte. Com ja s'ha dit aquest treball està basat en les relacions que hi han entre el cos, la tecnologia i la subjectivitat femenina: el cos que es veu per pantalla és una nova mostra d'alienació ja que, el cos ha estat traduït dins d'un entorn simulatiu com és la xarxa. Segons Laporta, *"l'alienació s'inicia quan el subjecte entra en contacte amb la pantalla, amb l'interface, i el codi html processa les dades i ofereix a la pantalla un cos real simulat i es transforma en el realisme simbòlic del ciber espai. A mesura que el cos corporal desapareix, és substituït per unes línies immaterials de la nostra presència".*

El fons d'aquesta pantalla és negre i les lletres en diversos colors -malgrat que majoritàriament predomina el color roig-. El link d'aquesta pantalla ens porta a l'inici del projecte pròpiament dit.

FUTURE BODY: En la nova pantalla apareix el nom del programa FUTURE BODY 1.0, com si fos un programa informàtic que hagués de sortir en noves versions. Com ja s'ha dit d'altres vegades, aquestes al·lusions a programes informàtics són característics del net.art on es barregen els conceptes informàtics amb l'estètica visual. El fons de la pantalla és negre amb lletres roges i ens fa accedir al BODY MAP.

BODY MAP: Apareix una pàgina en fons negre on hi ha un cos d'esquenes i suspès a l'aire, el cos està deliniat en línies de fil ferro - com ja diu Laporta en el CONCEPT STATEMENT- i aquestes línies tenen diferent color com si hi hagués un focus al davant que produeix que les línies amb exposició directa siguin de color blanc i les línies que es troben a l'ombra siguin de color taronja.

Al principi, res no fa pensar en el cos d'una dona, ja que no hi ha cap signe identificatiu d'ella ja que no és veuen els signes sexuals ni tampoc cap altre símbol genèric com

ara el cabell, o els trets de la cara. La imatge està atravesada per una línia en diagonal que accentua l'angle de la figura. D'altra banda, si movem el cursor a través de les barres verticals, el cap es disgrega, tan ràpid com ràpid movem el cursor, com trencant la simulació. Hi ha música de fons, música electrònica lenta y freda, sense paraules.

En el cos, hi han cinc zones definides per grans cercles, les quals són l'accés per explorar aquest cos. Aquestes zones estan definides per la cama, la mà, el darrere, el tors, i l'orella.

- CAMA: TOUCH ME. Si es clica a la cama esquerra del BODY MAP, s'accedeix a la pantalla de la cama. El que s'ensenya en primera instància és la cama dreta, i així com abans el cos es veia desde darrera, ara la cama s'observa des del davant, canviant la perspectiva com si fos un negatiu de fotografia. La música continua sent la mateixa i el fons de la pantalla és negre. Aquí també, si es mou el cursor es produeix una fragmentació de les línies a la part de baix de l'esquema. D'altra banda, les línies que dibuixen la cama no son tancades, pel que la tridimensionalitat la proporcionen la corbatura de les línies i els diferents colors utilitzades per elles. Des d'aquesta cama s'accedeix a una nova pantalla:
- BREATHE INTO SILENCE: apareix una nova pàgina en fons negre. A la part esquerra de la pantalla, hi han les ordres definitòries dels cinc grans cercles del BODY MAP i més cap a baix apareix la delimitació del cercle corresponent a la cama, tots ells estan escrits en llenguatge html. A la part de la dreta de la pantalla, apareix els links de tot el projecte, escrit també en llenguatge html i que condueixen a les zones corresponents pel cinc cercles abans esmentats o tornar al BODY MAP. A la part central de la pantalla, hi ha una pel·lícula en moviment d'un dibuix d'una espècie d'estrella quadrículada que es va movent i que es desfà en el seu propi moviment. L'escena es torna a iniciar i no s'interromp. La música de fons canvia de les pantalles anteriors i ara se sent únicament un respirar, potser en honor del títol de la pàgina.
- MA: TOUCH ME: Accedint des del BODY MAP a la mà, apareix una nova pantalla amb una mà que apareix sota fons negre, que és, un altre cop, el negatiu del tros del BODY MAP. En aquesta pantalla, però, el color de les línies canvien completament, donant una imatge molt més metàlica d'aquesta. També apareix una quadrícula en el fons i la música és la mateixa que la s'escolta en la pantalla CAMA. Des d'aquí s'accedeix a un nou lloc

- SCANNING, SEARCHING: El so canvia i apareix una veu de dona metàlica, pronunciant les paraules scanning, searching. A la part esquerra i dreta apareix el mapa html dels links i de les àrees seleccionades per al seu accés, com ja passava en BREATHE INTO SILENCE. En el centre, apareix la imatge d'una dona simulada, que gira el cap mentre la imatge apareix i desapareix d'una manera ràpida. El fons és negre i les línies són blanques.
- TORS: TOUCH ME. Tornant de nou al BODY MAP, una altra zona de navegació és el tors. Apertant aquest, apareix la part del davant del tors. La música és la mateixa que en les pantalles anteriors. El cos ja es pot identificar com a femení. Com abans, el fons de la pantalla és negre. Aquesta pantalla ens du a una altra
- SPLITTING, FRAGMENT, DISPERSED MOVE: Altre cop, el so canvia i torna a sortir una veu de la dona pronunciant les paraules anteriors en un so metàl·lic. D'altra banda, també apareix a esquerra i dreta el mapa html del projecte, i de les zones definitòries d'accés al cos. A la part central apareix la imatge completa de la dona de FUTURE BODY, però aquest cop es veu la figura per la part del davant. La pel·lícula ens apropa a aquesta figura fins entrar per la seva cama i descomposar-li el cos. Posteriorment apareix un braç sol que s'allarga i es desfragmenta. La unió en totes dues imatges és la utilització de la mateixa quadrícula de la part de baix.
- ORELLA: TOUCH ME, desde la zona del BODY MAP, s'accedeix a la quarta part d'aquest cos, així doncs, clicant damunt de la zona del cap, s'entra en una nova pantalla on apareix representada la cara per la part del davant, una representació que, com en tot el projecte, està formada per línies metàl·liques. La música és la mateixa que en el BODY MAP. Des d'aquí accedim a una nova interfície
- YDOB\_ERUTUF: En aquesta pantalla, les parts laterals són les ja descrites anteriorment en llenguatge html. La imatge central és una pel·lícula, on un cap que, en un primer moment, es troba damunt del braç, s'aixeca i es disgrega en dos caps que van en direccions contràries. Aquí, el so és una veu que sembla que utilitzi un altre idioma de l'anterior.
- DARRERE: TOUCH ME: un altre cop des del BODY MAP, accedim a l'última entrada dins del cos d'aquest projecte. Clicant sobre la part de darrera s'entra en una nova pantalla on la inclinació del plànol ha canviat respecte de la pantalla anterior. La música, no obstant, continua sent la mateixa que l'anterior. Des d'aquí s'accedeix a una nova navegació.

- THE HIDDEN CODE: a aquí la imatge central és la mateixa que la del TORS, la figura de la dona FUTURE BODY mirada des del davant. La pel·lícula, però, en comptes d'apropar-nos a ella, la figura s'allunya i és esborrada paulatinament fins a desaparèixer totalment de la pantalla. El so torna a ser de dona.

#### 5.3.4.2 PARÀMETRES INICIALS I PARÀMETRES D'ANÀLISI

Aquest projecte segons Campàs *"qüestiona la presència i el paper de la identitat i individualitat femenines a l'interior de la tecnologia de les comunicacions ... la sexualitat hi és representada sota la forma d'un subjecte desmembrat, descarnat, en el que el cos de la dona és el contenidor d'informacions i de codis transferibles"*.

El projecte, doncs, ens ofereix una imatge doblement deconstruïda perquè la dona perd la seva essencialitat al ser traspassada a la pantalla, on es converteix en la simulació d'una dona i s'emfatitza encara més pel disseny que la representa en forma de línies vectorials d'imatge, pel que la seva alienació s'accentua. D'altra banda, el cos de la dona simulat està en una posició irreal, i té diferents punts a través dels quals es pot accedir a la seva interioritat: l'orella, el darrera, la cama, el tors i la mà. Cap d'aquestes zones d'accés, és a priori un punt identificatiu del sexe femení, ja que no són punts de diferenciació sexual. Malgrat tot, un cop dins de la seva exploració, la identificació sexual ja està fortament marcada.

Un dels paràmetres inicials a analitzar són la pèrdua d'autoria característica de les obres penjades a internet. En aquest cas, no s'observa cap mena de pèrdua d'autoria, ja que Tina Laporta mostra un projecte en el qual no hi ha interactivitat entre el receptor i l'emissor i en el que mostra el seu projecte a través de la navegació d'aquest.

D'altra banda, l'obra resta tancada en la seva globalitat i ens endinsa a través de les cinc parts que es pot descobrir aquest cos de dona simulat i alienat.

L'anàlisi de les variables metodològiques, que permeten l'anàlisi qualitatiu amb la resta de les obres d'aquest treball, són la idea generadora del projecte, la creació o no d'un nou món virtual, la mirada que se li dona al cos i el tractament de la identitat.

La idea generadora del projecte és la de mostrar una imatge simulada d'una dona que es troba accessible per a tothom, suprimint les distàncies geogràfiques, però que s'amaga de tothom al no representar la seva essencialitat a través de la creació d'un cos no existent a la realitat, descodificat a través del llenguatge informàtic. El descobriment d'aquest cos, encara desgrega i accentua més aquesta sensació a l'intercalar-ho amb imatges disgregades, sons metàl·lics i codis informàtics.

La segona variable que analitza la creació d'un nou món virtual, es veu també reflexada en aquest projecte: la imatge de la dona creada és una imatge alienada de la dona real, que s'allunya d'ella per ser re-construïda sota uns nous paràmetres informàtics. Malgrat reconèixer en l'obra, la imatge d'una dona, aquesta està esquematitzada per unes línies metàl·liques que permeten veure el seu interior. Un interior que també està simulat.

D'altra banda, la mirada que se li dona al cos, és una mirada damunt d'un model femení d'un cos en línies de metall. Segons La porta, una mirada que dona *"una imatge codificada que està fragmentada per ser llegida pel cpu i ensenyada en el monitor"*, pel que ens trobem en una mirada fragmentada en la construcció de la imatge i fragmentada en els seus accessos on ens mostren parts de la imatge desmembrats i perduts en la xarxa.

Finalment, el tractament de la identitat en aquesta obra també està influenciada per aquesta simulació realitzada a la figura de la dona: d'una banda, se'ns mostra la imatge d'una figura, els accessos de la qual no assenyalen el sexe identitari que aquesta figura té, de l'altra, a través de la navegació, es reconeix la identitat sexual femenina, una identitat però que no és real que no té correspondència amb la realitat, al ser una creació exclusiva per la xarxa.

## 6. CONCLUSIÓ

Aquest treball ha analitzat quatre obres de net.art, que tenien com a temàtica inicial el tractament del cos. Aquestes quatre obres han estat *Body without Organs*, *Bodies INCorporated*, *Bodyscan* i *Future Body*. Totes elles han utilitzat el cos com a plataforma de reflexions sobre la identitat, la desaparició de la diferència de gèneres, la creació d'un cos virtual i la denúncia a la pèrdua d'intimitat que hi ha dins de la xarxa.

*Body without Organs* és un projecte de construcció d'un cos virtual fet a partir de la combinació de les parts que els múltiples usuaris han enviat. El cos resultant és un cos electrònic i perfecte, segons els autors, que no té referent a la realitat, donat que la combinació de gèneres es produeix dins del mateix cos electrònic. Aquest projecte reflexiona sobre el poder creador, la simulació d'un nou món dins la xarxa i la identitat aplicada en el tractament del cos.

*Bodies INCorporated* és un projecte que, a través de la seva interactivitat, estudia la temàtica dels avatars i de la necessitat de l'existència de representació corpòria dels usuaris com a mitjà de comunicació visual en la xarxa. És, a més, un projecte de construcció representacional que permet caracteritzar el cos resultant dins d'un gamma de sexes i formes, creant nous conceptes de gènere. Aquest projecte reflexiona sobre el sentiment de propietat, la dinàmica de grups, la creació del cos amb estratègies del món corporatiu de l'empresa. També reflexiona sobre la pèrdua de llibertat que té l'usuari dins de la xarxa i la pèrdua d'identitat al ser bàsicament una comunicació escrita.

*Bodyscan* és un projecte on l'autora ens presenta el seu cos digitalitzat podent accedir al seu interior a partir de diversos punts. Aquest projecte reflexiona sobre la individualitat, el clonatge i la pèrdua d'identitat que apareix en la digitalització del cos a l'haver d'introduir nous paràmetres informatius d'auto-identitat.

Finalment, *Future Body* és un projecte on l'autora ens presenta el seu cos dibuixat en tres dimensions amb diferents accessos. Aquest projecte permet poder reflexionar sobre el cos, la tecnologia i la subjectivitat femenina i la seva alienació

D'altra banda, la conclusió d'aquest treball passa per trobar resposta a les dues preguntes inicials que es realitzaven en l'apartat de la introducció i que són:

- el tractament del cos en el net.art és una continuació dels moviments sorgits a finals del segle XX?
- hi han paràmetres comuns en les obres de net.art referents al tractament del cos?



La resposta a la primera pregunta és que el tractament del cos en el net.art és i no és una evolució dels darrers anys. És una evolució temporal en tant en quant, tots els moviments anteriors han actuat com un sediment acumulatiu per al nou tractament del cos dins de les tecnologies actuals. Malgrat tot, el tractament del cos en el net.art es pot considerar com un moviment propi, sorgit dins de la problemàtica d'adaptar les noves tecnologies a l'art i que ha plantejat noves reflexions sobre el cos com pugui ser l'oblit del cos físic -que segueix unes lleis biològiques- a l'hora de veure un cos electrònic que és simulat i que no segueix les mateixes lleis naturals que el cos físic. També aquest moviment ha permès desenvolupar més a fons la problemàtica de la identitat qüestionant-se què és el que caracteritza la identitat tant en el món físic com en el món virtual.

La resposta a la segona pregunta passa per reconèixer que davant unes mateixes reflexions com poden ser la creació d'un cos i el tractament de la identitat, cada autor ho soluciona amb diferents plantejaments i punts de vista. Els paràmetres utilitzats per aquest anàlisi han estat d'una banda, la pèrdua d'autoria i l'obertura de l'obra, i per l'altra, l'estudi de la idea generadora del projecte, la creació o no d'un nou món virtual, el tractament de la identitat i la mirada sobre el cos.

## 6.1 AUTORIA

En l'anàlisi d'aquestes quatre obres s'ha pogut veure que no hi ha una pèrdua d'autoria en cap de les obres a excepció probablement de *Body Without Organs*, on no es produeix una pèrdua d'autoria sinó que aquesta passa a ser d'un autor individual a un autor col·lectiu.

D'altra banda, també s'ha pogut observar que les obres tenen una participació interactiva entre l'usuari i el projecte, aquest fet és un altre punt de defensa de la pèrdua d'autoria. Aquest requisit no es compleix ni en *Bodyscan* ni en *Future Body* on aquesta participació es redueix a la mínima expressió on l'usuari només té la possibilitat de participar a través de les opcions de navegació que les autores han dissenyat en el projecte. D'altra banda, *Body without Organs*, ja comença a augmentar el seu nivell de participació en tant en quant, per poder obtenir el cos perfecte es requereix de les imatges que els usuaris envien, malgrat tot, la participació es redueix a aquest fet ja que la posterior combinació dels elements és realitzada pels autors i en principi no està fet de forma aleatòria. Finalment *Bodies INCorporated* és el projecte que integra més participació dels usuaris, malgrat que això no es correspongui amb una pèrdua d'autoria: la creació dels cossos es poden realitzar de manera lliure per l'usuari, ara bé, els components amb què aquest es realitza són dissenyats i oferts per

l'autora, pel que, el cos escollit per l'usuari és una de les opcions possibles que l'autora havia introduir en el projecte; d'altra banda, en aquesta obra, es repeteix constantment l'autoria, que si bé de vegades no és individual, si que està formada per uns constructors anomenats "arquitects" i que en definitiva, no permet oblidar a l'usuari que en tot moment, els seus actes estan controlats i coordinats pels autors.

## 6.2 GLOBALITAT DE L'OBRA

En quant al possible tancament de l'obra, tant es podria dir que les obres són tancades com que totes elles mantenen una porta oberta a la globalitat. Així per una banda, ens trobem dues obres completament tancades com són la de *Bodyscan* i *Future Body*. Ambdues tanquen el cercle del projecte a través de la investigació de les seves parts del cos, malgrat que a *Bodyscan*, l'autora deixa en tot moment una porta d'accés a la seva pàgina principal.

D'altra banda, tant *Body without Organs* com *Bodies INCorporated*, es poden considerar com obres que no es troben tancades en la seva globalitat: a *Body without Organs*, l'obra queda tancada a excepció del link que permet coordinar les sessions de transferència de les parts del cos. A *Bodies INCorporated* l'obra no queda tancada ja que té un punt d'accés de participació a través del Showplace establert com lloc de fòrum. Al mateix temps, també aquest punt d'accés permet penjar les diverses exposicions físiques que s'han creat al voltant d'aquest projecte, combinant la plataforma virtual amb la plataforma física.

## 6.3 IDEA GENERADORA

Es comprova que en tots els treballs, les idees generadores dels projectes parteixen de la utilització del cos com a mitjà per reflexionar sobre temes propis d'aquest, i gairebé totes passen, amb certs matissos, per qüestionar-se sobre la identitat, la difuminació del gènere i la creació d'un cos.

A *Body without Organs* la idea originària és l'experimentació en la creació d'un cos a partir dels diferents membres enviats pels usuaris. Donat la seva virtualitat, aquesta transferència de dades provocarà la creació d'un cos electrònic infinitament repetible i etern. Al mateix temps el cos creat perd la seva noció de gènere i d'identitat al ser una combinació de diverses parts externes.

A *Bodies INCorporated*, la idea generadora del projecte és l'estudi de la necessitat que tenen els usuaris d'internet a trobar-se representats dins de la xarxa per un cos o avatar. Al mateix temps, la creació d'un cos genera una relació afectiva entre ell i el

seu propietari que permetrà reflexionar també sobre aquesta relació. Un altre aspecte implícit en aquest projecte és la pèrdua de llibertat que tenen els usuaris en la seva navegació per la xarxa: el fet de què un usuari perdi la seva identitat per convertir-se en un grup de dades, fa que aquestes siguin organitzades i analitzades en benefici dels constructors de les pàgines web.

A *Bodyscan*, la idea generadora del projecte és la investigació a partir de la digitalització del cos de l'autora, de la pèrdua d'identitat al passar de ser un cos físic a un cos virtual i la individualitat que pot caracteritzar a aquest nou cos virtual. Aquest traspàs del cos -des del cos físic al cibercós-, provoca que se l'hagi de definir de nou tot i introduint noves dades d'informació.

Finalment a *Future Body*, la idea generadora del projecte és la de mostrar una imatge simulada d'una dona virtual, a la qual tothom hi pot accedir, però que alhora s'amaga de tothom al no representar la seva essencialitat al ser un cos descodificat per la informàtica i no estar lligat al món físic.

#### 6.4 CREACIO DE MON VIRTUAL

Una altra de les variables d'aquest treball era la creació d'un món virtual en aquests projectes. Val a dir que tots ells creen un nou món virtual només pel simple fet de treballar sobre un cos simulat de la xarxa, aquest cos, malgrat les similituds que pot tenir en l'espai físic, no segueix les mateixes lleis biològiques que els cossos reals sinó que es regeixen per les lleis informàtiques de la xarxa. D'altra banda, també en totes les obres hi han d'altres aspectes que permeten afirmar que s'ha pogut crear un món virtual.

A *Body without Organs*, a banda de la pròpia creació del cos, el qual no té absolutament cap referent en la realitat, apareix el laboratori virtual, una estança que és on se suposa que el cos és creat a partir de múltiples peces d'origens diferents. Com ja s'ha dit, el cos creat perd la seva biologia per guanyar la seva electrònica, una electrònica que presenta confusió en la seva identitat i compost de diversos gèneres que el representa com una simulació del cos humà.

A *Bodies INCorporated*, l'autora recrea un comunitat virtual al voltant de la creació dels cossos que representaran als usuaris. Altre cop, els cossos creats no tenen cap referent en la realitat ja sigui perquè són estrictament uns cossos virtuals, com perquè els materials a partir dels quals són creats són unes textures completament plàstiques allunyades de la recreació de la carn. Una altra recreació del món virtual, és la construcció -per part de l'autora- d'un llimb informàtic i d'una Necròpolis adaptada a la web.

A *Bodyscan*, malgrat que la virtualitat de la pàgina no es pot observar a simple vista, donat que el cos sobre el qual es treballa és una digitalització del cos real de l'artista, el sol fet d'aquesta digitalització, ja produeix una simulació del seu cos dins de la xarxa a través de la descomposició d'aquest desde les dades físiques a les dades digitals, les quals són reinterpretades i reagrupades dins del codi informàtic.

Finalment a *Future Body*, la imatge de la dona creada torna a ser, un altre cop, la imatge simulada i externa d'una dona real reconstruïda dins del llenguatge informàtic. Aquesta simulació s'accentua al permetre la introducció a espais interiors del cos.

## 6.5 MIRADA SOBRE EL COS

Donat que en tots quatre projectes es recrea la construcció d'un cos simulat i virtual, això també afectarà a la mirada que se li doni aquest cos que no pot ser la mateixa que la que s'utilitza davant d'un cos físic o d'un cos representat en un suport físic.

A *Body without Organs*, es veu que el cos real ha estat substituït pel cos simulat. Això ve accentuat amb la pèrdua de sexe biològic que s'observen en els cossos creats, donat que aquests són una combinació de parts d'ambdós sexes, aquest fet provocarà que la mirada sigui neutra i que hagi d'utilitzar les caracteritzacions d'ambdós sexes pel seu anàlisi (al no poder trobar un referent en la realitat).

A *Bodies INCorporated*, els cossos que es creen reflexen i busquen la mirada dels seus propietaris i tots els sentiments emocionals que aquesta mirada crea. D'altra banda, el cos creat pels usuaris és un cos estandarditzat que troba la seva individualitat a través de les descripcions que els usuaris el fan acompanyar.

A *Bodyscan*, la mirada que se li dona al cos és una mirada que es posa damunt d'un cos digitalitzat que ha passat a ser un cos amb vida pròpia i etern llunyà del seu referent real. Al mateix temps, aquest cos necessitarà de la reintroducció de noves dades per a la seva posterior identificació.

Finalment, a *Future Body*, la mirada que se li dona al cos creat en aquest projecte és la mirada que es troba en l'observació d'un model femení. Malgrat tot, aquest model torna a no tenir cap mena de referent en la realitat en tant en quant ha estat creat dins del llenguatge informàtic.

## 6.6 TRACTAMENT DE LA IDENTITAT

Finalment, l'última variable és potser la més important i és la que condueix a la reflexió i tractament de la identitat en aquests projectes. En tots ells, el tema de la identitat ha estat tractat com un qüestionament i distanciament de la identitat física que pot

aparèixer en el món real, ja que tots els cossos creats produeixen dubtes en la seva nova identitat electrònica i han de ser novament definits -a través de la utilització de diversos paràmetres- dins de la seva pròpia identitat. D'altra banda, s'observa que com davant de la temàtica de la identitat cada projecte troba la seva solució particular.

A *Body without Organs*, la identitat s'ha de crear a partir de la utilització d'uns cossos que estaran formats tant per elements femenins com elements masculins. Potser, és en aquesta obra on la identitat queda més universalitzada al tenir una identitat artificial composta per diferents orígens.

A *Bodies INCorporated* el tractament de la identitat apareix en la creació del cos: en aquest projecte és l'usuari el que dota d'identitat al cos que ha creat, i és el que va caracteritzant aquest cos a través de la introducció de dades com ara el nom, la data de naixement, l'edat, el sexe i la preferència sexual.

D'altra banda, a *Bodyscan*, la identificació del cos es produeix a través de les dades que l'autora acompanya en l'exploració d'aquest cos. Així doncs les dades com ara la descripció del seu jo social, o el relat de les coses quotidianes que fa durant el dia, permeten caracteritzar i identificar el cos.

Finalment, a *Future Body*, el tractament de la identitat es troba caracteritzat per la simulació d'una figura de dona, la qual dona la identitat del cos, però no d'un cos físic sinó d'un cos creat en i per la xarxa.

Com a conclusió, es pot dir que les obres analitzades mantenen unes reflexions similars sobre la temàtica del cos, malgrat que cadascuna d'elles dona una solució diferent a aquests plantejaments. Sembla que l'obra *Bodies INCorporated* és la que més s'aproxima en el compliment dels paràmetres ideals en una obra de net.art ja que combina interactivitat amb l'usuari, cedeix part de l'autoria en la creació del cos, no hi ha tancament de l'obra, crea nous móns virtuals i reflexiona sobre la identitat i sobre una nova mirada del cos. D'altra banda, *Body without Organs* és un projecte novedós en el sentit que el cos que es crea són fragments de cossos enviats pels receptors del projecte. Finalment, tant *Bodyscan* com *Future Body*, són projectes que s'emmarquen dins del moviment ciberfeminista sorgit a partir dels anys noranta.

## 7. BIBLIOGRAFIA

### MANUALS INTRODUCTORIS

1. Avia, M<sup>a</sup>Dolores -Sanchez Bernardos, M<sup>a</sup> Luisa (1995), *Personalidad: aspectos cognitivos y sociales*. Madrid, Ediciones Piramide S.A
2. Campàs, Joan (2002), *Estudi sobre art feminista. De la diferència sexual al transgènere*. Barcelona, Estudi d'Humanitats.
3. Campàs, Joan (2002), *Estudis sobre el cos digital*. Barcelona: Estudi d'Humanitats.
4. Campas, Joan (2001), *Estudis sobre la identitat a Internet*. Barcelona: Estudi d'Humanitats.
5. Campàs Joan (2002), *Monogràfic Net.art*. Barcelona: Estudi d'Humanitats.
6. Castells, Manuel (1998), *La Era de la información : economía, sociedad y cultura. El poder de la identidad, vol II*. Madrid : Alianza.
7. Lévy, Pierre (1997), *La cibercultura, el segon diluvi?*. Barcelona: Universitat oberta de Catalunya, Edicions Proa
8. Turkle, Sherry (1997), *La vida en la pantalla: la construcción de la identidad en la era de internet*. Barcelona: Paidós
9. Vesna Victoria (2003), *From Bodies to Networks to Nanosystems and Back: 1993-2003* [en línia] . URL <[http://vv.arts.ucla.edu/projects/current\\_events\\_frameset.htm](http://vv.arts.ucla.edu/projects/current_events_frameset.htm)>
10. VVAA, *Historia del arte, vol. 16*. Barcelona: Oceano.

### ESTUDIS DE CASOS

- 1- Floating point Unit, *Body without organs*, [en línia] . URL <<http://www.plexus.org/fpu/audience3a.html>> [2003]
- 2- La Porta, Tina (1999), *Future body*, [en línia] . URL <[http://users.rcn.com/laporta.interport/future\\_body.html](http://users.rcn.com/laporta.interport/future_body.html)> [2003]

- 2.1 Bosco, R (2003), *Género femenino@ aborda la relación entre la mujer, el arte y la tecnología*, [en línea]. URL <<http://www.ciberpais.elpais.es/d/20010308/ocio/portada.htm>>
- 2.2 Laporta, Tina (2003), *Where will the body be in the future?*, [en línea]. URL <[http://mitpress2.mit.edu/e-journals/LEA/GALLERY/embody\\_dissolve/TIstatement.html](http://mitpress2.mit.edu/e-journals/LEA/GALLERY/embody_dissolve/TIstatement.html)>
- 2.3 TheResLes (2003), *Tina Laporta: a futuristic artist*, [en línea]. URL <<http://www.dreamwater.com/women/theresles/art3.html>>
- 2.4 V.L (2003), *Future Body*. [en línea]. URL <[http://www.ciac.ca/magazine/archives/no\\_8/oeuvres.html#6](http://www.ciac.ca/magazine/archives/no_8/oeuvres.html#6)>
- 3- Vesna, Victoria (1996), *Bodies incorporated*, [en línea] . URL <<http://www.bodiesinc.ucla.edu/>> [2003]
- 3.1 Galloway, Alex (2003), *Bodies Incorporated* [en línea] URL <<http://rhizome.org/thread.rhiz?thread=178&text=1183#1183>>
- 3.2 Gonzales, Jennifer (2003), *Appended Subjects and Hybrid Incorporations: BodiesA@INCorporated*, [en línea] URL <[http://telematic.walkerart.org/telereal/notime\\_gonzalez.html](http://telematic.walkerart.org/telereal/notime_gonzalez.html)>
- 3.3 Parent, Sylvie (2003), *Entrevue Avec Victoria Vesna*, [en línea] URL <[http://www.ciac.ca/magazine/archives/no\\_11/entrevue02.html](http://www.ciac.ca/magazine/archives/no_11/entrevue02.html)>
- 3.4 Vesna, Victoria (2003), *Thesis*, [en línea] URL <[http://vv.arts.ucla.edu/publications/publications\\_frameset.htm](http://vv.arts.ucla.edu/publications/publications_frameset.htm)>
- 4- Wohlgemuth, Eva (1997), *Bodyscan*, [en línea] . URL <[http://thing.at/bodyscan/personal\\_1\\_0/index.htm](http://thing.at/bodyscan/personal_1_0/index.htm)> [2003]
- 4.1 Ullrich, Jessica (2003), *Dead or Alive?, Agents, avatars and Amazons* [en línea]. URL <<http://demo6.fga.de/bem/english/a23.html>>
- 4.2 VVAA (2003) [en línea]. URL <[http://www.t0.or.at/~amazon/E\\_WOHLGEMUTH/BODYSCAN/down.html](http://www.t0.or.at/~amazon/E_WOHLGEMUTH/BODYSCAN/down.html)>
- 4.3 www.web3dart.org (2003), *Eva Wohlgemuth* [en línea]. URL <<http://www.web3dart.org/p,50043,1.html>>

4.4 VVAA (2003), *Eva Wohlgemuth / works* [en línia]. URL  
<<http://www.t0.or.at/~siberian/adresse.htm>>

4.5 Wohlgemuth, Eva (2003), *evasys\_BODYSCAN\_info*. [en línia]. URL  
<<http://thing.at/bodyscan/info.htm>>