

CREATIVIDAD E INTERCAMBIO: CONVERGENCIAS ENTRE LAS POLÍTICAS DE EDICIÓN DE LA *ETERNAL NETWORK* DE ROBERT FILLIOU Y EL ARTE DE INTERNET

Elena López Martín

Universidad de Murcia
elena.lopez5@um.es

Borja Morgado Aguirre

Universidad de Murcia
morgado@um.es

Recibido: 22/12/2022 | Aceptado: 26/04/2023

doi:10.30827/sobre.v9i1.26938

185

CREATIVITY AND EXCHANGE: CONVERGENCES BETWEEN THE EDITING POLICIES OF ROBERT FILLIOU'S *ETERNAL NETWORK* AND INTERNET ART

ABSTRACT: At a time when the Internet has emerged as the new bastion of egomaniacal consumerism, it seems necessary to turn again to art as an engine of social change. Although it may seem difficult to talk about Internet art based on the philosophies of an artist who died before the implementation of the *World Wide Web*, the aim of this qualitative research is to rescue and give visibility to the existing and barely theorized relations between the artistic-spiritual editing policies advocated by Robert Filliou's *Eternal Network* and certain participatory strategies developed within Internet art.

KEYWORDS: Filliou, Internet art, connection, exchange

RESUMEN: En un momento en el que Internet se ha erigido como nuevo bastión de un consumismo ególatra y feroz, parece necesario volver a recurrir al arte como motor de cambio social. Si bien puede parecer difícil hablar del arte de Internet a partir de las filosofías de un artista que falleció antes de la implantación de la *World Wide Web*, el objetivo de esta investigación cualitativa es rescatar y dar visibilidad a las relaciones existentes y apenas teorizadas entre las políticas de edición artístico-espiritual defendidas por la *Eternal Network* de Robert Filliou y determinadas estrategias participativas desarrolladas en el seno del arte de Internet.

PALABRAS CLAVE: Filliou, arte de Internet, conexión, intercambio



1. Introducción

En 1963, antes de poder hablar de hipertexto o de Internet, el artista Robert Filliou acuñó, junto con George Brecht, el término *Eternal Network* para referirse al matrimonio arte-vida ya celebrado por los dadaístas a principios del siglo XX (Crane, 1984). En comparación con estos últimos, y sin duda influenciado por su descubrimiento del budismo y el taoísmo a principios de los años 50, Filliou desarrolla el concepto *Eternal Network* sugiriendo que existe una red superior de carácter espiritual que interconecta el entendimiento del arte con la ciencia y el universo (Welch, 1995)¹. Al igual que las estrategias artísticas *online* analizadas a continuación, Filliou defendía el arte como motor de cambio social, creía en un sueño colectivo, propiciaba colaboraciones interdisciplinares y fomentaba la creación de diálogos y grupos apelando a la buena voluntad del individuo. Como afirma el artista fluxus Ken Friedman (1995a), Filliou propuso la *Eternal Network* para hablar sobre la condición humana más que sobre el arte.

En un momento en el que existen numerosos debates en torno a la influencia de Internet sobre esa condición humana, en el que se conoce que esta tecnología favorece el aislamiento, la proliferación de comportamientos individualistas y egolátricos o el consumo desmesurado, resulta necesario hablar, al igual que lo hizo Filliou, de la imaginación, la inocencia, la ética y la libertad que, a través de la creatividad y el arte, devienen en herramientas fundamentales en el proceso de revisión y edición de las políticas que afectan y deforman la condición humana. Esta idea, caracterizada por su tono esperanzador y tranquilizador, también encuentra su lugar en el ámbito de las prácticas artísticas *online* sobre las que nos centraremos en el presente texto. El artista francés, con sus objetos precarios, poemas abiertos y juegos libres, entre otros, y al igual que muchos artistas que trabajan en la Red, antepone el proceso al objeto, la intención al resultado. En consonancia con las políticas conectivas y de desmaterialización del arte de Internet primigenio, Filliou proponía dar solución a los problemas que afectan al conjunto de la sociedad mediante el intercambio. Ese *intercambio* es para Filliou la puesta en práctica de la Creación Permanente, que mediante la inserción de la creatividad en lo cotidiano se convierte en motor de la *Eternal Network*².

Lamentablemente, Filliou, que murió a finales de los 80, no pudo ser testigo de los modelos sociales de comunicación introducidos por Internet que han afectado a la economía, la política y los hábitos culturales contemporáneos. No obstante, numerosos artistas, conscientes de este impacto multidisciplinar, se introdujeron ya en los 90 en la Red experimentando con sus características fundamentales (accesibilidad, ubicuidad, instantaneidad, interactividad, etc.). Así, a partir de la década de 1990 se comenzó a experimentar con un arte de Internet o Net.art primigenio que se producía directamente en la propia Red adquiriendo sus mismas formas y estructuras (webs, aplicaciones *online*, *mailing lists*, acciones, bases de datos, etc.)³.

Sin duda, Filliou, de formación economista político, hubiese encontrado en las propiedades y potencialidades de Internet un espacio óptimo de experimentación para desarrollar sus políticas de edición (abiertas, conectivas, sociales y comprometidas) en relación con la condición humana. En vida mostró un notable interés por conjugar el arte y los distintos medios de comunicación a fin de romper limitaciones geográficas y fomentar conexiones bi- y multidireccionales.

Tras descubrir relaciones hasta ahora apenas teorizadas entre las estrategias participativas del arte de Internet y la vida y obra de Filliou, presentamos el siguiente análisis en el que primamos las motivaciones críticas de aquellos que producen arte participativo a través de medios de telecomunicación sobre las características de las nuevas tecnologías. El arte-vida de Filliou se convierte en el conector que nos permitirá viajar desde determinadas prácticas de las neovanguardias⁴ (Bürger, 1987) hasta determinadas estrategias artísticas de Internet impregnadas de discursos colaborativos y sociales. Así pues, la presente investigación no expone los datos y reflexiones críticas siguiendo un orden cronológico de los acontecimientos ni siguiendo el orden impuesto por las innovaciones tecnológicas. En este artículo, cada apartado muestra las conexiones descubiertas y/o recabadas entre Filliou y el arte de Internet en base a las diferentes políticas de edición artísticas y modelos contraculturales defendidos por Filliou.

1 El artista francés parte de la creencia de que todos somos genios al nacer, y por genios entiende que somos inocentes, buenos, libres y extremadamente creativos. Este estado de genialidad es, según él, lo que nos permite movernos cómodamente por esa red espiritual denominada *Eternal Network*. Sin embargo, Filliou sostiene que, conforme crecemos, la vida nos obliga a olvidar ese genio, exigiéndonos especializarnos en diferentes ámbitos con el fin de ser útiles para la sociedad capitalista. Es decir, perdemos el genio para desarrollar talentos, abandonando nuestra creatividad y olvidando que pertenecemos a la *Eternal Network*.

2 Filliou propone que, para recuperar la genialidad perdida mediante la especialización y para volver a ser conscientes de nuestra conexión con la *Eternal Network*, debemos desarrollar lo que él denomina la Creación Permanente. Esto supone introducir la creatividad en todos los aspectos de la vida. La fórmula sugerida para lograrlo es practicar la conexión y el intercambio.

3 Se considera pertinente diferenciar los conceptos *arte de Internet*, un arte producido por y para la Red y sus usuarios, y *arte en Internet*, que abarcaría cualquier producción artística física o digital que utiliza la Red como mero escaparate para su difusión.

4 Cabe destacar que las neovanguardias surgieron como reacción al formalismo americano de Clement Greenberg, que pretendía una definición de obra de arte independiente de lo social y como experiencia exclusivamente visual.

De este modo, el primer apartado se centra en la necesidad del artista francés por implantar en la vida cotidiana una creatividad colectiva que favorezca la creación de nuevas utopías sociales, dejando entrever la influencia del movimiento Fluxus y del situacionismo en su discurso y en el futuro arte de Internet.

En el segundo bloque de contenidos se destaca el anhelo de Filliou por explotar un arte-vida transfronterizo a través del intercambio de ideas y de la formación de comunidades proactivas y comprometidas. Para alcanzar estos objetivos, el arte se ha servido del correo postal, así como de la creación de *newsletters* y de *mailing lists*, herramientas que se imponen como claros antecedentes del arte producido en línea.

La tercera sección del texto está protagonizada por un arte antijerárquico, participativo y abierto. En este contexto, se establecen vínculos entre las incursiones de Filliou en el ámbito del videoarte, estimuladas por su colaboración con el colectivo The Western Front, pionero en investigaciones artístico-tecnológicas, y el arte de Internet.

Finalmente, el último apartado está dedicado a analizar obras paradigmáticas *online* que comparten motivaciones e inquietudes con el artista francés, destacando *THE NEXT ART-OF-PEACE BIENNALE* (activa entre los años 2015 y 2017) (figura 1), la cual nació con el objetivo de continuar y ensalzar la obra de Filliou *Towards a biennale of peace* (1985), que engloba en sus preceptos todos sus intereses, propósitos y desafíos artístico-espirituales.

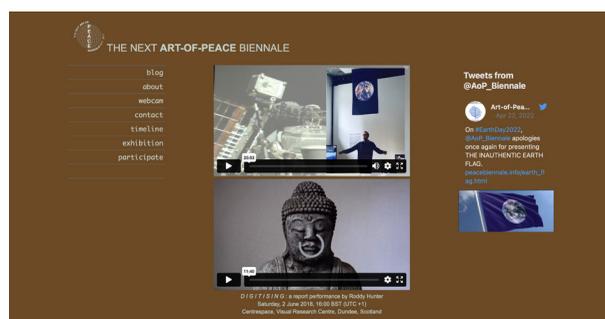


Figura 1: Captura de pantalla de *THE-NEXT-ART-OF-PEACE-BIENNALE*, Roddy Hunter, 2015-2017. <http://www.peacebiennale.info>

La revisión de los fundamentos ideológicos del pensamiento y producción artística de Filliou en la actualidad resulta pertinente y provechosa por diversos motivos. En primer lugar, Filliou abogaba por una forma de arte que fuese accesible para todos y que estuviera al servicio de la vida cotidiana, algo que tiene una especial relevancia en una sociedad cada vez más tecnificada y alejada de lo humano. Asimismo, Filliou concebía el arte como una herramienta para la transformación social y para el fomento de la creatividad y la colaboración entre las personas, lo cual es de gran utilidad en una sociedad cada vez más individualista y competitiva. Finalmente, la obra de Filliou también puede servir como inspiración para el arte digital y para la exploración de nuevas formas de expresión artística en el contexto de Internet y las nuevas tecnologías.

2. Nuevas visiones sobre la creatividad colectiva: interrelaciones entre las utopías sociales fluxus, situacionistas, de Robert Filliou y del arte de Internet

Continuando con la tradición vanguardista y neovanguardista de intentar quebrar las imposiciones formales, estéticas y de contenido al arte, Filliou desarrolla su nuevo *arte de vivir* basándose en la Creación Permanente y bebiendo principalmente, aunque sin afiliación oficial, del movimiento Fluxus.

Este, surgido en 1958 y de inspiraciones dadaístas, se especializó en lo azaroso e indeterminado. La forma en la que sus piezas acontecen aunando palabra, música, cuerpo y acción, denota

un modelo no lineal, interactivo e incluso hipertextual de generar obras de arte (Romero, 2008), siendo considerado uno de los primeros antecedentes de las experimentaciones artísticas desarrolladas a partir de 1990 en Internet.

Asimismo, el Fluxus buscaba liberar los usos sociales de una época en la que la superproducción de estereotipos constituía un sistema de *simulacros* que entorpecía las conexiones entre el individuo y la realidad. En relación con esto, y como mencionábamos con anterioridad, Filliou consideraba que todo individuo es *genial* de forma innata. No obstante, el ritmo político-económico imperante nos ha hecho perder la inocencia, libertad e imaginación para obligarnos a desarrollar talentos únicamente útiles para la rueda capitalista. Ante tal situación, el artista autodefinido como *genio sin talento* promulgó la necesidad de editar nuestra vida para cumplir *un sueño colectivo* en el que la sociedad nos revele nuestras innatas capacidades creativas para que, ejerciéndolas, nos hagan sentir más vivos (Musée d'art moderne Lille Métropole, 2003).

Ese cambio de vida propuesto por Filliou buscaba dar solución a esa separación entre arte y vida a través de la puesta en práctica de la Creación Permanente en la que el individuo priorizaría la actividad creativa de intercambio entre individuos. Un intercambio cualitativo y poético y no monetario que él denomina Economía Poética (Musée d'art moderne Lille Métropole, 2003).

Parte de estos ideales quedan reflejados en la Internacional Situacionista (IS) fundada en 1957 y que contará con Guy Debord como padre predilecto. Nos referimos a la concepción de la producción artística como ejercicio colectivo resultante del diálogo e interacción social entre individuos que desarrollan nuevos comportamientos, los cuales permiten a su vez aliviar la carga de una existencia inmersa en un ritmo de vida capitalista. Filliou, desde una perspectiva más pacífica y menos conflictiva, comparte con los situacionistas la idea de que el aburrimiento (introducido principalmente mediante las especializaciones laborales) es una herramienta de control. Asimismo, defienden que para alcanzar la libertad hay que desarrollar nuevos comportamientos tratando de otorgarle a todas las facetas de la vida una *consciencia revolucionaria* (Léger, 2012).

Sin embargo, desde nuestro punto de vista, las revoluciones que proponen Filliou y la IS, aunque comparten inquietudes y posturas como la preocupación por potenciar los bienes comunes y la búsqueda de una alternativa al consumismo post-industrial, también poseen ciertas diferencias y sugieren actuaciones distintas. La revolución de Filliou se sustenta en mayor medida en la transformación y en la renovación, mientras que la de la IS parece solicitar una conducta más basada en la confrontación.

Internet ha supuesto para muchos artistas un espacio revolucionario en cuanto a la adquisición de facilidades para conectar y de libertad para operar y publicar contenidos. El medio ofrece herramientas que favorecen la construcción de nuevas comunidades y muchas de ellas nacen con un espíritu crítico que promueve un cambio social. Numerosos artistas que trabajan con Internet también se han especializado en el desarrollo de este tipo de nuevas comunidades. Su producción ofrece proyectos que abarcan desde una postura inicial más positiva en la búsqueda de lo que parece una transformación de carácter preferentemente espiritual, como promulga Filliou, hasta una postura inicial más activista centrada en lo político, como la IS.

El proyecto de arte de Internet propuesto para ejemplificar el primero de los casos es la obra *Electronic Cafe* (1984), de Kit Galloway y Sherrie Rabionowitz, que contó con financiación del Museo de Arte Contemporáneo de Los Ángeles (MOCA). Este proyecto, con sede en el MOCA y en cuatro cafeterías y/o restaurantes étnicos de los Ángeles, se convirtió en la primera comunidad de debate cultural a través de Internet (Carrillo, 2004). *Electronic Cafe* surgió con la intención de intercambiar opiniones y materiales que mostrasen la diversidad cultural tanto de la ciudad de los Ángeles como de los Juegos Olímpicos que allí estaban aconteciendo (Caruso, 1984). Este primer ejercicio duró seis semanas, aunque años más tarde fue reinaugurado.

Dado que Internet aún no estaba normalizado en los hogares, esta pieza recurre a cafeterías y/o restaurantes, esto es, lugares plurales, de convivencia, alejados de los espacios artísticos consagrados, y donde, generalmente, el entretenimiento se basa en la conexión con el otro. Sin duda, un espacio ideal para desarrollar la creatividad, el arte y la vida defendidos por Filliou. Con *Electronic Cafe*, los participantes conforman una comunidad que parte de lo que les

5 Término que aquí define a aquellos habitantes de Internet que lo utilizan y construyen.

6 El movimiento Open es un conjunto de prácticas y acciones que buscan promover el acceso libre y abierto a recursos educativos, científicos, culturales y tecnológicos para fomentar la colaboración, la innovación y el progreso en la sociedad. Esto incluye licencias abiertas, software libre y de código abierto, publicaciones en acceso abierto y estándares abiertos en tecnología. El objetivo es democratizar el conocimiento y la información para que cualquier persona pueda acceder, utilizar, compartir y mejorar los recursos disponibles de manera libre y abierta.

une para hablar sobre la multiculturalidad como riqueza. Esta pieza gira en torno a la integración, y utiliza los Juegos Olímpicos como pretexto para otorgarle valor a través del debate. Se trata de un proyecto constructivo y pacífico que fomenta una serie de reflexiones de carácter social y humano.

Pero el arte de Internet encuentra otro antecedente en los *Détournements* situacionistas. Estos consistían en reunir una serie de elementos inconexos de cualquier medio de expresión que habían sido descontextualizados previamente a fin de obtener un producto reciclado con un significado completamente distinto al inicial (Aparicio, 2002). Los *Détournements*, o Tergiversaciones, solían tener un carácter hipermedial en tanto que mezclaban imágenes, textos y acciones, entre otros, al igual que la inmensa mayoría del futuro arte de Internet. Asimismo, promulgaban el reciclaje como solución a la saturación de productos del consumismo desmesurado, algo ya observado en la práctica del *pop art* y que se verá reflejado en el arte de Internet y en sus múltiples apropiaciones (de datos, de webs corporativas, de errores de código [*glitch*], de otras obras de arte de Internet, etc.).

Ese reciclaje y apropiacionismo tan característico de la IS aviva un debate en torno al concepto de propiedad y autoría de la obra de arte iniciado ya en las vanguardias históricas, principalmente liderado por Marcel Duchamp. Según cita Aparicio (2002, p. 8), muchas creaciones situacionistas iban acompañadas de la premisa «todos los textos de la IS pueden ser traducidos, reproducidos o adaptados sin indicación de origen». Mediante la implicación del público y la minusvaloración del origen y/o autoría, la separación entre autor y espectador se desvanece.

En total consonancia con estas ideas, el arte de Internet repercutió en la comunidad virtual defendiendo una horizontalización entre el artista y el resto de los *usuarios*⁵. Así, el arte de Internet primigenio abogaba por una autoría y propiedad compartidas de la obra de arte, pudiendo llevar a la práctica con facilidad las intenciones de Filliou reflejadas tanto en su libro *Teaching and Learning as Performing Arts* (1970), diseñado para que el lector se convirtiera en coautor, así como en su *Eternal Network*, que representaba las continuas interacciones creativas tanto de artistas como de no artistas (Léger, 2012).

La investigación artística de Filliou como intercambio infinito de *todos y para todos* ha encontrado en Internet un espacio para desarrollarse al amparo del movimiento sociocultural Open⁶. Este, además de fomentar el software con código abierto, promueve el libre acceso y uso de contenidos (académicos, científicos y culturales) de forma que el usuario pueda transformarlos creativamente en otros productos derivados (Ariño, 2009). Según Eben Moglen, se trata de que los recursos colectivos se protejan entre sí: «las apropiaciones se pueden llevar a cabo de forma ilimitada, siempre y cuando cada modificación de los bienes comunes sea retornada al común» (Moglen, 2003, s. p.) Sin duda, el movimiento Open logra poner en práctica muchos ideales de Filliou, como la aplicación del concepto de bien común y la puesta en valor de la transformación creativa de esos bienes por parte de cualquiera.

Por su parte y a falta de Internet, Filliou llegó a proponer un lugar donde desarrollar sus investigaciones *geniales* e interdisciplinares que promovían la toma de conciencia de la *Eternal Network* y de nuestra pertenencia a la misma, estudiando creativamente las interrelaciones que la componen. Filliou bautizó a ese lugar como el Territorio de la República Genial, el cual estableció en distintas geografías utilizando como base de operaciones una furgoneta Volkswagen. Algunos de esos espacios fundacionales son, por ejemplo, su estudio en Düsseldorf, la residencia del cineasta Bob Guiny y el Museo Stedelijk de Ámsterdam, donde recibió a visitantes durante un mes para fomentar el intercambio de opiniones sobre la adaptación personal del Territorio de la República Genial (Jouval, 2012). Sus investigaciones tomaron distintas formas, como trabajos procesuales públicos, instalaciones, obras cinematográficas, etc.

A pesar de haber intentado materializar su Territorio de la República Genial en distintas ocasiones y ubicaciones, en realidad ese territorio no es un lugar físico, sino un lugar mental. Por ello, consideramos que, en vez de analizarlo desde una concepción meramente espacial, se debería estudiar desde otras dos perspectivas. En lo que se refiere al concepto en sí, el Territorio de la República Genial se debería entender como un elemento del que partir, un pistoletazo de salida; en lo que se refiere a la aplicación del concepto, este se debería entender desde una perspectiva temporal. Este territorio solo existe cuando se practica. En ese proceso nos entendemos a nosotros mismos y a todo lo demás, y sentimos la responsabilidad de participar en un cambio social desde la candidez, el entusiasmo y la celebración.

Internet, al igual que el Territorio de la República Genial de Filliou, es considerado como actividad y conexión y, por otro lado, como contenedor fluido y voluble de esa misma actividad.

En el año 2003, el artista español Daniel García Andújar llevó a cabo su proyecto de arte de Internet *INDIVIDUAL-CITIZEN REPUBLIC PROJECT*. Este opera a través de una plataforma *online* en la que cualquier usuario puede volcar y utilizar recursos públicos didácticos en torno a la construcción y/o uso de estructuras y servicios informáticos (*hacking, cracking, Linux, wireless, etc.*). Al igual que la República de Filliou, la República de Andújar se inspira en la ética de la Academia de Platón basada en la *sinusia*, que se refiere a un intercambio libre de experiencias y conocimientos, a un diálogo crítico en el que el conocimiento de uno revierte en el del resto (Himanen, 2002). Pero ambos artistas crean además nuevas formas de relación y gestión que van en detrimento de las jerarquías impuestas, en un ejercicio de responsabilidad que para Filliou es apasionado y entusiasta, y que permite desarrollar, además de un nuevo arte de vivir, una poderosa alegría de vivir, o *joie de vivre*.

Sin duda, Filliou habría visto en la ubicuidad e interactividad de Internet un material interesante para experimentar con sus utopías sociales y espirituales. Sin embargo, el Internet primigenio tiene poco que ver con el que actualmente, más que construir y habitar, consumimos. ¿O quizás nos consume?

Parasitado por intereses políticos y económicos, el Internet de hoy se basa en un consumismo feroz. El beneficio que nos ofrecía al principio, la posibilidad de crear, ha sido sustituido por la imposición de imitar, con unas reglas que nos dictan qué hacer y cómo. Por ello no es de extrañar que Internet, aun sumando adeptos, sea objeto de críticas.

La República propuesta por Andújar es una crítica a las políticas del actual Internet. A diferencia del Territorio de la República Genial, en la obra de Andújar se critica el espacio en el que se opera, intentando aportar un granito de arena en la reconstrucción del Internet inicial.

Una de las grandes diferencias entre las utopías de Filliou y aquellas que se producen al amparo del arte de Internet es que en el segundo de los casos casi siempre hay una reflexión crítica, más o menos explícita, sobre el espacio en el que se producen. Uno de los objetivos principales de Filliou es el de hablar sobre la condición humana, uno de los objetivos más habituales del arte de Internet es el propio Internet.

3. Arte como debate y creación de comunidades proactivas: Filliou testigo de las conexiones en torno al correo postal, las *newsletters* y las *mailing lists*

Desde el punto de vista teórico, es innegable el carácter conectivo de las filosofías de vida de Filliou. Con el fin de trascender la teoría y llevar a la práctica dicha conexión, Filliou experimentó con distintas estrategias artísticas que pretendían potenciar la participación del público usuario, su implicación y su reflexión acerca de distintos aspectos relativos a la *Eternal Network*.

Anteriormente a la aparición de Internet, numerosos artistas buscaron dinamitar las limitaciones geográfico-políticas que dificultaban las experiencias creativas transfronterizas. Una práctica clave en esta búsqueda se basó en el correo postal, siendo Filliou pionero con su *Suspense poème* (1960-1961) al captar suscriptores a un poema objeto enviado por fascículos (Jouval, 2003).

Artistas interesados en este arte emergente formaron parte de la ficticia Escuela de Arte por Correspondencia de Nueva York (NYCS), ideada en 1962 por Ray Johnson. Este llevaba desde 1953 generando una red de amigos reducida a quienes enviaba material a veces acompañado del enunciado «agrega, copia y envíalo a otros o devuélvelo» (MERZMAIL, s. f.) Sin embargo,

7 Traducción de los autores a partir del texto original.

hubo un hecho que marcó el recorrido hacia una segunda fase en la que el *correspondence art* empieza a transformarse en un arte denominado mail art y que está más abierto a un público general. Friedman (1995b) lo atribuye a la fundación de la editorial The Something Else Press en 1963 a manos del artista fluxus Dick Higgins, quien ayudó a dar visibilidad mundial a numerosas piezas fluxus en formato de libros duraderos con un diseño muy estudiado. Un ejemplo de ello fue el libro *The Paper Snake* (1965), con una serie de imágenes y textos del artista Ray Johnson que Dick Higgins fue recibiendo por correo durante años.

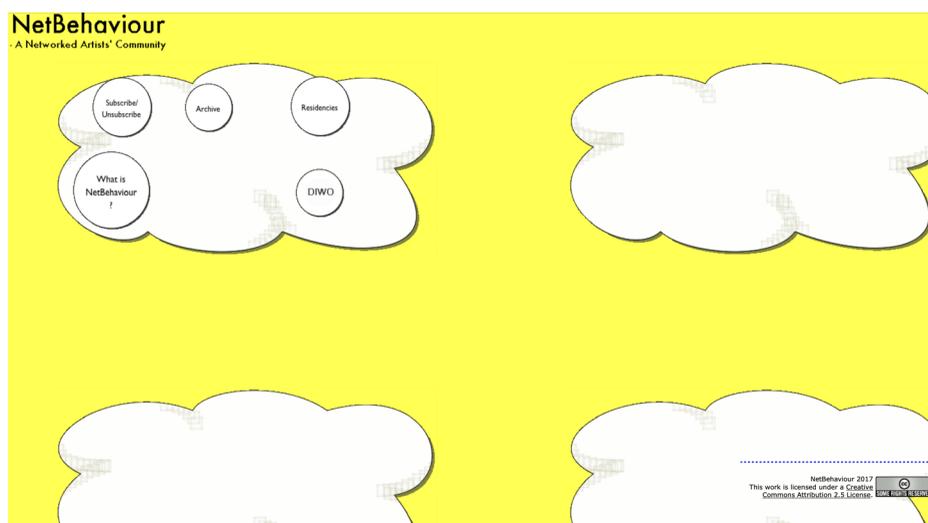
Dicha editorial también quiso hacerse eco de las filosofías de Filliou publicando la obra artística *Ample Food for Stupid Thought* (1965), compuesta de 96 tarjetas postales *offset*, blancas con un mensaje escrito en negro, presentadas en una caja de madera serigrafiada. Se trataba de una especie de juego en el que cada postal presentaba una pregunta aparentemente intrascendente dirigida al poseedor de la misma. Las preguntas, a veces muy generales y otras muy concretas y hasta íntimas, no solo buscaban una respuesta del receptor. Según Filliou (1970, p. 45), se trata de un ejercicio de «autoconciencia» que pretende una transformación de la mente del receptor para que «la alegría y la creatividad replacen el sufrimiento y la desesperación como fuente de sabiduría»⁷. La obra nunca queda completa, permanece abierta a tantos envíos como respuestas pueda conseguir.

Como hemos podido apreciar, la intención de difusión de The Something Else Press incluyó también obras relacionadas con el arte por correspondencia o el arte postal con la edición de *The Paper Snake* y *Ample Food for Stupid Thought*. Sin embargo, Friedman señala que su mayor aportación fue la creación de The Something Else Press Newsletter (1966-1983), que, si bien no se concibió como obra de arte postal, fue el primer proyecto que supuso que un artista de arte por correspondencia como Higgins utilizase el correo «como medio regular de comunicación pública» (Friedman, 1995b, p. 9) fomentando un feedback cada vez más numeroso.

Hoy, podemos establecer una clara relación entre esta *newsletter* y las comunidades tejidas 30 años después en Internet conocidas como *mailing lists*. Estas, además, reflejan fielmente la filosofía de la *Eternal Network* acerca del intercambio multidireccional y la generación de debates críticos en torno a un amplio abanico de temas relativos a la cultura, la sociedad, la política o la espiritualidad, entre otros. Algunos proyectos significativos de *mailing lists* creados para contribuir al debate artístico son *Rizhome* (1995), *Nettime* (1995), *Syndicate* (1996-2001) o *Netbehaviour* (2004) (figura 2).

191

Figura 2: Captura de pantalla del *mailing list* *Netbehaviour*. <https://netbehaviour.org>



Lejos aún del nacimiento de Internet, Filliou también ideó fórmulas con el fin de generar intercambios horizontales y comunitarios como *Poïpoïdrome* (1963, junto con el arquitecto Joachim Pfeufer) o *La Cédille qui Sourit* (1965-1968, junto con Brecht), donde se produjeron los anteriormente mencionados *Suspense poèmes*. Fiel a su discurso acerca de la Creación Permanente, propuso ambos espacios para ponerla en práctica, desde la colectividad, la reflexión, la acción y la comunicación (Musée d'art moderne Lille Métropole, 2003). Definidos como instituto (en el primero de los casos) y como no-escuela (en el segundo), estos proyectos se diseñaron para que los intercambios de información y experiencia se produjeran en clave de humor, con alegría y gracias a la buena voluntad de unos integrantes entre los que no habría ni alumnos ni maestros (Musée d'art moderne Lille Métropole, 2003).

Ambos espacios propician principalmente conexiones presenciales, aunque como hemos visto, también se producían intercambios a través del correo. Asimismo, Jouval (2012) nos relata que, en el seno de *La Cédille qui Sourit*, Filliou experimentó con el cine junto con Brecht y Guiny, desarrollando la obra *Movie Re-invented / Hommage à Méliès* (prochainement sur cet écran) (1968), la cual propusieron, sin éxito, a la televisión francesa, intentando conectar con un público mucho más amplio. A pesar de ello, en su anhelo de seguir fomentando un número cada vez mayor de conexiones transfronterizas, vio en el vídeo y en su rápida expansión un interesante medio de experimentación.

4. Arte participativo y *open-ended*: multiconexiones entre el videoarte de Filliou, The Western Front y el arte de Internet

A partir de los 70, Filliou produjo bastante obra videográfica junto al colectivo canadiense The Western Front. Este fundó una especie de sociedad (con residencias, espacios expositivos, estudios, periódico) para contribuir al desarrollo tanto del arte experimental como del arte *intermedia*, término acuñado por Higgins en su primera *newsletter* (1966, febrero). Este criticaba la ineficacia social al compartimentar y abogaba por aquello que se movía entre un algo y *otra cosa*. En su *newsletter* propone los poemas de Filliou como obra intermedia (entre la poesía y la escultura). Y es que para Filliou el arte siempre fue construir puentes (entre humanos, entre lo humano y lo cósmico) hibridando medios según el mensaje. De forma más atrevida, podemos afirmar que la vida de Filliou, en constante desplazamiento y a la que dotó de ese *something else* (arte), fue sin duda una vida-obra intermedia. Como explica Sharla Sava (1996), The Western Front era un nodo de una red en expansión de conexiones planetarias entre artistas que exploraba las distintas utopías contraculturales surgidas a través del arte y de las que Filliou era un emblema.

Soñando siempre con la interacción y *feedback* del espectador, Filliou produjo en Canadá proyectos de videoarte como *Teaching and Learning as Performing Arts, Part 2* (1979)⁸. Este, que fue producido principalmente por The Western Front, es una respuesta a su libro homónimo (1970), el cual se autodefine como multilibro y boceto hecho intermitentemente a lo largo de tres años y que busca que sus siguientes ediciones vengan desarrolladas por los lectores/coautores, disponiendo del mismo espacio en blanco en el libro que el espacio ocupado por su texto.

Unos de los vídeos que pertenece a este proyecto es *Breakfasting Together... If you wish* (1979). En él, Filliou está sentado en una mesa leyendo el periódico mientras desayuna. Desde el principio, Filliou habla contigo, invitándote a leer y comentar con él la sección de anuncios clasificados. Se trata de un diálogo abierto e informal, improvisado. En esa conversación, Filliou reflexiona sobre el trabajo del artista imaginando cuál de los empleos ofertados sería más adecuado para un artista que no puede vivir del arte.

Léger (2012) analiza la naturaleza participativa de esta obra:

El propósito [...] es [...] crear en los participantes un sentido de aceptación y apertura al azar, una conciencia, como podría decir Filliou, de que «la mente se convierte en el mundo privado del desarrollo de ideas». Al igual que con *Breakfasting Together*, el final abierto de «Le Filliou Idéal» y de «Yes» se basa en la participación activa de la audiencia, que no permite una versión única o fija de la obra. [...] la obra se convierte en transfinita o relacional⁹. (p. 67)

⁸ En la línea de este proyecto videográfico están también las obras *And So on, End So Soon: Done 3 times* (1977) y *Telepathic Music N07 - The Principle of Equivalence Carried to a Series of 5* (1977).

⁹ Traducción de los autores a partir del texto original.

Desde nuestro punto de vista, en esta obra Filliou propone al espectador una pre-conversación, un mapa compuesto por silencios, preguntas, risas y propuestas, entre otros. Una serie de elementos que dan pie a un espectador potencial a participar. En el momento en que Filliou improvisa los elementos, el mapa se va generando ofreciendo una estructura abstracta y abierta en el sentido de que existe una total libertad para relacionarse con ella. Pero sólo cuando un espectador acepta el reto convirtiéndose en interlocutor, la conversación se produce realmente.

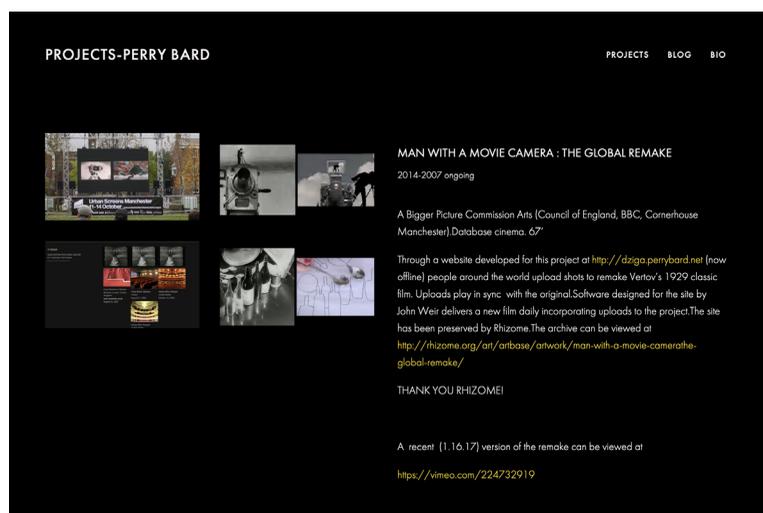
Esta manera de operar recuerda a un tipo de arte de Internet iniciado a principios de los 90 en el que se ofrece una estructura hipertextual por recorrer. Al igual que ante la obra de Filliou debemos decidir si respetar un silencio o llenarlo, si contestar o no a qué preguntas, si interrumpir o si responder a una sonrisa, el participante de las obras hipertextuales decide qué enlaces o eslabones misteriosos explorar. En ambos casos, se decide cómo resolver personalmente el juego propuesto.

Una de las primeras obras producidas en Internet que pone de relieve la estructura hipertextual del medio es *Waxweb* (1994), producida por el director de cine electrónico David Blair. Adentrándonos en la web se puede reproducir la película *WAX or the Discovery among the Bees* (1991) de forma convencional, o se pueden seleccionar escenas abriéndose una enorme variedad de enlaces con materiales diversos para establecer una visualización única de la película.

Actualmente, calificar algo de *hipertextual* supone decir que se fundamenta en la estructura de Internet. Dicha estructura está en continua transformación y expansión y se basa en las conexiones o enlaces que hay entre la información que la compone. En 1965, el sociólogo norteamericano Ted Nelson definió el hipertexto como «cuerpo de material escrito o pictórico interconectado en una forma compleja que no puede ser representado en forma conveniente haciendo uso del papel» (citado por Bianchini, 1999, p. 1). Siguiendo esta definición, la obra *Breakfasting Together...* presenta una estructura de conexiones y posibilidades que no se podría representar de forma lineal ni sobre el papel. Las aportaciones de los participantes serán nodos de una red en un ejercicio que, como decía Léger (2012), es transfinito o relacional, siendo la estructura de la obra una parte fundamental del propio mensaje. No obstante, a diferencia de este tipo de prácticas *online*, en la obra de Filliou las posibles respuestas de los participantes no están contempladas previamente por el artista. Se trata de una participación libre e imprevisible que puede utilizar distintos medios para plasmarse.

En sintonía con los discursos videográficos de Filliou, nos encontramos con proyectos de arte de Internet que además gozan de esa ansiada accesibilidad. Un ejemplo paradigmático es la obra de Perry Bard, *Man with a Movie Camera: the Global Remake* (2007) (figura 3), homenaje a la obra *Man with a Movie Camera* (1929) de Dziga Vertov, cineasta comunista polaco. Sus ideas, en consonancia con las de la posterior IS así como del propio Filliou, criticaban el mundo de la imagen y las apariencias que reprime y controla la sociedad bajo el mando de la economía capitalista (Vertov, 2011). La obra de Vertov pretende mostrar la vida en una ciudad desde su amanecer hasta la noche, sin guion y sin actores, considerando la ciudad un lugar de conexiones.

Figura 3: Captura de pantalla del proyecto *Man With a Movie Camera: the Global Remake*, Perry Bard, 2007-2014. <http://www.perrybard.net/man-with-a-movie-camera>



Bard, por su parte, propone a la comunidad virtual recrear las escenas de la película de Vertov. Los participantes deben grabar escenas y subirlas a la página del proyecto que, a modo de archivo, permite visualizar cada contribución, y donde, además, un software se encarga de seleccionar una contribución por escena y de montarlas en el orden original de la película, generando así una nueva versión colaborativa cada día (Martín, 2012).

La obra de Bard hace, al igual que *Breakfasting together... If you wish*, un llamamiento general a la reflexión sobre la sociedad de hoy a través de la producción audiovisual. Sin embargo, la obra de Bard logra cumplir en mayor medida los deseos de participación de Filliou, facilitándola gracias al medio en el que se desarrolla y logrando dar visibilidad a los centenares de aportaciones resultantes.

La investigación acerca de la participación e interactividad de los usuarios del arte, además de por Filliou y The Western Front, fue desarrollada por muchos otros artistas que, a partir de la segunda mitad del siglo XX, centrarían sus investigaciones en las herramientas de telecomunicación en sí para poder desarrollar sus proyectos.

Tres años después de *Breakfasting Together...* Robert Adrian X concibió la primera obra que utilizó una red mundial de operadores inalámbricos *amateurs* defendiendo la práctica artística como producción de relaciones a través del diálogo. La obra en cuestión, *El mundo en 24 horas*, fue concebida para el festival ARS Electronica 82. Esa pieza requirió de una red que conectaba, de forma ininterrumpida, a veinticuatro artistas o colectivos de diferentes países con la ciudad de Linz, para que cada uno realizase una conexión de aproximadamente una hora en la que se intercambiaban materiales audiovisuales (Media Art Net, s. f.).

Al año siguiente, Roy Ascott fue invitado a participar en Electra 83, una exposición sobre la relación entre el arte y la electricidad. Ascott ideó el proyecto *La Plissure du texte* a través de ARTEX¹⁰. Este consistía en la elaboración colectiva de un relato por parte de usuarios distribuidos por el mundo. El relato podía mezclar inglés y francés, y debido a las diferencias horarias de cada país, dio lugar a una narración en la que se solapaban fragmentos y en la que no siempre se continuaba la historia con frases coherentes (Ascott, 1983).

The Western Front participó en *El mundo en 24 horas* y *La Plissure du texte* (Depocas, 2000). En este punto del análisis del contexto de las estrategias artísticas participativas que comparan el arte de Internet y la vida-obra de Filliou, nos llama la atención que el artista francés no haya experimentado con medios de telecomunicación más interactivos. Filliou sentía un gran interés por una conexión transfronteriza y por una colaboración activa y masiva, así como, por otro lado, mantenía una relación muy estrecha con The Western Front, un colectivo pionero en las investigaciones tecnológicas que permitían una alta interactividad. ¿Por qué no poner en práctica sus filosofías gracias a los conocimientos en telecomunicación, recursos y contactos de The Western Front?

Nuestra teoría es que Filliou primaba el discurso acerca de la condición humana sobre el dominio de la técnica. Sus desavenencias con esta *techné* se manifiestan claramente en su falta de interés por la obra de arte como entidad física, así como en su falta de atención hacia la estética y en el carácter perecedero de los materiales que empleaba. Esto ha provocado que apenas queden obras suyas conservadas en la actualidad. Filliou creía que el arte no era algo que pudiera ser poseído o exhibido en un museo, sino que era algo que debía ser vivido y experimentado en el momento de su creación.

El artista francés defendía un arte-vida como expresión y vivencia humana basada en la creatividad, la emoción, la alegría y la reflexión, que nos permite conectar con los demás de manera significativa, ayudándonos a comprender el mundo y a editarlo mejorándolo. Si bien demuestra un espíritu emprendedor y pionero al explorar diferentes medios de comunicación para desarrollar sus obras, no podemos olvidar el objetivo principal de las mismas: ofrecer herramientas que actúen como enlaces que permitan que cualquier persona, en cualquier momento, pueda desarrollar una actitud creativa, colaborativa y abierta para conectarse con la *Eternal Network*, bastión fundamental en el desarrollo de una sociedad más libre y democrática. Esta visión queda alejada de la de Marshall McLuhan, que pone el énfasis en el papel de los medios de comunicación en la formación de nuestra percepción y comprensión del mundo que nos rodea. Si bien se pueden establecer relaciones entre la *Eternal Network* de Filliou y la *aldea global*¹¹ de McLuhan (1996), cabe destacar que la revolución social sobre la que teoriza McLuhan tiene como protagonista la evolución tecnológica, mientras que en la revolución

10 En 1980, la empresa I. P. Sharp desarrolló un software muy simple denominado ARTEX (Artist's Electronic Exchange Network) para el intercambio artístico entre los interesados en las posibilidades alternativas de las nuevas tecnologías. Su sistema de correo electrónico (mailbox) funcionó entre 1980 y 1991 con la participación de alrededor de 35 artistas de todo el mundo. La conexión se realizaba a través de una línea telefónica y se pagaba tanto por enviar un mensaje como por recibirlo, pero esta red no formaba parte de Internet (ARTEX, 1982).

11 La aldea global de McLuhan se refiere a la idea de que los medios de comunicación están creando un mundo más interconectado y que, por lo tanto, la información y la cultura se están volviendo cada vez más accesibles a nivel mundial. De manera similar, la *Eternal Network* de Filliou tiene como objetivo conectar a personas y fomentar el intercambio cultural, creando una red global de colaboración artística y humana. Ambos conceptos también sugieren que la tecnología y los medios de comunicación tienen un papel importante en la creación de esta conexión global. McLuhan señaló que los medios de comunicación estaban transformando el mundo en una «aldea global», mientras que Filliou veía el potencial de la tecnología para conectar a personas y crear una red global de colaboración.

12 Traducción de los autores a partir del texto original.

espiritual y social reivindicada por Filliou, el protagonismo recae sobre nosotros mismos, los seres humanos. Así mismo, en las décadas de los años 60 y 70, Internet aún no ofrecía plataformas y herramientas en línea que permitiesen a gran escala y, sobre todo, de manera sencilla, la colaboración perseguida por Filliou. Desarrollar estrategias participativas a través de medios de telecomunicación exigía una especialización tecnológica alejada de sus investigaciones de naturaleza espiritual.

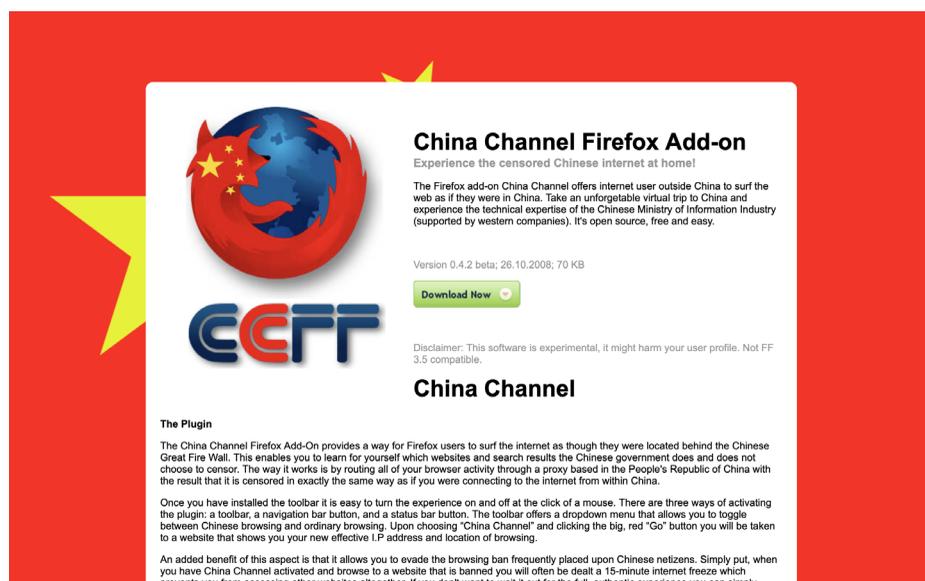
A pesar del potencial que el medio de Internet presentaba en su momento, su manejo requería de una especialización técnica que Robert Filliou parece haber evitado a lo largo de su trayectoria artística. En su obra, se percibe que para Filliou, el fin no justifica los medios, lo que lleva a pensar que la inversión temporal y el esfuerzo que implicaba el Internet de la época podía interferir con la dimensión humana y emocional del arte-vida que defendía. Filliou abogaba por una sencillez que no era característica del Internet de aquel entonces. En este sentido, se argumenta que la falta de simplicidad y la necesidad de especialización técnica para operar en el ciberespacio podrían haber sido motivos por los que Filliou no llegó a trabajar en este medio.

5. Manifestaciones de las inquietudes trascendentales de Filliou en un arte de Internet comprometido: ejemplos paradigmáticos

El Internet inicial ofrecía numerosas posibilidades de exploración, nuevas libertades y fomentaba una nueva forma de entender el bien común y el trabajo colectivo. Si bien daba acceso a muchos datos, introducir información requería de conocimientos informáticos expertos. En contraposición, la Web 2.0, pieza clave del desarrollo de la sociedad globalizada, ofrece numerosas herramientas para que cualquiera pueda publicar contenidos con facilidad. Nunca sabremos si Filliou, ante la actual posibilidad de generar iniciativas accesibles y colaborativas en la Red sin especializarse tecnológicamente, habría utilizado esta herramienta para realizar sus proyectos de concienciación. Sin embargo, sí podemos afirmar que hay artistas que han llevado al escenario del arte de Internet unas inquietudes compartidas con el artista francés.

Algunos ejemplos de arte de Internet que persiguen la concienciación ciudadana son los *addon* para Mozilla Firefox: *The real costs* (2007, <http://therealcosts.com>), de Michael Mandiberg, y *China Channel* (2008, <http://www.chinachannel.hk>), de Aram Bartholl, Evan Roth y Tobias Leingruber. Con la instalación de *The real costs*, al entrar en determinadas webs de venta de billetes de transporte, se nos permite conocer la producción de CO₂ que supondrá el viaje para el que vamos a comprar el billete, comparando, además, ese consumo entre diferentes medios de transporte. Se trata de informar a la comunidad virtual acerca de la contaminación de CO₂ con el objetivo de despertar una conciencia ciudadana ecológica que nos permita vivir en un mundo más responsable, sostenible y limpio. Por otro lado, en el caso de *China Channel*, el usuario tiene la posibilidad de introducirse en la misma Web por la que se navega en China, pudiendo ser testigo de la censura y manipulación informativa a la que está sometida (Martín, 2012) (figura 4).

Figura 4: Captura de pantalla de *China Channel*, Aram Bartholl, Evan Roth, Tobias Leingruber, 2008. <http://www.chinachannel.hk>



A lo largo de su vida, Filliou mostró en numerosas ocasiones su preocupación en torno al hambre en el mundo, la ecología y la guerra, pero destaca en él la intención de desarrollar una conciencia acerca de lo que supone realmente la paz y de construir un diálogo en torno a este tema.

Su último proyecto en Alemania fue *Towards a biennale of peace* (1985). Este se concibió como una conferencia que perseguiría buscar formas innovadoras de entender y alcanzar la paz a través de las ideas de artistas, científicos y figuras representativas de distintas religiones que deberían reunirse allí. Finalmente, se constituyó como una exposición artística gracias a la ayuda y los fondos de René Block, el entonces director de proyectos del Servicio Alemán de Intercambio Académico (Tran, 2013).

En el verano de 1985, Filliou envió una convocatoria abierta para artistas que decía:

PARA UNA BIENAL DE ARTE DE LA PAZ. HACÍA UNA NUEVA AUTENTICIDAD, alentando a los artistas a enviar ideas y obras de arte:
[...] Se está haciendo un llamamiento para unir de nuevo las tres ramas ARTE, CIENCIA y SABIDURÍA en una nueva autenticidad capaz de proporcionarnos una alternativa a la destrucción. [...] (Citado por Tran, 2013, p. 12)¹²

Filliou dejó la organización del proyecto en manos de Block, ya que en 1985 inició un retiro espiritual en un monasterio budista. La inauguración, el 1 de diciembre de 1985, logró aglutinar casi 400 contribuciones procedentes de más de 33 países (Tran, 2013). Filliou falleció en diciembre de 1987, dejando una última obra bajo la fórmula de cartas póstumas. Sin embargo, Filliou deja un legado que continúa inspirando proyectos. Con el fin de dar continuidad a su Bienal de la Paz, se han desarrollado dos conferencias (Ámsterdam 1990 y Copenhague 1996) organizadas por Louwrien Wijers y tituladas *Art Meets Science and Spirituality in a Changing Economy*.

En la misma línea, el proyecto *THE NEXT ART-OF-PEACE BIENNALE* (activo entre los años 2015 y 2017) promovido por Roddy Hunter, y que se asienta principalmente en Internet, pretendía presentar un modelo de la Bienal de la Paz nómada, como encuentro, taller y red. El germen surgió en una reunión entre Hunter y Block en la que este último explicaba que el proyecto de 1985 contenía en el título *Towards a* porque para que algo se pueda denominar bienal debe al menos tener dos ediciones (*Art-of-Peace-Biennale*, 2018).

El proyecto curatorial de Hunter se desarrolla en torno a la web www.peacebiennale.info. El comisario añade a la intención de Filliou la de confrontar un arte de Internet asentado en una tecnología que actualmente supone la representación misma de la globalización con la intención de desarrollar un arte de red regenerado que se acerque a las filosofías utópicas del Internet inicial (*THE NEXT ART-OF-PEACE BIENNALE*, s. f.).

Una pieza *online* que forma parte de esta bienal y sobre la que nos gustaría hacer especial hincapié es *A Permanent Conversation about Peace 2017 Onwards*, de Hunter: un chat creado para que personas físicamente alejadas puedan hablar, reflexionar y dar su opinión acerca de qué es la paz. En paralelo, Hunter ha realizado salidas a la calle para entablar un diálogo acerca de la paz con distintos viandantes. Según él, en la calle la implicación del público/usuario es más activa. Esta obra se concibió para formar parte del *Aniversario del arte* propuesto por Filliou para el día 17 de enero¹³. Desde la propuesta, numerosos artistas han querido contribuir al aniversario del arte con fiestas y diversos proyectos artísticos. Asimismo, desde la muerte de Filliou, The Western Front homenajea al artista fomentando la producción de proyectos de intercambio a través de las telecomunicaciones para el aniversario del arte, habiendo creado una web que sirve de archivo para estos últimos.

Además de los proyectos de arte de Internet concebidos en torno a *THE NEXT ART-OF-PEACE BIENNALE*, ha habido muchas iniciativas que, en la línea de Filliou, pretenden concienciar acerca de la guerra y repensar la paz. Como ejemplo paradigmático traemos a colación la obra de Andy Deck. Entre otros proyectos de sensibilización, en 2009 Deck desarrolló la obra *Anti-War404* con el fin de recuperar información acerca de webs anti-guerra que han ido desapareciendo a lo largo de los últimos años. Según el artista, la actual dinámica de la Red no nos permite percatarnos de aquello que falta. La información se va perdiendo, pero no logramos tomar conciencia de ello, ya que mientras unos contenidos desaparecen otros nos saturan. Con su crítica al actual *modus operandi* de Internet, Deck pretende que las reflexiones tejidas en torno al movimiento pacifista no queden olvidadas (Deck, 2009)¹⁴.

13 Según Filliou, el 17 de enero (día de su cumpleaños) de 1963 se cumplía el millón de años del nacimiento del arte, que se produjo cuando alguien dejó caer una esponja seca en un cubo con agua.

14 Deck, ya en el año 2003, con el apoyo de la organización getpeaceful.org, desarrolló la obra *Anti-War Web Ring & Directory*. Se trata de un directorio de páginas webs que versan acerca de pacifismo y de cómo la guerra es un acontecimiento cíclico que no logra solucionar problemas reales. Basándose en la idea de que en vez de invertir en el sistema, que permite el desarrollo de guerras, habría que invertir dinero público en pensar alternativas creativas a las mismas. Este proyecto artístico pretende sensibilizar a la sociedad para intentar evitar más muertes y destrucción (Deck, 2003).

15 Para mejorar el acceso a la información a través de Internet, el CERN diseñó una nueva organización por enlaces llamado Protocolo de Transferencia de Hipertexto (HTTP). De esta forma, se le asignó a cada archivo que conformaba Internet un lugar específico, una dirección única en la que poder encontrarlo dando a luz a la *World Wide Web*. Entre 1989 y 1991 se fue atribuyendo a cada archivo de las 3W una dirección URL (o Localizador de Recursos Uniformes) que marca el itinerario que hay que seguir hasta llegar a él.

6. Breves consideraciones finales

Este artículo presenta, a través de las motivaciones artístico-espirituales de Filliou, una alternativa innovadora a las tendencias capitalistas tardías y enfocadas en el individualismo que están siendo promovidas por el uso de Internet en la actualidad. Para ello, se recupera el legado crítico de ciertos movimientos posmodernos, desde el Fluxus hasta el situacionismo, que buscan combatir una cultura entregada al capitalismo, haciendo hincapié en cómo estas críticas han influido en el pensamiento utópico de Filliou.

Este artista concibió su propia vida como una red de conexiones, de relaciones interpersonales, plena de nomadismo, la cual le permitió estar en un contacto más o menos directo con los intereses y acontecimientos claves para el futuro desarrollo del arte participativo *online*. A pesar de que el artista francés falleció con anterioridad a la implantación de la *World Wide Web* (1989-1991)¹⁵, muchas de sus intencionalidades artísticas, así como las de numerosos artistas pertenecientes a su círculo profesional y personal, están en el origen de gran parte de los ideales del arte de Internet primigenio. La recuperación y valorización de la vida-obra de Robert Filliou resulta pertinente para repensar el actual arte de Internet por diversas razones.

En primer lugar, el artista francés, tributario de su contexto artístico, defiende una práctica más participativa y democrática en la que el espectador asuma un rol activo en la creación del arte. Filliou adopta una visión global y colectiva del mundo, utilizando el arte como una herramienta para desarrollar su concepto de Creación Permanente, basado en la conexión y el intercambio. Una de las premisas fundamentales de Filliou consiste en buscar establecer vínculos con un amplio número de personas a través de diferentes medios de comunicación como el correo postal, fomentando una comunicación multidireccional y transfronteriza, lo que está en consonancia con las posibilidades que ofrece Internet en la actualidad.

Asimismo, Filliou cuestiona la relación del arte con el mercado y el capitalismo, enfatizando la importancia de la creación artística como una forma de resistencia y de búsqueda de nuevas formas de vida. Filliou con, por ejemplo, su proyecto La República Genial (desarrollada a lo largo de varios años), propuso la creación de un estado alternativo y libre en el que la creatividad, el juego y la cooperación eran los valores centrales, y donde el arte era la única moneda de cambio. La obra es una metáfora de una sociedad ideal en la que las personas pueden reunirse para conversar y compartir ideas en igualdad de condiciones. La idea de Filliou era que la creación artística nacida de conexiones e intercambios, al ser el resultado de la imaginación y la creatividad humana, era más valiosa que cualquier otro bien material. En un contexto en el que el arte de Internet también está sujeto a dinámicas de mercado y comercio, es importante tener en cuenta estas reflexiones críticas.

Además, la perspectiva de Filliou, compartida con artistas fluxus y situacionistas, sobre el valor del humor y la creatividad lúdica en la producción artística resulta especialmente interesante en Internet, donde el humor y la creatividad juegan un papel importante en la construcción de nuevas formas de expresión. En, por ejemplo, la obra anteriormente analizada *Ample Food for Stupid Thought* (1965), Filliou ofrece una serie de tarjetas postales con preguntas y frases absurdas, a veces irónicas y aleatorias, que invitan al espectador a reflexionar sobre la naturaleza del pensamiento y la percepción de la realidad. Esta idea está en consonancia con la cultura del meme y los vídeos virales que habitan el ciberespacio, cuya capacidad para hacer comentarios satíricos sobre la cultura popular y los eventos actuales ha llevado a su adopción como herramientas de protesta y activismo político en todo el mundo.

Además, al igual que Filliou abogaba por una práctica artística más democrática y participativa, los memes en Internet son creados y compartidos por una amplia variedad de personas, lo que refleja la democratización de la cultura digital y la capacidad de las personas para crear y difundir sus propios mensajes e ideas en línea.

A este respecto, es evidente la relación entre las actitudes artísticas de Filliou y las dinámicas de Internet, ya que ambos otorgan una gran importancia al humor y a lo absurdo por su capacidad para desafiar las convenciones establecidas y romper con la rigidez y seriedad del mundo (incluyendo la del arte tradicional), abriendo nuevas posibilidades de pensamiento y acción. Hoy resulta innegable que el humor se ha convertido en una forma habitual de resistencia y subversión contra las normas sociales y políticas establecidas en Internet.

Por otro lado, Filliou también defiende la creación de obras que se alejan del objeto de contemplación, involucrando la vida cotidiana y la cultura popular, lo que es especialmente relevante en el contexto de Internet, donde la vida digital se entrelaza cada vez más con la vida real. En la ya citada obra de videoarte *Breakfasting Together...If You Wish* (1979), Filliou ejemplifica de nuevo su enfoque interdisciplinario y participativo en el arte. Se trata de una performance abierta a las respuestas del espectador/actor en la que la vida cotidiana se introduce a través de un desayuno informal, compartido y bastante experimental ya que acontece a través de una pantalla. Se trata de un acto aparentemente simple pero significativo en su enfoque de la creación artística como una actividad social y colectiva. En esta pieza se enfatiza la importancia de la colaboración, la experimentación y la interdisciplinariedad en la creación artística, prácticas comunes en la era de Internet, persiguiendo conexiones abiertas, libres, impredecibles, es decir, *open-ended*, como lo es gran parte del arte de Internet participativo.

Finalmente, Filliou, al igual que muchos otros coetáneos, cuestiona la jerarquía en el arte y la cultura, proponiendo formas de resistencia y subversión cultural, como lo demuestran, respectivamente, el instituto y la *no-escuela Poïpoïdrome* (1963) y *La Cédille qui Sourit* (1965-1968). Estos espacios artísticos favorecen la generación de comunidades en las que todas las conexiones y aportaciones, independientemente de quién las produzca, tienen el mismo valor. Estos argumentos críticos resultan especialmente pertinentes para el estudio de las prácticas artísticas en línea actuales teniendo en cuenta que, en su contexto, las estructuras de poder son a menudo opacas y difusas.

Si bien, en la actualidad, el rumbo de Internet se ha visto alterado al convertirse en una herramienta espectacularizada que fomenta un intenso culto al ego en detrimento del espíritu colectivista de sus orígenes, hay artistas que todavía trabajan con Internet desde la colaboración activa y comprometida. Estos suelen demostrar con sus obras que la pluralidad de personas, intereses y opiniones es una realidad que lejos de separarnos, une, enriquece y cohesionan.

Por ello, con el propósito de reforzar aún más cómo el legado de Filliou ha sido crucial en la evolución de este medio, la presente investigación culmina con ejemplos de producciones artísticas activistas contemporáneas online como *INDIVIDUAL-CITIZEN REPUBLIC PROJECT* (2003, Daniel García Andújar), *The real costs* (2007, Michael Mandiberg), *China Channel* (2008, Aram Bartholl, Evan Roth y Tobias Leingruber) o *Anti-War404* (2009, Andy Deck), entre otros, considerándose de especial relevancia el proyecto curatorial *THE NEXT ART-OF-PEACE BIENNALE* (2015-2017, Roddy Hunter), que se inspira directamente en la obra de Filliou *Towards a biennale of peace* (1985). Esta pieza de Filliou consistía en una propuesta para crear una Bienal de la Paz: un acontecimiento artístico global que incluiría debates, talleres y otros eventos relacionados con la justicia y la igualdad que promueven la cooperación y la resolución pacífica de conflictos a través del arte. El evento, además de con artistas, contaría con la participación de políticos, científicos, líderes espirituales, etc. El homenaje de Hunter a Filliou utiliza el medio de Internet para considerar esa Bienal de la Paz un encuentro artístico global, nómada y de red de conexiones.

En definitiva, finalizamos el artículo analizando obras que habitan la Red reeditándola, es decir, cuestionándola, interpretándola, repensándola, construyéndola y haciendo primar la cooperación frente a la competición, la promoción del diálogo y la paz frente a la violencia o el conflicto. Se trata de estrategias que se contraponen al predominio de las tendencias capitalistas individualistas en la cultura digital actual, recuperando los compromisos y los fundamentos ideológicos del pensamiento y la producción artística de Robert Filliou.

Referencias

- Aparicio, A. (2002, diciembre 19). *Las nuevas formas de acción contra la política y el arte en la cibercultura. ¿Amarga victoria del situacionismo?* [Conferencia]. Seminario Cibercultura. Propósito experimental, Pamplona, España. http://www1.unavarra.es/digitalAssets/112/112566_alberto_aparicio.pdf
- Ariño, A. (2009). *El movimiento Open. La creación de un dominio público en la era digital*. Universitat de València.
- ARTEX. (1982). *Computer timesharing*. Alien productions. <http://alien.mur.at/rax/ARTEX/artxblurb.html>
- Art-of-Peace Biennale. (2018, mayo 27). *What Is Peace? Exhibition Tour*. YouTube. https://www.youtube.com/watch?time_continue=1&v=GqJxXluKAIE
- Ascott, R. (1983). *LA PLISSURE DU TEXTE* [Obra de arte online colaborativa desarrollada entre el 11 y el 23 de diciembre de 1983]. <http://alien.mur.at/rax/ARTEX/PLISSURE/plissure.html>
- Bianchini, A. (1999). *Conceptos y definiciones de hipertexto*. Universidad Simón Bolívar. <https://bit.ly/3HWi3E4>
- Bürger, P. (1987). *Teoría de la vanguardia*. Ediciones Península.
- Carrillo, J. (2004). *Arte en la red*. Ediciones Cátedra.
- Caruso, D. (1984, septiembre 10). People. *InfoWorld, The Newsweekly for Microcomputer Users*. 6(37), 16. <https://bit.ly/2Gj5nso>
- Crane, M. (1984). The Origins of Correspondence Art. En M. Crane y M. Stofflet (Eds.), *Correspondence Art* (pp. 83-116). Contemporary Art Press.
- Deck, A. (2003). *Anti-War Web Ring*. [Obra de arte online colaborativa] <http://artcontext.org/anti-War/index.php?huh>
- Deck, A. (2009). *AntiWar404*. [Obra de arte online colaborativa] <http://getpeaceful.org/act/08/anti-war404/docs/index.php>
- Depocas, A. (2000). *Western Front: Western Front Society Media Archives Project*. Fondation Daniel Langlois pour l'art, la science et la technologie. <http://www.fondation-langlois.org/html/f/page.php?NumPage=209>
- Filliou, R. (1970). *Teaching and Learning as Performing Arts*. Verlag Gebr.
- Friedman, K. (1995a). Foreword: The Eternal Network. En C. Welch (Ed.), *Eternal Network: A Mail Art Anthology* (pp. XV-XVII). University of Calgary Press.
- Friedman, K. (1995b). The early days of mail art. En C. Welch (Ed.), *Eternal Network: A Mail Art Anthology* (pp. 3-16). University of Calgary Press.
- Higgins, D. (1966-1983). *The Something Else Press Newsletter*. The Something Else Press.
- Higgins, D. (1966, febrero). Intermedia. *The Something Else Newsletter*, 1(1), 1-4. http://www.primaryinformation.org/oldsite/SEP/Something-Else-Press_Newsletter_V1N1.pdf
- Himanen, P. (2002). *La ética del hacker y el espíritu de la era de la información*. Editorial Destino.
- Johnson, R. (1965). *The Paper Snake*. The Something Else Press.
- Jouval, S. (2003). Robert Filliou: Exposition pour le 3ème oeil. *Robert Filliou, Genio sin talento* (pp. 8-15). Museu d'Art Contemporani de Barcelona.
- Jouval, S. (2012). *Robert Filliou dans les collections du musée*. Centre Pompidou, Direction de l'action éducative et des publics. <http://mediation.centrepompidou.fr/education/ressources/ENS-Filliou/index.html>
- Léger, M. J. (2012). A Filliou for the Game: From Political Economy to Poetical Economy and Fluxus. *RACAR: Revue D'art Canadienne / Canadian Art Review*. 37(1), 64-74. <http://www.jstor.org/stable/42630858>
- Martín, J. (2012). *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*. Akal.
- McLuhan, M. (1996). *La aldea global: transformaciones en la vida y los medios de comunicación mundial*. Gedisa.

Media Art Net. (s. f.). *The World in 24 Hours*. <http://www.medienkunstnetz.de/works/die-welt-in-24-stunden/>

MERZMAIL. (s. f.). *RAY JOHNSON 1927-1995*. <http://www.merzmail.net/ray.htm>

Moglen, E. (2003, junio 29). *Freeing the Mind: Free Software and the Death of Proprietary Culture*. <http://moglen.law.columbia.edu/publications/maine-speech.html>

Musée d'art moderne Lille Métropole. (2003). *Dossier d'aide à la visite Robert Filliou, Génie sans talent*. <http://ekladata.com/WHLLeEfWZIK8WuZ4YxngNxow6is.pdf>

Romero, D. (2008). Caos Creativo. *El artista: revista de investigaciones en música y artes plásticas*, 5, 111-123. <https://www.redalyc.org/pdf/874/87411107010.pdf>

Sava, S. (1996). *As if the oceans were lemonade: the performative vision of Robert Filliou and the Western Front* [Trabajo Fin de Máster, Universidad de Columbia Británica]. <https://dx.doi.org/10.14288/1.0099154>

THE NEXT ART-OF-PEACE BIENNALE. (s. f.). *About*. <http://www.peacebiennale.info/about.html>

Tran, Q-A. (2013). *FLUXUS AND TOWARDS THE PEACE BIENNALE 1985. A forward thinking approach to Biennale* [Tesis fin de Licenciatura, Universidad Libre de Berlín]. <https://bit.ly/3l3oAfU>

Vertov, D. (2011). *Memorias de un cineasta bolchevique*. Capitán Swing Libros.

Welch, C. (Ed.). (1995) *Eternal Network: A Mail Art Anthology*. University of Calgary Press.