

# **UNIVERSIDAD DE MURCIA**

## **ESCUELA INTERNACIONAL DE DOCTORADO**

Arte de Internet 2.0: Estrategias participativas orientadas a la comunidad virtual.

**D.<sup>a</sup> ELENA LÓPEZ MARTÍN**

**2019**



## **DIRECTORES**

---

D.<sup>a</sup> Isabel Tejeda Martín  
D. Borja Morgado Aguirre

<https://>

# **ARTE** DE INTERNET 2.0:

ESTRATEGIAS PARTICIPATIVAS  
ORIENTADAS A LA COMUNIDAD  
VIRTUAL



# # Indice





<b>AGRADECIMIENTOS.....</b>	<b>12</b>
<b>RESUMEN.....</b>	<b>15</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>17</b>
<b>1 # INTRODUCCIÓN GENERAL.....</b>	<b>21</b>
1.1. Presentación del objeto de estudio y su contexto histórico.....	23
1.1.1. Nuevas visiones sobre la creatividad colectiva: interrelaciones entre las utopías sociales fluxus, situacionistas, de Robert Filliou y del arte de Internet.....	27
1.1.2. Arte como intercambio, debate y creación de comunidades proactivas: Filliou testigo de las conexiones en torno al correo postal, las <i>newsletters</i> y los <i>mailing lists</i> .....	39
1.1.3. Arte participativo y <i>open-ended</i> : multi-conexiones entre el videoarte de Filliou, The Western Front y el arte de Internet.....	47
1.1.4. Manifestaciones de las inquietudes trascendentales de Filliou en un arte de Internet comprometido: ejemplos paradigmáticos. ....	58
1.1.5. Consideraciones acerca del contexto histórico. ....	66
1.1.6. Breve presentación motivacional. ....	69
1.2. Objetivos y preguntas de investigación. ....	70
1.3. Marco teórico y estado de la cuestión. ....	72
1.3.1. El término Net. art: un origen polémico. ....	72
1.3.2. Net.art: filosofía inicial versus nuevas derivaciones categóricas. ....	73
1.3.3. Arte de Internet 2.0. ....	84
1.3.4. Breve desglose teórico de las temáticas específicas de las publicaciones presentadas. ....	86
1.4. Metodología.....	89
<b>2 # RESULTADOS .....</b>	<b>93</b>
2.1. Unidad científica de las publicaciones.....	95

2.2. <b>Publicación 1. ARTE AUDIOVISUAL COMO TESTIMONIO DE LAS MIGRACIONES ESTRATÉGICAS Y CONCEPTUALES ENTRE LA TELEVISIÓN E INTERNET EN LA CULTURA DE LA CONVERGENCIA. ....</b>	<b>98</b>
2.3. <b>Publicación 2. EL NUEVO PÚBLICO CULTURAL CRÍTICO. DISEÑOS PARTICIPATIVOS EN LOS ESPACIOS CREATIVOS DE LA WEB 2.0: EL CASO DE YOUTUBE PLAY BIENNIAL. ....</b>	<b>127</b>
2.4. <b>Publicación 3. ARTE, SONIDO E INTERNET: EL NET.SOUND ART FRENTE A LA EXPERIMENTACIÓN SONORA DE LAS VANGUARDIAS Y NEOVANGUARDIAS. ....</b>	<b>157</b>
2.5. <b>Publicación 4. RESIDENCIAS ARTÍSTICAS VIRTUALES: PRESENTACIÓN, COMPILACIÓN Y ANÁLISIS DESDE LA EXPERIENCIA DEL ANFITRIÓN. ....</b>	<b>181</b>
<b>3 # CONCLUSIONES GENERALES .....</b>	<b>205</b>
<b># OVERALL CONCLUSIONS .....</b>	<b>221</b>
<b>4 # BIBLIOGRAFÍA .....</b>	<b>235</b>

*Arte de Internet 2.0:  
estrategias participativas orientadas a la comunidad virtual.*



## **# AGRADECIMIENTOS.**

---

Elena detente. Dedicar tu tiempo a este apartado.

En el frenesí por terminar tu investigación predoctoral no debes permitirte centrarte, únicamente, en los últimos detalles técnicos y pasos burocráticos.

Desautomatízate.

Para tomar conciencia de lo que significa terminar tu tesis necesitas ver el paisaje recorrido de la misma manera que para ver una ballena necesitas un océano.

Tu paisaje es extenso y complejo.

Puede que tu visión ya no alcance a ver algunos de sus senderos, pero aún puedes sentir una escena que no has escuchado el “corten” seguido del golpe final de claqueta. Coge un papel e imagina que es tu paisaje. Observa sus valles, sus montañas, los puntos de ruptura que han ocasionado giros inesperados y curvaturas.

Quizás el camino se haya hecho intenso, quizás el paisaje se haya mostrado abrupto, pero este universo doblado es francamente hermoso.

Es hermoso porque te ha hecho consciente de tus limitaciones y porque te ha permitido recorrerlo acompañada de aquellos que te han hecho superarlas.

Gracias por vuestra empatía, gracias por vuestra fortaleza, gracias por vuestra sinceridad, gracias por vuestro apoyo.

Gracias Borja, Isabel, Fundación Séneca (¡gracias Viviane!), Vero, Domingo, Papá, Antonio, Yaiza, Central Saint Martins, Londres, MNCARS, Madrid...

Gracias Vero, María, Isabel, IAyC, Puertas de Castilla, Murcia...

Gracias Filliou, Fred, Transnational Temps, Eternal Network...

Gracias a mi segunda familia, lo que unió Ibiza no lo separará Granada...

Gracias María ¿Te había mencionado ya? Eres el oído que siempre escucha y la respuesta que siempre me hace reír...

Gracias Mamá, Papá y Anuski (mi agradecimiento es infinito, este proyecto jamás hubiese podido llegar a término sin vosotros, os quiero)...

Gracias Olivia y Lucía por regalarme una inocencia y dulzura que me recuerda diariamente que además de ballenas el océano abraza otras criaturas maravillosas.

Gracias Borja

(me has acompañado en todas mis aventuras de papel estos últimos nueve años y ya no puedo imaginar ninguna sin ti).

Hacia un nuevo universo doblado.



Este proyecto se ha podido desarrollar gracias a la hospitalidad de la Universidad de Murcia, al apoyo indispensable de los directores D.<sup>a</sup> Isabel Tejeda Martín y D. Borja Morgado Aguirre, así como al de la Fundación Séneca-Agencia de Ciencia y Tecnología de la Región de Murcia. Todos ellos han depositado en mí una gran confianza que me ha permitido crecer profesionalmente, pero también a nivel humano.

Gracias a los directores por vuestra paciencia, dedicación y consejos, pero también por vuestra valentía al aceptar un tipo de tesis tan diferente e innovadora como es el compendio de publicaciones en el ámbito de las Artes. Gracias por vuestro cariño y generosidad, me habéis regalado un conocimiento sobre la vida de incalculable valor.

Gracias a la Fundación Séneca por considerarme merecedora de un contrato predoctoral FPI que me ha permitido llegar hasta aquí, así como por financiar las estancias, de increíble valor pedagógico, en el reputado Central Saint Martins de la University of the Arts London y en la Universidad Complutense de Madrid.

¡Gracias!

*Arte de Internet 2.0:  
estrategias participativas orientadas a la comunidad virtual.*

## RESUMEN.

---

A partir de la década de 1990 muchos artistas comenzaron 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*, bases de datos, etc.). Esta emergente práctica artística defendía la necesidad de la participación del público impulsando nuevos flujos artísticos que requerían de un mayor compromiso por parte del habitante del ciberespacio. En efecto, el uso generalizado de Internet como espacio de entretenimiento ha ido virando hacia un nuevo concepto de distracción en el que el antiguo público, ahora usuario, adquiere responsabilidades y compromisos. La implicación social se ha convertido así en uno de los objetivos principales de la producción artística contemporánea *online*.

A la hora de plantear esta investigación y teniendo en cuenta las actuales necesidades de participación e interacción social del usuario “prosumidor” de contenidos, se propusieron como objeto de estudio general las estrategias artísticas participativas desarrolladas en torno a un arte de Internet que se nutre sobre todo del ideario social, pero también de las herramientas colaborativas, de la Web 2.0.

De forma más concreta, nuestra investigación pretende responder a qué es el arte de Internet y cómo evoluciona hacia el arte de Internet 2.0; de qué forma la Red y sus dinámicas 2.0, habida cuenta de sus características conectivas y sus posibilidades interactivas, afectan al arte audiovisual y al arte sonoro cuando estas prácticas se empiezan a generar en el propio ciberespacio; y, por último, cuáles son y cómo funcionan las iniciativas colaborativas virtuales que las instituciones artísticas están desarrollando para fomentar la participación de los artistas en la producción de arte de Internet y la de los usuarios en la generación de nuevos contenidos museísticos a través de plataformas 2.0.

Para el desarrollo de esta investigación hemos abordado un campo de estudio en constante mutación, líquido, como es el ciberespacio, en el que la identificación de criterios para el análisis riguroso de las distintas manifestaciones artísticas surgidas alrededor de la Web 2.0 y de los movimientos artísticos y sociales en la Red, deben necesariamente ser publicados y difundidos a la mayor brevedad posible dado que gran parte de su valor radica en su carácter de actualidad. Lo que justifica el diseño de esta tesis como tesis por compendio de publicaciones.

Cabe destacar que esta investigación de carácter cualitativo, en lugar de buscar exclusivamente la confirmación de una hipótesis predeterminada, busca describir y explicar los fenómenos anteriormente descritos en profundidad así como descubrir relaciones aún inexploradas entre elementos. Las técnicas empleadas para la recopilación de datos, cuya interpretación explicará y definirá los fenómenos de estudio, son diversas y en ocasiones se combinan dando lugar a una triangulación que proporciona distintas visiones, favoreciendo así el desarrollo de un análisis más exhaustivo. Inicialmente, se ha desarrollado una metodología teórica e interdisciplinar basada en la literatura crítica existente acerca del objeto de estudio general y acerca de cada uno de los objetos de estudio específicos, así como un análisis exploratorio en la Red. Por lo que respecta a la relación institución artística y arte de Internet participativo, también hemos llevado a cabo estudios de caso que arrojan luz sobre el funcionamiento y los resultados tanto de la iniciativa museística participativa *online YouTube Play Biennial* (2010) como de los programas de Residencias Artísticas Virtuales (1999-2017).

Los resultados de la investigación han mostrado que el arte audiovisual no se ha limitado a experimentar con las estrategias participativas de los medios de comunicación de masas sino que también fue promotor de la introducción de nuevas fórmulas de colaboración del espectador/usuario en la televisión que posteriormente se actualizaron para Internet con, por ejemplo, la subversión del modelo vertical de producción y consumo, la introducción del *feed-back* telefónico o la búsqueda de la implicación directa de los ciudadanos en la producción televisiva.

Por su parte el arte sonoro, al igual que el audiovisual, ha visto facilitada sus posibilidades de interacción como elemento necesario para la construcción de una obra gracias tanto a las herramientas específicas de la Red como a su poder de convocatoria masiva, introduciendo en su discurso tanto la reflexión acerca del propio medio como la reflexión acerca de la ciber-colaboración, la solidaridad y el concepto de comunidad. Asimismo, ante la escasez de análisis previos sobre arte sonoro *online*, nos hemos visto en la necesidad de acuñar dos términos que facilitan su estudio. El primero, “net.sound art”, define el carácter intermedia del arte sonoro en la Red y el segundo, que se puede extender a otras prácticas artísticas en Internet, “site-flowing”, define la relación entre una obra de arte concebida en, por y para la Red (es decir específica del medio) y el dinamismo de su espacio virtual (entorno estructuralmente inespecífico).

Si bien se ha teorizado mucho sobre cómo el arte de Internet versa principalmente sobre el propio Internet, nuestra percepción es que de forma a veces paralela y a veces tangencial a este hecho, se está desarrollando cada vez más un arte de Internet que conjuga el desarrollo de actitudes lúdicas, humildes y generosas, características de la comunidad *fandom*, la actuación comprometida y de justicia social desarrollada por los *hackers* y la concepción de bien común y cooperación defendida por el movimiento Open. Ello supone la expansión de un modelo comunicativo experimental que reflexiona principalmente acerca de la condición humana. La conjunción de estas características está en el origen del nuevo público/usuario cultural crítico, ansiado tanto por muchos ciberartistas como por las instituciones artísticas, que encuentra en la Red un lugar óptimo para formarse. Sin duda, la iniciativa *YouTube Play Biennial* es un proyecto museístico colaborativo *online* interesante que busca fomentar el desarrollo de esta nueva figura.

En este sentido, las residencias artísticas virtuales (RAV) promovidas por diferentes instituciones artísticas también juegan un papel importante ya que buscan tanto la visibilidad y la producción de un arte de Internet siempre experimental, como la participación de los usuarios al menos en la creación de discusiones críticas en torno al mismo. Con el fin de ayudar en la difusión, entendimiento, creación y participación en estos programas no solo hemos creado una base teórica pionera fundamental sino también una definición práctica de las mismas. Sin embargo, consideramos que el mayor valor que aportamos al estudio de las RAV es un análisis concebido desde el punto de vista de los anfitriones o entidades organizadoras (motivaciones, objetivos, resultados y valoración general) cuya colaboración al contestar a unos cuestionarios de respuesta abierta nos ha permitido recoger una serie de datos que pueden ser de utilidad a aquellas entidades que quieran emprender una residencia similar.

**PALABRAS CLAVE:** arte de Internet, participación, web 2.0, arte audiovisual, net.sound art, residencias artísticas virtuales, diseños museísticos 2.0.



## **ABSTRACT.**

---

From the 1990s onwards, many artists began to experiment with a primal Internet art or Net.art, which was directly produced on the Net itself by means of procuring its very forms and structures (webpages, online applications, mailing lists, databases, and the like.) This budding artistic work promoted the need of public participation by boosting new artistic currents that demanded a greater commitment from cyberspace dwellers. Indeed, the widespread use of the Internet as a realm of entertainment has been changing into a new concept of entertainment in which the former public, users now, will gain responsibilities and obligations. Thus, social involvement has become one of the main goals of contemporary, online production of art

When sketching this dissertation, and bearing in mind the current needs of participation and social interaction of 'prosumers' of content, there appeared as general object of enquiry the participative artistic strategies developed around an Internet art that feeds mostly on Web 2.0 social ideology, but also on its collaborative tools.

More precisely, our analysis tries to solve what Internet art is, and how it evolved into Internet art 2.0; in what way the Internet and its 2.0 shifts have an effect on audiovisual and sound art, taking into account Web 2.0 connective features and its interactive possibilities when these practices begin to take shape in the very cyberspace; and lastly, a definition and modus operandi of the virtual collaborative schemes developed by the artistic institutions to promote the involvement of artists in the production of Internet art, as well as user involvement to generate new museum content by means of 2.0 platforms.

To carry out this enquiry, we have landed in a field of study in constant mutation, liquid: such is cyberspace, in which identifying criteria for a thorough analysis of the different artistic expressions that have sprung around Web 2.0, as well as social and artistic trends on the Web, must be published and available as soon as possible since most of their value resides in its nature of ever emerging issue. This is what justifies the planning of this dissertation as a compilation of papers.

It should be highlighted that this enquiry –based on qualitative assessment instead of searching exclusively for the confirmation of a given hypothesis- tries to describe and explain observable facts previously described at length, as well as to uncover still unexplored links among every element. The techniques used for data gathering, whose elucidation will explain and define the facts under scrutiny, are manifold and sometimes they combine to get a sort of triangulation that yields many views, thus promoting the development of an even more extensive analysis. Initially, we developed a theoretical and interdisciplinary methodology that was based on the existing critical literature about our general object of study, and also about each specific object of study as well as an exploratory analysis of the Web. With regards to the relationship between artistic institutions and participative Internet art, we have also studied some cases that shine a light on the workings and results of online participative museum schemes like *YouTube Play Biennial* (2010), as well as the programmes of Virtual Artistic Residencies (1999-2017.)

The findings of the enquiry have shown that audiovisual art has not been limited only to experiment with the participative strategies of mass media, but also has supported the introduction of new collaborative methods for TV viewers / users that were later adapted to the Internet: e.g., the subversion of vertical models of production and consumption, the introduction of phone feed-back, or the search for a direct involvement of citizens in television production.

With regards to sound art, very much like audiovisual art, it has improved its interactive possibilities as a necessary element in the creation of a work thanks to the specific tools of the Web as well as its ability to summon users massively; it has also included in its discourse reflections upon the very medium as well as reflections upon cyber-collaboration, solidarity, and the sense of community. Furthermore, given the scarcity of existing analysis of online sound art, we have been compelled to coin two terms that make its study easier. The first, “net.sound art,” defines the intermedia nature of sound art on the Web; and the second, “site-flowing” –which can be extended to other types of Internet art-, defines the relationship between a work created in, by, and for the Web (i.e. specific to the medium), and the dynamics of its virtual space (structurally unspecified environment.)

Even though there have been many theories on how Internet art is mainly about Internet itself, our view is that –be it in a parallel way to the fact or in a tangential one- the type of Internet art widely developed now conjugates the progress of festive, humble, and generous attitudes –typical in the fandom community- with the commitment and the social justice supported by hackers, and the notions of common good and cooperation backed by the Open movement. This has implied the expansion of an experimental communicative model that reflects mainly on the human condition. The concurrence of these characteristics remains in the origin of the new critical public / users of culture, much sought by many cyber-artists and artistic institutions alike; the Web is the optimal place to acquire knowledge. Without a doubt, the *YouTube Play Biennial* scheme is an interesting project of online collaborative museum, which aims at promoting the development of this new player.

Thus, the virtual artistic residencies (VAR) supported by several institutions also play a capital role since they also seek visibility and producing an ever experimental Internet art, as well as user participation in the shaping of critical discussion about it. With the aim of helping the circulation, understanding, creation, and participation in these programmes, we have not only assembled a pioneering and vital theoretical basis, but also a practical definition for them. However, we believe that our most valuable contribution to the study of VAR is an analysis based on the view of hosts or organising establishments (motivation, goals, results, and general assessment) whose willingness to answer our open-ended questionnaires has allowed us to gather a set of data that will become utterly useful for those institutions that may consider starting a similar programme.

**KEY WORDS:** Internet art, participation , web 2.0, audiovisual art, net.sound art, virtual art residencies, museums social designs 2.0.

*Arte de Internet 2.0:  
estrategias participativas orientadas a la comunidad virtual.*





# 1 # Introducción general



# 1.1. PRESENTACIÓN DEL OBJETO DE ESTUDIO Y SU CONTEXTO HISTÓRICO.

---

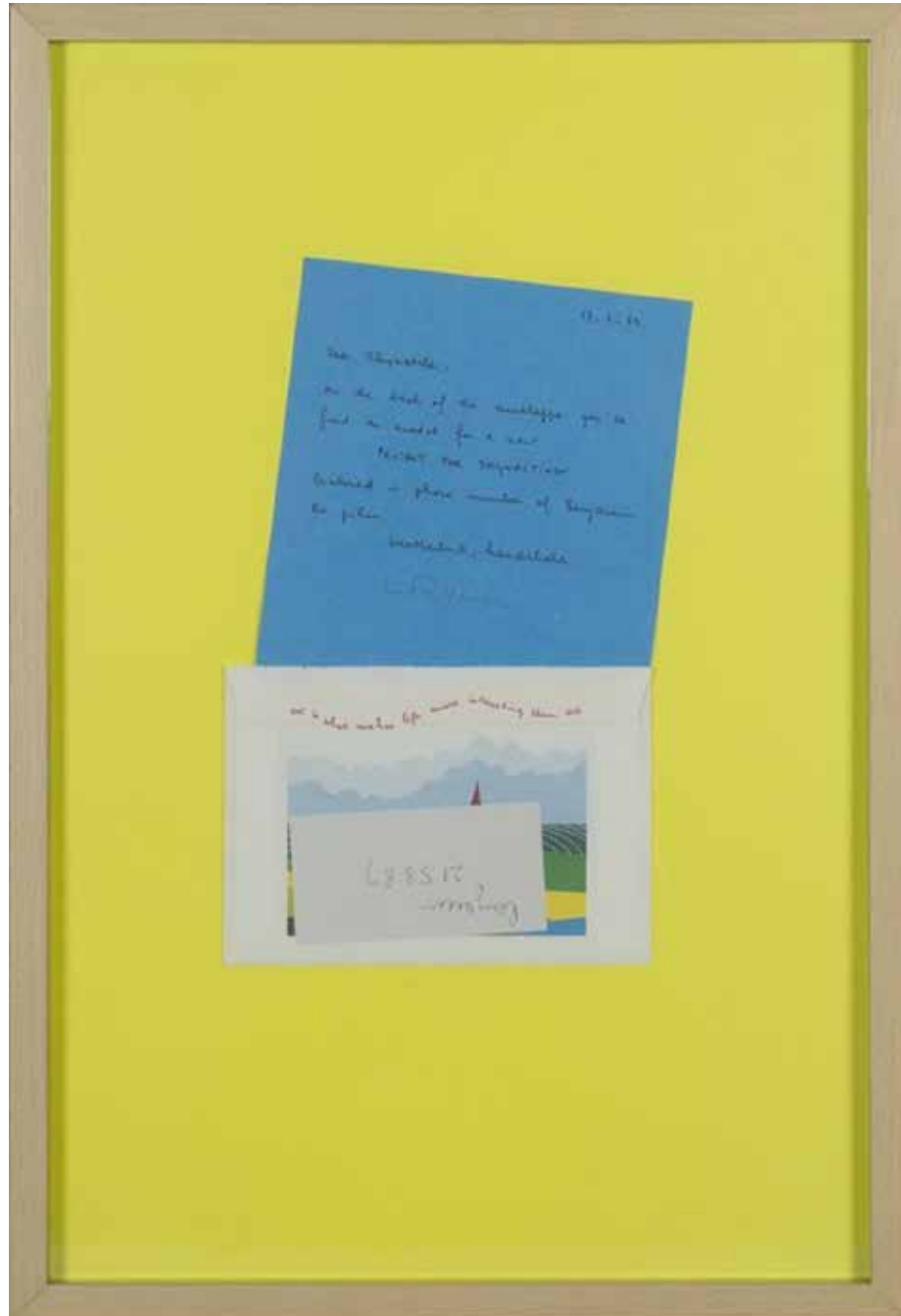


Figura 1. Robert Rauschenberg. *Dear Skywatcher: Art Is What Makes Life More Interesting Than Art*, 1984. Imagen recuperada del catálogo *Robert Rauschenberg Genio sin talento*, MACBA, 2003, p. 57.

“El arte es lo que hace la vida más interesante que el arte.” (Filliou, 1984)

La presente tesis doctoral hunde sus raíces en la cita del artista y poeta francés Robert Filliou (Sauve, 1926 - Les Eyzies 1987) que aparece en su obra de 1984 *Dear Skywatcher: Art Is What Makes Life More Interesting Than Art*. Esta afirmación representa el gran impulso que ha inspirado el entusiasta, aunque inicialmente ingenuo planteamiento de esta investigación, y ha permanecido subliminalmente presente durante el arduo proceso evolutivo y su madurez al llegar a término. Si bien a lo largo de su existencia Filliou no llegó a conocer la vida “internetizada” ni el arte de Internet, su filosofía se ve reflejada en gran parte del arte participativo desarrollado para la comunidad virtual en torno a la red de redes, lo que constituye la columna vertebral de esta tesis.

En 1963, mucho antes de poder hablar de hipertexto o de Internet y antes de que el CERN crease la *World Wide Web* (1989-1991), Filliou acuñó, junto con George Brecht, el término *Eternal Network* para referirse al matrimonio arte y vida, ya celebrado por los dadaístas a principios del siglo XX (Crane, 1984). Sin embargo, en comparación con estos últimos y sin duda influido 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). Al igual que muchas de las estrategias artísticas *online* que analizaremos en esta tesis, Filliou defendía el arte como motor de cambio social, creía en un sueño colectivo, propiciaba colaboraciones interdisciplinarias y fomentaba la creación de diálogos y grupos apelando a la buena voluntad del individuo (sea artista o no). Como afirma el artista fluxus Ken Friedman (1995a) Filliou propuso la *Eternal Network* para hablar sobre la condición humana más que sobre el arte.

Además de esto, es especialmente su empeño en buscar el desarrollo de la imaginación, la inocencia, la ética y la libertad a través de la creatividad (término que Filliou prefería al de arte) lo que nos ha permitido restar aridez a nuestro dilatado y profuso proceso de investigación (Jouval, 2003). Y es que, aunque resulte poco ortodoxo anticipar detalles del desarrollo de la tesis en la presentación de su objeto de estudio, muchos de los artistas que actualmente trabajan en Internet están demostrando no sólo un extraordinario uso de la creatividad en conjunción con los medios de comunicación sino un ejercicio de inocencia que a veces, hay que reconocer, puede llegar a jugar tanto en contra como a favor de los resultados artísticos. En efecto, tanto Filliou con sus objetos precarios, poemas abiertos, juegos libres, etc. como otros artistas que trabajan en la Red, anteponen el proceso al objeto. Nos encontramos ante un escenario en el que la vida/arte practica



la intención y no el resultado, la conexión y no el producto. Se trata de un escenario en el que para muchos la única solución a los problemas que afectan al conjunto de la sociedad es el intercambio. Ese intercambio es para Filliou la puesta en práctica de la *Création permanente* (Creación permanente), que mediante la inserción de la creatividad en lo cotidiano se convierte en el motor de la *Eternal Network*.

En esta introducción nos permitimos la licencia de hacer un breve inciso explicativo del desarrollo de la misma. Una de las competencias que la elaboración de una tesis doctoral ayuda a fomentar es la capacidad de encontrar relaciones inexploradas entre elementos a priori inconexos. En un principio, encabezar esta tesis con la afirmación de Filliou se concibió como una estrategia de acercamiento al lector en forma de píldora anecdótica sobre las motivaciones que nos han permitido sobrellevar el laborioso esfuerzo que supone el desarrollo de una tesis. Sin embargo, a medida que ahondábamos en el análisis de su contexto histórico, resultó imposible obviar las cada vez más numerosas conexiones que íbamos descubriendo entre el arte practicado y vivido por Filliou y las estrategias artísticas participativas desarrolladas en torno al arte de Internet. Si bien las ideas de otros coetáneos como los artistas John Cage o Joseph Beuys se han vinculado habitualmente con los antecedentes del arte de Internet, la relación entre esta práctica y Filliou ha permanecido prácticamente inexplorada por los historiadores del arte hasta ahora.

Inicialmente, el discurso que debía formar parte del análisis del contexto histórico en esta introducción se basaba en trazar una línea temporal a lo largo de la cual se analizaba cómo, durante su desarrollo, los instrumentos de comunicación (radio, cine, televisión, satélites e Internet) fueron paulatinamente siendo asumidos por los artistas tras un periodo de cuestionamiento del propio concepto de arte propiciado por las Vanguardias Históricas. Este seguimiento cronológico desemboca en el estudio de un arte de Internet como ejemplo paradigmático de la obra de arte que deviene inseparable de las nuevas tecnologías de la era digital. La investigación inicial acerca del contexto histórico del arte de Internet y sus estrategias participativas dio lugar a la publicación titulada “Las tecnologías de comunicación en el arte del siglo XX: su recorrido hacia el primigenio arte de Internet” que apareció en *MILENIO Revista de Artes y Ciencias* de la Universidad de Puerto Rico en Bayamón (López, 2012).

Recientemente, a la hora de plantearnos concluir la presente tesis y siete años después de esa publicación, hemos considerado la oportunidad de actualizar no sólo el contenido del discurso acerca del contexto sino la estrategia de exposición. Así, intentando desarrollar nuevas perspectivas sobre un mismo fenómeno y tras haber descubierto relaciones hasta ahora apenas teorizadas entre las estrategias participativas

del arte de Internet y la vida/obra de Filliou presentamos la consiguiente y renovada contextualización histórica.

Esta versión, a diferencia de la primera que, sin duda, juega un papel complementario, otorga el protagonismo a la práctica artística en lugar de al desarrollo tecnológico. De este modo, primamos las motivaciones críticas de aquellos que producen arte participativo a través de medios de comunicación sobre las características de las nuevas tecnologías.

Lamentablemente, la muerte de Filliou a finales de los años 80 imposibilitó que pudiera ser testigo de los nuevos modelos sociales de comunicación introducidos por Internet que afectaron a los hábitos culturales y comunicacionales, a la economía y a la política contemporáneas. No obstante, estos nuevos modelos de comunicación que afectaban a la sociedad de forma poliédrica supusieron un poderoso estímulo para muchos otros artistas. Estos empezaron a centrar su producción en torno a la Red aprovechando sus características fundamentales: fácil accesibilidad, ubicuidad, instantaneidad, conectividad, 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.

Sin duda Filliou, de formación economista político, hubiese encontrado en las propiedades y potencialidades del medio de Internet un espacio óptimo de experimentación para desarrollar sus estrategias abiertas, conectivas, sociales y comprometidas en relación con la condición humana. El medio es propicio para haberle facilitado el cumplimiento de su necesidad de estar en una conexión creativa permanente con el fin de solucionar los problemas comunes a todos.

En vida ya mostró un notable interés por conjugar el arte y los distintos medios de comunicación a fin de romper las limitaciones geográficas que entorpecían su misión comunicadora así como de fomentar conexiones bi/multidireccionales. Ejemplo de esto fue su experimentación en torno al correo postal, el vídeo y la televisión (constituyendo esta última un intento fallido como veremos más adelante).

En la interpretación del contexto histórico que presentamos a continuación, el arte/vida de Filliou se convierte finalmente en un vehículo conector. Este vehículo nos permitirá viajar desde determinadas prácticas artísticas de las Neovanguardias (Bürger 1987 [primera edición en 1974]), surgidas 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, hasta las actuales estrategias artísticas participativas de Internet que sometemos a estudio, impregnadas de discursos colaborativos y sociales.

### **1.1.1. NUEVAS VISIONES SOBRE LA CREATIVIDAD COLECTIVA: INTERRELACIONES ENTRE LAS UTOPIÁS SOCIALES FLUXUS, SITUACIONISTAS, DE ROBERT FILLIOU Y DEL ARTE DE INTERNET.**

---

Como ha ocurrido siempre a lo largo de la historia del arte, la obra/vida de Robert Filliou es tributaria de su contexto histórico situándose en el marco de las Neovanguardias. Estas continuaban el intento de las Vanguardias Históricas de quebrar las tradiciones artísticas que constreñían a un espacio reducido de actuación esa potente herramienta de comunicación que es el arte, imponiéndole límites formales, estéticos y de contenido.

Con el mismo espíritu liberador, Filliou desarrolla su nuevo “arte de vivir” basándose en la Creación permanente y bebiendo, principalmente, del movimiento Fluxus al que sin embargo, en un intento por mantenerse al margen de las etiquetas, no llegó nunca a afiliarse oficialmente (Martin, 2003).

El Fluxus, surgido en 1958 y con fuertes inspiraciones dadaístas, se especializó en lo azaroso, lo indeterminado, en una serie innumerable de acciones en las que artistas de distintas disciplinas tenían cabida. La forma en la que sus piezas se producen o “acontecen” aunando palabra, música, cuerpo, acción y contando con artistas de diversas disciplinas denota un modelo no lineal, interactivo e incluso hipertextual de generar obras de arte (Romero, 2008). Estas características le han hecho merecedor de ser considerado uno de los primeros antecedentes de las experimentaciones artísticas que se producirían a partir de la década de 1990 en Internet.

Asimismo, el Fluxus buscaba la liberación de los usos sociales de una época en la que la superproducción de estereotipos constituía un sistema de “simulacros” que podía llegar a entorpecer las conexiones entre el individuo y la realidad. En relación a esto, Filliou compartía el ideario del artista Joseph Beuys de que todos somos artistas, defendiendo la teoría de que cualquier individuo es genial de forma innata, pero que el ritmo económico-político que domina nuestras vidas nos ha hecho perder la inocencia, la libertad y la imaginación para obligarnos a desarrollar los talentos que permiten que la rueda capitalista no se detenga (Musée d’art moderne Lille Métropole, 2003). En un intento por cambiar esa situación el artista, autodefinido como “genio sin talento”, promulgó la necesidad de un cambio de 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/creatividad 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 personas, un intercambio de carácter “poético” y de valor cualitativo y no monetario ni cuantitativo (Musée d’art

moderne Lille Métropole, 2003). A este nuevo sistema horizontal lo denomina *Économie poétique* (Economía poética). Se trata de un sistema económico en el que cada elemento participante (independientemente de su naturaleza “material” o “energética”) tiene un mismo valor (Fredrickson, 2018) y en el que se intenta introducir elementos como el deseo o la alegría en la ecuación económica (Jouval, 2003).

Parte de estos ideales también se ven reflejados, con anterioridad, en la Internacional Situacionista (IS) fundada en 1957 y que contará con Guy Debord como principal ideólogo. En concreto nos referimos a la concepción de la producción artística como un ejercicio colectivo resultante del diálogo e interacción social entre individuos que desarrollan nuevos comportamientos que permiten aliviar la carga de una existencia inmersa en un ritmo de vida capitalista. Filliou comparte con los situacionistas la idea de que el aburrimiento (introducido principalmente por la obligación de tener que especializarnos para poder desarrollar un trabajo concreto) es una herramienta de control. Asimismo, todos ellos 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 y generalmente es de carácter beligerante. Si bien la posición de la IS frente a la ciencia y la tecnología criticaba esta última como herramienta de poder y vigilancia, también defendía sus posibilidades “en la construcción de una nueva civilización liberada y no alienante e incluso como medio de lucha revolucionaria” (Aparicio, 2002, p. 3).

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.

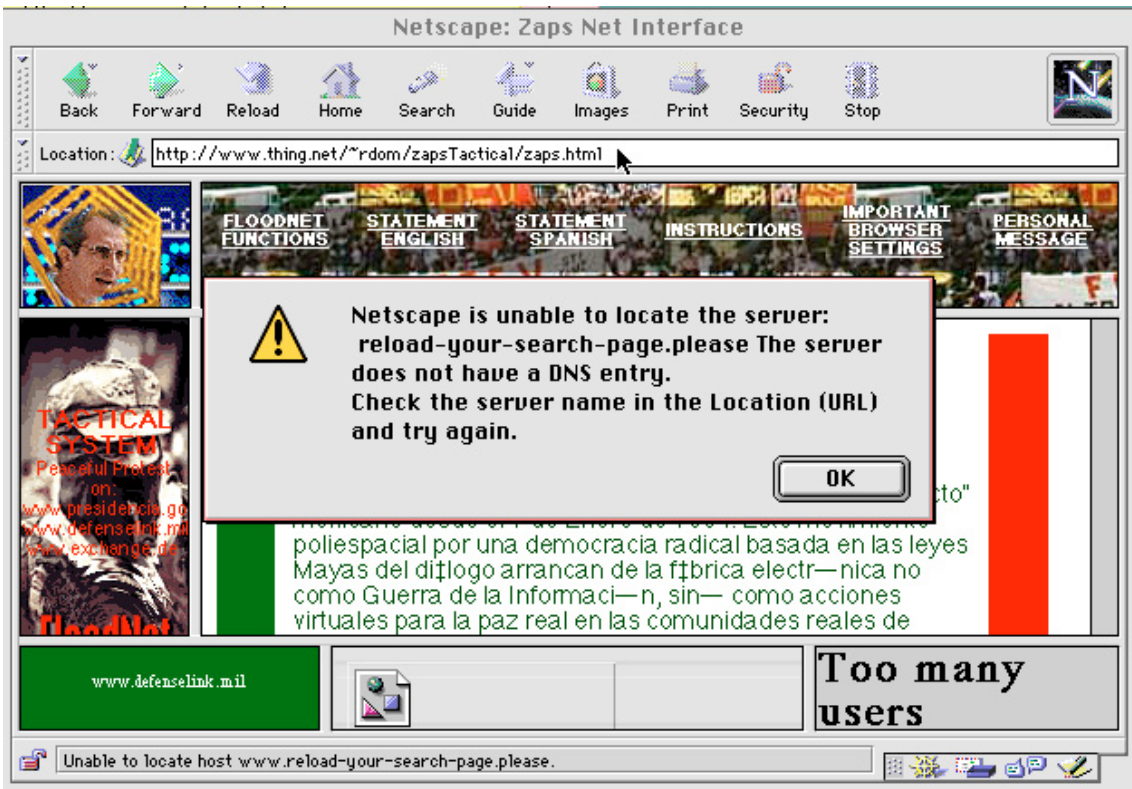
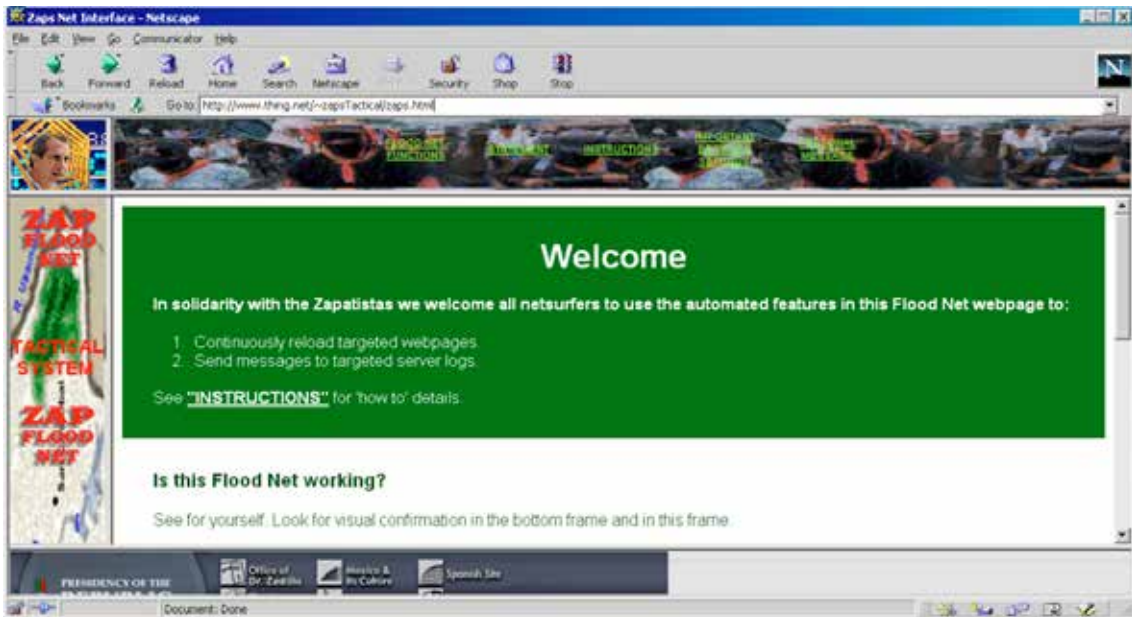


Figura 2 y 3. Kit Galloway y Sherrie Rabionowitz. *Electronic Cafe*, 1984.  
Imágenes recuperadas de: <https://thirdspacenet.com/kit-galloway/>

El proyecto artístico basado en un temprano Internet que proponemos para ejemplificar el primero de los casos es la pieza *Electronic Cafe* (1984) de Kit Galloway y Sherrie Rabionowitz que contó con financiación del Museum of Contemporary Art de Los Angeles (MOCA). Este proyecto con cuatro sedes en cafeterías y restaurantes étnicos de los Ángeles y en el MOCA se convirtió en la primera comunidad de debate cultural a través de Internet (Carrillo, 2004). *Electronic Cafe*, aprovechando los Juegos Olímpicos que tenían lugar ese año en aquella ciudad, 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 (Caruso, 1984). Este primer ejercicio duró seis semanas aunque años más tarde fue reinaugurado (Electronic Cafe International, s.f.).

La comunidad tejida a través de esta pieza toma como emplazamiento cafeterías y restaurantes teniendo en cuenta que la conexión a Internet aún no se había normalizado en los hogares dado su alto coste. Estos espacios, desde el punto de vista conceptual, están totalmente alejados de los espacios artísticos consagrados. Se trata de un espacio de reunión, de convivencia, un espacio plural donde generalmente se produce un entretenimiento basado en la conexión con el otro. Las cafeterías no se concibieron inicialmente como espacio de trabajo para sus usuarios, sino como un espacio de ocio, por lo que representa un lugar ideal para desarrollar la creatividad/arte/vida defendida por Filliou. Con la creación de *Electronic Cafe*, los participantes conforman una comunidad que parte de lo que les une para hablar sobre la riqueza de la multiculturalidad que se puede vivir en la ciudad de Los Ángeles. Esta pieza gira en torno a la integración, y utiliza los Juegos Olímpicos como pretexto para otorgarle valor a través del debate. Sin duda se trata de un proyecto constructivo y pacífico que fomenta una serie de reflexiones de carácter social y humano.

Como ejemplo paradigmático de un arte de internet más activista (o hacktivista como se suele utilizar en su aplicación en dicho medio) y relacionado con determinadas actitudes de la Internacional Situacionista proponemos la pieza de carácter performativo *Floodnet* (1998) diseñada por el colectivo Electronic Disturbance Theatre (EDT). Esta obra forma parte de una serie de “desobediencias civiles electrónicas” que apoyaban a la población indígena de Chiapas contra la opresión ejercida por parte del gobierno mejicano. EDT convocó a miles de activistas de todo el mundo mediante webs y *emails* para, a través de una aplicación Java y su uso simultáneo por un gran número de usuarios, poder colapsar páginas web gubernamentales (Jana y Tribe, 2006). Esta obra, a diferencia de la intencionalidad constructiva de *Electronic Cafe*, genera una comunidad en la que los integrantes tienen en común un posicionamiento hostil ante algo, operando desde una perspectiva más combativa, aunque su objetivo principal sea reivindicar una justicia social.



Figuras 4 y 5. Electronic Disturbance Theatre. *Floodnet*, 1984. Imágenes recuperadas de: <https://anthology.rhizome.org/floodnet> y <https://bit.ly/2VDqYhG>

Dentro de una serie de prácticas más moderadas desarrolladas por la IS, los *Détournements* o Tergiversaciones también poseen ciertas características que se han considerado antecedentes del arte practicado en Internet. Los *Détournements* 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). Por un lado, solían tener un carácter hipermedial en tanto que mezclaban imágenes, textos, acciones, etc. al igual que la inmensa mayoría del futuro arte de Internet. Por otro, los *Détournements* promulgan el reciclaje como solución a la saturación de productos propia del consumismo desmesurado imperante, algo que ya se había observado en la práctica del Pop Art y que se verá reflejado también en el arte de Internet y en sus múltiples apropiaciones (de datos, de errores de código [*glitch*], de herramientas virtuales, 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 y principalmente liderado por Marcel Duchamp. Según cita Aparicio (2002), muchas creaciones situacionistas iban acompañadas de la siguiente premisa: “todos los textos de la IS pueden ser traducidos, reproducidos o adaptados sin indicación de origen” (p.8). Mediante la implicación fundamental del público y la minusvaloración del origen o autoría, la separación entre autor y espectador se desvanece.

El rol del espectador se estaba reconfigurando de tal forma que como señala Josu Larrañaga (2001) en su trabajo en torno a la instalación, el término “espectador” acabó siendo sustituido por el de “usuario” debido a la inclusión del primero en los procesos de construcción de las obras y su cometido de ponerlas en funcionamiento. Esta inclusión se verá potenciada en un arte de Internet que, desde sus inicios, defendió una horizontalización entre el artista y el resto de usuarios (término que aquí define a aquellos habitantes de Internet que lo utilizan y construyen) siguiendo la estela de Duchamp que renegaba del virtuosismo en defensa del arte como actitud.

Así, el arte de Internet primigenio abogaba por una autoría y propiedad compartidas de la obra de arte (propiciadas por las características conectivas del medio) pudiendo llevar a la práctica con mayor facilidad las intenciones de Filliou reflejadas tanto en su libro *Teaching and Learning as Performing Arts* (1967-1970) diseñado para que el lector se convirtiera en coautor, como en su *Eternal Network* en la que buscaba representar las continuas interacciones creativas tanto de artistas como de no artistas (Léger, 2012).

Filliou intentó promover estrategias inclusivas que fomentasen la realización de procesos creativos evitando la especialización del arte (los usuarios, independientemente de su formación, debían participar en el desarrollo del proceso convirtiéndose en coautores, creando, modificando y versionando contenidos). Para él, la investigación era esa “actividad



integradora, en la cual el arte, la ciencia y el conocimiento legado por la tradición están relacionados entre sí” (van den Valentyn, 2003, p. 101) y en la que cualquiera puede participar teniendo todos los intervinientes el mismo valor.

Esa investigación como conexión, como intercambio infinito “de todos y para todos” ha encontrado en Internet un interesante espacio para desarrollarse al amparo del movimiento sociocultural Open. Este movimiento, además de fomentar la distribución de *software* con código abierto, promueve el libre acceso y uso de contenidos académicos, científicos y culturales (estos últimos incorporados en la Declaración de Berlín de 2003). En lo que respecta al uso de los contenidos, el movimiento Open defiende 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” (2003, s.p.).

Sin duda, el movimiento Open logra poner en práctica muchos ideales de Filliou como la forma de aplicar el concepto de bien común y la puesta en valor de la transformación creativa de esos bienes por parte de cualquiera. Sin embargo, consideramos que la utopía que el artista francés va diseñando a lo largo de su vida es aún más ambiciosa. El movimiento Open contempla una serie de contenidos que categoriza (académicos, científicos y culturales) y que se desarrollan gracias a la especialización de individuos en esas materias. Filliou, por el contrario, defiende por un lado que la interdisciplinariedad es espontánea, todo está originariamente interconectado, y por otro, que el genio innato que todos tenemos se mueve con naturalidad en esas conexiones porque preserva su creatividad y su libertad. Sin embargo, en el momento en el que nos especializamos, perdemos visión interdisciplinar, perdemos la creatividad, la libertad y el genio en aras del desarrollo de talentos.

Filliou llegó a proponer un lugar donde desarrollar sus investigaciones “geniales” e interdisciplinarias que promovían la toma de conciencia de esa red global y de nuestra pertenencia natural a la misma, estudiando creativamente las interrelaciones que la componen. A ese lugar lo denominó el Territorio de la República Genial. Filliou intentó poner en práctica este territorio en distintos espacios utilizando como base de operaciones para sus investigaciones una furgoneta Volkswagen (van den Valentyn, 2003). Así, el Territorio de la República Genial se fundó, entre otros lugares, en su estudio de Düsseldorf, en una sala del Stedelijk Museum Amsterdam (1971) en la que recibió a visitantes durante un mes para intercambiar opiniones acerca de cómo adaptar a cada uno el Territorio de la República Genial, posteriormente en casa del cineasta Bob Guiny, así como en su propia casa de Flayosc en 1975 (Jouval, 2012). Sus investigaciones tomaron distintas formas como trabajos procesuales públicos, instalaciones, obras cinematográficas, etc. dando lugar a

obras como *Research on Art and Astrology* (1969) (*Investigación en arte y astrología*), *Research on Filmmaking* (1968-1972) (*Investigación sobre cine*), *Territory nº 0 of the Genial Republic: 9 Weeks of Futurology* (1971) (*Territorio nº 0 de la República Genial: 9 semanas de futurología*), *A Joint Work of R. Filliou and the Anonymous Visitors of the Genial Republic* (1971) (*Un trabajo fruto de la cooperación entre R. Filliou y los visitantes anónimos de la República Genial*), *Research on Pre-biology* (1973) (*Investigación sobre pre-biología*), *Recherche sur l'origine* (1974) (*Investigación sobre el origen*), etc. (van den Valentyn, 2003).

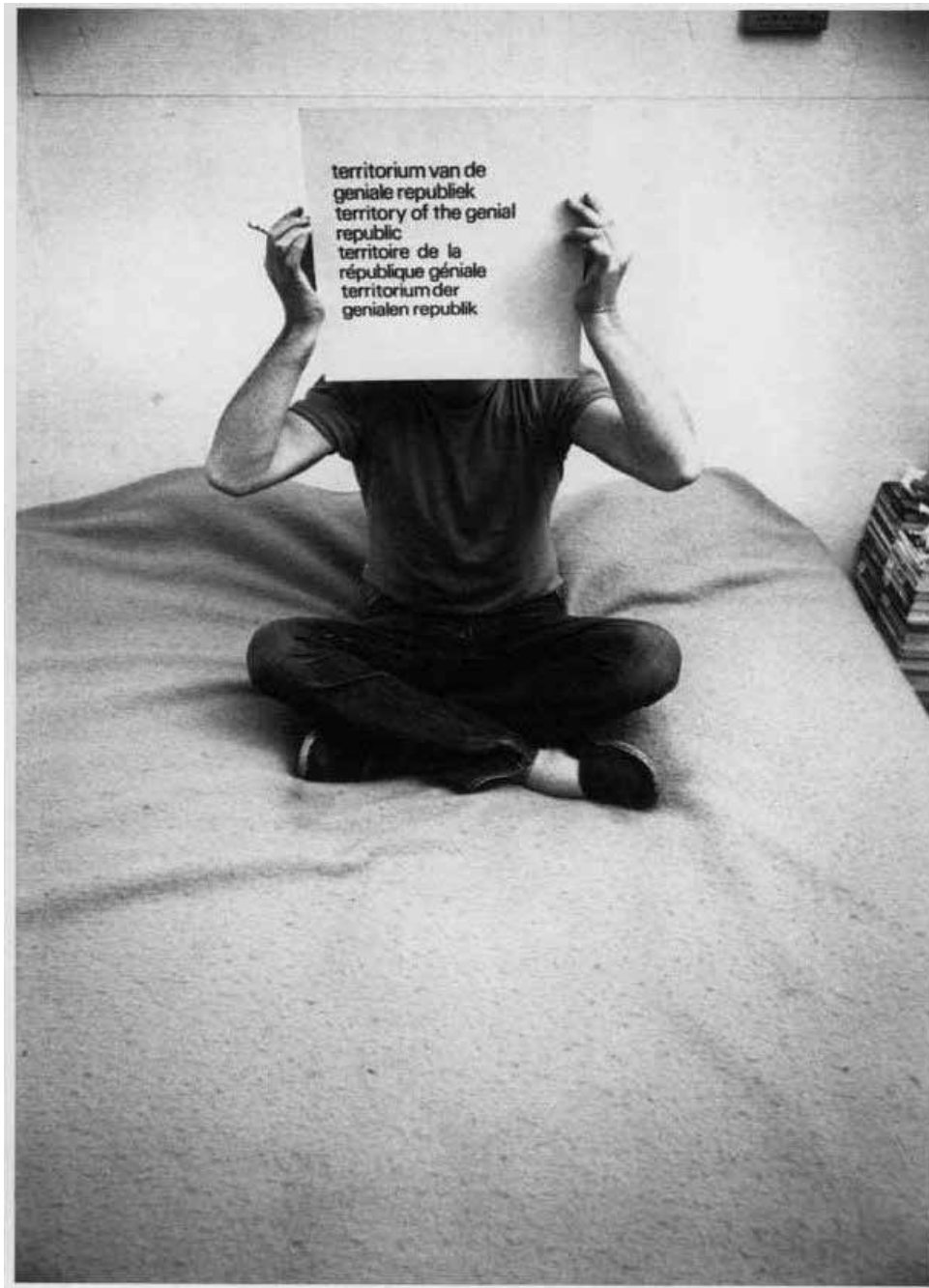


Figura 6. Robert Filliou. Territorio de la República Genial, 1971. Imagen recuperada de: <https://www.peacebiennale.info/blog/welcome-to-the-next-art-of-peace-biennale-2015-17/>

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 y personal. Allí, cada uno logra “desviar su atención hacia su propio genio” (van den Valentyn, 2003, p. 89). Por ello, consideramos que en vez de analizarlo desde una concepción meramente espacial, el Territorio de la República Genial 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, y 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. Se produce en el momento en el que recuperamos y revivimos nuestra espontaneidad e ingenuidad infantil. En ese proceso nos entendemos a nosotros mismos y a todo lo demás (seres vivos, materia, energía, etc.) como una expresión de la evolución del universo, y sentimos la responsabilidad de participar en un cambio social desde la candidez, el entusiasmo y la celebración.

Las utopías de Filliou, cada vez más centradas en lo espiritual, en el positivismo y en el pacifismo le fueron distanciando poco a poco de aquellas utopías sociales situacionistas de carácter más disruptivo y político, así como del movimiento Fluxus. Este último, aunque inicialmente estaba alejado de este tipo de estrategias de confrontación, instó a los artistas, a través de un texto publicado por el fundador del movimiento George Maciunas en el *Fluxus News-Policy Newsletter N° 6* (6 de abril de 1963), a desarrollar performances disruptivas que afectasen a las redes de transporte, irrumpiesen en conciertos públicos o provocasen desordenes sociales. Esto desató un debate que fue el germen de un desacuerdo entre los miembros del grupo y que llevó a su disolución (Lussac, 2002).

Con la creación del concepto de República Genial, Filliou nos ofrece un ingrediente del que partir, un material que cada uno puede elegir cómo desarrollar e incluso desarrollarlo infinidad de veces de formas distintas. Por ello, nos parece adecuado describir el Territorio de la República Genial de Filliou como un “material no estructurado”, es decir, un material abierto cuyas formas de utilización dependerán de la curiosidad e intereses personales del que lo manipula.

El concepto de “material no estructurado” está en boga en relación con las pedagogías alternativas de las últimas décadas que se centran en el desarrollo integral y respetuoso de los niños sobre todo en las etapas de infantil y de primaria. Estos materiales se caracterizan por no haber nacido con el fin de ser educativos y por no tener unas instrucciones concretas de uso precisamente para que los niños sean libres de jugar con él como les plazca. Cada niño desarrollará una actividad con ese material según su propia curiosidad y por tanto dando lugar a multitud de interpretaciones sobre el mismo. Teniendo en cuenta el papel fundamental que Filliou otorga a los niños considerándolos como seres auténticos y

libres, modelo a seguir por los adultos, nos resulta de lo más apropiado aplicar el concepto de material no estructurado en este contexto.

Sin duda, el Territorio de la República Genial es un material abierto, sin unos estatutos específicos para su fundación, que cada uno puede utilizar (en este caso vivenciar) de forma creativa como quiera desde sus propios intereses (en el caso de Filliou dio lugar a manifestaciones sobre astrología, cine, futurología, pre-biología, etc.). Asimismo, el territorio de la República Genial no nació con el objetivo principal de ser arte, ni de tratar temas como la astrología o el cine, sino como material a partir del cual creamos desde la curiosidad de un niño, fomentando el aprendizaje autónomo. Tanto la forma de cada República Genial como los temas que aborde, así como el proceso de su desarrollo, son libres.

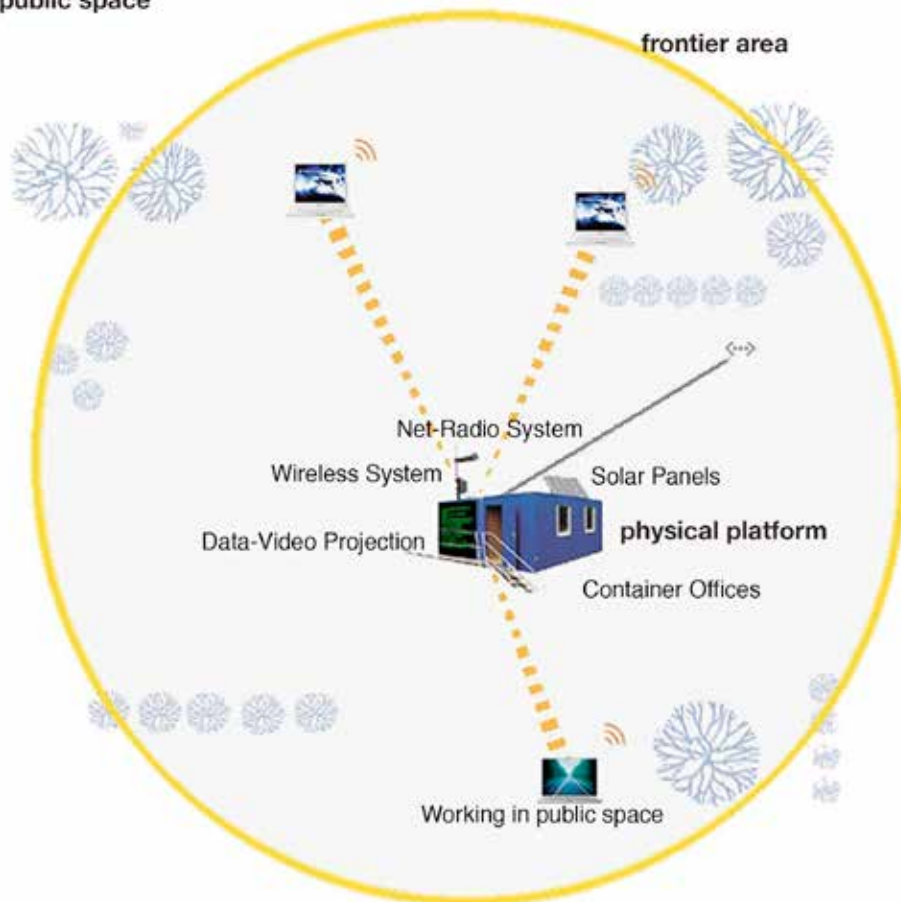
Internet, al igual que el Territorio de la República Genial de Filliou, es considerado al mismo tiempo tanto un material abierto con el que generar una actividad como la actividad misma que en él se desarrolla. Es decir, ambos fenómenos pueden entenderse por un lado como actividad y conexión y, por otro, como contenedor fluido y voluble de esa misma actividad.

En el año 2003, el artista español Daniel García Andújar, uno de los principales exponentes de arte de Internet, llevó a cabo su proyecto *INDIVIDUAL-CITIZEN REPUBLIC PROJECT™*. Este opera a través de una plataforma *online* en la que los usuarios de la Red pueden voluntariamente tanto volcar como utilizar recursos públicos didácticos en torno a la construcción y uso de estructuras y servicios informáticos (*hacking, cracking, Linux, wireless, etc.*). Con el fin de obtener un amplio abanico de participaciones colectivas García Andújar también organiza talleres y acciones. Al igual que la República de Filliou, la República de García Andújar parte de la idea de construir, en vez de la de destruir, una nueva comunidad transformada. Este proyecto artístico de colaboración ciudadana se inspira en la ética de la Academia de Platón basada en la “synusia” 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).

Aunque, a diferencia de la República de Filliou, esta obra de García Andújar tiene un modo de operar más concreto, es cierto también que tanto las aportaciones de los participantes como el uso que estos hagan posteriormente con el material compartido son libres. Así, la obra fomenta que a partir de los recursos publicados los participantes aprendan “jugando” con ellos, aprendan aplicándolos libremente según su curiosidad y sus filias. La responsabilidad que sienten muchos artistas como Filliou y García Andújar acerca de conectar personas y compartir conocimientos, creando nuevas formas de relación y gestión que van en detrimento de las jerarquías impuestas, es una responsabilidad que también se respira en el seno de la ética *hacker*.



public space



Figuras 7 y 8. Daniel García Andújar. Representación 3D y diagrama para *INDIVIDUAL-CITIZEN REPUBLIC PROJECT™*, 2003. Imágenes recuperadas de: [http://www.caac.es/actividades/proyectos/frame\\_icrp.htm](http://www.caac.es/actividades/proyectos/frame_icrp.htm)

Y es que el Internet primigenio surgió como un espacio libre y público desarrollado por programadores autodenominados *hackers* que perseguían la libre circulación de contenidos académicos y científicos, rehusando una concepción del conocimiento como bien exclusivo. En *La ética del hacker* de Pekka Himanen (2002) descubrimos que, si bien éstos se califican a sí mismos “como personas que se dedican a programar de manera apasionada y creen que es un deber para ellos compartir la información y elaborar *software* gratuito” (p. 5), en su diccionario de argot “*jargon file*” se especifica que el calificativo *hacker* no tiene por qué reducirse al ámbito informático, ya que un *hacker* es alguien que realiza una tarea con devoción, pasión y entusiasmo. Ante esa descripción el propio Filliou podría ser caracterizado como *hacker*, aunque para nosotros la etiqueta no es lo importante sino la actitud apasionada y entusiasta, la energía vital, la excitación por estar en continua actividad y conexión que comparten y que al menos, en el caso de Filliou, además de un nuevo arte de vivir supone una poderosa alegría de vivir o *joie de vivre*.

Acerca de este último concepto, la escritora y doctora en educación Cécile Andrews (2006), experta en educación comunitaria y compromiso cívico, argumenta que se requiere de la energía de la *joie de vivre* para hacer los cambios necesarios para obtener más tiempo libre, más tiempo de ocio; que necesitamos más de ese tiempo para involucrarnos activamente en una comunidad; y que necesitamos sentirnos parte de una comunidad para desarrollar esa *joie de vivre*. Este círculo sin fin representa en gran medida las aspiraciones de Filliou de alcanzar la jovialidad infantil, de hacer del trabajo un juego, de sentirnos parte de la *Eternal Network*, de utilizar la energía de la *joie de vivre* para, desde la propia comunidad, ayudar a mejorar los problemas comunes a todos.

Sin duda, Filliou habría visto en el Internet inicial y en su capacidad conectiva, interactiva así como en su carácter ubicuo 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 vivir, consumimos. ¿O quizás deberíamos decir que nos consume a nosotros?

Absolutamente parasitado por intereses políticos y económicos, el Internet de hoy está indudablemente capitalizado. El Internet inicial se podía considerar un material libre y no estructurado, sin embargo ha acabado siendo un material que obedece a un fin concreto y predeterminado. Así, el mayor beneficio que nos ofrecía al principio, la posibilidad de crear, ha sido sustituido por la imposición de imitar, ya que se rige por unas reglas que nos dictan qué tenemos que hacer y cómo. Por ello no es de extrañar que Internet, mientras sigue sumando adeptos, también haya sido objeto de numerosas críticas tanto por parte de artistas como de otros colectivos ciudadanos.

La República propuesta por García Andújar en su *INDIVIDUAL-CITIZEN REPUBLIC PROJECT™* también es una crítica a las políticas del actual Internet. A diferencia del Territorio de la República Genial, en la obra de García Andújar se critica el material con el que se opera, proponiendo una actividad que supone 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.

### **1.1.2. ARTE COMO INTERCAMBIO, DEBATE Y CREACIÓN DE COMUNIDADES PROACTIVAS: FILLIOU TESTIGO DE LAS CONEXIONES EN TORNO AL CORREO POSTAL, LAS NEWSLETTERS Y LOS MAILING LISTS.**

---

Desde el punto de vista teórico, es innegable el carácter conectivo de las filosofías de vida de Filliou. Pero el ciclo “*joie de vivre* --> tiempo para el ocio --> comunidad --> *joie de vivre*”, que intentaba poner en funcionamiento, necesitaba del establecimiento de conexiones reales. Con el fin de trascender la teoría y ayudar a 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*.

Mucho antes de la aparición de Internet numerosos artistas ya habían buscado fórmulas para dinamitar las limitaciones geográficas y políticas que dificultaban esa ansiada experiencia creativa colectiva a nivel planetario. Una de las prácticas clave en esta búsqueda se basó en el correo postal. A lo largo de los años 60 muchos artistas neovanguardistas, principalmente nuevos realistas y fluxus, comenzaron a flirtear con el envío postal. Estos lo utilizaban como medio para producir una nueva forma de arte en la que se podían conectar personas físicamente alejadas e involucrar al receptor del mensaje en la propuesta artística. Filliou fue pionero en el uso de esta fórmula con su *Suspense poème* (1960-1961) con el que intentaba captar la atención de posibles suscriptores a un poema objeto enviado por fascículos (Jouval, 2003).

Algunos de los artistas interesados en este arte emergente se involucraron en el desarrollo de la ficticia Escuela de Arte por Correspondencia de Nueva York (NYCS) ideada en 1962 por Ray Johnson. Este último llevaba desde 1953 generando una red de amigos a quienes enviaba textos e imágenes que a veces acompañaba

del enunciado “agrega, copia y envíalo a otros o devuélvelo” (Merzmail, s.f.). A pesar de su manifiesta intención de convertir al destinatario en cómplice activo y de generar nuevos flujos comunicativos, según Friedman (1995b) el espíritu transformador y social de la *Eternal Network* de Filliou no interesaba realmente a Johnson. El arte que se producía en torno a esta escuela consolidó lo que se ha teorizado como la primera fase del arte por correspondencia. En esta fase el intercambio se producía dentro de un círculo de conocidos en vez de en una amplia red abierta.

Lo mismo ocurría con los artistas fluxus que abrazaron la práctica del arte por correo en esta época. A pesar de utilizar una red pública, no lograban la difusión necesaria para crear nuevos y efectivos diálogos públicos (Friedman, 1995b).

Sin embargo, hubo un hecho que marcó el recorrido hacia la segunda fase en la que el arte por correspondencia o Correspondence art empieza a transformarse en un arte denominado arte postal o Mail art 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 que 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.

The Something Else Press también quiso hacerse eco de las filosofías artísticas/ de vida de Filliou e imprimió y publicó su obra *Ample Food for Stupid Thought* (1965). La primera edición se compuso 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 afirma Filliou (1970) 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” (p. 46, traducción propia).<sup>1</sup>

Como es habitual en su trabajo, Filliou ofrece con sus obras un cauce para que fluya una actividad que trasciende la suya propia. En *Ample Food for Stupid Thought* el poseedor de una postal se enfrenta a una pregunta que activa su pensamiento,

---

<sup>1</sup> Cita original: “(...) so that joy and creativeness will replace suffering and despair as sources of wisdom (...)”.



no sólo para contestarla sino para determinar a quién podríamos dirigir esa misma pregunta. El envío nos da distintas opciones tanto con respecto al destinatario como con respecto al contenido, pudiendo reenviar la postal en blanco o con algún otro mensaje (quizás una respuesta personal a la pregunta, una imagen, otra invitación, etc.). La obra nunca queda completa, permanece abierta a tantos envíos como respuestas pueda conseguir.

*Ample Food for Stupid Thought* fue concebida para producir cierta extrañeza en el receptor al enfrentarlo a preguntas que en sentido literal pueden resultar poco funcionales y banales. No obstante, en el sentido metafórico de Filliou, las preguntas pretenden que a través de la extrañeza nuestra mente se abra a la diversión (“¿Dónde está el resto de tus pantalones?”, “¿Cuándo te harás con una pelota nueva?”, “¿Cuándo acabará todo este sinsentido?” etc. [traducción propia]), genere más preguntas (“¿Dónde pusiste tus ideales?”, “¿Cuánto es demasiado?”, “¿Cuándo no deberías mentir?” etc. [traducción propia]) y, en definitiva, se vuelva más traviesa y creativa para incluso responder con picardía a las preguntas que se pueden considerar “trampa”.<sup>2</sup> Sin duda, Filliou logra su objetivo cuando las preguntas arrancan una sonrisa al receptor, una sonrisa cómplice e ingenua, acompañada del ejercicio creativo para contestarlas. Es en el momento en el que detenemos nuestro ritmo, nuestra rutina, para sonreír ante esta pieza cuando creamos un puente que nos une a la *Eternal Network*. En ese instante formamos parte activa de una red superior, de una “Fiesta permanente” (traducción literal de *Fête permanente* forma en la que Filliou traduce al francés la *Eternal Network*) de la que nuestras ocupaciones cotidianas parecen obligarnos a desconectar. Filliou dedicó su obra a dar claves sobre cómo deberíamos entender y vivir la vida para establecer una conexión permanente con ella.

Además de *Ample Food for Stupid Thought*, The Something Else Press también publicó la obra de Filliou *A Filliou Sampler* (1967) en un número de una serie de veinte panfletos denominados *A Great Bear Pamphlet* (1966-1967). Los panfletos, de dieciséis páginas cada uno, se vendían por entre 0,40 y 1,50 dólares para intentar alcanzar un público más numeroso. En 1966 el editor, Dick Higgins, los describió en la publicidad que emitió sobre los mismos como “las llaves de un hombre pobre al nuevo arte” (Moore, 2008, s.p.).

Como hemos podido apreciar, la intención de difusión de The Something Else Press incluyó también obras relacionadas con el arte por correspondencia o el

---

<sup>2</sup> Preguntas en versión original: “Where are the rest of your pants?”, “When will you get a new ball?”, “When will all that nonsense end?”, “Where do you put your ideals?”, “How much is too much?”, “When shouldn’t you lie?”



Figura 9. Robert Filliou. *Ample Food for Stupid Thought*, 1965. Imagen recuperada de: <https://www.moma.org/collection/works/135454>



Figura 10. Robert Filliou. *Idiot-ci, idiot-là* (versión francesa de *Ample Food for Stupid Thought*), 1977. Imagen recuperada el catálogo *Robert Filliou Genio sin talento*, MACBA, 2003, p. 94.

arte postal con la edición de *The Paper Snake* y *Ample Food for Stupid Thought*. Sin embargo, Friedman (1995b) señala que su mayor aportación fue la creación de The Something Else Press Newsletter (1966-1983). Esta, si bien no se concibió como una obra de arte postal, fue el primer proyecto que supuso que un artista de arte por correspondencia como Higgings utilizase el correo “como medio regular de comunicación pública” (p. 9) fomentando la respuesta de unos lectores cada vez más numerosos. La totalidad de los boletines que compusieron este proyecto se pueden consultar *online* gracias a la labor de la organización estadounidense sin ánimo de lucro Primary Information (s.f.).

Sin lugar a dudas, podemos establecer una clara relación entre The Something Else Press Newsletter y lo que 30 años más tarde se instauró en la Red como *mailing lists*. Algunos proyectos significativos de *mailing lists* creados para contribuir al debate artístico contemporáneo son Rizhome (1995), Nettime (1995), Syndicate (1996-2001) o Netbehaviour (2004).

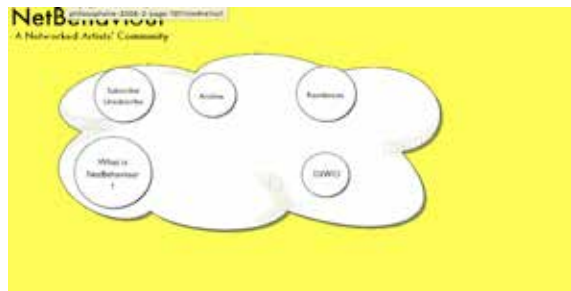


Figura 11, 12, 13 y 14. En orden de izquierda a derecha y de arriba a abajo, capturas de pantalla propias de los *mailing lists* Nettime (<https://www.nettime.org>), Rizhome (<http://rhizome.org>), Syndicate (<https://bit.ly/2WByJcq>) y Netbehaviour (<http://www.netbehaviour.org>).

Estas plataformas permiten que aquellos usuarios interesados en las prácticas artísticas contemporáneas relacionadas con las nuevas tecnologías se inscriban en una lista de correo electrónico. Esta no sólo les permite recibir información sobre el tema en cuestión sino también poder publicar, generar diálogos y aumentar una red interpersonal compuesta por miembros repartidos por todo el planeta y con perfiles muy diversos.

A diferencia del *newsletter* de Higgins, estos *mailing lists* digitales no se ciñen a una periodicidad impuesta, sino que ofrecen un intercambio de información más libre y horizontal, sin una jerarquía que determine plazos o temas de conversación concretos. En el desarrollo de esta actividad la responsabilidad de que la información fluya correctamente sin colapsar o, por el contrario, sin interrupción, depende de cada uno de los participantes. Por esto, podemos afirmar que la buena voluntad de los integrantes (a la que tantas veces hace alusión Filliou) es uno de los materiales esenciales para la construcción y disfrute de la comunidad. En ella se goza de plena libertad para darse de alta y de baja en el servicio cuando se quiera y cuantas veces se desee a coste cero.

Sin duda, las comunidades tejidas en torno a los *mailing lists* reflejan con mayor fidelidad muchas de las intenciones de Filliou al concebir su *Eternal Network* en la que, a partir de lo que los miembros tienen en común, se comparte. Se trata de unas redes que, siempre que logren mantener los medios técnicos mínimos para su supervivencia, están en potencial expansión. Asimismo, utilizan el arte como conexión con el mundo, como ventana a distintas perspectivas y realidades. Esto permite que a través del arte se generen debates en torno a un amplio abanico de temas relativos a la cultura, la sociedad, la política, la espiritualidad, etc. Actualmente Nettime, Rizhome y Netbehaviour, más centradas en el arte digital y el arte de Internet siguen operativas.

Lejos aún del nacimiento de Internet, Filliou también ideó fórmulas con el fin de generar intercambios horizontales y comunitarios como *Poïpoïdrome* (1963 junto con Joachim Pfeufer) o *La Cédille qui sourit* (1965-1968, junto con Brecht). Fiel a su discurso acerca de la Creación permanente, propuso ambos espacios para poner 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). *La Cédille qui sourit*, lugar donde se produjeron

los anteriormente mencionados *Suspense poème* de Filliou, también fue concebida como una pequeña tienda donde encontrar extraños objetos y publicaciones (como algunas de Something Else Press) que reflejaban el espíritu fluxus de aquello que acontecía y se vivía en aquel lugar.

Numerosos artistas como Arman, Ben Vautier y Andrée Thoreau donaron a *La Cédille qui sourit* pequeños “inventos” o “des-inventos” que se vendieron a un precio simbólico (Jouval, 2012, s.p.).

Sin embargo, este proyecto que supuso una “inversión sin recursos pero llena de alegría” (Musée d’art moderne Lille Métropole, 2003, p. 5, traducción propia)<sup>3</sup> se declaró en bancarrota en 1968 cerrando sus puertas pero abriendo otras nuevas. Así lo adelantaron vía pósteres y envíos postales con el siguiente mensaje:

Siempre hay alguien que hace fortuna y otros que caen en bancarrota (concretamente nosotros) La Cédille qui sourit vuelve a pasar página y como la Fiesta es Permanente anuncia la próxima realización de The Eternal Network, manifestaciones, divagaciones, meditaciones, microcosmos, macrocosmos, *mixtures*, *meanings*... (traducción propia, ver Figura 16 para consultar el texto en versión original).

---

3 Cita original: “(...)l’investissement sans ressource, mais plein de joie”.



Figura 15. Imágen de la tienda-taller *La Cédille qui sourit* ideada y abierta por Robert Filliou y George Brecht en 1965. Imagen recuperada del catálogo *Robert Filliou Genio sin talento*, MACBA, 2003, p. 69.



Figura 16. George Brecht y Robert Filliou, Póster para *Banqueroute, La Cédille qui sourit*, Villefranche-sur-Mer, 1968. Imagen recuperada de <https://www.moma.org/collection/works/137695>

Los espacios de *La Cédille qui sourit* y de *Poïpoïdrome*, por el mero hecho de proponer una sede física, 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 junto con Brecht y Guiny con el cine desarrollando la obra *Movie Re-invented / Hommage à Méliès (prochainement sur cet écran)* (1968) que 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.

### **1.1.3. ARTE PARTICIPATIVO Y OPEN-ENDED: MULTI-CONEXIONES ENTRE EL VIDEOARTE DE FILLIOU, THE WESTERN FRONT Y EL ARTE DE INTERNET.**

---

Filliou produjo bastante obra videográfica sobre todo a partir de los años 70. Parte de esa producción se desarrolló en relación con el colectivo canadiense The Western Front creado en 1973 que tomó a Filliou como a un modelo filosófico a seguir (Holmes, 1993) (visto en Sava, 1996). The Western Front fundó una especie de sociedad para contribuir al desarrollo y el estudio de arte experimental. Creó un programa de residencias para artistas, espacios de exposición, estudios, un periódico bimensual, etc. interesándose especialmente tanto en la experimentación artística que se estaba desarrollando en aquel momento en otros continentes como en el arte denominado “intermedia”.

“Intermedia” fue un término acuñado y definido por Higgins en su primer *newsletter* de The Something Else Press *Newsletter* en junio de 1966. Higgins hablaba de la muerte de determinadas prácticas artísticas como el Pop art o el Op art por ser decorativas y sugerir grandeza, así como por encapsularse en el uso de determinados medios. Para él, la sociedad de aquel momento mostraba la ineficacia de compartimentar continuamente todo y abogaba por aquello que se movía entre un algo y “otra cosa” (en inglés ese “something else” que no por casualidad fue el nombre que le dio a su editorial). En este *newsletter* propone, entre otros ejemplos, los poemas de Filliou como obra intermedia que está entre la poesía y la escultura (Higgins, 1966).

Intermedia es, sin duda, un concepto fácilmente aplicable a la obra de Filliou. Esta siempre ha perseguido una conexión, un puente, un enlace entre humanos así como entre lo humano y lo cósmico. De forma coherente, ese puente no puede depender de un único medio para construirse, por lo que Filliou fue vinculando distintos medios para expresarse según su adecuación a la naturaleza del mensaje.

De forma más atrevida, podemos afirmar que la propia vida de Filliou, en constante desplazamiento, nómada, y a la que dotó de ese “something else” (arte), fue sin duda una vida “intermedia”. En una entrevista realizada por Chantal Gaudreau (1980) el propio Filliou hablaba de lo que existe entre el arte y la vida afirmando:

(...) el ARTE es una función de la VIDA más FICCIÓN y la ficción tiende a cero. (...) Me interesa especialmente este elemento de ficción, es decir, la transición, el punto mínimo entre el arte y la vida, entre la vida y el arte. (p. 7).  
(Visto en Jouval, 2003, p. 9).

Si bien la naturaleza intermedia de la obra de Filliou podía llamar la atención de The Western Front, fue sin duda su filosofía acerca de la vida y el arte, acerca de su *Eternal Network* lo que hizo del artista francés un referente de primer orden para la formación canadiense. Como explica Sharla Sava (1996) The Western Front se consideraba 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.

Filliou visitó el centro creado por el colectivo en numerosas ocasiones. Allí desarrolló bastantes proyectos videográficos y disfrutó de varias estancias artísticas en el seno del programa de residencias en 1973 (nada más formarse el colectivo y el centro), 1977, 1979 y 1980 junto con Marianne, la que fue su compañera definitiva de trabajo artístico y de vida.

Soñando siempre con una interacción y un *feed-back* del espectador, Filliou produjo en Canadá obras de videoarte como *And So on, End So Soon : Done 3 times* (1977), *Telepathic Music Nø7 - The Principle of Equivalence Carried to a Series of 5* (1977) y *Teaching and Learning as Performings Arts, Part 2* (1979). Esta última es una respuesta al libro *Teaching and Learning as Performings Arts* que publicó en 1970. El libro, en el que el texto se encuentra en dos idiomas (alemán e inglés), se presenta en la portada como un “multi libro”. Asimismo, en la portada Filliou lo describe como un primer boceto hecho intermitentemente a lo largo de tres años que busca que sus siguientes ediciones vengan desarrolladas y modificadas por las contribuciones de los lectores coautores. Para facilitar la interactividad del lector coautor, Filliou deja el mismo espacio en blanco en el libro que el espacio ocupado por su texto. En el libro, el artista francés comenta su vida, presenta escenas, reflexiona sobre distintos temas como el sistema de trabajo, la educación, aborda temas como el de la frescura, libertad e inocencia de pensamiento de los niños, intercala entrevistas a artistas de renombre como por ejemplo John Cage y Joseph Beuys, etc.

Tiempo después fue traduciendo algunos de los conceptos que se abordan en ese libro al formato vídeo bajo el título *Teaching and Learning as Performings Arts, Part 2* (producido principalmente por The Western Front). Unos de los vídeos que pertenece a este proyecto





Figura 17. Robert Filliou, fotograma del vídeo *Breakfasting Together, If You Wish*, 1979. Imagen recuperada de: <http://ensembles.org/items/5695?locale=en>

es *Breakfasting Together, If You Wish* (1979). En él, Filliou está sentado en una mesa leyendo el periódico mientras desayuna y fuma. Desde el principio, Filliou habla con el espectador mirando a la cámara en numerosas ocasiones. Habla con un *you* al que invita a leer y comentar con él la sección de anuncios clasificados. Se trata de un diálogo abierto e informal. Filliou está entablando una conversación que podría tener con cualquiera, improvisando. En esa conversación Filliou reflexiona sobre el trabajo del artista imaginando cuál de los empleos ofertados en el periódico sería más adecuados para un artista que no puede vivir del arte planteándose, al mismo tiempo, si el artista debería ganarse la vida como tal o no.

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

El propósito de tal desempeño es, por lo tanto, 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. A medida que se establecen elementos cada vez más pequeños (como aquellos elementos que se pueden colocar en un sombrero), la obra se convierte en transfinita o relacional. Otra forma de pensar acerca de esto es que el trabajo es una ocasión para que un número infinito de personas se encuentren e interactúen entre sí. (p. 67) (Traducción propia).<sup>4</sup>

<sup>4</sup> Cita en versión original: “The purpose of such a performance is therefore to create in the participants

Desde nuestro punto de vista Filliou, en *Breakfasting Together, If You Wish*, propone al espectador una pre-conversación. Se trata de un esquema o mapa de conversación que posee silencios, preguntas, risas, razonamientos, propuestas, etc. Una serie de elementos que dan pie a un espectador potencial a participar. Desde el momento en que Filliou va desarrollando los elementos de forma improvisada el mapa se va generando. Sin embargo, lo que llega al espectador es una estructura concreta en el sentido de que tiene unas características predeterminadas, pero al tiempo es abstracta y abierta en el sentido de que existe una total libertad para relacionarse con ella. En el momento en que un espectador acepta el reto y se convierte en interlocutor, la conversación se produce realmente.

Esta forma de operar recuerda a un tipo de arte de Internet que se inició a principios de los años 90 y que se sigue realizando en la actualidad. En este el artista ofrece un mapa por recorrer, una estructura preconfigurada con multitud de enlaces que se presentan tanto simultáneamente como sucesivamente. Estos actúan a modo de puentes para que el participante escoja cómo recorrerlos desarrollando un itinerario personalizado y abierto.

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, si responder a una sonrisa, etc. el participante de estas obras de arte de Internet debe decidir qué enlaces va a seguir o cómo diría Remedios Zafra (2002, p. 1) qué “encadenamientos secretos” va a explorar. En definitiva, en ambos casos se trata de decidir cómo resolver personalmente el “juego” propuesto.

Una de las primeras obras producidas en Internet que pone de relieve la estructura de enlaces, la estructura hipertextual del medio en el que es concebida, es *Poem Navigator* (1993) de Merel Mirage. Esta obra se basa en un poema chino del taoísta Li Po que data del año 754 a.C. A través de los enigmáticos símbolos de la escritura china, Mirage establece una especie de metáfora del viaje (tema recurrente en la obra del poeta chino) mediante enlaces que el receptor va abriendo y que le permiten desplazarse a lo largo de todo el mapa hipertextual del poema. Conforme el participante va tomando decisiones desplegando el mapa, también va descubriendo el contexto del poema así como los distintos significados de sus símbolos (Intelligent Agent, 1997). Este tipo de creaciones artísticas por las que el participante pasea y cuya actuación se basa en la elección de los saltos hipertextuales, se convertirá en una práctica muy extendida en el arte de Internet.

---

a sense of acceptance and openness to chance - an awareness, as Filliou might put it, of “the mind becoming the infinite world of developing ideas.” As with *Breakfasting Together* the open-endedness of “Le Filliou Idéal” and of “Yes” is premised on the active involvement of the audience, which allows for no unique or fixed version of the work. As it lays hold of ever-smaller elements (like those elements that can be placed in a hat), the work becomes transfinite, or relational. Another way of thinking about this is that the work acts as an occasion for an infinite number of people to meet and interact with one another.”

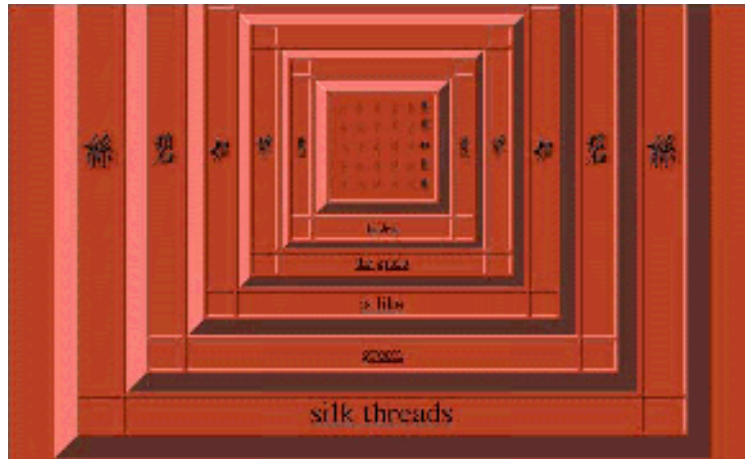


Figura 18. Merel Mirage, *Poem Navigator*, 1993. Imagen recuperada de: [http://www.intelligentagent.com/archive/fall\\_books.html](http://www.intelligentagent.com/archive/fall_books.html)

Otro de sus iniciales y paradigmáticos referentes fue el primer proyecto de cine hipertextual titulado *Waxweb* (1994). Esta obra, producida por el director de cine independiente electrónico David Blair, tiene claros antecedentes literarios en otro “multi libro” como *Rayuela* (1963) de Julio Cortázar. Una vez nos adentramos en la web de la pieza se puede reproducir la película *WAX or the Discovery Among the Bees* de 1991 (85 minutos de duración) de forma clásica, es decir, sin alteración alguna, o se pueden seleccionar las escenas abriéndose una enorme variedad de enlaces con textos, imágenes, visualizaciones 3D, variaciones en el audio y otras opciones, para establecer una visualización personal y 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 los “objetos”, entre la información que la compone (textos, imágenes, etc.). De hecho, en 1965 el sociólogo norteamericano Ted Nelson acuñó el término hipertexto definiéndolo como “cuerpo de material escrito o pictórico interconectado en una forma compleja que no puede ser representado en forma conveniente haciendo uso del papel” (visto en Bianchini, 1999, p. 1).

Siguiendo esta definición se podría establecer una relación entre *Breakfasting Together, If You Wish* y la organización hipertextual. Esta obra presenta una estructura de conexiones, una estructura de posibilidades que no se podría representar de forma lineal y tampoco sobre el papel. Las distintas aportaciones de los participantes serán los objetos que formarán parte de la red en un ejercicio que, como decía Légèr (2012), es “transfinito o relacional”. Tanto en la práctica del arte de Internet como en la obra de Filliou, la estructura de la obra es una parte fundamental del propio mensaje.

No obstante, la obra de Filliou ofrece características que la diferencian de estas prácticas artísticas hipertextuales *online* y que, desde nuestra perspectiva, les aporta valor. En *Breakfasting Together, If You Wish* como en otras obras abiertas de Filliou, las posibles respuestas de los participantes no están contempladas previamente por el artista. Se trata de una participación en la que hay una aportación imprevisible, libre, que se produce en la mente del colaborador y que puede utilizar distintos medios para plasmarse o ninguno. Por el contrario, la obra de Filliou carece de la accesibilidad que Internet proporciona. Uno de los objetivos por los que Filliou experimentó con el arte postal y el vídeo fue para llegar a un mayor número de personas y sin duda Internet tiene el potencial para lograrlo. Actualmente, gracias a la labor de archivo que desarrolla The Western Front, podemos enfrentarnos a algunas producciones de videoarte de Filliou en casa a través de la cuenta de Vimeo de la organización: <https://vimeo.com/westernfrontsociety>.

En sintonía con los discursos videográficos inclusivos de Filliou nos encontramos con proyectos artísticos audiovisuales participativos de arte de Internet que además gozan de esa accesibilidad ansiada por el artista francés. En primer lugar ofrecemos como ejemplo paradigmático la obra *In B Flat 2.0* realizada en el año 2009 por Darren Solomon.

Esta pieza es un experimento audiovisual colaborativo que utilizó la web de compartición de vídeos Youtube para su proceso de realización y resultado final. Se trata de una especie de collage audiovisual que se presenta como una cuadrícula de cuatro líneas por cinco columnas de vídeos que se pueden reproducir simultáneamente y en distintas combinaciones según la elección del espectador-usuario. Con gran influencia del Fluxus y el Conceptual, Solomon, a través de su blog para músicos redactó unas directrices invitando a cualquier persona a participar en la creación de este vídeo-collage. Algunas de sus bases decían:

- Canta o toca un instrumento en Si bemol mayor [...]
- Deja un buen silencio entre frases.
- Graba en un entorno tranquilo, con el menor ruido de fondo posible.
- Espera unos 5-10 segundos para empezar a tocar. - La longitud total debería ser de entre 1 a 2 minutos [...]
- Tras subir el vídeo a YouTube reproducélo junto con otros vídeos de la página para comprobar que el volumen coincide (Kirn, 2009, s.p.) (traducción propia).<sup>5</sup>

---

5 Cita en versión original: “-Sing or play an instrument, in Bb major. [...] -Leave lots of silence between phrases. -Record in a quiet environment, with as little background noise as possible. -Wait about 5-10 seconds to start playing. -Total length should be between 1-2 minutes. [...]

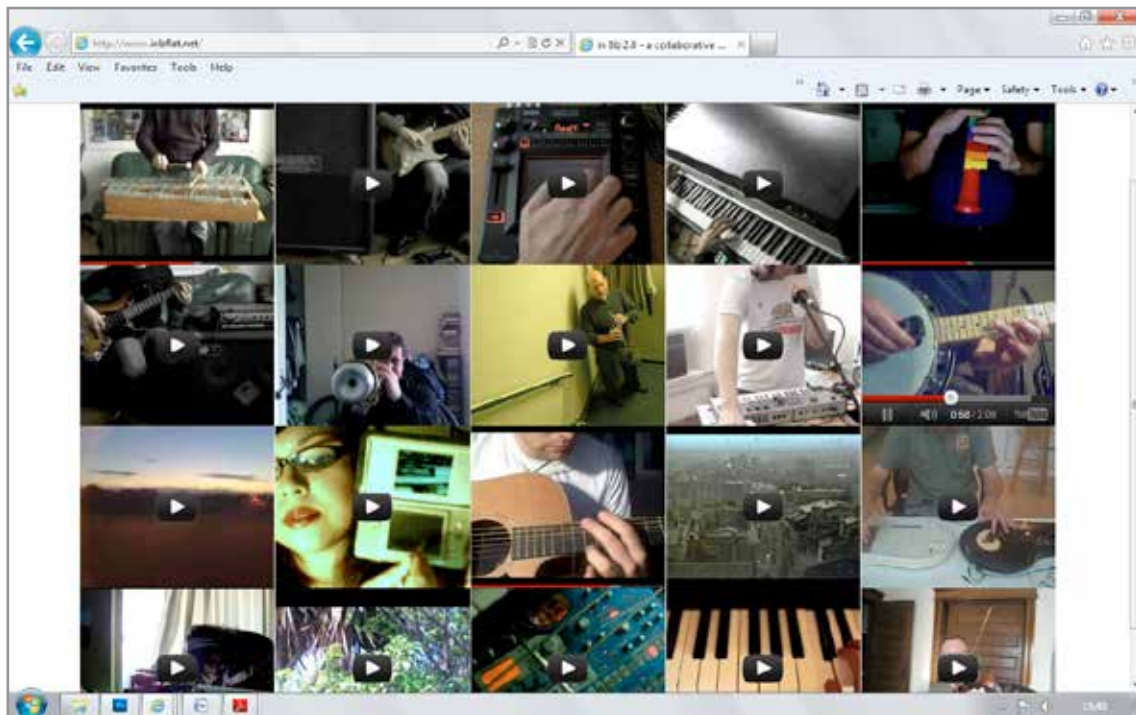


Figura 19. Darren Solomon, *In B Flat 2.0*. 2009. Captura de pantalla propia <https://www.inbflat.net>

En *In B Flat 2.0* lo importante es el proceso de creación colectivo, la experimentación y el juego. Ese proceso viene facilitado por unas herramientas *online* para la publicación de contenidos a través de las cuales se llegan a tejer comunidades como son los blogs y Youtube, y que además congregan numerosos visitantes. Como resultado del proceso queda una especie de mapa compuesto por veinte vídeos que el resto de usuarios de la Red puede recorrer. Cada vídeo seleccionado contiene una melodía, un instrumento y un intérprete distintos. Cuando un usuario cualquiera se encuentra con esta pieza, decide qué vídeos reproducir y cuáles no, su orden, el volumen de los mismos, en qué momento hacer clic sobre el play o pause para ir combinando las sonoridades de unos y de otros, superponiendo las capas de sonido, jugando a componer.

La pieza *Man with a Movie Camera: the Global Remake* (2007) es una obra audiovisual de arte de Internet que también exige la participación de los usuarios para desarrollarse. Sin embargo, a diferencia de *In B Flat 2.0* no requiere de una selección/exclusión de contenidos por parte del artista, dejando también el tiempo de la convocatoria abierto (hasta 2014, aunque en 2016 se abrió una segunda convocatoria pudiéndose añadir más aportaciones) insistiendo en la durabilidad del proceso para que la pieza se construya con el mayor número de contribuciones posibles.

---

-After you upload to YouTube, play your video along with the other videos on this page to make sure the volume matches.”



Figura 20. Perry Bard, *Man with a Movie Camera: the Global Remake*, 2007. Imagen recuperada de: <https://bit.ly/2VzsJfS>

*Man with a Movie Camera: the Global Remake* es un homenaje a la obra de Dziga Vertov *Chelovek s kinoapparátom* (transcripción hecha del cirílico, se tradujo oficialmente al inglés como *Man with a Movie Camera*, idioma que utilizaremos de ahora en adelante para referirnos a esta pieza) (1929). Este cineasta soviético formado en música, medicina así como en cine y al que le apasionaba la escritura y la poesía, consideraba que el mundo se regía por una ficción burguesa que mantenía a las masas adormecidas y ciegas. Con su “cine-ojo” Vertov pretendía mostrar la realidad, la vida cotidiana, el origen de las cosas y la relación entre todos los trabajadores del mundo (Vertov, 2009).

Sin duda, existe una conexión entre las ideas comunistas de Vertov y de los miembros de la posterior Internacional Situacionista, así como del propio Filliou (aunque como hemos visto este último centra su producción en la necesidad de un cambio espiritual más que político). Todos ellos consideraban que la vida se nos presentaba como simulacros y criticaban el mundo de la imagen y de las apariencias que reprime y controla la sociedad bajo el mando de la economía capitalista.

La obra de Vertov *Man with a Movie Camera* pretende mostrar la vida en una ciudad desde su amanecer hasta la noche, sin guión y sin actores, solo filmando lo que en aquel lugar acontece, considerando la ciudad un lugar de conexiones. Bard, por su parte, en su *Man with a Movie Camera: the Global Remake* propone a la extensa comunidad virtual que colabore en la recreación de las escenas de la película original de Vertov. Los participantes deben grabar una o varias de las escenas y subirlas a la página del

proyecto que, a modo de archivo, permite visualizar cada contribución. Además, el *global remake* que quiere conseguir Bard en colaboración con el resto de participantes se puede visualizar en la página principal del proyecto. Ahí 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 cada día (Martín, 2012, p. 103).

Todas las aportaciones de los participantes se van combinando para que, fruto de ese esfuerzo colectivo, nazca una especie de documental sobre la realidad de nuestra cotidianeidad y de las conexiones entre trabajadores. Noventa años después de la película de Vertov, la sociedad trabajadora sigue viviendo un día a día similar, aunque todavía más dominada y sometida por lo que algunos llaman ficción, otros simulacro, y otros espectáculo fomentado por las hoy omnipresentes imágenes de la máquina-pantalla.

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.

El final de la década de los 60 fue testigo de una gran experimentación con las comunicaciones telefónicas. Algunas obras representativas son la cabina de teléfono interactiva *Minuphone* (1967) de Marta Minujin, la pieza *Dial-A-Poem* (1968) de John Giorno que daba acceso a una línea telefónica para escuchar poesía, y la muestra *Art by telephone* (1969) que tuvo lugar en el Museum of Contemporary Art Chicago en la que los artistas llamaban al museo para determinar cómo debían actuar sus trabajadores (Carrillo, 2004). Pocos años después el artista español Isidoro Valcárcel Medina realizó sus *Conversaciones telefónicas* (1973) en las que llamaba a números de teléfono al azar para dar su nuevo número de teléfono.

En la década de los 70 también se asistió a la producción de arte por satélite con la pieza *Nine Minutes Live* (1977) de Nam June Paik que consistía en la retransmisión de unas acciones y performances, en directo, en Europa y Estados Unidos logrando incorporar la posibilidad de interacción en tiempo real de usuarios de diferentes partes del mundo (Giannetti, 1998).

Finalmente, en los años 80 se realizaron importantes y pioneros proyectos colaborativos en red. 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*) estuvo funcionando 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). Por aquel entonces, Internet se seguía utilizando principalmente en el ámbito académico ya que los ordenadores personales seguían siendo muy caros (Media Art Net, s.f.a).

Tres años más tarde, Roy Ascott fue invitado a participar en Electra 83, una exposición en París sobre la relación entre el arte y la electricidad. Ascott ideó el proyecto *La Plissance du texte* a través de ARTEX. Este consistía en la elaboración colectiva de un relato alternativo por parte de diferentes usuarios distribuidos por el mundo. El relato podía mezclar inglés y francés, y debido a las diferencias horarias de cada país dio lugar a un relato en el que se solapaban fragmentos y en el que no siempre se continuaba la historia con palabras o frases coherentes, lo que nos podría recordar a la tradición surrealista del cadáver exquisito (Ascott, 1983).

También en la década de los 80, Robert Adrian X concibió la primera obra que utilizó una red mundial de operadores inalámbricos amateurs. La obra en cuestión, *Die Welt in 24 Stunden* fue concebida para el festival ARS Electronica 82 y tuvo lugar del 27 al 28 de septiembre. Esa pieza requirió de una red que conectaba, de forma ininterrumpida, a veinticuatro artistas o grupos de diferentes países con la ciudad de Linz, para que cada uno realizase una conexión de aproximadamente una hora en la que se transferían e intercambiaban materiales audiovisuales (Media Art Net b, s.f.b). Adrian X defendía la práctica artística como producción de “relaciones a través del diálogo” y no la creación de “objetos especiales” (como se cita en Daniels y Reisinger, 2009, p. 21).

The Western Front colaboró activamente en este proceso de estudio en las redes telemáticas habiendo participado, entre muchos otros proyectos, en *Die Welt in 24 Stunden* y *La Plissance du texte* (Depocas, 2000).

En este punto del análisis del contexto de las estrategias artísticas participativas que comparten el arte de Internet y la vida/obra de Filliou nos llama la atención que el artista francés no experimentara con medios de telecomunicación más interactivos. Filliou sentía un gran interés por una conexión global, transfronteriza, y por una colaboración activa y masiva y, por otro lado, mantenía una relación muy estrecha con The Western Front un colectivo pionero en las investigaciones tecnológicas que permitían





Figura 21. Robert Adrian X, *Die Welt in 24 Stunden*, 1982. Imagen recuperada de: <http://mass.nomad.net.au/the-world-in-24-hours-event/>

una alta interactividad. ¿Por qué no intentar poner en práctica sus utopías gracias a los recursos y contactos de The Western Front?

Nuestra teoría es que Filliou primaba el discurso acerca de la condición humana sobre el de la propia técnica. El desarrollo de estrategias participativas a través de las nuevas tecnologías requería de una especialización en los propios medios de telecomunicación que no le llamó la atención ya que sus investigaciones eran de carácter espiritual y no tecnológico.

#### **1.1.4. MANIFESTACIONES DE LAS INQUIETUDES TRASCENDENTALES DE FILLIOU EN UN ARTE DE INTERNET COMPROMETIDO: EJEMPLOS PARADIGMÁTICOS.**

---

El Internet inicial ofrecía numerosas posibilidades de exploración, prometía 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 propia en su flujo resultaba complicado y requería de conocimientos informáticos expertos.

Por contra, el Internet actual al que se le ha acuñado el sufijo 2.0 tiene un carácter innegablemente comercial siendo una pieza clave del desarrollo de la sociedad globalizada aunque, en contraposición, ofrece numerosas herramientas para que cualquiera pueda publicar sus propios contenidos con facilidad.

Este cambio en el seno de Internet se produjo de forma progresiva, viéndose acelerado a partir del año 2000 cuando se empezaron a llevar a cabo gran cantidad de conferencias y reuniones acerca de los beneficios de la Red y de los posibles cambios que se podrían producir para mejorar esta herramienta.

El término Web 2.0 surgió durante una conferencia, en una tormenta de ideas entre Dale Dougherty, miembro de O'Reilly Media (editorial norteamericana especializada en libros de informática y tecnología) y Craig Cline miembro de MediaLive International (Fumero y Roca, 2007). Desde aquel año, 2004, se convocaron las conferencias Web 2.0 que se celebraron anualmente en la ciudad de San Francisco. La Web 2.0 no apuntaba a la creación de nuevas tecnologías sino a un cambio de actitud en el seno de Internet. Se trataba de la elaboración de aplicaciones que generasen una colaboración y participación todavía más activa por parte del usuario para que el flujo informativo fuera multidireccional.

Algunos ejemplos de nuevos conceptos propios de la Web 2.0 son: Wikis (“Contenidos creados por los usuarios que cualquiera puede modificar, corregir y ampliar.” Ejemplos: Wikipedia, Madripedia etc.); Portales de compartición de vídeos y fotografías (ejemplos: Youtube, Dailymotion, Flickr etc.); Weblogs (“Páginas web que contienen anotaciones ordenadas cronológicamente.” Ejemplos: Blogger, Wordpress, etc.); Redes sociales (ejemplos: Facebook, Tuenti, Twitter, etc.) entre otros (Ibáñez y Palou, 2007). Ross Mayfield, miembro de SocialText, compañía que vende *software* wiki, definió la Web 2.0 con el siguiente eslogan para los participantes de la Conferencia Web 2.0: “Web 1.0 era comercio. Web 2.0 es gente” (como se cita en Singel, 2005, s.p.). No obstante, es una obviedad que el mercado ha generado nuevos modelos de negocio diseñados específicamente para la Web 2.0.

La pregunta que nos hacemos ahora es si Filliou, ante la actual posibilidad de generar iniciativas accesibles y colaborativas en la Red sin la necesidad de una especialización tecnológica, habría utilizado esta herramienta para realizar proyectos de concienciación a través de los cuales reflexionar acerca de la condición humana. Esta pregunta permanecerá sin respuesta, sin embargo sí podemos afirmar que hay artistas que han llevado al escenario del arte de Internet unas inquietudes compartidas con el artista francés como, entre otras, la del desequilibrio ecológico, la justicia social o la libertad de expresión.

Una pieza pionera del arte de Internet basada en la participación de un público comprometido y crítico, es la obra titulada *The File Room* (1994) ideada por el español Antoni Muntadas y producida junto con Paul Brenner y María Roussos. Esta pieza, aún activa, critica los intentos de determinados políticos por cortar los flujos de comunicación mediante la censura, en concreto mediante la censura en el arte. Para combatirla, la obra ofrece un fichero, una base de datos en Internet donde podemos encontrar obras artísticas de cualquier disciplina (pintura, poesía, música, fotografía, teatro, etc.) que han sido censuradas por algún gobierno. Asimismo, considerando al usuario como un agente activo y determinante en la construcción de la obra, *The File Room* permite que, en el caso de que sepamos de otras obras censuradas que aún no se encuentran en el fichero, podamos incluirlas y compartirlas permitiendo que los demás internautas las conozcan. De esta manera, además de consultar información podemos aportar nuevos contenidos y ayudar a que ese fichero crezca y cumpla su función: ser un espacio de liberación y generador de un debate abierto acerca de la censura (*The File Room*, <http://thefileroom.org>).

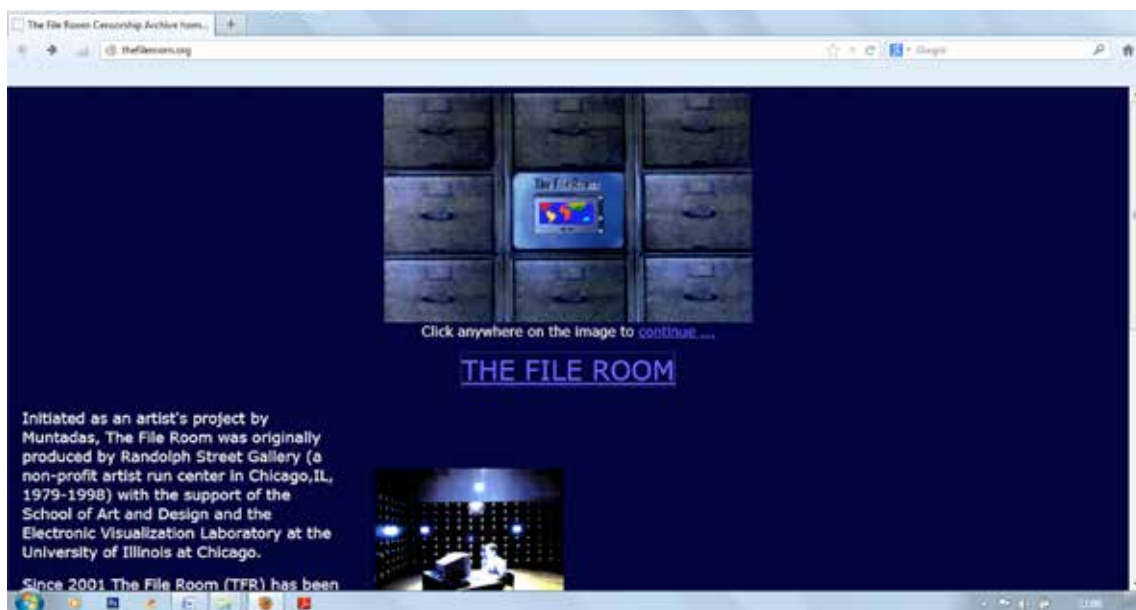


Figura 22. Antoni Muntadas, *The File Room*, 1994. Captura de pantalla propia <http://thefileroom.org>

Otros ejemplos de arte de Internet que persiguen la concienciación ciudadana son los dos add-on para Mozilla Firefox: *The Real Costs* (2006, <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 web de venta de billetes de transporte, se nos permite conocer la producción de CO<sub>2</sub> 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 CO<sub>2</sub> 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 están sometidos en dicho país (Martín, 2012).



Figura 23. (arriba). Michael Mandiberg,  
*The Real Costs*, 2006.

<https://www.mandiberg.com/the-real-costs/>

Figura 24 (izquierda). Aram Bartholl,  
Evan Roth y Tobias Leingruber,  
*China Channel*, 2008.

<http://www.chinachannel.hk>  
Capturas de pantalla propias.



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 originalmente como una conferencia que perseguiría buscar formas innovadoras de entender y alcanzar la paz a través de las ideas tanto de artistas y científicos como de figuras representativas de distintas religiones que deberían reunirse allí. Finalmente, se constituyó como una exposición artística gracias a la ayuda y los fondos ofrecidos por René Block, el aquel entonces director de proyectos del Servicio Alemán de Intercambio Académico (DAAD) (Tran, 2013).

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

PARA UNA BIENAL DE ARTE DE LA PAZ. HACIA 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. [...] (Visto en Tran, 2013, p. 12) (traducción propia).<sup>6</sup>

Filliou dejó la organización del proyecto en manos de Block ya que en la primavera de 1985 ingresó en un monasterio budista en Dordogne para hacer un retiro junto con su mujer que debería durar tres años, tres meses y tres días. La inauguración tuvo lugar el 1 de diciembre de 1985 y logró aglutinar casi 400 contribuciones procedentes de más de 33 países (Tran, 2013). Filliou falleció el 2 de diciembre de 1987 dejando una última obra bajo la fórmula de cartas póstumas.

Sin embargo, Filliou deja un legado que continua inspirando proyectos. A raíz de 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* que perseguían dar continuidad a las intenciones del artista francés.

En la misma línea, el proyecto *THE NEXT ART-OF-PEACE BIENNALE (2015-2017)* promovido por Roddy Hunter, y que se asienta principalmente en Internet, pretendía presentar un modelo de la Bienal de la Paz nómada, como encuentro,

---

<sup>6</sup> Cita en versión original: “FOR AN ART-OF-PEACE BIENNALE. TOWARDS A NEW AUTHENTICITY, encouraging artists to submit ideas and artworks: [...] A call is being made for the weaving back together of the three threads of ART, SCIENCE and WISDOM into a new authenticity capable of providing us with an alternative to doom. [...]”

como taller y como red. El germen de este proyecto 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” (“hacia una”) porque para que algo se pueda denominar bienal debe al menos tener dos ediciones (Hunter, 2018).

El proyecto curatorial de Hunter se desarrolla en torno a la web [www.peacebiennale.info](http://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 que forma parte de esta bienal y sobre la que nos gustaría hacer especial hincapié es la obra en línea *A Permanent Conversation about Peace 2017 Onwards* de Hunter. Esta consiste en un chat creado para que personas físicamente alejadas puedan hablar, reflexionar, dar su opinión acerca de qué es la paz. En paralelo, Hunter ha realizado distintas salidas a la calle en la que buscaba entablar un diálogo acerca de la paz con distintos viandantes. Según afirma el propio artista y comisario, en la calle la implicación del público/usuario es mucho más activa (Hunter, 2018).

*A Permanent Conversation about Peace 2017 Onwards* se concibió para formar parte del *Anniversaire de l'Art* (Aniversario del arte) anunciado por Filliou en 1963. Según el artista francés, 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, proponiendo ese día como fecha pública para celebrar el día del arte. A partir de aquel año numerosos artistas han querido contribuir al aniversario del arte con fiestas y proyectos artísticos diversos de arte postal y piezas que usan distintas redes de telecomunicación. 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 página web que sirve de archivo para las propuestas de artistas de todo el mundo generadas para esta ocasión.

Además de los proyectos de arte de Internet concebidos en torno a *THE NEXT ART-OF-PEACE BIENNALE (2015-2017)*, ha habido otras muchas iniciativas que, en la línea de las de Filliou, pretenden concienciar acerca de la guerra y repensar la paz. Como ejemplo paradigmático de esto quisiéramos traer a colación la obra de Andy Deck. Este artista americano desarrolló en el año 2003, con el apoyo de la organización [getpeaceful.org](http://getpeaceful.org), la obra *Anti-War Web Ring & Directory* un directorio de páginas webs que versan acerca de pacifismo y de cómo la guerra es un acontecimiento



Figura 25. (arriba) Andy Deck, *Anti-War Web Ring & Directory*, 2003. Captura de pantalla propia. <http://artcontext.org/antiWar/index.php?huh>

Figura 26. (abajo) Andy Deck, *AntiWar404*, 2009. Captura de pantalla propia. <http://getpeaceful.org/act/08/antiwar404/docs/index.php>

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 (Anti-War Web Ring, 2003).

Esta obra *online* es colaborativa, cualquiera que haya creado una web con contenido pacifista puede formar parte de este “anillo” de información antibelicista siguiendo las instrucciones técnicas que aparecen en la web del proyecto. Así, la red de información pacifista crece pudiendo generar un mayor impacto. Al igual que *The File Room*, se trata de un fichero vivo y participativo.

En la obra de Deck, las webs pueden consultarse en modo aleatorio pero también accediendo a un directorio que las ordena por temas como música, sátira, exhibiciones, blogs, etc. Uno de estos temas es “arte” y reúne otras obras, más o menos relacionadas con Internet, que reflexionan acerca de la paz.

En 2009 Deck desarrolló la obra *Anti-War404* con el fin de recuperar información acerca de webs anti-guerra que han ido desapareciendo poco a poco a lo largo de los últimos años. Según el artista, la actual dinámica de la Red, en su magnitud, no nos permite percatarnos de aquello que falta. La información se va perdiendo pero no logramos tomar consciencia 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 caigan en el olvido (Anti-War404, 2009). Sin duda, la memoria también es una herramienta vital para tener presentes las nefastas consecuencias de las guerras, es una forma esencial de concienciación que permite la educación en el anti-belicismo.

Como colofón a la narrativa aquí construida que relaciona el arte de las Neovanguardias y el de Internet a través de la vida/obra de Filliou, nos gustaría hacer una mención especial al colectivo Transnational Temps (<http://transnationaltemps.net>). Este grupo compuesto por tres artistas, el francés Fred Adam, la española Verónica Perales y el estadounidense recién mencionado Andy Deck es, a nuestro juicio, uno de los colectivos artísticos que, a pesar de no haberlo pretendido, mejor integra muchas de las actitudes e ideales de Filliou en la producción de arte de Internet.

Transnational Temps se fundó en el año 2000 ligado a los conceptos de “earth art” y “ecoartivismo” (término original del colectivo que reúne ecología, arte y activismo). De esta cooperación internacional surgen una serie de inquietudes comunes como son la preocupación por el cambio climático o la pérdida de biodiversidad. Desde nuestro punto de vista, en su forma de abordar la ecología a través del arte, este



colectivo demuestra una manera de entender la naturaleza que aun basándose en datos científicos va más allá al situarse en un plano más emocional y trascendente. Es decir, estos artistas no solo estudian la naturaleza para proponerla como tema de debate a través de la esfera artística, sino que viven y sienten la naturaleza desde una clara consciencia de su propia pertenencia a una red superior en la que todos y todo (independientemente de su carácter animal, vegetal, animado, inanimado e incluso energético) está conectado al más puro estilo *Eternal Network* de Filliou. Transnational Temps añade a la perspectiva de Filliou una realidad tecnológica que nos permite vivir en un mundo híbrido donde cohabitan un código genético y un código digital que, según el colectivo, lejos de permanecer separados, deben ayudarse mutuamente.

Al igual que las piezas de Filliou, las obras de Transnational Temps apelan a la colectividad y la participación activa en primer lugar para que los usuarios tomen conciencia de la importancia de tratar el desequilibrio ecológico y puedan así convertirse en piezas clave para difundir el mensaje ecologista y actuar en lo cotidiano de forma más responsable. Esto hace que sus piezas tengan un cierto carácter pedagógico sin duda en consonancia con la profesión docente que ejercen habitualmente tanto Verónica Perales en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Murcia como Andy Deck en la School of Visual Art de Nueva York.

En el año 2007, Transnational Temps produjo la obra *EcoScope* (<http://www.ecoscope.org>). Esta pieza consideramos que engloba las inquietudes de Filliou por el medio ambiente, así como la intención de crear un debate con personas de distintas procedencias y profesiones en torno a un tema que podríamos definir como de interés común y sobre el que debemos proponer e implementar medidas de mejora (al igual que en *Towards a Biennale of Peace* de Filliou).

*EcoScope* es un foro *online* de comunicación destinado a entablar un debate cuanto más plural mejor acerca de diferentes temas relativos a la sostenibilidad medioambiental como son la destrucción de la capa de ozono, la deforestación, la escasez de agua o el nivel de los océanos, etc. Para cada uno de estos temas *EcoScope* propone un canal de chat diferente.

Su *modus operandi* se basa en la estrategia de la sentada (o *sit-in*), protesta pacífica que consiste en llamar la atención sobre una situación social, política o económica preocupante o/e injusta mediante la ocupación no violenta de un lugar público o privado por un número de personas considerable que sencillamente permanecen sentadas. Sin embargo, en este caso *EcoScope* propone una especie de sentada virtual de nuestros avatares sobre distintos espacios dependiendo del tema concreto sobre el que se quiera debatir. Así, por ejemplo, si queremos hablar sobre la destrucción de la

capa de ozono la sentada virtual se producirá sobre una imagen proporcionada por los satélites de la NASA que muestra los niveles de ozono en la atmósfera a la altura del polo Sur, o si queremos debatir acerca de la deforestación lo haremos “sentados” sobre una imagen satélite que muestra los cambios producidos en la floresta boliviana entre 1984 y el año 2000.

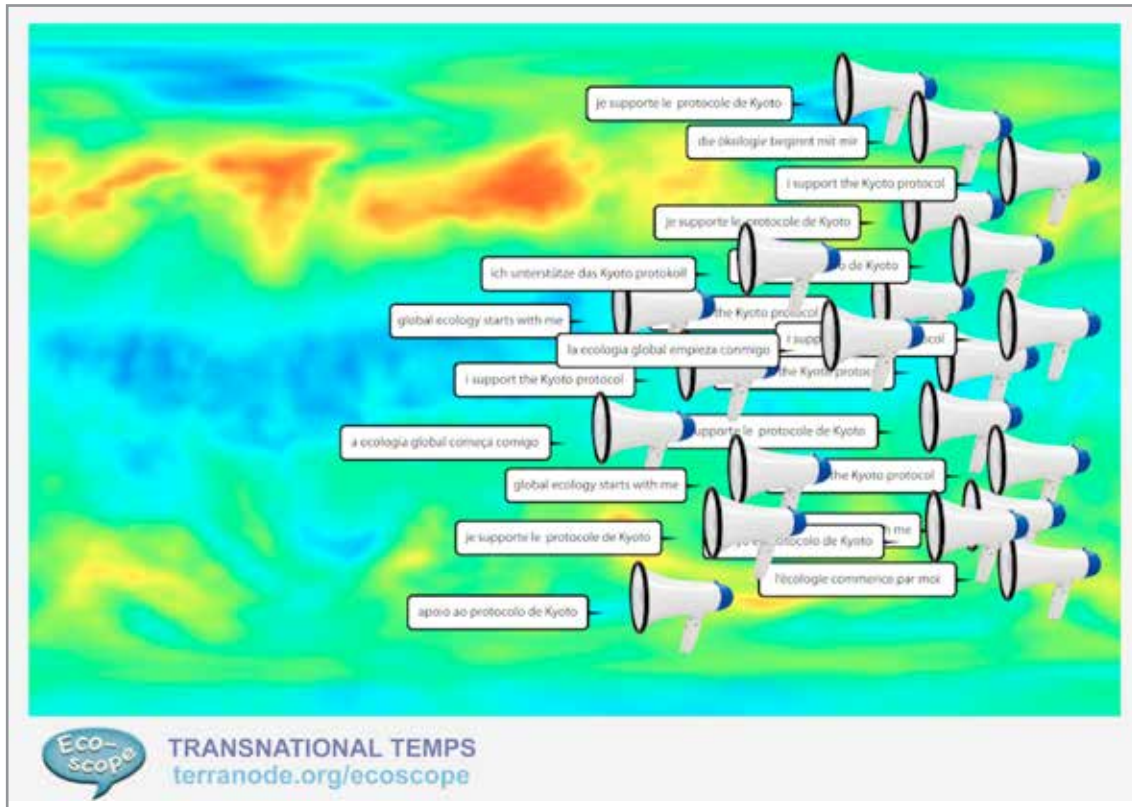


Figura 27. Transnational Temps, *EcoScope*, 2010. Imagen cedida por Transnational Temps.

### **1.1.5. CONSIDERACIONES ACERCA DEL CONTEXTO HISTÓRICO.**

El contexto histórico que presentamos muestra muchas de las necesidades que surgen en el arte neovanguardista de la segunda mitad del siglo XX con respecto a la inclusión del público/usuario en la elaboración de arte colaborativo. En vez de desarrollar un discurso cronológico, el análisis que hemos presentado ha ido tejiéndose en base a relaciones entre conceptos, artistas, obras y actitudes. El vehículo conector de esos nodos ha sido la vida/obra de Filliou. Este artista concibió su propia vida como una red de conexiones, de relaciones interpersonales, plena de nomadismo, que 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*, muchas de sus intenciones artísticas, así como las de numerosos artistas pertenecientes a su círculo profesional y personal, están en el origen de gran parte de los idearios del arte de Internet primigenio.

Si bien 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.

La accesibilidad y ubicuidad de la Red ha permitido que el arte de Internet sea un arte muy practicado con temáticas, objetivos y motivaciones diversas, así como provisto de multitud de formatos. El ciberespacio muta y crece constantemente ofreciendo día a día nuevos datos, aplicaciones y lugares que están sirviendo para el desarrollo de nuevos proyectos artísticos, lo que, desde un principio, ha favorecido una continua diversificación del arte de Internet. Esta enorme variedad dificulta su estudio como objeto único. Por ello, a la hora de plantear esta investigación y teniendo en cuenta las actuales necesidades de participación e interacción social del usuario “prosumidor” de contenidos (término acuñado por Alvin Toffler en 1981 acrónimo de “productor” y “consumidor”) se propusieron como objeto de estudio específico: las estrategias artísticas participativas desarrolladas en torno a un arte de Internet que se nutre del ideario colaborativo y/o de las herramientas sociales de la denominada Web 2.0. A este arte de Internet se le ha llamado arte de Internet 2.0.

Gracias a las herramientas sociales de la Web 2.0 el arte de Internet encontró nuevos caminos más participativos de exploración en la Red en un momento en el que los usuarios de Internet se multiplicaban sin cesar. Por otro lado, estos usuarios tenían a su alcance, por primera vez, herramientas para participar activamente sin la necesidad de tener conocimientos informáticos expertos previos, lo que sin duda les incitó a emplear mucho más tiempo en el ciberespacio, favoreciendo una veloz integración de Internet en la vida cotidiana.

Este contexto ha sido un gran estímulo para muchos artistas del audiovisual y del arte sonoro que habitualmente trabajaban en el espacio físico y que han empezado a considerar el ciberespacio como un lugar donde desarrollar proyectos experimentales y colaborativos. Internet se vuelve así un medio que condiciona el diseño de obras audiovisuales y sonoras fomentando la producción del arte “intermedia” que defiende Higgins. Asimismo, muchas instituciones artísticas vieron en Internet una oportunidad de plantear nuevas formas de encarar los proyectos expositivos y fomentar la producción de contenidos museísticos participativos.

Lamentablemente, hasta ahora se ha hecho una lectura y análisis lineal y unidireccional de cómo el nacimiento de los nuevos medios de comunicación afectaba a la praxis artística y a los diseños expositivos. La historiografía sobre los medios de comunicación se ha encargado de proponer como agente protagonista y motor de cambios en distintos ámbitos

sociales (como la cultura y el arte) a los propios medios. Sin embargo, resulta fundamental situar tanto a la práctica artística como a la institución artística en un lugar protagonista para comprender sus necesidades y así poder observar y analizar su desarrollo.

Así, teniendo en cuenta el creciente interés demostrado por el arte contemporáneo en la comunicación bidireccional y la interacción, esta investigación pretende determinar la relación entre las prácticas artísticas audiovisuales y sonoras y el desarrollo de estrategias comunicativas y sociales de Internet, sobre todo con respecto a la participación activa de los usuarios.

En lo que se refiere a la relación de las dinámicas participativas de la Web 2.0 y la institución artística, actualmente existe una necesidad por parte de los museos y centros de arte de aumentar y consolidar sus públicos, así como de ofrecer una imagen de renovación y continua puesta al día. Por ello, se están generando distintas iniciativas cimentadas en las tecnologías 2.0 para fomentar tanto la participación de los usuarios de la Red en la producción de contenidos museísticos como la participación de los artistas en la producción de arte de Internet participativo. Con el fin de conocer cómo están funcionando estas estrategias museísticas desarrollaremos estudios de caso ya que nos permiten describir, explicar y evaluar un fenómeno concreto mediante la observación y recolección de datos. Por un lado, analizaremos la iniciativa YouTube Play Biennial (2010) desarrollada por la Fundación Guggenheim y Youtube en colaboración con HP e Intel como ejemplo de intervención de la comunidad virtual en los contenidos museísticos del Guggenheim. Por otro lado, estudiaremos los programas de Residencias Artísticas Virtuales (1999-2017) con el análisis de 24 iniciativas que promueven la participación de los artistas en la producción de arte de Internet.

Cabe destacar que la investigación que presenta inicialmente este análisis del contexto histórico y que continua tanto en el análisis del marco teórico como en las publicaciones que conforman el cuerpo de la tesis, pretende estudiar críticamente el fenómeno denominado arte de Internet 2.0 y en especial las implicaciones, usos y resultados de las dinámicas participativas que promueve. Se trata, por tanto, de una investigación de carácter cualitativo en la que el contexto histórico tiene un valor fundamental teniendo en cuenta que nos ha permitido identificar cuáles han sido los acontecimientos y procesos que han favorecido el actual horizonte de participación/colaboración en el arte de Internet. Así, nos basamos en la teoría de Joseph Maxwell (2004) sobre la importancia del contexto y de los procesos como uno de los rasgos más característicos de la investigación cualitativa, que influye en el significado y la interpretación del fenómeno de interés examinado.

### 1.1.6. BREVE PRESENTACIÓN MOTIVACIONAL.

---

La presente investigación es deudora de una conjunción de diversas motivaciones. En primer lugar de la fascinación generalizada por un espacio *online* cuyos servicios y posibilidades permiten la realización de acciones imposibles para el mundo físico. El conjunto de sus características hacen de este medio un espacio único, determinando su éxito y convirtiéndolo en una herramienta básica para el actual ritmo de vida. La cantidad de estrategias innovadoras que alberga, se multiplica sin interrupción favoreciendo un aumento constante de usuarios. Sin duda, su función comunicadora es muy sugerente para la creación de mensajes en las nuevas prácticas artísticas. Internet se ha convertido en un medio de comunicación de masas en el que existe una participación intensa de usuarios que no sólo alimentan el flujo informacional y lo consumen, sino que posibilitan su permanente renovación.

No obstante, no conviene hacer una defensa ingenua sobre esta tecnología. Internet puede favorecer el aislamiento del mundo físico, la proliferación de comportamientos individualistas y egolátricos, el consumo desmesurado, la intrusión del trabajo en un escenario doméstico deformado, etc. Como contrapunto, Internet también puede ofrecer nuevas estrategias para potenciar el conocimiento del entorno físico (*Locative Media*), la creación de nuevos colectivos y comunidades, el desarrollo de la ciber solidaridad, un consumo más sostenible y responsable mediante la redistribución, reutilización, reciclaje, etc. de bienes materiales (mercado de intercambio o de segunda mano, ensalzamiento de la cultura *Do It Yourself*, etc.) y bienes menos tangibles como el tiempo, el conocimiento y el dinero (bancos de tiempo, tutoriales, plataformas de micromecenazgo, etc.). Aunque se trate de estrategias que ya existían fuera del ciberespacio la actuación de los usuarios de la Red las ha vuelto mucho más accesibles habiéndolas, en ocasiones, incluso normalizado. Así pues, no se trata de ensalzar o demonizar una determinada tecnología sino de analizar el uso que se hace de ella. La responsabilidad recae, por tanto, en los usuarios que “practican” ese Internet.

Para el desarrollo concreto de esta investigación, nos centramos en aquellas estrategias participativas desarrolladas en torno a un arte que habita la Red cuestionándola, interpretándola, repensándola, construyéndola, y haciendo primar la cooperación frente a la competición, la colectividad frente al individualismo.

## **1.2. OBJETIVOS Y PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN.**

---

El objetivo principal de esta investigación es realizar una revisión crítica de las estrategias participativas y sociales desarrolladas en torno a la praxis de un arte de Internet, que bebe de los conceptos sociales y/o herramientas colaborativas desarrollados para la Web 2.0. Nos estamos refiriendo, por tanto, a estrategias en las que prevalece el objetivo artístico de conectar a usuarios para que juntos contribuyan a la generación de algo nuevo e impredecible. Es decir estrategias que, en aras de la proactividad de los participantes, hacen primar el proceso artístico sobre el resultado.

En el actual horizonte de las tecnologías multipantalla en el que hay un extenso debate en torno a si las tecnologías unen o aíslan, encontramos prácticas artísticas que asumen y valoran la inserción de las nuevas tecnologías en la vida cotidiana para tratar de introducir en esta última un sentimiento de comunidad y un pensamiento crítico desde el propio arte de Internet. Esto ha atraído la atención de muchos artistas que trabajan en disciplinas tradicionalmente offline como puede ser el arte audiovisual o el arte sonoro y que actualmente están desarrollando fórmulas para introducir su trabajo en ese ciber flujo participativo del arte de Internet 2.0. Asimismo, existen cada vez más instituciones artísticas que promueven la participación en la producción de este tipo de arte y que reclaman una participación más activa y crítica por parte de los usuarios en la generación de contenidos museísticos.

Con el fin de comprender el fenómeno de las estrategias participativas 2.0 fomentadas en torno a la producción artística que, como hemos podido constatar, le afectan de forma poliédrica, hemos considerado fundamental subdividir el objetivo general enunciado en los siguientes objetivos específicos:

1. Desarrollar un marco teórico crítico en torno a la trayectoria del arte de Internet, así como a las teorías y nuevas definiciones fundamentales derivadas de este, desde su aparición hasta la introducción de la Web 2.0 o Web participativa.
2. Determinar la relación entre la práctica artística contemporánea audiovisual y el desarrollo de estrategias comunicativas y sociales de los dos medios de comunicación hegemónicos (televisión y, especialmente, Internet) sobre todo en lo relativo a la participación activa de los telespectadores/usuarios.

3. Identificar las fórmulas que el arte audiovisual y el arte sonoro están desarrollando actualmente para introducirse y formar parte de la práctica del arte de Internet 2.0.
4. Analizar críticamente programas que se están llevando a cabo en la Red por parte de las instituciones artísticas con el fin de fomentar la participación de los artistas en la producción de arte de Internet y/o la participación virtual de los usuarios en la generación de nuevos contenidos museísticos.

Como punto de partida para la investigación de la presente tesis nos encontramos ante los siguientes interrogantes:

1. ¿Qué es el arte de Internet y cómo evoluciona hacia el arte de Internet 2.0?
2. ¿Cuál ha sido la relación entre la práctica del arte audiovisual de la segunda mitad del siglo XX y las estrategias comunicativas y participativas de la televisión y de Internet?
3. ¿Cómo se están adaptando/transformando las prácticas artísticas audiovisuales y sonoras contemporáneas cuando intentan formar parte de la producción del arte de Internet 2.0?
4. ¿Qué tipo de programas e iniciativas colaborativas y virtuales están desarrollando las instituciones artísticas para fomentar la participación de los artistas en la producción de arte de Internet y la participación de los usuarios en la generación de nuevos contenidos museísticos?

## 1.3. MARCO TEÓRICO Y ESTADO DE LA CUESTIÓN.

---

A la hora de enmarcar el objeto de análisis de esta investigación es necesario preguntarse qué es el arte de Internet, cómo evoluciona y qué se entiende por arte de Internet 2.0. Presentaremos, por ello, las definiciones e ideologías atribuidas al arte de Internet primigenio así como su posterior diversificación hasta el actual panorama participativo 2.0. El conocimiento de estas servirá de base para la comprensión de las relaciones del arte audiovisual, del arte sonoro y también de las instituciones artísticas con la práctica del arte de Internet 2.0.

### 1.3.1. EL TÉRMINO NET. ART: UN ORIGEN POLÉMICO.

---

A lo largo de este marco teórico nos encontraremos con citas de artistas e historiadores que usan tanto los términos Net.art como Net art (sin punto) y arte de Internet de forma indistinta, así como net.artista y netartista. No obstante, hemos considerado pertinente hacer una breve alusión a la génesis del concepto Net.art por haber originado distintas controversias.

Durante más de una década muchos historiadores atribuyeron el término Net.art al artista Vuk Cosic ya que en 1996 tuvo lugar en Trieste una reunión a la que denominó “Net.art per se”. En 1997 Alexei Shulgin hizo una aportación a través del *mailing list* Nettime en el que explicaba que en el año anterior Cosic había recibido un *email* anónimo incompatible con su sistema. Según Shulgin lo único que Cosic pudo leer entre un cúmulo de números, signos y letras sin sentido fue “Net.art” lo que le dio la idea de su utilización en las prácticas artísticas que estaba desarrollando en ese momento en la Red (Shulgin, 1997).

Sin embargo, no es hasta el año 2011 cuando Bosma desmiente esta teoría afirmando que ya en 1995 el cofundador de Nettime Pit Schultz había organizado un *slide show* en Berlín donde se mostraba la obra de artistas que estaban trabajando en la Red y que tituló Net.art. Bosma consiguió la confirmación de Cosic acerca del origen de este término y afirma que Shulgin inventó su historia para burlarse de la teorización que estaba surgiendo en torno a una práctica que precisamente buscaba romper con las teorizaciones clásicas. Asimismo, Shulgin (como se cita en Bosma, 2011) argumentaba que el punto de Net.art le restaba seriedad al nombre ya que un movimiento artístico “no puede llamarse igual que un archivo de ordenador” (p. 148, traducción propia).<sup>7</sup>

---

<sup>7</sup> Cita en versión original: “A movement or a group can't have a name like some computer file”.



Para muchos de los artistas que comenzaron a experimentar en la Red, como Shulgin o por ejemplo Dirk Paesmans (Jodi), la utilización de una etiqueta como la de “Net.art” era completamente inapropiada, queriéndose desvincular de una identificación que podía limitar el desarrollo futuro de este tipo de proyectos artísticos (Bosma, 1997a). Argumentación esta, similar a la de Filliou cuando se negaba a adscribirse de forma oficial al movimiento Fluxus, buscando una libertad de pensamiento y acción no categorizable.

En el caso del arte de Internet, el único motivo por el que, al parecer, finalmente muchos artistas acabaron aceptando, a disgusto, el término Net.art fue que bajo su epígrafe se establecían numerosas conversaciones en Internet acerca de este nuevo campo de prácticas artísticas experimentales en las que se podía debatir en torno a cuestiones e intereses compartidos (Bosma, 2011).

Generalmente, en el desarrollo de esta tesis doctoral, y con el fin de situarnos en un espacio más neutro y alejado de las filias y las fobias surgidas en torno a los términos Net.art y Net art, utilizamos el término arte de Internet englobando cualquier práctica con intencionalidad artística que se base en las características de Internet para desarrollarse en la propia Red. Por otro lado, debido a la habitual confusión por el parecido terminológico entre “arte de Internet” y “arte en Internet”, hemos considerado conveniente aclarar que el arte en Internet engloba aquellas obras realizadas en un medio ajeno a la Red, que posteriormente se digitalizan (fotografías, vídeos, etc.) y se suben a Internet actuando este último únicamente como espacio de exhibición y difusión de la obra.

### **1.3.2. NET.ART: FILOSOFÍA INICIAL VERSUS NUEVAS DERIVACIONES CATEGÓRICAS.**

---

Muchos de los primeros artistas que trabajaron en la Red intentaron huir de una teorización acerca de este arte emergente y experimental, considerando que la teoría, en su afán de ordenar, dividir y clasificar, podía constreñir un arte que surge con ideas precisamente liberadoras y por tanto iba a entorpecer su evolución. Los artistas e interesados en estas prácticas generaron muchas plataformas de comunicación (foros, *mailing lists*, etc.) para insistir en un debate abierto e infinito más que en el desarrollo de teorías cerradas y limitadoras. Algunos ejemplos de sus cauces de comunicación son: The Well, The Thing, Alt-X, Äda’web, Syndicate, Nettime, Rizhome, Aleph, etc.

Una de las primeras formas en las que podemos apreciar un intento por definir estas prácticas experimentales en la Red la encontramos en el seno del festival ARS

Electronica 95, en las bases de una nueva categoría de concurso denominada *World Wide Web Sites*:

La novedad y principal importancia de la red es su capacidad de conectar. La conectividad es su estructura y es su significado. [...] No es Net art todo lo que suene a estabilidad: hecho, acabado, sin crecimiento, inmutable, etc. Lo que buscamos son lugares en la red que reflejen, estimulen y acrecienten la conectividad, que la tomen como punto de partida y la desarrollen y que necesitan la red para existir. (Como se cita en Carrillo, 2004, pp. 208-209).

En 1997, Bosma realizaría una entrevista a Cosic titulada *Net.art per se*, en la que este opinaba sobre el Net.art en sus inicios, cuando tan solo contaba con tres años de trayectoria:

Voy a conferencias. Eso es net.art en realidad. Es una práctica artística que tiene mucho que ver con la red. Tú asistes a la conferencia. Conoces a ciento y pico personas de otros países. Eso es una red. Arte no es sólo la realización de un producto que puede ser vendido en un mercado artístico y puede ser apreciado por un pensador o mediador. Es también una performance. Cuando lo estás pasando bien es muy parecido a cuando estás creativo y produciendo algo. Cuando estás entablando un buen diálogo y estás estimulado a seguir con nuevas argumentaciones, nuevas ideas, eso es creatividad para mí, arte. Cuando se trata de este tipo de conferencias, como fue aquella conferencia de Nettime, eso es net.art para mí. La forma total de la conferencia puede también ser definida como una pieza de net.art, como una escultura. Una escultura de net.art si lo prefieres. (Bosma, 1997b, s.p.) (traducción propia).<sup>8</sup>

Afin a los pensamientos anteriores, José Luis Brea (2004), reflexionaba acerca del Net.art como una economía de distribución e intercambio anti comercial y cuya característica principal es la de generar interconexiones en un espacio performativo. Según Brea:

---

<sup>8</sup> Cita en versión original: "I go to conferences. That's net.art actually. That is an art practice that has to do a lot with the net. You come to the conference. You meet one hundred and a few people from abroad. That's a net. Art is not only the making of a product, which then can be sold in an art market and praised by an art thinker or mediator. Its also a performance. When you are having a good time, its pretty much like when you are creative and you are producing something. When you have a good dialogue, when you are stimulated to come up with new argumentation, with new ideas, that is creativity for me, thus art. When it is about this type of meeting,like this nettime meeting was, thats net.art for me. The whole form of this conference can also be defined as a piece of net.art, as a sculpture.A net.art sculpture if you wish."

En cierta forma podemos defender que la mejor realización crítica de las prácticas simbólicas en este espacio ha sido y es la construcción de comunidades *online* [...] Incluso que las mejores obras de net.art son los propios foros y formas comunitarias en que, cruce de voces, se han difundido y propagado. (p. 72).

De las definiciones aportadas por Cosic y Brea se desprende una filosofía que posee una gran familiaridad con las ideas desarrolladas por Filliou con su *Eternal Network*. Cosic, al igual que Filliou, establece una clara relación entre pasárselo bien y la creatividad/arte así como entre la creatividad y el intercambio de ideas, la conexión y el diálogo. Brea, por su parte, no sólo hace alusión a una economía de distribución con ciertos paralelismos con la Economía poética anti-monetaria de Filliou, sino que también hace referencia a la conexión y al intercambio aludiendo a la construcción de comunidades y foros.

Sin duda, en estas visiones sobre el arte de Internet hay un intento por cumplir el deseo de Filliou de practicar una creatividad solidaria a nivel planetario que disolvería de forma natural el aislamiento y el individualismo. Asimismo, se podría decir que en el paisaje esbozado por Cosic y Brea los participantes en los intercambios y las conexiones toman conciencia de la red global a la que pertenecen y exploran creativamente las interrelaciones que la componen como se proponía en la República Genial de Filliou.

Cabe destacar que Brea consideraba el Net.art como una forma cultural aún por venir, de la que sólo hemos tenido la posibilidad de conocer unas fugaces muestras de lo que será la cultura del futuro. Esta visión utópica del arte de Internet la relacionamos con la República Genial. Podríamos decir que, si bien Filliou cree en una *Eternal Network* como una red que siempre ha existido y a la que estamos conectados aunque sin ser conscientes de ello, la República Genial, que es la que nos permite tomar conciencia de esa “fiesta permanente”, todavía se presenta como destellos titilantes y no como una luz duradera, no como una autoconciencia generalizada y estable.

Dos años más tarde de las declaraciones de Cosic, el 2 de marzo de 1999, David Ross, el aquel entonces director del San Francisco Museum of Modern Art, dio una conferencia en la San Jose State University (California) en la que expuso sus *21 Distinctive Qualities of Net.Art* (*21 Cualidades Distintivas del Net.art*) de entre las que podemos destacar:

1. La posibilidad de movilizar y reunir público (...)
2. La autoridad cambia entre el autor y el espectador (...)
- Se promueve el diálogo interactivo (...)
3. El Net.art se basa en la economía de la abundancia. (...)
5. Puramente efímero (...)

9. Naturaleza interactiva (...) 11. Existe un derrumbamiento de la distancia entre diálogo crítico y diálogo productivo (...) 13. La posibilidad de elegir no sólo la transformación de los espectadores sino el número exacto de estos. Se pueden identificar los grupos o individuos a los que nos dirigimos. 14. Es transaccional (...) 19. Es intrínsecamente global. 20. Inspira la creación de corporatividades, de unión entre artistas. (Como se cita en Albert, s.f., s.p.).

Ross nos ofrece un listado de características, unas veces enfocadas al medio y otras al resultado artístico, lo que no es de extrañar ya que en esta práctica están totalmente imbricados. A pesar de que su artículo se titula *21 Cualidades Distintivas del Net.art*, no expone la cualidad número veintiuno quedándose en veinte, dando a entender, quizás, con ello el carácter abierto de esta práctica artística.

Entre marzo y abril de 1999, el colectivo Blank & Jeron realizó una instalación en la que se esculpieron sobre unas lápidas la definición de Net.art, sus objetivos, características, formas de actuación etc. a partir del texto de Alexei Shulgin y Natalie Bookchin cuyo título dio nombre a la instalación *Introduction to Net.art 1994-1999* y cuya primera parte reproducimos:

#### 1. Definición

- a. net.art es un término que se define a sí mismo, creado por la disfunción de una pieza de *software* y utilizado originalmente para describir la actividad artística y comunicativa en Internet. [Hace alusión al origen del término a través del presunto error de lectura en el correo electrónico recibido por Cosic].
- b. Los net.artistas buscaban quebrar las disciplinas autónomas y las anticuadas clasificaciones impuestas a algunas prácticas artísticas.

#### 2. 0% Compromiso

- a. Mantener la independencia frente a las burocracias institucionales.
- b. Trabajar lejos de la marginalidad, intentando conseguir un público substancial, comunicación, diálogo y diversión.
- c. Iniciar caminos al margen de valores anquilosados provenientes de un sistema teórico e ideológico estructurado.
- d. T.A.Z (temporary autonomous zone) de finales de los 90: Anarquía y espontaneidad. (...) (Bookchin y Shulgin, 1999, traducción propia).<sup>9</sup>

---

<sup>9</sup> Cita en versión original: "1. Definition

a. net.art is a self-defining term created by a malfunctioning piece of *software*, originally used to describe an art and communications activity on the internet.

b. net.artists sought to break down autonomous disciplines and outmoded classifications imposed upon various activists practices.

2. 0% Compromise

a. By maintaining independence from institutional bureaucracies

Ante este panorama en el que se empiezan a publicar numerosas características detalladas en torno al Net.art, tanto por parte de teóricos como de artistas, nos es difícil discernir dónde está la frontera entre las opiniones del debate abierto que supuestamente persiguen y la teorización de la que supuestamente huyen. Si bien muchos de estos ideales son compartidos con los de Filliou, el mar abierto de posibilidades que se desprende de las definiciones de Cosic y Brea parece ir encaminándose poco a poco hacia la delimitación de un circuito.

A partir de 1999 el circuito se hace cada vez más concreto con las aportaciones de numerosos teóricos que comienzan a establecer definiciones exhaustivas y distintas taxonomías para esta práctica todavía incipiente.

En el año 2000, Cilleruelo establece que el arte de Red presenta dos vertientes como ejemplificamos en el siguiente gráfico, resumen del presentado por Cilleruelo.

- 
- b. By working without marginalization and achieving substantial audience, communication, dialogue and fun
  - c. By realizing ways out of entrenched values arising from structured system of theories and ideologies
  - d. T.A.Z. (temporary autonomous zone) of the late 90s: Anarchy and spontaneity. (...)"

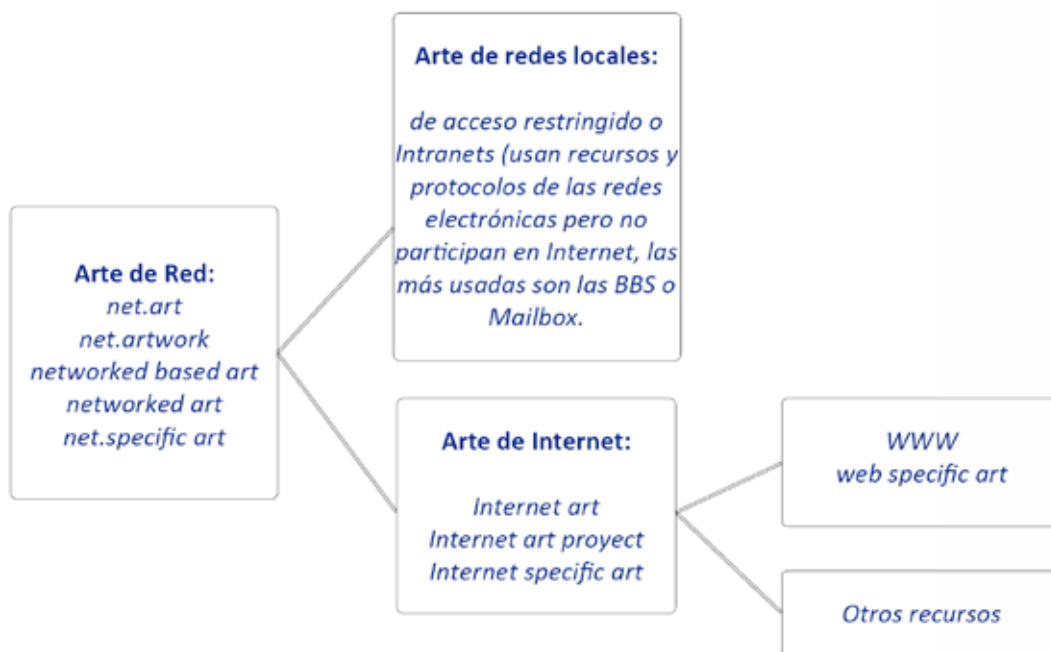


Figura 28. Esquema resumen de elaboración propia de las tablas presentadas por Cilleruelo en su tesis doctoral (2002, p. 47 y p. 63).

Como podemos observar, para la elaboración de definiciones más exhaustivas, se empiezan a establecer categorías dentro del Net.art apelando, según la ocasión, a diferencias formales, conceptuales o estéticas. En este caso concreto, Cilleruelo también introduce dentro de la categoría de Net.art obras que no requieren de Internet sino de otro tipo de redes también de naturaleza informática.

Asimismo, Giannetti (2002) estableció otra clasificación centrada en el marco de las 3W en la que pretende aclarar los términos Net work, Net art y Web art.

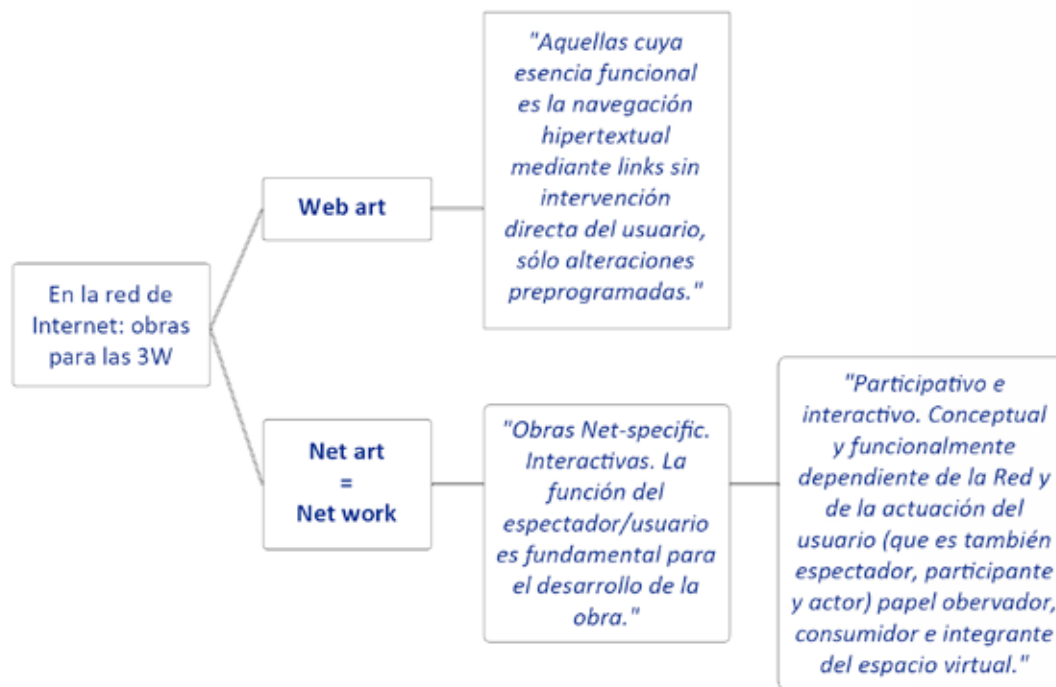


Figura 29. Esquema resumen de elaboración propia que sintetiza las afirmaciones de Giannetti (2002) en relación a los términos Web art y Net art.

En este caso concreto, el Net.art, no sólo es inherente a Internet sino también a las 3W, eliminando del discurso del Net.art aquellas obras que no utilizan Internet (como las BBS o las primitivas *mailboxes*) y aquellas que utilizan Internet fuera de las 3W implantadas entre 1989 y 1991. Esto ratifica el hecho de que se haya establecido el inicio del Net.art en el año 1994 (como pudimos ver en el título del manifiesto de Shulgin y Bookchin titulado *Introduction to Net.art 1994-1999*).

Debido a la especificidad de las obras de Net.art o Net work, estas empezarán a caracterizarse por el adjetivo *Net-specific*.

Por otro lado, Giannetti hace alusión a las obras de *network* (escrito todo junto) que Joachim Blank definió como *context-systems*, que:

Consisten en proyectos que crean una red colaborativa y existen a partir de la participación de múltiples usuarios, que no necesariamente producen “arte”, sino que actúan en esta plataforma común (como los *mailing lists* Syndicate, Nettime, Rhizome, etc., o las comunidades virtuales, como Public Netbase tO, (...)(Giannetti, 2002, p. 7).

### **Aclaraciones acerca de las distintas relaciones entre el Net.art, el Web Art, el Software Art y el Generative Art**

En noviembre de 2003, el director del Museo Internacional de Electrografía de Cuenca, José Ramón Alcalá, dio una conferencia en La Llotgeta (Aula de Cultura de la CAM en Valencia) en la que intentaba establecer una taxonomía sobre el arte de Internet. En ella explicó, cómo, debido a la enorme variedad de objetivos y actitudes, así como a aquellos discursos que se negaban a participar en ningún tipo de clasificación (“Propuestas radicales como ARTE = VIDA”) (p. 7) y los escasos estudios críticos, era muy difícil establecer una única taxonomía cerrada para este tipo de prácticas.

Debido a las diferentes definiciones aquí expuestas, en ocasiones contradictorias, puede surgir cierta confusión entre los términos Net.art y Web art. Citamos textualmente una referencia que nos resulta aclaratoria sobre estos términos y que aparece en los textos de la conferencia de Alcalá (2003):

[...] actitudes característicamente diferenciadas de los artistas frente a la Red (o en la Red):

[...] Frente al discurso:

Los artistas y los activistas: Sistema comunicacional para los discursos del arte actual. (net.artistas)

Los diseñadores y publicistas: Sistema compositivo para los lenguajes artísticos. (web.artistas) (p.17).

Esta distinción entre Net.art y Web art parece estar más en consonancia con las definiciones proporcionadas por Giannetti. En ambas el netartista tiene una implicación ineludible con la compleja estructura de Internet, lo que dio lugar al surgimiento del término recién mencionado “net-specific”. El Web art, en cambio, queda definido por una actitud más estática y cerrada en la que sus practicantes diseñan webs apoyándose, principalmente, en la arquitectura hipertextual del medio.

En esta línea, Nilo Casares (2009), escritor, comisario y crítico de arte, afirma que el Web art explota “las capacidades hipnóticas que tiene la Red, deleitándose en las posibilidades

que tiene para seducirnos con cien mil trampas que ya empleó antes la televisión y entre las que el zapeo sería la forma paralela a la navegación glotona” (p. 70).

Con el empeño de establecer unas clasificaciones exhaustivas de estas prácticas originadas por y para Internet, empiezan a surgir otros términos como Browser art, *Software art* y Generative art. En la siguiente figura, diapositiva publicada en la última conferencia mencionada, se intenta explicar de forma muy concisa las diferencias y similitudes entre Net.art, Browser art y Web art.

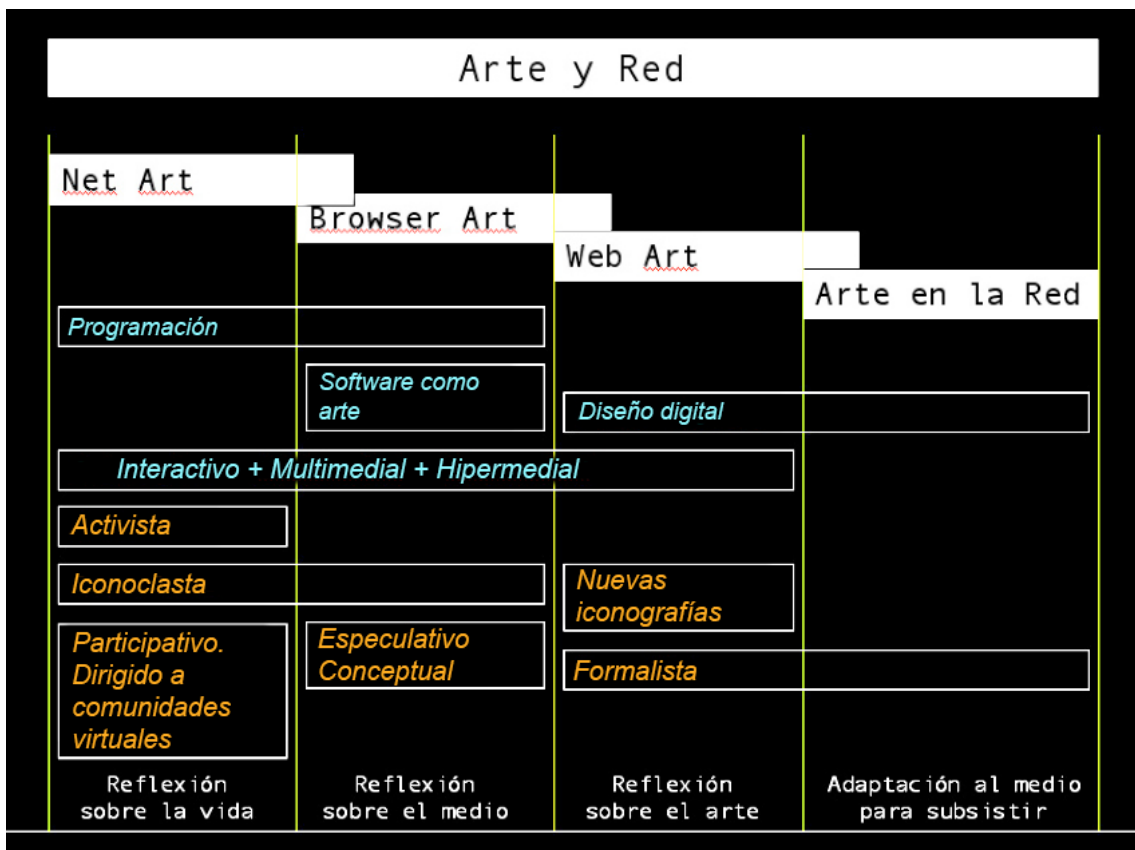


Figura 30. Diapositiva recuperada de la conferencia *Net.Art vs Web.Art: Creadores, activistas, pintamonas y otros negocios del arte on-line* de José Ramón Alcalá que intenta comparar y diferenciar los términos Net.art, Browser art y Web art (2003, p. 18).

Como podemos observar en esta diapositiva, se considera Browser art aquel que trabaja el *software* con fines artísticos en la Red. Brian Mackern, artista uruguayo que desde el año 2000 trabaja en la elaboración de una base de datos de netartistas latinoamericanos, escribe en esta base sobre el *Software art*. Mackern, basándose en el artículo *Artistic Software For Dummies and, by the way, Thoughts About The New World Order* de Olga Goriunova Y Alexei Shulgin (2002) afirma que el *software* se suele considerar una herramienta neutral para el tratamiento de información pero que en realidad:



(...) el *software* limita al usuario dentro de un entorno acotado de trabajo, lo somete a determinada metáfora de interfaz y lo fuerza a trabajar dentro de determinadas reglas predefinidas.

Podría definirse como ‘software artístico’ a aquel software desarrollado con propósitos y visiones diferentes a aquellos tradicionales y pragmáticos. Estos programas no son vistos como herramientas eficientes, racionales y optimizadas para la producción y manipulación de objetos digitales, sino como aplicaciones en los que se revelan otras visiones, otros sentidos. Programas donde la intuición, las emociones y otros elementos ‘irracionales’ imperan (...) (Mackern, s.f.).

Según Runme.org (s.f.) (una base de datos de obras de Software art en línea desde enero de 2003) el Browser art se ubicaría dentro de las posibilidades del *Software art*. En el listado de subcategorías del *Software art* ofrecido por Runme.org también introducen el Generative art.

Inke Arns (2004), comisaria y directora artística del espacio de arte contemporáneo Hartware MedienKunstVerein (Alemania) desde 2005, en su publicación *Read\_me, run\_me, execute\_me: Software and its discontents, or: It's the performativity of code, stupid!* explica que el Generative art y el *Software art* “funcionan en registros diferentes”(p. 179).

Arns (2004), basándose en las teorías del artista y teórico Philip Galanter, defiende que el Generative art es aquel que requiere de procesos predefinidos mediante instrucciones matemáticas o pragmáticas, automatizados por una máquina, que una vez en marcha funciona independientemente de sus autores ofreciendo resultados imprevisibles. Lo que da sentido a las obras de Generative art son los resultados imprevisibles, siendo el *software*, en el caso de que se use, tan sólo una herramienta más entre otros elementos que ayudan a conformar la obra, mientras que el *Software art*, sin embargo, no busca ese tipo de resultados imprevisibles y se centra principalmente en el propio código fuente (Arns, 2004).

### **Breves orientaciones sobre las polémicas principales surgidas en torno al Net.art y sus derivaciones categóricas**

Como hemos podido observar, las clasificaciones y derivaciones de las prácticas del Net.art son muy variables y es difícil dar con una definición que satisfaga a todos. Mientras unos tratan de depurar el Net.art, otros lo subdividen o lo expanden.

En algunos casos, el Net.art acaba siendo, en sus bases teóricas, un terreno específico de creación artística con normas de admisión y exclusión al igual que lo era el arte tradicional que se pretendía dinamitar. No se trataba únicamente de explotar un espacio nuevo y autónomo que potenciaba determinadas características de la obra, sino también de considerar como barreras aquellas características propias del arte institucional. El Net.art nace como una corriente radical que se entiende como “partidaria de reformas extremas

[en el arte], especialmente en sentido democrático” (Real Academia de la Lengua Española [RAE], 2017) pero a su vez, en algunas ocasiones para lograr ese deseo de liberación artística se vuelve radical en el sentido de “extrema, tajante e intransigente” (RAE, 2017), lo que contradice esa visión democrática liberadora.

Dos de las características más polémicas que han hecho tambalearse las ideologías primigenias del Net.art y han generado nuevas teorías son: el grado de implicación del espectador/usuario en la obra y la comercialización e institucionalización del Net.art.

En lo relativo a la interactividad del usuario, se asientan tres grados de implicación básicos: el usuario como espectador, el usuario como paseante por estructuras hipertextuales y, finalmente, el usuario que participa en los procesos de construcción de la obra.

En el primero de los casos, el usuario estaría frente a obras que se han denominado en ocasiones Art Website, y cuadros digitales. En el segundo, las obras de navegación hipertextual se estudiaron en un primer momento dentro del Net.art, no obstante, teóricos como Giannetti le otorgaron una categoría propia que denominaron Web art. En el tercer y último caso, existen piezas de arte de Internet que favorecen la participación del usuario como integrante en el proceso de construcción de la obra, a menudo con carácter activista y que están en mayor consonancia con la filosofía inicial del Net.art.

En lo que respecta a la relación entre el arte de Internet y el mercado del arte, esta siempre ha sido muy variable. En un principio, este vínculo era inexistente, quedando incluso prohibido por los primeros manifiestos promulgados por los netartistas. El concepto de autor debía desintegrarse debido a la implicación activa del usuario-espectador y por tanto a una autoría compartida que impide determinar la propiedad de la obra de Net.art. El arte de Internet primigenio abogaba por unos intercambios poéticos y nunca monetarios que de algún modo nos recuerdan a la Economía poética de Filliou en la que la conexión y el intercambio suponen el acto verdadero de crear, el verdadero arte, defendiendo que todos los intercambios tienen el mismo valor y que todas las personas somos igual de activas, creativas/artistas. Esta economía ideada por Filliou proponía que lo verdaderamente universal es la creación y no el dinero (Musée d'art moderne Lille Métropole, 2003).

A pesar de los idearios iniciales del arte de Internet, al igual que Internet surgió como un espacio libre y sin pretensiones comerciales y acabó privatizándose y sucumbiendo a los intereses mercantiles en 1995, el Net.art también dio un giro en su historia mediante la introducción del mercado en su sistema.

Con la creación de la primera galería virtual *Teleportancia* se intentaba imponer a la obra de Net.art un autor, un valor económico y un poseedor. Lialina, su creadora, mantuvo esta idea como se puede apreciar en su obra *Will-n-testament* (*Testamento*) iniciada en 1999 y actualizada

en 2004, en la que especifica a quién quiere legar sus obras una vez fallecida. Con esta pieza, Lialina no sólo se considera dueña de ciertas obras sino que cree que, como cualquier otro bien material, su propiedad puede cambiar de manos según su voluntad.

En este binomio Net.art-mercado, actualmente destaca el artista brasileño Rafaël Rozendaal que en el año 2011 publicó el *Art Website Sales Contract*, un documento que utiliza para la venta de sus obras de Red y mediante el cual ha podido vender más de la mitad de su producción. En él se estipulan las obligaciones del artista y del comprador, los cambios que se producirán en la obra una vez se venda y aclara ciertos puntos en torno a los derechos de autor de la obra.

Dado el acusado problema de obsolescencia que tienen las obras de arte de Internet que requieren de actualizaciones permanentes, según el contrato de Rozendaal el nuevo propietario de la obra deberá asegurarse de renovar anualmente el dominio de la pieza así como de obtener las actualizaciones necesarias que permitan que la web se mantenga *online* y totalmente accesible a los habitantes del ciberespacio. Las obligaciones del comprador requieren de un esfuerzo mayor a las que exigen otro tipo de arte *offline*.

Cabe presumir que esa comercialización se debe a la progresiva institucionalización de esta práctica. Numerosos museos y otras instituciones, siguiendo con la tradición iniciada en las Neovanguardias, reorientaron su actitud introduciendo dinámicas propias de los Centros de Arte en los que se estimula y patrocina la creación de arte contemporáneo. Estas instituciones estaban, pues, fagocitando un movimiento anti institucional como el Net.art durante el mismo proceso de su desarrollo y no hacia finales de éste ni tras su disolución como también solía ocurrir en las Vanguardias.

Según Cosic (como se cita en Alcalá, 2003), existen dos razones para que el Net.art y la institución del arte se hayan aliado: por un lado el conformismo de los artistas y por otro, la obligación por parte de los museos de mantenerse al día, exhibiendo y apoyando el arte contemporáneo más actual para conservar su prestigio.

A la hora de enfrentar una obra *online* a las definiciones y taxonomías desarrolladas tanto por teóricos como por artistas parecería que para algunos existe una forma “pura” o “adecuada” de usar Internet para desarrollar arte y otra “impura” o “inadecuada”. Así, el mayor temor de muchos de los artistas que comenzaron a experimentar en la Red se ha hecho realidad. Artistas como el alemán KarlHeinz Jeron no sólo considera el término Net.art sectario y elitista, sino que entiende que, teniendo en cuenta los motivos que llevaron a la experimentación de los artistas en Internet, Internet es un “dominio para todos los artistas para usarlo como les plazca” (Bosma, 2011, p. 41) (traducción propia).<sup>10</sup>

---

10 Cita en versión original: “ a domain for all artists to use as they please”.

### **1.3.3. ARTE DE INTERNET 2.0.**

---

Como hemos apuntado en el contexto histórico de esta tesis, la Web 2.0 ofreció una nueva forma de entender y gestionar la Red cuyo primer objetivo era fomentar la participación y conexión entre los usuarios. Como bien explica O'Reilly (2006), la también denominada Web social es una especie de núcleo en torno al cual existen a disposición de los usuarios unos servicios, actitudes y herramientas de integración en la Red para que puedan consumir, producir y distribuir contenidos. Esto ha provocado que la cantidad de información se haya visto drásticamente aumentada por el número de usuarios, cada vez mayor, que aportan datos a la Red, estableciéndose así una infinidad de bases de datos cuya gestión es responsabilidad primordial de la Web 2.0 (O'Reilly, 2006).

Las nuevas plataformas 2.0 han propiciado un estallido vital de creación en el que se ha producido una “hegemonía de lo *amateur*” y un “gobierno de la muchedumbre” (Martín, 2008, p. 70). No obstante, la Web 2.0 no se haya exenta de polémica ya que muchos consideran que se trata de un término publicitario nacido con la intención de engañar e insertar en la sociedad un falso sentimiento de alegría, amistad y colaboración libres. Podemos encontrar algunos de los argumentos empleados por detractores y defensores de la Web 2.0, en el artículo *Not 2.0?* de O'Reilly (2005) y la diversidad de opiniones y comentarios que se han generado tras su publicación. Pese a los detractores de las filosofías 2.0 que, como Andrew Keen (2006), ven amenazada la figura del productor profesional de contenidos culturales por lo que denominan un narcisista y utópico culto a la autorrealización marxista, es innegable la bulliciosa actividad participativa que la Web 2.0 fomenta. Sus espacios se han convertido, como afirma Nina Simon (2010), en los lugares donde un número creciente de ciudadanos están desarrollando actividades de aprendizaje, debate y esparcimiento constantes.

Por lo que respecta a la relación entre el arte que se produce en Internet y la Web 2.0, aquellas obras de arte de Internet que utilizan las herramientas y *softwares* “sociales”, así como los datos generados en los espacios 2.0, han sido de forma generalizada denominadas arte de Internet 2.0. Algunos ejemplos de piezas que se ubicarían bajo este epígrafe y que analizamos en los artículos que componen esta tesis son: *The Listening Machine* (2012-2013) de Peter Gregson y Daniel Jones, *Sonic Walkie* (2010) de Andrea Pazos y Edu Comelles, la iniciativa *curatingyoutube.net* (2007) del grupo homónimo y *Youtube As a Subject* (2008) de Constant Dullaart.

Sin embargo, esta forma de emplear dicho término se basa exclusivamente en la utilización de unas determinadas herramientas y materiales. Dentro de

la concepción de la Web 2.0 las herramientas son un vehículo que posibilita lo realmente importante: la participación activa en la producción y distribución de contenidos, la conexión entre usuarios, el intercambio, etc. Lo que otorga a la Web 2.0 los apelativos “social” y “participativa” no son las herramientas en sí sino el fin para el que se van a destinar. Si nos centramos en el sentido ontológico del término, “2.0” significa colaboración social. Por ello, en esta tesis defendemos que el arte de Internet primigenio, mediante la utilización de la tecnología para el desarrollo de experimentos sociales y piezas colaborativas (*The File Room*, 1994; *Floodnet*, 1998; etc.) y la creación de comunidades y nuevos cauces para conectar usuarios y establecer una comunicación multidireccional (*The Well*, *The Thing*, *Alt-X*, *Äda’web*, *Syndicate*, *Nettime*, *Rizhome*, *Aleph*, etc.) fue, en muchas de sus prácticas, pionero en las estrategias 2.0 en un momento en el que ni el término ni las tecnologías que actualmente abarca se habían concebido todavía.

Por todo esto, a lo largo de esta investigación también utilizamos el término arte de Internet 2.0 para referirnos a prácticas que requieren de la participación de los usuarios para la construcción de algo nuevo (no necesariamente un producto acabado) basándose en un *modus operandi* y una tecnología dentro de la Red que no exijan a los participantes tener unos conocimientos informáticos expertos previos. Obras como *Man with a Movie Camera: the Global Remake* (2007) de Perry Bard, *Youtube Life in a Day* (2011) de Kevin Macdonal, *Locustream Audio Tardis* (2006) del grupo Locusonus, *Stereopublic: Crowdsourcing the Quiet* (2012-) de Jason Sweeney, *In B Flat 2.0 de Darren Solomon* (2009), y la iniciática museística *YouTube Play Biennial* (2010) entre otros, se analizarán en el Capítulo 2 como ejemplos paradigmáticos de iniciativas artísticas que ofrecen espacios participativos y de co-creación en la Red.

Todo lo expuesto hasta ahora en este marco teórico sirve como base fundamental para las cuatro publicaciones que conforman el corpus de esta tesis. Sin embargo, estas contribuciones tienen su particular sustento en una base teórica y, sobre todo, en una base de prácticas artísticas, ambas más específicas (aunque interrelacionadas) que, si bien se explicitan en los propios artículos, consideramos deben ser objeto de un breve preámbulo en los apartados siguientes.

### **1.3.4. BREVE DESGLOSE TEÓRICO DE LAS TEMÁTICAS ESPECÍFICAS DE LAS PUBLICACIONES PRESENTADAS.**

---

#### **Arte audiovisual: antecedente de la conjunción arte-tecnología-participación offline y actual adepto a las estrategias colaborativas 2.0.**

De la misma manera que algunas prácticas del arte de Internet se adelantaron a la tecnología 2.0 ofreciendo espacios de colaboración, debate e intercambio abiertos a los usuarios del ciberespacio, el arte audiovisual ha sido precursor en la introducción de nuevas fórmulas de comunicación participativas adoptadas con posterioridad por la televisión e Internet. Estas fórmulas afectan al papel del espectador/usuario en lo que respecta, por ejemplo, a la edición y compartición de contenidos y a la estructuración del espacio emisor y receptor. Para generar esta teoría desarrollada en la publicación 1 y analizar cómo el arte audiovisual se ha infiltrado en las estrategias participativas de la Web 2.0 (publicaciones 1 y 2) nos hemos basado también en el discurso del experto en telecomunicaciones Henry Jenkins (2006) sobre la cultura de la convergencia y el fenómeno *fandom*, la teoría de la hipertelevisión de Carlos Scolari (2008), la ya citada aportación del teórico Alvin Toffler con el concepto de público prosumidor, la perspectiva historicista en torno al arte de las imágenes móviles desarrollada por la académica Françoise Parfait (2001) y las teorías en torno al arte *online* desarrollado en la actual época de las redes sociales propuestas por el profesor Juan Martín Prada (2012).

Asimismo, reflexionamos sobre un arte audiovisual previo al desarrollo de Internet a través de obras de los artistas Nam June Paik, Douglas Davis, Pierre Huyghe o Bill Viola relacionándolo con un arte de Internet desarrollado por David Blair, Olia Lialina, Vuc Cosic, Perry Bard, Casey Pugh o Constant Dullaart.

#### **Arte sonoro: confluencias entre la pantalla en tiempo real (la pantalla-Internet) y las experimentaciones sonoras contemporáneas en el actual contexto de proactividad y participación 2.0.**

El arte sonoro, al igual que el arte audiovisual, sufre ciertas transformaciones y asume nuevos paradigmas en su incursión en el arte de Internet 2.0.

Las teorías sobre los medios que destacan en la publicación 3 provienen, principalmente, de las ideas anteriormente citadas de Jenkins (2006), de las teorías sobre la pantalla en tiempo real de Lev Manovich (2001) y del concepto de inteligencia colectiva aplicada al ciberespacio de Pierre Lévy (1997).

En lo que respecta a la experimentación artística en el ámbito sonoro del siglo XX, teorizamos a partir del estudio de la producción artística de Luigi Russolo y sus *Intonarumori* (1913), Fortunato Depero con su *Liriche Radiofoniche* (1934), Dziga Vertov con su manifiesto *Radiopravda* (1925), Walter Ruttmann con la pieza *Wochenade* (1930), John Cage con sus *Imaginary Landscapes* (1939-1952) y sus experimentaciones en torno al silencio, entre otros.

Asimismo, analizamos la producción contemporánea sonora en Internet a través de las piezas anteriormente citadas *Locustream Audio Tardis* (2006), *In B Flat 2.0* (2009), *The Listening Machine* (2012-2013), *Sonic Walkie* (2010), *Stereopublic: Crowdsourcing the Quiet* (2012- ), etc.

### **La institución artística: promoción de diseños participativos 2.0 y fomento de la producción de arte de Internet.**

En la actual cultura de la convergencia en la que convivimos con radios cada vez más participativas, televisiones cada vez más sociales (*webbased TV*, IPTV, etc.), *smartphones* y ordenadores, todos ellos conectados a una Red en continua evolución, no es de extrañar que se esté exigiendo a un mediador comunicativo, como es el museo, su actualización y la inclusión de formas emergentes de interacción *bottom-up* (de abajo a arriba) y de diseños colaborativos que involucren a un mayor número de espectadores convertidos en usuarios y prosumidores.

A la hora de analizar el arte contemporáneo de Internet en general y el de Internet 2.0 en particular, resulta necesario analizar los programas que apoyan, fomentan y subvencionan la producción y difusión de este tipo de prácticas. A fin de ejemplificar algunos de los resultados del desarrollo de proyectos museísticos colaborativos *online*, se ha procedido al análisis de un caso: la iniciativa YouTube Play Biennial (2010) ideada por la Fundación Guggenheim que invita a la producción de arte audiovisual a través de Youtube (publicación 2). Para ello nos hemos basado en las teorías de Nancy Proctor (2011) sobre el uso de los *Mobile social media* en el museo, el concepto de “Museo transductor” de Yolanda Romero (2009) y el exhaustivo estudio sobre dinámicas participativas *offline* en museos dirigido por Nina Simon (2010).

Por otro lado, en las últimas décadas, las residencias artísticas han cobrado un protagonismo sin parangón en la formación, producción, currículum y expansión de las redes de trabajo de los artistas. Los programas de residencias artísticas virtuales son un fenómeno generalmente desconocido tanto fuera como dentro de los circuitos artísticos hegemónicos en relación con sus homólogos no digitales. Sin embargo, estas innovadoras iniciativas ofrecen numerosas ventajas y oportunidades a los artistas interesados en generar nuevas dimensiones para la expresión artística en el espacio de Internet.

Existe una notable carestía de estudios profesionales sobre las residencias artísticas virtuales que se reduce a un breve texto de Weronika Trojanska (2013) titulado *Virtual Art Residencies – a Manual* y el proyecto *Virtual Art Residencies: A new Model of AIR* de Catherine Bourne (2015). Ante esta circunstancia, hemos concebido el artículo número 4 como una ampliación y profundización de las investigaciones existentes en este campo, ofreciendo una base teórica fundamental sobre los 24 programas de residencia localizados hasta ahora, con la intención de aumentar la literatura crítica en torno a este fenómeno y fomentar, a través del conocimiento, la participación, difusión y creación de dichos programas.



## 1.4. METODOLOGÍA.

---

La presente investigación aplica una metodología eminentemente cualitativa para tratar de comprender de forma holística el fenómeno de las estrategias artísticas participativas desarrolladas en torno a un arte de Internet 2.0. Nos basamos en la afirmación de los expertos en metodología Roger D. Wimmer y Joseph R. Dominick (1996) acerca de que el investigador cualitativista “examina el proceso completo porque piensa que la realidad es una globalización que no puede ser dividida” (p. 145). Con la aplicación de esta metodología no pretendemos necesariamente alcanzar una amplitud en los resultados en el sentido de poder aplicarlos a otras situaciones (como suele ser el objetivo de la metodología cuantitativa), sino que se persigue una interpretación más profunda y exhaustiva de los asuntos observados.

La relación de la metodología cualitativa con la teoría es precisamente, y de acuerdo con Janice Morse (2002), su extensión, su modificación y su creación, siendo esta característica lo que hace de ella una investigación significativa. En nuestro caso concreto, las teorías que desarrollamos no se han formulado con anterioridad al estudio, sino que han surgido durante el transcurso de la investigación constituyendo parte de las conclusiones y respaldando así la visión de Wimmer y Dominick (1996) de que “(...) el cualitativista desarrolla teorías en simbiosis con su propio proceso de investigación: la teoría canaliza los datos y emerge formando parte del proceso de investigación; evolucionando a partir de los datos al mismo tiempo que los recolecta” (p. 146). Es decir, nos centramos en aportar nuevas perspectivas sobre un fenómeno y formulamos nuevas teorías en torno al mismo en vez de centrarnos exclusivamente en desmentir o confirmar unas establecidas previamente.

Las técnicas empleadas para la recopilación de datos, cuya interpretación explicará, definirá y construirá el fenómeno de estudio, son diversas y en ocasiones se combinan dando lugar a una triangulación que proporciona distintas visiones, favoreciendo así el desarrollo de un análisis más exhaustivo. No obstante, las cuatro publicaciones presentadas en el Capítulo 2 han requerido inicialmente de una metodología teórica e interdisciplinar sobre la literatura crítica existente acerca del objeto de estudio general y acerca de cada uno de los objetos de estudio específicos, así como de un análisis exploratorio en la Red.

Con respecto a la revisión teórico crítica, esta no solo se basa en los ámbitos de las artes plásticas y audiovisuales sino que incluye otras perspectivas de carácter socio-cultural y relativas a la comunicación.

Por otro lado, en lo relativo al análisis exploratorio, este se ha desarrollado en la Red con el objetivo de localizar y seleccionar (en base a distintos criterios según el artículo del que se trate) obras de arte de Internet 2.0 e iniciativas participativas *online* creadas por las instituciones artísticas que ilustren la diversidad de estrategias artísticas empleadas en los espacios de la Web social y sobre las que se desarrolla una técnica de observación directa que permite la obtención de información útil, detallada y rica en matices. Dicha información nos ha permitido elaborar un discurso crítico y lanzar nuevos debates.

A continuación, argumentaremos con mayor detalle la adecuación de la presente metodología para cada uno de los artículos aquí presentados.

En la Publicación 1, el estudio de la relación existente entre el arte audiovisual (*off* y *online*) y las estrategias participativas y sociales desarrolladas por las industrias de la televisión e Internet, ha requerido de una metodología cualitativa por alcanzar el propósito enunciado por Maxwell (1996) de “identificar fenómenos e influencias no previstos y generar nuevas teorías fundamentadas en ellos” (pp. 17-20), así como por suponer que dicha relación “ha sido concebida de manera restrictiva y el tema requiere ser reexaminado” (Morse, 2003, p. 833).

En la Publicación 2, el análisis crítico de los diseños participativos *online* que están llevando a cabo las instituciones artísticas aplica también la técnica del estudio de caso sobre la iniciativa YouTube Play Biennial que actúa como ejemplo de diseño museístico participativo *online*. El estudio de caso se ha centrado en un acontecimiento real que se ha descrito detalladamente en base a tres puntos fundamentales (la utilización de tecnologías 2.0, la actividad del consumidor crítico y los efectos sobre la praxis artística audiovisual *online*) y que se ha explicado aportando nuevas perspectivas. Así, este estudio ha requerido de una metodología cualitativa con las finalidades de “comprender los procesos por los cuales los sucesos y acciones tienen lugar” y como la antes citada de “identificar fenómenos e influencias no previstos y generar nuevas teorías fundamentadas en ellos”, finalidades ambas enunciadas por Maxwell (1996, pp. 17-20).

En la Publicación 3, la identificación de las fórmulas que el arte sonoro está desarrollando actualmente para introducirse y formar parte de la práctica del arte de Internet 2.0 ha requerido de una metodología cualitativa por cumplir con las siguientes condiciones propuestas por Morse (2003): “se sabe poco acerca de un tema” y “los límites del campo de acción están mal definidos” (p. 833).

En la Publicación 4, el análisis crítico de los programas que se están llevando a cabo en la Red por parte de las instituciones artísticas, ha requerido también del envío de cuestionarios de opinión abiertos a las distintas entidades organizadoras de dichas residencias, facilitando la posibilidad de respuestas de mayor profundidad y con el

fin de obtener datos subjetivos y vivenciales con respecto a estos programas. En este caso, recurrimos a la investigación cualitativa para averiguar qué son las residencias artísticas virtuales y qué suponen, en base a las siguientes situaciones propuestas por Morse (2003): “cuando se sabe poco acerca de un tema”, “cuando el contexto de investigación es comprendido de manera deficiente”, “cuando los límites del campo de acción están mal definidos”, “cuando el investigador supone que la situación ha sido concebida de manera restrictiva y el tema requiere ser reexaminado” (p. 833).

Todo el material reunido que ha posibilitado esta investigación proviene tanto de archivos y bibliotecas como de recursos digitales *online* entre los que destacan las piezas de arte de Internet participativas y los registros de los procesos y resultados de los programas analizados desarrollados por instituciones artísticas, habiendo hecho uso de fuentes en inglés, francés y español. En el caso de la bibliografía impresa ha sido fundamental tanto la ayuda del Departamento de Bellas Artes de la Universidad de Murcia mediante la adquisición de ejemplares relacionados con esta investigación como la estancia de la autora de esta tesis desarrollada en el Centro de Estudios del Museo y Centro de Arte Reina Sofía en el año 2014. Asimismo, la de finales de 2016 a principios de 2017 en el Central Saint Martins (University of the Arts of London), posible gracias a las Ayudas para Estancias de la Fundación Séneca – Agencia de Ciencia y Tecnología de la Región de Murcia, nos facilitó el establecimiento de numerosos contactos con distintos organizadores de residencias artísticas virtuales.

En lo que al sistema de citación se refiere, la presente tesis doctoral ha aplicado la normativa APA (American Psychological Association, 6ª Ed.). No obstante, resulta fundamental señalar que los artículos que componen el Capítulo II utilizan los sistemas de citación exigidos por cada una de las revistas en los que han sido publicados como, por ejemplo, el sistema CMOS (Chicago Manual Citation Style, 16ª Ed) para la publicación número 1, el sistema MLA (Modern Language Association of America, 8ª Ed.) para las publicaciones 2 y 3 y APA para la cuarta y última publicación. La bibliografía expuesta al final de esta tesis engloba todos los recursos bibliográficos utilizados para redactar el conjunto de la investigación presentándola en un formato unificado bajo la normativa APA.



# 2 # Resultados



## 2.1. UNIDAD CIENTÍFICA DE LAS PUBLICACIONES.

---

La introducción formulada en el capítulo uno ya da buena cuenta de la unidad científica que sustenta esta tesis, sobre todo en cuanto a objetivos, marco teórico y metodología. Asimismo, en una tesis por compendio de publicaciones resulta necesario subrayar esa unidad a la hora de presentar los distintos artículos que la componen y, finalmente, a través de las conclusiones generales.

Cabe destacar que en las tesis doctoral por compendio los resultados quedan plasmados en las publicaciones, que forman el corpus de la investigación. En este breve preámbulo al segundo capítulo mostraremos la interrelación y cohesión temática y científica de los artículos aportados y sus resultados, con el objeto de estudio que nos ocupa: las estrategias artísticas participativas desarrolladas en torno a un arte de Internet 2.0, centrándonos en la evolución del arte audiovisual, del arte sonoro y el papel de la institución artística.

La primera publicación que presentamos sirve también de valioso proemio sobre la conjunción arte-tecnología-participación. Hasta ahora se había examinado de forma restrictiva la relación entre la práctica artística audiovisual y la participación del público a través de las nuevas tecnologías de los medios de comunicación de masas. Ello se hacía primando siempre la tecnología en sí sobre las motivaciones críticas que poseían aquellos artistas que experimentaban con dichos medios. Así mismo, los análisis existentes sobre la participación de los usuarios y los medios de comunicación erigidos en soportes indiscutibles de la imagen de los siglos XX y XXI (televisión e Internet) se basan, generalmente, en una relación unidireccional de la televisión hacia Internet. Todo esto ha hecho que se hayan obviado meritorias relaciones e influencias entre la producción artística audiovisual (tanto *offline* como *online*) y la evolución, en ocasiones paralela y en ocasiones tangencial, de las estrategias comunicativas y sociales de la televisión e Internet hasta llegar al actual horizonte de las nuevas tecnologías multipantalla y las dinámicas participativas 2.0.

La segunda publicación presentada alía tanto la intención de continuar con el análisis (iniciado en el artículo 1) de la evolución del arte audiovisual en lo relativo a la participación virtual 2.0 como la de mostrar la necesidad de las instituciones de forjar un público cultural crítico y participativo para lo que las plataformas 2.0 se han convertido en valiosas herramientas. Tras estudiar las motivaciones y procesos por los cuales se está dando una evolución del museo preceptivo hacia el museo heterodoxo,

generamos una teoría que relaciona de forma novedosa las actitudes participativas de los colectivos *hacker*, *fandom* y *open* con las responsabilidades del nuevo y ansiado público cultural crítico. Finalmente, con la intención de ejemplificar cómo se da en la práctica el desarrollo de un diseño museístico participativo en el seno de la Web 2.0, se realiza el estudio de caso de la iniciativa YouTube Play Biennial (2010). Esta invitaba a cualquier usuario de la Red, independientemente de sus conocimientos artísticos, a que participase produciendo una o varias obras audiovisuales destinadas a ser visualizadas y debatidas por un público general a través de la plataforma YouTube y Twitter con el *hashtag* #YouTubePlay y por un público experto a través de una web titulada The Take, que poseía una estructura similar a la de los blogs. Aunque esta iniciativa no logró la producción de un arte novedoso desde el punto de vista del lenguaje audiovisual (con excepciones como las piezas *Man with a Movie Camera: the Global Remake* de Perry Bard y *Moonwalk* de Martin Kohout) sí presentó unos métodos novedosos en la forma de difusión de piezas artísticas proporcionando nuevas conexiones entre la institución artística y el público cultural prosumidor virtual.

La tercera publicación que conforma esta tesis logra revelar una serie de relaciones hasta ahora no teorizadas entre las prácticas iniciales *offline* del denominado arte sonoro y las actuales obras de lo que hemos denominado net.sound art (mezcla de *Net.art* y *sound art* que define el arte sonoro que nace en la Red, para sus usuarios y que pierde su significado fuera de esta) en el actual contexto de proactividad de la Web 2.0. De la misma manera que en el artículo 1 y 2 hemos podido mostrar una nueva línea discursiva en torno el arte audiovisual una vez experimenta con dinámicas participativas a través de la tecnología y se adentra en la Red, en este artículo trazamos conexiones entre la práctica del arte sonoro, el arte de Internet y sus dinámicas participativas. El arte sonoro ha requerido de una mayor adaptación a las nuevas tecnologías de pantalla dado el acusado carácter olocéntrico de las mismas, llevando un paso más allá el fenómeno de “desflecamiento” (Adorno, 2002) (trabajo original de 1966) y de “campo expandido” (Krauss, 1979) en lo relativo a la disolución de fronteras entre las distintas disciplinas artísticas. Además de acuñar y definir el término “net.sound art”, y ante las implicaciones derivadas de la introducción del arte sonoro en las dinámicas del arte de Internet, proponemos ciertas actualizaciones semánticas asociadas al arte sonoro *offline* para su aplicación en el espacio colaborativo de Internet.

La cuarta y última publicación, al igual que la segunda, propone analizar las fórmulas que la institución artística está empleando para fomentar la participación a la hora de producir arte de Internet y arte de Internet 2.0 (con, por ejemplo, residencias artísticas en redes sociales como Twitter, Instagram y Facebook). En la publicación que nos ocupa nos centramos en los programas de residencias artísticas virtuales que han dado, entre otros resultados, numerosas obras tanto de un arte de Internet audiovisual



como de net.sound art (este último sobre todo gracias al programa de residencias virtuales en Twitter enmarcado en la Muestra de arte sonoro e interactivo IN-SONORA, coordinada por la autora de esta tesis). Tras el profundo y dilatado análisis exploratorio de la Red de 2017 en el que localizamos 24 programas de residencias virtuales que pusimos bajo análisis (y sobre los que existía una profunda carestía de literatura crítica cuando no una ausencia total) quisimos conocer las motivaciones así como las valoraciones de los organizadores acerca de sus propias iniciativas para lo que utilizamos cuestionarios de respuesta abierta. De esta forma aportamos una valiosa e inédita visión sobre la experiencia de los mismos y sobre las razones que les llevan a incentivar la producción de nuevas y experimentales obras (participativas o no) en el seno de Internet.

## **2.2. PUBLICACIÓN 1**

### **ARTE AUDIOVISUAL COMO TESTIMONIO DE LAS MIGRACIONES ESTRATÉGICAS Y CONCEPTUALES ENTRE LA TELEVISIÓN E INTERNET EN LA CULTURA DE LA CONVERGENCIA.**

---

Morgado, B. y López, E. (2016). Arte audiovisual como testimonio de las migraciones estratégicas y conceptuales entre la televisión e Internet en la cultura de la convergencia. En *Cuadernos de Música, artes visuales y artes escénicas (MAVAE)*, 11 (2). Pp. 187-205. Bogotá, Colombia: Universidad Pontificia Javeriana. ISSN: 1794-6670. DOI: <https://doi.org/10.11144/Javeriana.mavae11-1.atm>

La revista *Cuadernos de Música, artes visuales y artes escénicas* de 13 años de antigüedad (inicio 2005), está indexada en:

- Emerging Sources Citation Index (<http://mjl.clarivate.com>) Base perteneciente a Web of Science. Como se ha indicado con anterioridad en el punto 4, la CNEAI 2017 especifica esta plataforma como base de datos internacional de calidad para el campo 10 Historia, Geografía y Artes.
- CAPES, Coordinación de Perfeccionamiento de Personal de Nivel Superior, órgano vinculado al Ministerio de Educación de Brasil (<https://sucupira.capes.gov.br>). Desde la convocatoria CNEAI 2014 se incluye esta base de datos como referencia en el Campo 11 área afín a las Bellas Artes. CAPES tiene ocho niveles de clasificación: A1, A2, B1, B2, B3, B4, B5, C. La revista *MAVAE* queda calificada como A2 entre 2013 y 2016 en el área de ARTES.
- Scimago Journal Rank (<http://www.scimagojr.com>) Recurso de referencia indicado por CNEAI 2017 en los Campos 6, 7, 8, 10 y 11 y ANECA 2016 (así como ANECA 3.0). *MAVAE* está situada en el Segundo Cuartil en 2015 (Q2 en el año en el que el artículo fue enviado y aceptado, en la posición 128 de 398 revistas) y en el Tercer Cuartil actualmente en la categoría de Artes y Humanidades, subcategoría: Visual Arts and Performing Arts.
- CIRC (<https://clasificacioncirc.es/inicio>) Clasificación Integrada de Revistas Científicas de Ciencias Sociales y Humanas internacionales en función de su calidad integrando los productos de evaluación existentes considerados positivamente por las diferentes agencias de evaluación nacionales como CNEAI y ANECA. CIRC, utilizada para la evaluación de sexenios, ofrece la valoración de las revistas del último año clasificándolas de mejor a peor mediante las siguientes categorías: A+, A, B, C, D, Predator. *Cuadernos de*

*Musica, Artes Visuales y Artes Escenicas* está clasificada actualmente como B en la categoría de Ciencias Humanas.

- Y otras bases de indexación como: Ulrich's International Periodicals Directory, MIAR, etc.

#### **RESUMEN:**

El presente artículo pretende reflexionar acerca de ciertos cambios en las estrategias comunicativas de la televisión e Internet que afectan directamente a la sociedad (participación, edición, reestructuración del espacio emisor y receptor, compartición, entre otras), a través del análisis de la producción artística audiovisual, con el propósito de evidenciar la forma como esta ha logrado tanto la absorción de las continuas innovaciones tecnológicas como la propuesta de nuevas formas de comunicación adoptadas, posteriormente, por estas industrias. Para ello, se ha desarrollado un trabajo de campo en el que se han seleccionado y analizado críticamente una serie de piezas artísticas que reflejan fielmente la evolución — en ocasiones paralela y en ocasiones tangencial— de las experimentaciones comunicativas, estratégicas, sociales y conceptuales de los medios en cuestión (televisión e Internet), hasta llegar al actual horizonte de las nuevas tecnologías multipantalla. Estas últimas, de acuerdo con José Luis Brea, se basan en un Internet que consideramos “televisizado” y una televisión que, a su vez, podríamos denominar “internetizada”. Sin duda, la historia del arte audiovisual a partir del siglo XX se puede considerar un testigo fiel, e incluso en casos concretos un catalizador, de los acontecimientos que han marcado el desarrollo de estos medios de comunicación de masas.

**Palabras clave:** tecnologías de pantalla; cultura de la convergencia; televisión; Internet; arte audiovisual; video arte

#### **ABSTRACT:**

The present paper endeavours to reflect upon certain changes in the communicative strategies used in television and the Internet, which have a direct effect on society (participation, editing, restructuring the areas of emission and reception, sharing and so on) by means of audio-visual artistic production. This has achieved not only the absorption of continued technological innovation, but it has also put forward new ways of communicating that have been adopted in these media later on. To this end, it has been developed a fieldwork in which they have been selected and critically analysed a series of artworks that reflect the strategic, social, communicative and conceptual evolution —sometimes parallel and sometimes tangential— of

the media concerned (television and Internet), up to the current horizon of the new multi-screen technologies. According to José Luis Brea, these technologies are based on an Internet considered “televisionish” and on a television that can also be described as “internetish”. We understand, then, this artistic praxis as a reliable witness —and in some particular cases even an agent of change— with regards to the events that have left a mark in the subsequent development of mass media.

**Keywords:** screen technologies; convergence culture; television; Internet; audiovisual art; video art.

*Arte de Internet 2.0:  
estrategias participativas orientadas a la comunidad virtual.*

## 2.3. PUBLICACIÓN 2

### EL NUEVO PÚBLICO CULTURAL CRÍTICO. DISEÑOS PARTICIPATIVOS EN LOS ESPACIOS CREATIVOS DE LA WEB 2.0: EL CASO DE YOUTUBE PLAY BIENNIAL.

---

López, E. y Morgado, B. (2015). El nuevo público cultural crítico. Diseños participativos en los espacios creativos de la Web 2.0: el caso de YouTube Play Biennial. En *Revista de Humanidades*, (31). Pp. 219-244. Santiago de Chile: Universidad Andrés Bello. ISSN: 0717-0491. Consulta *online*: <http://bit.ly/2hmtDF2>

La *Revista de Humanidades* de 25 años de antigüedad (inicio 1993) está indexada en:

- CIRC (<https://clasificacioncirc.es/inicio>) Clasificación Integrada de Revistas Científicas de Ciencias Sociales y Humanas internacionales en función de su calidad integrando los productos de evaluación existentes considerados positivamente por las diferentes agencias de evaluación nacionales como CNEAI y ANECA. CIRC, utilizada para la evaluación de sexenios, ofrece la valoración de las revistas del último año clasificándolas de mejor a peor mediante las siguientes categorías: A+, A, B, C, D, Predator. *Revista de Humanidades* está clasificada actualmente como A en la categoría de Ciencias Humanas.
- Scimago Journal Rank (<http://www.scimagojr.com>) Recurso de referencia indicado por CNEAI 2017 en los Campos 6, 7, 8, 10 y 11 y ANECA 2016 (así como ANECA 3.0). *Revista de Humanidades* está actualmente situada en el Tercer Cuartil en la categoría Artes y Humanidades. Los gráficos que SJR ofrece comparando los distintos indicios de calidad a la hora de valorar las revistas demuestran, en el caso de *Revista de Humanidades*, una mejora constante de la revista desde que fue incluida en esta base de datos, mejora especialmente notable a partir de 2014.
- Y otras bases de indexación como: Ulrich's International Periodicals Directory, MIAR, etc.
- Cita. Este artículo ha sido citado en:

Thelwall, M. (2018): Can museums find male or female audiences *online* with YouTube?. En *Aslib Journal of Information Management*, 70 (5). Pp. 481-497, <https://doi.org/10.1108/AJIM-06-2018-0146> (Q1 en SJR)

**RESUMEN:**

Ante la actual necesidad de los museos por aumentar y consolidar su audiencia, este artículo relaciona actitudes participativas presentes en los colectivos *hacker*, *fandom* y *open*, con las responsabilidades del nuevo y ansiado público cultural crítico.<sup>1</sup> Como complemento a las actividades culturales desarrolladas en espacios físicos, defendemos la introducción de diseños participativos 2.0. Con el fin de ejemplificar algunos de los beneficios del desarrollo de proyectos museísticos colaborativos *online*, hemos analizado la iniciativa *YouTube Play Biennial* (2010) desarrollada por la Fundación Guggenheim junto con YouTube.

**Palabras clave:** Museos, Web 2.0, interacción, público crítico, diseños sociales.

**ABSTRACT:**

In the light of museums' current needs of increasing and consolidating their audiences, this paper links the inherent participative attitudes of hacker, fandom, and open collectives with the responsibilities of the new and long-awaited-for critical public for cultural products. As a complementary factor to the cultural activities developed in actual, physical places, we advocate here for the inclusion of participative design 2.0. With the aim of providing examples for the advantages in the development of online collaborative museum projects, we have analysed the project *YouTube Play Biennial* (2010), developed by Guggenheim Foundation together with YouTube.

**Keywords:** Museums, Web 2.0, interaction, the critical public, social designs.

---

<sup>1</sup> Se entiende por nuevo público cultural crítico a aquel que mantiene una actitud crítica y responsable ante los contenidos culturales que se le están presentando. Cuestiona la información que recibe y elabora discursos propios al respecto. El público cultural crítico se diferencia del público denominado "típico", es decir, aquel que representa a todos los que actualmente ya consumen contenidos culturales, y del público "ideal", aquel que se siente cómodo con la información que recibe. Este nuevo público crítico está comprometido con la producción y difusión de contenidos culturales, no sólo aprende con ellos sino que los interioriza y fomenta la colaboración entre las personas que los consumen y producen, convirtiéndose así en "prosumidores".

## 2.4. PUBLICACIÓN 3

### ARTE, SONIDO E INTERNET: EL NET.SOUND ART FRENTE A LA EXPERIMENTACIÓN SONORA DE LAS VANGUARDIAS Y NEOVANGUARDIAS.

---

Morgado, B. y López, E. (2016). Arte, sonido e Internet: el net.sound art frente a la experimentación sonora de las vanguardias y neovanguardias. En *Revista Universum. Revista de Humanidades y Ciencias Sociales*. 11 (1). Pp. 187-205. Talca: Universidad de Talca. ISSN edición impresa: 0716-498X; ISSN edición *online*: 0718-2376. DOI: <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-23762016000100012>.

Este artículo se ha publicado tanto en la edición impresa como en la digital.

La *Revista Universum* de 32 años de antigüedad (inicio 1986) está indexada en:

- CAPES, Coordinación de Perfeccionamiento de Personal de Nivel Superior, órgano vinculado al Ministerio de Educación de Brasil (<https://sucupira.capes.gov.br>). Desde la convocatoria CNEAI 2014 se incluye esta base de datos como referencia en el Campo 11 área afín a las Bellas Artes. Tiene 8 niveles de clasificación: A1, A2, B1, B2, B3, B4, B5, C. La revista *Universum online* queda calificada como A2 entre 2013 y 2016 en el área afín de HISTORIA.
- CIRC (<https://clasificacioncirc.es/inicio>) Clasificación Integrada de Revistas Científicas de Ciencias Sociales y Humanas internacionales en función de su calidad integrando los productos de evaluación existentes considerados positivamente por las diferentes agencias de evaluación nacionales como CNEAI y ANECA. CIRC, utilizada para la evaluación de sexenios, ofrece la valoración de las revistas del último año clasificándolas de mejor a peor mediante las siguientes categorías: A+, A, B, C, D, Predator. *Universum* en su edición impresa está clasificada en el Grupo A en la categoría de Ciencias Humanas, que está integrado, y cito literalmente:
- (...) por las revistas científicas de mayor nivel. Pertenecen al mismo las revistas internacionales de mayor prestigio que han superado procesos de evaluación muy exigentes para el ingreso en diferentes bases de datos y cuyo impacto les permite mantenerse en posiciones de referencia. (<https://clasificacioncirc.es/clasificacion-circ>)
- Scimago Journal Rank (<http://www.scimagojr.com>) Recurso de referencia indicado por CNEAI 2017 en los Campos 6, 7, 8, 10 y 11 y ANECA 2016 (así como ANECA 3.0). *Universum* está situada en el Tercer Cuartil en 2014



(Q3 en el año en el que el artículo fue enviado, ocupando la posición 267 de 387 revistas) y 2016 (año en el que finalmente fue publicado) en la categoría de Artes y Humanidades. En los últimos datos recogidos de 2017, la revista continua en el Tercer Cuartil aunque sigue escalando posiciones, ocupando actualmente la 249/387.

- Y otras bases de indexación como: Ulrich's International Periodicals Directory, MIAR, etc.
- Cita. Este artículo ha sido citado en:  
GUARINOS, V. (2017). La ficción monumental de la radio actual en España. Las adaptaciones sonoras cinematográficas. En *Revista de la Asociación Española de Investigación de la Comunicación*, 4(7). Pp. 138-147. (Cita en p. 139).

#### **RESUMEN:**

Internet está acogiendo un creciente número de obras de arte que reflexionan en torno al fenómeno acústico. Sin duda, algunas de las estrategias comunicativas resultantes de la experimentación sonora y artística del último siglo se han visto introducidas en la producción contemporánea de lo que hemos denominado *net. sound art*. Este término queda definido como arte sonoro *online* que recibe de la Red su forma y su significado, perdiendo su coherencia vital fuera de ésta. Con el fin de comprender las nuevas posibilidades derivadas de la asociación arte sonoro-Internet, se ha realizado una selección y un estudio de piezas de *net. sound art*. Internet no sólo favorece determinados comportamientos y discursos en esta práctica artística, sino que su lógica obliga a una actualización de conceptos teóricos del arte sonoro *offline* para su aplicación en el ciberespacio, proponiendo nuevas formas a la hora de experimentar con el fenómeno acústico.

**Palabras clave:** arte sonoro, Vanguardias, Neovanguardias, Internet, *net. sound art*.

#### **ABSTRACT:**

Undoubtedly, some of the communication strategies arisen from the sound and art experiments of the last century have been introduced in the contemporary production of what we have denominated *net. sound art*. This concept is defined as: sound art online that receives its meaning and shape from the Internet, losing its vital coherence outside of it. With the aim of understanding the new possibilities derived from the association sound art-Internet, a selection and a study of *net. sound artworks* have been made. The Internet not only favours certain behaviours and discourses in that art practice, its own logic and its own internal mechanisms

also force to update some theoretical concepts from the sound art offline to apply them in cyberspace, and provide new ways to experiment the acoustic phenomenon.

**Keywords:** sound art, Avant-Gardes, Neo-Avant-Gardes, Internet, net.sound art.

## 2.5. PUBLICACIÓN 4

### RESIDENCIAS ARTÍSTICAS VIRTUALES: PRESENTACIÓN, COMPILACIÓN Y ANÁLISIS DESDE LA EXPERIENCIA DEL ANFITRIÓN.

---

López, E. y Morgado, B. (2017). Residencias artísticas virtuales: presentación, compilación y análisis desde la experiencia del anfitrión. En *Arte, Individuo y Sociedad*, 29 (3). Pp. 519-536. Madrid: Universidad Complutense de Madrid. ISSN: 1131-5598. DOI: <http://dx.doi.org/10.5209/ARIS.55744>

Este artículo es uno de los resultados derivados de una estancia predoctoral (Diciembre 2016 – Marzo 2017) en el Central Saint Martins, una facultad de reconocido prestigio en el ámbito del arte y el diseño perteneciente a la University of Arts de Londres.

La revista *Arte, Individuo y Sociedad* de 30 años de antigüedad (inicio 1988) está indexada en:

- Arts and Humanities Citation Index (<http://mjl.clarivate.com>) base perteneciente a la Web of Science. Como se ha expuesto con anterioridad en el punto 4, la CNEAI 2017 especifica esta plataforma como base de datos internacional de calidad para el campo 10 Historia, Geografía y Artes.
- CIRC (<https://clasificacioncirc.es/inicio>) Clasificación Integrada de Revistas Científicas de Ciencias Sociales y Humanas internacionales en función de su calidad integrando los productos de evaluación existentes considerados positivamente por las diferentes agencias de evaluación nacionales como CNEAI y ANECA. CIRC, utilizada para la evaluación de sexenios, ofrece la valoración de las revistas del último año clasificándolas de mejor a peor mediante las siguientes categorías: A+, A, B, C, D, Predator. *Arte, Individuo y Sociedad* está clasificada actualmente como A en la categoría de Ciencias Humanas
- Scimago Journal Rank (<http://www.scimagojr.com>) Recurso de referencia indicado por CNEAI 2017 en los Campos 6, 7, 8, 10 y 11 y ANECA 2016 (así como ANECA 3.0). *Arte, Individuo y Sociedad* está situada en el Primer Cuartil en 2017 (año en el que el artículo fue enviado, aceptado y publicado) en la categoría de Artes y Humanidades, subcategoría: Visual Arts and Performing Arts, ocupando actualmente el puesto 45 de 466 revistas.
- CARHUS PLUS+ (<http://agaur.gencat.cat/es/avaluacio/carhus/carhus-plus-2010/>): sistema de clasificación de revistas científicas de los ámbitos de ciencias sociales y humanidades, de la agencia catalana Agaur. Indicado

en CNEAI 2017 para el campo 11. CARHUS PLUS+ ofrece cuatro niveles según la calidad (A, B, C y D). *Arte, individuo y sociedad* está incluida en el nivel A en la categoría de ARTES.

- IN-RECH, índice de impacto de revistas españolas de humanidades (<https://web.archive.org/web/20140202101035/http://ec3.ugr.es/in-rech/>). Indicado en CNEAI 2017 para el campo 11. Situada en el Segundo Cuartil en el área de BELLAS ARTES.
- ERIH PLUS, European Reference Index for the Humanities (<https://dbh.nsd.uib.no/publiseringskanaler/erihplus/>). Indicado en CNEAI 2017 para el campo 11.
- Sello de Calidad de Revistas Científicas Españolas, de la Fundación Española para la Ciencia y la Tecnología (FECYT). Recurso indicado en Apéndice CNEAI 2017.
- Y otras bases de indexación como: Directory of Open Access Journals (DOAJ), Francis, ISOC, Ulrich's International Periodicals Directory, DICE, IN-RECS, MIAR, RESH, etc.

#### **RESUMEN:**

Los programas de residencias artísticas virtuales son un fenómeno generalmente desconocido tanto fuera como dentro de los circuitos artísticos hegemónicos en relación a sus homólogos no digitales. Sin embargo, estas innovadoras iniciativas ofrecen numerosas ventajas y oportunidades a los artistas interesados en generar nuevas dimensiones para la expresión artística en el espacio de Internet. Tras la detección de una notable escasez de estudios profesionales sobre las residencias artísticas virtuales, la presente investigación tiene como objetivo darlas a conocer mediante la generación de una base teórica fundamental, aumentar la literatura crítica en torno a este fenómeno y fomentar, a través del conocimiento, la participación, difusión y creación de dichos programas. La metodología empleada parte de la revisión de la literatura crítica existente acerca de las residencias artísticas tanto físicas como virtuales y combina la recopilación y análisis de datos objetivos con el estudio de la interpretación subjetiva procedente de las organizaciones, denominadas “anfitriones”, implicadas en la creación y desarrollo de estas iniciativas. Finalmente, del análisis conjunto de estos datos cuantitativos y cualitativos que pretenden responder a qué es una residencia artística virtual y qué implica, resulta oportuno proponer una definición práctica y específica de dichas residencias que incluya las distintas aportaciones que han ido surgiendo y se han ido abordando a lo largo de la investigación.

**Palabras clave:** Residencias artísticas virtuales; internet; arte contemporáneo; Net.art.

**ABSTRACT:**

Virtual art residencies are a phenomenon generally unknown, both within and outside the hegemonic cultural and artistic circuits, compared to its non-digital analogues. Nevertheless, these innovative initiatives offer numerous advantages and opportunities to the artists interested in generating new dimensions for the art expression on the Internet. After detection of a significant lack of professional studies about virtual art residencies, the current research intends to make them known providing a solid theoretical basis, increasing its critical literature and fostering its participation, dissemination and creation. The methodology used is based on the review of the critical literature about art residencies (both physical and virtual) and combines the collection and analysis of objective data with the study of the subjective interpretation from the organizations (also called “hosts”) involved in the creation and development of these initiatives. Finally, from the analysis of the quantitative and qualitative information that seeks to respond to what is and what does imply a virtual art residency, it is appropriate to propose a practical and specific definition for these virtual art residencies that includes the different contributions arisen throughout the investigation.

**Keywords:** Virtual Art Residencies; the internet; contemporary art; Net.art.

# 3 # Conclusiones generales



Como especificábamos en el apartado 1.4. Metodología, a la hora de enfrentarnos a nuestros objetivos desde una perspectiva cualitativa, en vez de intentar exclusivamente legitimar o invalidar una hipótesis, lo que pretendemos principalmente es comprender un fenómeno concreto en profundidad. Para ello es necesario formular preguntas fundamentales del tipo “qué es/cuáles son” (el arte de Internet, el arte de Internet 2.0, las relaciones entre el arte audiovisual y las estrategias participativas de los medios de comunicación de masas, las residencias artísticas virtuales, etc.) y “cómo funciona/cómo sucede” (el arte audiovisual y el arte sonoro en conjunción con el arte de Internet 2.0, los diseños participativos museísticos 2.0, los programas de residencias artísticas virtuales, etc.).

A medida que nos enfrentamos a la literatura crítica ya existente en torno a nuestro objeto de estudio y a las informaciones y obras que vamos obteniendo y encontrando durante nuestro análisis exploratorio en la Red, se inicia un proceso interpretativo que evoluciona con los propios datos y que nos ha permitido formar nuevas teorías al respecto. Dichas teorías dilucidan relaciones inexploradas entre elementos, deficientemente exploradas o mal definidas con anterioridad.

Así pues, a partir de cada uno de los objetivos propuestos hemos podido elaborar una serie de enunciados teóricos, en su mayoría interrelacionados, que forman parte de nuestro alegato final. Si bien dichos enunciados quedan minuciosamente detallados a lo largo de cada artículo presentado y en sus propios alegatos finales, también los sintetizamos en este apartado de conclusiones generales.

La práctica del arte de Internet ha abierto numerosos debates y ha generado distintas contradicciones no solo entre el discurso motivacional de los artistas y el discurso teórico de los historiadores, sino entre las propias argumentaciones de los artistas que lo practican. Si bien los primeros artistas en experimentar con el medio de Internet parecían compartir un ideario común acerca del carácter mutable, no finito, experimental, conectivo, interactivo, anti-institucional y anti-mercado de esta emergente práctica, en muy poco tiempo las piezas que se desarrollaron y la actitud de los artistas frente a estas demostraron que el arte de Internet era cada vez más variado en discursos y estrategias.

En el marco teórico de esta tesis se ha mostrado la evolución de esta praxis analizando una gran variedad de definiciones, subdefiniciones, taxonomías y subclasificaciones, enunciadas tanto por teóricos como por artistas. Sin embargo, centrándonos principalmente en las obras artísticas que se han producido y no en lo que artistas y teóricos promulgan, consideramos necesario destensar la definición del arte de Internet. No queremos con esto decir que las clasificaciones y nuevas nomenclaturas



creadas por teóricos y artistas carezcan de utilidad, ya que, aunque no las podemos considerar cerradas y definitivas, son clarificadoras. En efecto, la diversidad de obras y sus distintas complejidades exigen una definición más laxa y abierta. Por ello, en esta tesis nos referimos al arte de Internet comprendiendo cualquier práctica con intencionalidad artística basada en las características de Internet para su desarrollo en la propia Red.

Una vez se instauran las primeras herramientas que favorecen el desarrollo de las dinámicas participativas y sociales de la Web 2.0, los artistas comenzaron a generar piezas que usaban tanto los contenidos aportados por los usuarios como las mismas plataformas sociales con el fin de lograr una mayor visibilidad y participación en sus obras. De forma generalizada, se extendió el término arte de Internet 2.0 para denominar aquellas obras que utilizasen dichos datos generados por los usuarios y/o las propias herramientas sociales de la Web 2.0.

Sin embargo, consideramos que se trata de un uso superficial e inapropiado del término. El concepto “2.0” surgió como alternativa a una web estática y de comunicación unidireccional. Su uso hace referencia a la participación y el acto de lo social. Por ello, resulta lógico pensar que la aplicación del sufijo 2.0 a la hora de hablar de arte de Internet debería implicar una acción directa y consciente de los usuarios y no focalizarse en el uso de unas herramientas concretas o de los datos que esas herramientas han proporcionado. Asimismo, nos percatamos de que el arte de Internet primigenio, que realizó numerosos experimentos sociales, piezas colaborativas, creando comunidades y nuevos cauces para conectar usuarios y establecer una comunicación multidireccional, fue, en muchas de sus prácticas, pionero en las estrategias 2.0. Todo ello, en un momento en el que ni el término ni las tecnologías que hoy lo definen se habían concebido.

Sin embargo, en el Internet de hoy en el que conviven herramientas de comunicación uni y multidireccional, espacios que fomentan jerarquías ascendentes y otras horizontales, donde conviven lo “viejo” y lo “nuevo” en un ritmo de obsolescencia vertiginoso ¿qué sentido tiene utilizar la terminología “2.0”? A la hora de hablar de un arte de Internet actual que persigue los ideales de lo que en su día tuvo sentido denominar 2.0 parece que lo más responsable es hablar de un arte de Internet participativo orientado a la comunidad virtual, como bien se señala en el título de esta tesis doctoral.

Al igual que el arte de Internet inicial fue visionario de las potencialidades conectivas de la tecnología con la que experimentaba logrando desarrollarlas, el arte audiovisual también fue visionario de las estrategias participativas que la televisión podía ofertar

ayudando a su desarrollo como parte del recorrido hacia su incursión en el arte de Internet.

Por lo que respecta a la relación entre la práctica audiovisual de la segunda mitad del siglo XX y principios del XXI y las estrategias comunicativas y participativas de la televisión e Internet, constatamos que dicha praxis artística no se ha limitado a experimentar con las citadas estrategias desarrolladas por estos medios de comunicación de masas. Como se puede advertir a través de *Exposition of Musik-Electronic Television* (Paik, 1963), los proyectos *Electronic Hokkadim*, *Talk Out!*, *The Austrian Tapes* (Davis, 1971, 1972, 1974 respectivamente) y la iniciativa *Mobile TV* (Huyghe, 1995-1997) entre otros, el arte audiovisual fue a su vez promotor en la introducción de nuevas fórmulas de participación del espectador/usuario en la televisión. En concreto, se produjeron obras que reflexionan en torno al proceso de edición de contenidos que pretendían subvertir el modelo vertical prototípico de producción y consumo. Asimismo se generaron obras que, por ejemplo, introducían el *feed-back* telefónico en la televisión y piezas que sacaban las herramientas de producción televisivas a la calle para buscar la colaboración directa de los ciudadanos. Estas dinámicas participativas formaron parte de las estrategias comunicativas de Internet posteriormente. El arte audiovisual, visionario de las posibilidades interactivas de estos medios, ideó nuevas fórmulas que perseguían la erradicación de la observación pasivo-consumista de los mensajes emitidos por lo que Carlos Scolari (2008) denomina como “viejos medios”, favoreciendo las nuevas tendencias participativas en las tecnologías de pantalla que conforman los “nuevos medios”. Filliou, sin ni siquiera recurrir a las potencialidades conectivas de la televisión, ya logró fomentar a través de obras videográficas *open-ended* como *Breakfasting Together, If You Wish* (1979) que el espectador tomara conciencia de lo fundamental de su participación y de que la actividad creativa está en la mente de todos, siendo necesario practicarla.

Actualmente, nos hallamos ante un panorama en el que las innovaciones tecnológicas dirigidas a la producción de herramientas participativas y sociales en la televisión (iTV –interactiva televisión, Web-based TV e IPTV) y en Internet (prácticamente cualquier nueva plataforma o aplicación) fluyen de forma simbiótica y bidireccional entre ambos medios de comunicación. Por ello, resulta llamativo descubrir que si bien el arte audiovisual contemporáneo está en constante experimentación en el ciberespacio, no ha desarrollado ninguna actividad significativa que se nutra de las herramientas participativas que ofrecen las nuevas televisiones sociales y/o que se asiente en las mismas.

Centrándonos en el medio de Internet y sus plataformas sociales, el arte audiovisual ha encontrado en estos una fuente de material listo para su apropiación y en constante

crecimiento. Se trata de un espacio colectivo para el intercambio directo y voluntario de material, una capacidad de difusión sin precedentes y una prolongación indeterminada de su tiempo expandido. De este modo una obra ya no solo se reduce al elemento inicial sino que alcanza su plenitud a través de un largo viaje por la esfera pública de Internet donde es objeto de múltiples transformaciones (votaciones, comentarios, enlaces, *remakes*, segundas partes, etc.).

Asimismo, hacemos especial hincapié en las nuevas temáticas del arte. Hemos podido observar que se ha abierto un nuevo campo de reflexión acerca del propio medio de Internet, de sus herramientas y de la relación de estas con los habitantes del ciberespacio. De la misma manera que se ha teorizado acerca de que la televisión solo habla de sí misma (Eco, 1986; Carlón, 2006), Internet sigue su ejemplo. La Red, de la mano de los artistas, fomenta piezas audiovisuales como *Youtube as a Subject* (de Dullaart) y *Moonwalk* (de Kohout) en las que se utiliza Youtube para la construcción de un discurso creativo en torno al propio medio en un continuo ejercicio tautológico.

Por otro lado, la relación de Youtube con los internautas ha hecho de éste un espacio de experimentación para numerosos proyectos artísticos audiovisuales de diversa índole. Youtube ha llegado a convertirse tanto en sujeto interventor como espacio intervenido con iniciativas como *YouTube Play Biennial*, distintos proyectos curatoriales a manos de *curatingyoutube.net*, y la producción de cine experimental con, por ejemplo, *Life in a day* (dirigida por Macdonald).

En lo que respecta a la participación de los usuarios, existen numerosas obras audiovisuales en la Red que la fomentan invitándolos a desarrollar determinadas acciones, crear materiales específicos, etc. de forma que gracias al conjunto de las contribuciones se genera una nueva obra. Este tipo de participación es voluntaria y consciente.

Sin embargo, resulta interesante observar que, en la mayoría de casos, la participación que da forma a la obra se desarrolla de forma inconsciente. A pesar de las herramientas interactivas que inundan la Red, los artistas audiovisuales que trabajan en este medio se nutren principalmente de datos ya publicados por otros para generar sus propios productos artísticos. Es decir, generalmente estas obras no favorecen ninguna toma de conciencia del usuario sobre su participación o creatividad, resultando una conexión productiva nula para el habitante del ciberespacio. Por ello, a pesar de recurrir a herramientas 2.0, consideramos que no sería responsable calificar este tipo de piezas como arte de Internet 2.0 ya que carece de un acto comunicativo multidireccional, una conexión creativa o de una colaboración consciente.

Como era de esperar, existen numerosas analogías entre las conclusiones tejidas en torno a cómo se está transformando el arte audiovisual con su incursión en el arte de Internet participativo y cómo lo está haciendo el arte sonoro. Esto se debe, indudablemente, a que las características del medio en el que se infiltran son las mismas para una y otra práctica artística. A continuación enumeraremos algunas de esas analogías basadas en las particularidades de Internet, pudiendo afirmar que:

- La Red ha introducido cambios en la experimentación artística sonora.
- Internet le ha facilitado la posibilidad de interacción como elemento necesario para la construcción de una obra, gracias tanto a herramientas específicas como, sobre todo, a su poder de convocatoria masiva.
- El arte sonoro se está nutriendo de los datos producidos por los usuarios y ha visto dilatado “su tiempo expandido” de forma casi infinita por acciones y respuestas de los usuarios que repercuten en el contexto y el estado de la obra a medida que esta se difunde de forma indefinida.
- Al igual que con la pieza audiovisual *Youtube as a Subject*, la pieza *Sonic Walkie* con su pista titulada *Chat* revela que el arte sonoro de Internet también reflexiona acerca de su propio medio.

Para ejemplificar el amplio abanico de estrategias participativas que el arte sonoro *online* está desarrollando hemos analizado una selección de piezas que nos lleva de la interactividad psicológica de la escucha “radiofónica” de *Locustream Audio Tardis* o *The Listening Machine* (posible gracias a otros usuarios cómplices) a la formación de un mapa social colaborativo que actúa sobre espacios sonoros *on* y *offline* con *Stereopublic: Crowdsourcing the Quiet*.

Asimismo, dada la significativa escasez de análisis previos sobre el arte sonoro *online*, nos hemos visto en la necesidad de acuñar dos términos para el estudio de su práctica: “net.sound art” y “site-flowing”. El primero sirve para definir y mostrar el carácter intermedia de aquellas prácticas del arte sonoro *online* que recibe de la Red su forma y su significado, perdiendo coherencia vital fuera de esta. Por otro lado, el segundo es consecuencia de la imposibilidad de aplicar en el medio de Internet las teorías de los años setenta sobre la especificidad e inespecificidad del espacio de la instalación y la escultura (sonoras) promulgadas por Howett y Lippard (1977). Así, este término nace con la intención de definir la relación entre una obra de arte concebida en, por y para la Red (es decir, específicas del medio) y el dinamismo de su espacio virtual (entorno estructuralmente inespecífico).

Tras estudiar las estrategias de infiltración de la praxis artística audiovisual y sonora en un arte de Internet colaborativo, resulta fundamental analizar el papel de las instituciones en el fomento de la participación de los artistas en la producción de arte de Internet y la de los usuarios en la generación de nuevos contenidos museísticos. Esto lo hacemos a través del estudio de los programas que las instituciones están desarrollando con tales fines.

Existen numerosas iniciativas promovidas por instituciones que persiguen la producción de arte de Internet. Generalmente estas iniciativas surgen de forma espontánea, tienen objetivos muy determinados en cuanto a la producción y terminan en cuanto la obra concreta se produce. Si lo que buscamos son programas más formales, y a ser posible duraderos, que fomenten una coherente experimentación con el medio de Internet más que el desarrollo de un proyecto predefinido, encontramos en las residencias artísticas virtuales un excelente campo de análisis. Paradójicamente, estas son un fenómeno prácticamente desconocido a pesar de contar con más de quince años de trayectoria y asentarse en un espacio de difusión masiva como es Internet.

En el recopilatorio que hemos elaborado encontramos que la residencia más antigua de la que se tiene constancia es la iniciativa trAce Virtual Writer-in-Residence (1999-2000) creada por el Departamento *English & Media Studies* de la Universidad de Nottingham Trent para experimentar con la noción de literatura *web-based*. Desde entonces, han surgido al menos veinticuatro programas de residencias artísticas virtuales de entre los cuales casi una decena siguen aún en vigor. Sin embargo, sorprende que apenas exista literatura crítica al respecto ni cobertura mediática. Las escasas alusiones a dichos programas se encuentran dispersas por archivos digitales de organizaciones en línea especializadas en la conjunción arte-tecnología-Internet, como por ejemplo Rizhome, Furtherfield o Turbulence, y por las páginas webs de los propios proyectos, en muchos casos antiguas, desactualizadas y en peligro de extinción, cuando no desaparecidas. Sin duda, el acceso a dicha información supone un trabajo de ciber-arqueología para especialistas que dificulta la conquista de nuevos públicos.

Sin embargo, dado que la sociedad está cada vez más inmersa en la comunicación y actividad virtual y teniendo en cuenta que Internet ofrece constantemente nuevas herramientas que facilitan la generación y difusión de contenidos, nos encontramos en un momento óptimo para difundir y potenciar los programas de residencias artísticas virtuales dotándolos de una merecida y pionera literatura crítica.

Con el fin de comprender exactamente qué son y cómo funcionan, hemos estudiado los veinticuatro programas localizados y hemos remitido un cuestionario de preguntas abiertas a los organizadores de dichos programas, obteniendo un 50% de

participación. En base a todos los datos obtenidos hemos elaborado una definición para las residencias artísticas virtuales. Asimismo, tanto del análisis exploratorio de la Red como de los cuestionarios, hemos extraído una serie de datos que nos ha permitido elaborar numerosas conclusiones. Entre las que destacamos las siguientes:

- En su inmensa mayoría, tanto organizadores como participantes no se involucran en las residencias con ánimo de lucro ni por la repercusión mediática, sino por una imperiosa necesidad de experimentar con nuevos contextos, dinámicas y tecnologías a la hora de generar experiencias artísticas.
- En las respuestas recibidas de los organizadores hay continuas alusiones a la participación de los usuarios de Internet a la hora de hablar de sus motivaciones y de los aspectos positivos de los programas: “colaboración cultural”, “colaboración orgánica”, “generación de diálogos y discusiones”, “interacción entre artista y público”, “conectar mentes”, etc. Aquellas iniciativas que se asientan en redes sociales como Facebook (con iniciativas como: Woman & Identity Artist & Curators-in-Residence on FB y F8 Residency), Twitter (con proyectos como: Twitterer in Residence New Media Scotland, @1stfans The Twitter Art Feed Brooklyn Museum y @twIn\_sonora) e Instagram (con la residencia #slowtrain) parten de una situación ventajosa para favorecer el encuentro con otros usuarios, desarrollar el concepto de comunidad y favorecer la interacción.
- Por un lado se defiende el hecho de que las residencias artísticas virtuales queden fuera de los circuitos del arte tradicional, quedando libres de ciertas obligaciones y cargas, pero por otro lado se alude a la necesidad de encontrar algún tipo de financiación para pagar a los agentes involucrados aunque esa no sea la motivación principal.
- El hecho de tratarse de programas que parecen tan especializados en el uso de las nuevas tecnologías afecta tanto a la captación de artistas como a la fidelización de un posible público. Esto se debe a que ambos sectores pueden sentirse ajenos y desinteresados en la creación y difusión de prácticas tan concretas.

Hasta ahora hemos podido observar cómo el arte de Internet ha favorecido el desarrollo de estrategias participativas y cómo el arte audiovisual y sonoro que se ha infiltrado en la Red se relaciona con dichas estrategias apoyando la producción de arte intermedia. Asimismo, hemos analizado los programas de residencias artísticas virtuales viendo cómo las instituciones que los han ideado promueven el arte de Internet para favorecer un arte experimental y participativo.

Sin embargo, a pesar de que tanto en el seno de las residencias artísticas virtuales como en gran parte del arte de Internet en general se persiga la intervención de los usuarios hemos podido observar que, en general, su participación se desarrolla sobre todo entre usuario y obra, ocasionalmente entre usuario y artista, y casi nunca entre los propios participantes. Podríamos decir que las potencialidades conectivas de las herramientas sociales del Internet 2.0 no se están explotando desde el arte todo lo que se podría. Esa conexión entre personas tan ansiada en el arte de Internet primigenio dispone hoy de las herramientas necesarias para producirse sin ayuda de un informático, pero no es en absoluto una prioridad en el arte de Internet actual. Así, se manifiesta una clara diferencia entre el arte participativo (la actuación del usuario es necesaria para el proceso de construcción de la obra) y un arte conectivo (la conexión entre los participantes dota de sentido la obra).

Además, por otro lado, observamos que a las obras de arte de Internet colaborativas se les atribuye un autor artista. Si bien las herramientas sociales de la Web 2.0 han favorecido una democratización de los contenidos, no han favorecido una democratización real del arte. En efecto, hoy prácticamente todos los usuarios de Internet somos productores *amateurs* de contenidos en un determinado momento, pero no existe una amplia comunidad de “neo artistas *amateurs*”. Por ello, nos ha parecido fundamental analizar una de las escasísimas iniciativas museísticas que a través de Internet y sus herramientas sociales pretenden que el usuario del ciberespacio se ponga en la piel del artista y realice obras de arte *amateur*.

Dicha iniciativa, *YouTube Play Biennial*, promovida por la Fundación Guggenheim, desarrolla estrategias de inclusión popular infiltrándose en espacios para muchos cotidianos. En ellos, de la interacción entre individuos, resultan habitualmente experiencias agradables, entretenidas y provechosas que fortalecen los vínculos y la fidelidad de los usuarios. Se trata de Youtube y Twitter, aunque también se creó una web específica del proyecto y una especie de blog llamado The Take. La extensa comunidad virtual, incluyendo profesionales y profanos del arte, fue invitada a producir videoarte a través de Youtube, a publicar reflexiones personales en torno a la cultura digital a través de The Take y a participar en debates en torno a las piezas presentadas a través tanto de Youtube como de Twitter. Fue en estos últimos donde se produjo la mayor interacción entre usuarios.

Con alrededor de 23.000 obras de videoarte presentadas, esta iniciativa logró una exitosa participación sin duda motivada por el incentivo propuesto por la Fundación de que las diez producciones seleccionadas por el jurado formarían parte del canal de Youtube de la Fundación y se expondrían en los distintos museos Guggenheim del

mundo. Sin duda, el otorgar ese papel principal al consumidor cultural ha hecho de esta iniciativa un espacio de actuación muy sugerente para los habitantes del ciberespacio.

Con el objetivo de entender cómo en la actual cultura de la convergencia las nuevas tecnologías de la comunicación están favoreciendo la expansión de colectivos que asumen responsabilidades y actúan como críticos y prosumidores, defendiendo un uso del conocimiento colectivo, hemos realizado un estudio en el que relacionamos los conceptos “fandom”, “*hacker*”, “movimiento Open”, “consumidor cultural crítico” y “prosumidor crítico”. Al establecer esta relación aunamos la proactividad y el deseo de participación de la comunidad virtual, las nuevas necesidades de las instituciones artísticas, como las aspiraciones sociales del arte de Internet.

Finalmente, nos gustaría terminar este apartado de conclusiones con una reflexión acerca del medio de Internet, que consideramos está determinando los distintos modos de actuación artística en su seno.

Estableciendo un paralelismo entre las dimensiones macro y micro del hábitat urbano físico defendidas por José Luis Fernández y Alfredo Ramos (2006), podemos considerar Internet como un espacio actualmente planteado desde una perspectiva “macro”. Es decir, es un espacio que acoge construcciones e imponentes infraestructuras para el tráfico de usuarios y mercancías (información/objetos digitales) y sobre el que se intenta establecer un control permanente (mediciones, estadísticas, obtención y venta de datos, etc.) Asimismo, las distintas plataformas *online* luchan por mantenerse a la cabeza en una jerarquía marcada por la conectividad y el número de usuarios.

Sin embargo, a diferencia de estas lógicas expansivas espaciales tradicionales centradas en la suma (sumar terrenos, sumar distancias, sumar infraestructuras, sumar habitantes, etc.) y en el crecimiento arborescente, Internet busca al tiempo la resta. Internet persigue la contracción del espacio permitiendo que un solo espacio digital reúna los distintos espacios físicos, eliminando la distancia entre ellos y favoreciendo una estructura rizomática. Se trata de concentrar en un espacio virtual los espacios físicos estableciendo conexiones entre todos ellos. Sin embargo, los espacios físicos o *meat spaces* no son los que realmente quedan más o menos lejos, sino las personas que en ellos habitan. Esto nos hace considerar que el espacio (ya sea físico o virtual) no se debería entender como “un objeto exterior ni [como] una vivencia interior”, “el espacio no es un enfrente del hombre”, sino que es aquello que el hombre “funda” permitiéndole convocar el sentido del ser (Heidegger, 1994, p. 141). En el caso del ciberespacio, podríamos considerar las conexiones entre usuario e información y las conexiones entre usuarios las “fundadoras” del espacio al que dotan de sentido y de vida.



El Internet actual está diseñado desde esa perspectiva macro en la que el concepto de “sociedad digital” adquiere pleno sentido y fuerza como un todo uniforme e indiferenciado en el que no hay grupos. La introducción del mercado en su seno, ha dotado a Internet de unas normas, lógicas y dinámicas concretas para sus usuarios, persiguiendo una masificación que fomenta el anonimato más que, pese a lo que se suele publicitar, resaltar las particularidades de cada uno. Sus características, normas y servicios (mutables con el tiempo) son los que determinan el uso y la función en una concepción muy geométrica del espacio en la que existe poco margen para la improvisación. A pesar de ser una herramienta de “comunicación abierta”, Internet se sustenta en una serie de funciones y servicios con normas específicas que resultan muy atractivos para aquellos que quieren sentirse parte de esa “sociedad digital” y contribuir a su desarrollo generando y metabolizando información.

A la hora de diseñar obras artísticas en Internet, los artistas pueden verse atraídos por su dimensión macro: visibilidad, accesibilidad, velocidad, posibilidades de interacción, forma (normas y características que tienen una función de comunicación específica), constante mutación (aunque mutación siempre controlada), etc.

Pero su atractivo puede estribar igualmente en la subversión de esa dimensión mediante la apropiación de una zona/espacio de esa “macrópolis” digital en la que desarrollar nuevas formas de vida. En estas prácticas, se incide en el valor de lo heterogéneo, lo inesperado, la biología y la fidelidad/permanencia, características de una dimensión micro, frente al valor de lo homogéneo, lo controlado, la geometría y los lazos débiles motivados por los continuos cambios bruscos que fomenta la dimensión macro.

Los artistas, a la hora de trabajar en Internet, se debatirían entre dos estrategias principales en las que existen concomitancias con las teorías del “(des)orden de las ciudades” desarrolladas por Carlos Maldonado:

Para algunas miradas, las ciudades son las construcciones; las vías y los canales; el mar y las montañas; las avenidas y los recovecos. Para otras se trata, por el contrario, de las costumbres y las gentes, de los ritos y los días cotidianos y anónimos, de los animales, las plantas y la forma como la vida se hace posible, o busca hacerse posible. En otras palabras, es la sempiterna tensión entre la forma urbana –la *urbs*- y el funcionamiento de las ciudades –la *civitas*-. (2014, p. 219).

En el primero de los casos, en la “*urbs*”, que relacionamos con la dimensión macro, los artistas construyen/producen arte en el sentido de edificar. La obra se sitúa en un espacio, quedando plenamente integrada en los ritmos macro, es decir, generando gustos y necesidades, mediante una estrategia de contagio que comparte con la publicidad. El artista tendría que desarrollar así toda una serie de prácticas propias del

promotor urbanístico, del diseñador y del profesional de los medios de comunicación y del marketing, en las que generalmente prima lo visual.

En el segundo de los casos, en la “civitas”, que relacionamos con la dimensión micro, los artistas construyen/producen arte en el sentido de “localización o cosificación de la relación entre lo humano, lo inesperado y lo natural” (López, J.I., 2007, p. 5). Esta prístina concepción del “construir” está íntimamente relacionada con la de “proteger” y con la definición etimológica del “habitar”, en las que adquieren protagonismo estrategias como el cuidado, la asistencia, el cultivo y la permanencia (López, J.I., 2007). En esta dimensión micro, y siguiendo las argumentaciones de Maldonado, nos alejamos de una concepción de espacio rígida y vertical para adentrarnos en un concepto de territorio que implica adaptación, transformación y vida.

Desde nuestro punto de vista, la dimensión micro es la que fomenta las actitudes lúdicas, humildes y generosas de la comunidad fandom, la actuación comprometida y de justicia social desarrollada por los hackers y la concepción de bien común y cooperación del movimiento Open. Por ello podríamos decir que Internet sigue ofreciendo un modelo comunicativo experimental para reflexionar sobre sí mismo, pero también, y lo que nos resulta más importante, acerca de la condición humana.

Por todo lo expuesto, tanto en las conclusiones específicas de cada artículo como en este último capítulo, se puede considerar que se han cumplido todos los objetivos enunciados al principio de la tesis. A continuación presentamos una tabla resumen donde se indica qué publicaciones han contribuido al cumplimiento de qué objetivos.

Tabla que sintetiza qué publicaciones han contribuido al cumplimiento de qué objetivos:

<b>Objetivo</b>	<b>Pregunta de Investigación</b>	<b>Publicación</b>
<p>1. Desarrollar un marco teórico crítico en torno a la trayectoria del arte de Internet, así como a las teorías y nuevas definiciones fundamentales derivadas de este, desde su aparición hasta la introducción de la Web 2.0 o Web participativa.</p>	<p>¿Qué es el arte de Internet y cómo evoluciona hacia el arte de Internet 2.0?</p>	<p>Marco teórico</p>
<p>2. Determinar la relación entre la práctica artística contemporánea audiovisual y el desarrollo de estrategias comunicativas y sociales de los dos medios de comunicación hegemónicos (televisión y, especialmente, Internet) sobre todo en lo relativo a la participación activa de los telespectadores/usuarios.</p>	<p>¿Cuál ha sido la relación entre la práctica del arte audiovisual de la segunda mitad del siglo XX y las estrategias comunicativas y participativas de la televisión y de Internet?</p>	<p>Artículo 1</p>
<p>3. Identificar las fórmulas que el arte audiovisual y el arte sonoro están desarrollando actualmente para introducirse y formar parte de la práctica del arte de Internet 2.0.</p>	<p>¿Cómo se están adaptando/transformando las prácticas artísticas audiovisuales y sonoras contemporáneas cuando intentan formar parte de la producción del arte de Internet 2.0?</p>	<p>Artículos 1, 2 y 3</p>
<p>4. Analizar críticamente programas que se están llevando a cabo en la Red por parte de las instituciones artísticas con el fin de fomentar la participación de los artistas en la producción de arte de Internet y/o la participación virtual de los usuarios en la generación de nuevos contenidos museísticos.</p>	<p>¿Qué tipo de programas e iniciativas colaborativas y virtuales están desarrollando las instituciones artísticas para fomentar la participación de los artistas en la producción de arte de Internet y la participación de los usuarios en la generación de nuevos contenidos museísticos?</p>	<p>Artículo 2 y 4</p>

### **FUTURAS LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN.**

Si bien podemos afirmar que se han contestado de forma profusa las distintas preguntas de investigación, debemos tener claro que el estudio de las estrategias participativas del arte de Internet es inagotable. Sobre todo tratándose de un arte que se practica actualmente y cuyo medio muta constantemente. Sin duda, las obras que en adelante puedan surgir permitirán abrir nuevas líneas de investigación. Por nuestra parte, una vez defendida esta tesis doctoral deseamos continuar con el pionero estudio acerca de las residencias artísticas virtuales enfocándolo desde el punto de vista de los artistas participantes. Asimismo, y en base al principal interés demostrado por la interactividad de los usuarios en el arte de Internet, nos preocuparemos especialmente por el análisis crítico de aquellas residencias que se producen en las redes sociales de Twitter, Facebook e Instagram donde la participación social de los usuarios de la Red parece que debiera ser mayor.



**# Overall  
conclusions**



As specified in the methodological section, in order to face our goals from a qualitative perspective, we will endeavour to understand in depth a distinct phenomenon. Thus, it is essential to ask primary questions, such as “what is? / which are?” (Internet art, Internet art 2.0, the links between audio-visual art and mass-media strategies of participation, virtual artistic residencies, and so on), and “how does it work? / how does it happen?” referred to audio-visual art and sound art in connection to Internet art 2.0, participative museum design 2.0, the programmes of virtual artistic residencies, and the like.

As we face the current critical literature on our subject of study, as well as the information and works that we have found in our exploratory analysis of the Net, we have begun an interpretive process that has been evolving along with the data, and which also has allowed us to shape new theories on the matter. These theories expound on the many unexplored connections between many elements, even those which have been poorly explored or ill-defined previously.

Therefore, based on each and every proposed goal, we have been able to advance a series of theoretical statements interrelated for the greater part, all of which shape our closing arguments. Even though the aforementioned statements have been painstakingly described in every previous paper and inherent conclusions, we will also summarise them in the present section of overall conclusions.

Internet art has stirred a number of debates, as well as having created many contradictions not only between artistic motivations and the theoretical discourse of historians, but also among the many arguments given by the artists who carry out these practices. Although the first artists experiencing Internet as a medium seemed to share a common set of ideas about the mutable, non-finite, experimental, connecting, interactive, anti-institutional, and anti-market nature of the –back then– budding practice, the pieces developed and the attitudes of the artists towards them showed that Internet art was becoming more varied with regards to discourse and strategies in a very short while.

The theoretical framework of this dissertation has shown the evolution of this praxis by analysing a great variety of definitions, sub-definitions, taxonomies, and sub-classifications, which had been put forward by theoreticians and artists alike. However, if we focus mostly on the works produced but not on what the artists and theoreticians declare, it seems necessary to loosen up the definition of Internet art. By this, we do not mean that the new classifications and terminologies promoted by theoreticians and artists lack all usefulness since they illuminate the field, even though we cannot see them as settled and final. Indeed, the diversity of works and



their different degrees of complexity beg for a broader and more casual definition. Therefore, in this dissertation we define Internet art as the works including any procedure with artistic intent, based on the characteristics of the Internet, and to be developed in the very World Wide Web.

Once established the first tools supporting the development of social and participative dynamics of the Web 2.0, artists began to produce works that used contents provided by the users as well as the same social networks with the aim of achieving greater visibility and public participation in their works. In general terms, the label “Web 2.0 art” was in ample use to name those works which employ the data generated by the users and / or the very social tools within Web 2.0.

Nevertheless, we believe that this is a superficial and inappropriate use of the term. The notion ‘2.0’ originated as an alternative to the static and unidirectional WWW of the time. Its use refers to social participation and the very fact of sociability. Hence, it seems logical to think that the use of the suffix ‘2.0’ to explain Internet art should involve a conscious and direct action of the users, not just focusing on the use of some particular tools, or the data produced by said tools. Also, one can clearly see that the earliest Internet art – which produced many social experiments, collaborative works, as well as creating communities and new ways to link users in multidirectional communication – was pioneering 2.0 strategies in most of its practices; and all this at a time in which neither the term nor its defining current technologies had been conceived.

Still, as the Internet stands today – harbouring unidirectional and multidirectional communicative tools, places that foster vertical hierarchies and others vying for horizontal ones; places where the “old” and the “new” dance to a dizzying rhythm of obsolescence – what is the point of using ‘2.0’ terminology? When speaking of current Internet art, one that follows the ideals of what once was labelled ‘2.0’ and made sense, it appears most sensible to talk about a participative and community-oriented Internet art, as we have stated in the title of the present dissertation.

Just like the early Internet art had a visionary streak with regards to the potential connectivity of the technology with which artists were experimenting and, by the same token, developing, audiovisual art had also furthered prescience of participative strategies within television, collaborating in its development as a stage on the road to Internet art.

In a more precise way, with regards to the relationship between audiovisual practices from the 1950s to the beginning of the 21<sup>st</sup> century and communicative as well as participative strategies in television and the Internet, we have seen that the

aforementioned artistic practice was not limited to experiment with said strategies, developed by these mass media. As we can perceive thanks to *Exposition of Musik-Electronic Television* (Paik, 1963), the projects *Electronic Hokkadim*, *Talk Out!*, and *The Austrian Tapes* (Davis, 1971, 1972, and 1974 respectively), as well as the *Mobile TV* initiative (Huyghe, 1995-1997) among others, audiovisual art was in its turn an instigator of new ways for viewer / user participation on television. To wit, there was production of works that reflected upon the process of content editing in an attempt at subverting the prototypically vertical mode of production and consumption. Furthermore, there were works that pioneered the use of telephonic feed-back on TV; other pieces took the tools of television production to the streets so as to get direct collaboration from the citizens. These participative dynamics would later play a role in the strategies of communication of the Net. Audiovisual art, a harbinger of interactive possibility in those media, shaped new ways that fought to eradicate passive-consumerist observation of the messages broadcasted by what Carlos Scolari (2008) has named as “old media”, always promoting the new participative trends in screen technologies that have modelled “new media.”

Nowadays, we face a scene in which technological innovations, aimed at the production of socially participative tools for television (iTV –interactive TV-, Web-based TV, and IPTV) and the Internet (just about any of the new platforms or apps), flow in a symbiotic and bi-directional manner between both media. As a result, it seems striking to discover that even if contemporary visual art is constantly experimenting in and around cyberspace, it has not developed any meaningful activity that feeds on the participative tools offered by the new social televisions, neither has built upon them.

Focusing on the Internet as medium and its inherent social platforms, it appears that audio-visual art has always found in the aforementioned a source of materials ready for its appropriation and constantly growing. It is a collective space for a direct and willing interchange of work, with unprecedented broadcasting capabilities, and utterly good at extending its expanded time without limits. Thus, a piece not only rejects to be reduced to its initial elements but also reaches its peak when it undergoes a long exposure in the public sphere of the Net, where it is subject to manifold transformations, such as voting, commenting, links, remakes, sequels and so on.

Additionally, we would like to highlight the new subject matter of art. We have seen that a new realm of reflection upon the Internet as a medium has been established; it also considers the tools of the Net and their relationship with the dwellers of cyberspace. In the same manner that some critics have theorised on television as a medium that only speaks about itself (Eco, 1986; Carlón, 2006), Internet follows that path. Artists working on the Net promote audio-visual works such as *YouTube as a*

*Subject* (by Dullaart) and *Moonwalk* (by Kohout), pieces that use YouTube to shape a creative discourse around the very medium by means of a recurring exercise in tautology.

On the other hand, the relationship between YouTube with users has turned the former into a realm of experimentation for many audio-visual projects of a diverse nature. YouTube has become not only an active subject as a space for artistic intervention with projects like *YouTube Play Biennial*, a number of curatorial proposals by means of ‘curatingyoutube.net’, and the production of experimental cinema, e.g. *Life in a day* (directed by Macdonald.)

With regards to users’ participation, there are many audio-visual works up on the Net focused on it, inviting users to perform certain actions, to produce specific material, and so on; all of this in a way that generates a new work thanks to all the contributions. This type of participation is conscious and willing.

However, it seems rather interesting to observe that, in a large majority of cases, the participation shaping the work took place unwittingly. No matter how many interactive tools flood the Internet, audio-visual artists working in this medium mainly feed on previously published data in order to produce their own art. That is to say, a majority of these works do not promote any awareness about their own participation or creativity among the users. All of which result in a productive connection utterly vacant for the dwellers of the Net. Hence, even though they resort to 2.0 tools, we deem the categorisation of Internet art 2.0 given to those works as simply irresponsible given that they lack multidirectional communication, a creative connection, or conscious collaboration.

As was to be expected, we can make a number of analogies between the conclusions on how audio-visual art is being transformed by means of delving into participative Internet art, and how sound art is faring in this regard. Without a doubt, this is because the characteristics of the medium they infiltrate remain the same for both artistic practices. Next, we should name a few of those analogies based on the particular features of the Net; then, we can surmise the following:

- There have been changes in the experimentation on sound art because of the Internet.
- The Net has enabled chance interactions as a necessary ingredient to create a work, thanks to specific tools as well as, most of all, the ability to summon the masses.
- Sound art is feeding on user-created data and has dilated “its expanded time”

to infinity by means of users' actions and reactions, which shape the context and the status of the work as long as the work itself is aired in a loop.

- As it happened with the audio-visual work *YouTube as a Subject*, the piece *Sonic Walkie* includes a track titled *Chat*, which reveals that sound art on the Internet also reflects on its own medium.

To exemplify among the wide assortment of participative strategies that online sound art has been developing, we have analysed a selection of works that range from the psychological interactivity of listening to *Locustream Audio Tardis* or *The Listening Machine* (which was made possible by supporting users) “on the radio”, to the charting of a socially collaborative map which acts on sound spaces *on* and *offline* with *Stereopublic: Crowdsourcing the Quiet*.

Moreover, given the significant scarcity of early analysis about online sound art, we have seen to the need of coining two terms for a study of these works: “net.sound art” and “site-flowing.” The former is used to define and show the intermedia nature of those works of online sound art that is shaped by the Net in form and meaning, losing its essential coherence outside the Net. The latter, on the other hand, is a consequence of the impossibility of applying to the Internet as a medium the theories of the 70s, which dealt with the specificity and non-specificity of the space of an installation and (sound) sculpture, as put forth by Howett and Lippard (1977). Thus, this term originates with the aim of defining the relationship between a work of art conceived in / by / and for the Net (i.e. medium-specific) and the dynamics of its virtual space (a structurally non-specific environment.)

After close study of the infiltration strategies used by audiovisual and sound artists in collaborative Internet art, it seems essential to analyse the role played by institutions at promoting the participation of artists in the production of Internet art, and that of the users in the creation of new museum content. This will be accomplished by studying the programmes of institutions, which are being developed with that aim.

There are schemes aplenty, fostered by institutions whose goal lies in the production of Internet art. Generally, these schemes appear in a sort of spur-of-the-moment way, they have very precise goals concerning production, and end as soon as the piece in question has been produced. If we were to look for more formal and likely to last programmes, which promote a type of experimentation more coherent with Internet as a medium than just developing a prearranged project, we would find an excellent field to analyse in virtual artistic residencies. Paradoxically, those are nearly unknown in spite of having been active for more than fifteen years, and inhabiting a mass medium such as the Internet.

In our compilation, the oldest residency programme to be found is “trAce Virtual Writer-in-Residence” (1999-2000) in the English & Media Studies Department of Nottingham Trent University, created with the goal of experimenting with the notion of web-based literature. Since then, at least twenty-four virtual artistic residency programmes have appeared, ten of which are still running. However, it seems shocking that there is barely any critical literature or media coverage on the subject. The scarce mentions to those programmes are scattered over the digital archives of online organisations that specialise on the art-technology-Internet combo, such as Rizhome, Furtherfield, or Turbulence, and over the web-sites of the very projects; in most cases those sites are old, have not been updated, and face extinction if they are not already gone. Without a doubt, accessing that information implies some serious cyber-archaeological work for specialists, something that impedes the creation of new audiences.

Then again, given that current societies are more involved in virtual communication and activities, and also taking into account that the Internet offers a continuous supply of new tools to ease the creation and distribution of contents, this is an ideal time to publicise and boost the programmes of virtual artistic residency by providing them with a pioneering and well-deserved critical literature.

With the aim of understanding exactly what these programmes are and how they work, we have studied the twenty-four previously found as well as sending a questionnaire to the organisers, 50% of whom participated willingly. Based on the acquired data, we have attempted a definition for virtual artistic residencies. In addition, we have gathered data from the exploratory analysis as well as the questionnaires that allowed us to reach a number of conclusions, among which the following stand out:

- A vast majority of organisers and applicants do not get involved in the programmes for some monetary or media profit, but because of an irrepressible need to experiment with new contexts, relationships, and technologies when developing artistic experiences.
- In their answers, the organisers allude constantly to the participation of Internet users when assessing their motivation, and to the positive characteristics of the programmes: “cultural collaboration”, “organic collaboration”, “production of discussions and dialogue”, “interaction between artists and audiences”, “connecting minds”, and such. The schemes based on social networks such as Facebook (with projects like Woman & Identity Artist & Curators-in-Residence on FB and F8 Residency), Twitter (with proposals like Twitterer in Residence New Media Scotland, @1<sup>st</sup>fans The Twitter Art Feed

Brooklyn Museum, and @twIn\_sonora), and Instagram (with the residency #slowtrain) have an initial advantage to promote encounters with other users, to develop the concept of community, and to support interaction.

- On the one hand, respondents endorse the fact that virtual artistic residencies remain outside the circuit of traditional art without any obligation or burden; but, on the other hand, they mention the need of finding financial backing to pay all the people involved though that may not be the main purpose.
- The fact that these programmes seem so specialised in the use of new technologies that it affects the enrolment of artists as well as the commitment of the potential public. This is due to the fact that both sectors can feel uninterested or alien to the creation and distribution of such distinct practices.

Up to now, we have managed to see how Internet art has given preference to the development of participative strategies, and how audiovisual and sound art –infiltrated on the Net- is linked to said strategies by supporting the production of intermedia art. Furthermore, we have analysed the programmes of virtual artistic residencies to see how the organising institutions support Internet art to encourage experimental and participative art.

Even so, despite searching actively for user involvement within virtual artistic residencies as well as in the great majority of Internet art –defined in broad terms-, we have observed that participation happens most of all between users and works, occasionally between users and artists, and almost never among the very participating users. We may add that art is not making the most of the connecting potentialities of Web 2.0 social tools as best as it could. This notion of connecting people, so dear to primal Internet art, has nowadays the necessary tools for happening without the help of a computer nerd, but this is by no means a priority for current Internet art. Thus, there is a clear difference between participative art (user participation is required in the process of shaping the work) and connective art (the connection among users is what gives the work its meaning.)

In addition, we see that on the other hand the collaborative works of Internet art often get credited with an artist-author. Even if Web 2.0 social tools have favoured a democratisation of contents, they have not supported a real democratisation of art. Indeed, nowadays almost any Internet user has become an amateur producer of contents at some point, but there is not a truly wide community of ‘neo amateur artists.’ Hence, it seemed essential to analyse one among the very rare museum initiatives that intend for cyber-users to step into the role of the artist and make amateur works by means of the Internet and its social tools.

The aforementioned scheme –*YouTube Play Biennial*, promoted by the Solomon R. Guggenheim Foundation- develops strategies of popular inclusion by infiltrating spaces that were everyday for many users. There, the interaction among individuals usually results in nice, entertaining, and beneficial experiences that strengthen users' connection and fidelity. We mean YouTube and Twitter mostly, though they also set up a specific site for the project, and a sort of blog called 'The Take.' The extended virtual community, including art professionals and lay people alike, was invited to produce video art by means of YouTube, to produce personal reflections upon digital culture by using The Take, and to discuss the pieces brought about by both YouTube and Twitter. These two were the platforms that triggered more interaction among users.

With a number of video art works presented in the vicinity of 23,000, this initiative achieved an unquestionably successful participation, instigated for sure by the incentive offered by the Foundation: ten productions selected by the jury would be included in the YouTube channel of the institution, and would be exhibited in the different Guggenheim Museums around the world. Without a doubt, the casting of cultural consumers in this leading role has turned this initiative into a very suggestive area of action for the dwellers of cyberspace.

With the goal of understanding how current cultures of convergence of new communication technologies are supporting the expansion of collectives that take full responsibility by acting as critics and prosumers, also defending the use of collective knowledge, we have carried out a study which connects the notions 'fandom', 'hacker', 'Open movement', 'critical cultural consumer', and 'critical prosumer.' By establishing these connections, we have put together proactivity and the will to participate of virtual communities, the new needs of artistic institutions, and the social goals of Internet art.

Lastly, we would like to finish this section of conclusions with some reflections on the Internet as a medium, which in our view is defining the different types of artistic action within the very medium.

By establishing a sort of parallel between the macro and micro dimensions of physical urban habitats –supported by Jose Luis Fernandez and Alfredo Ramos (2006)-, we can consider the Internet as a space currently planned from a 'macro' view. That is to say, it is a space that accommodates daunting constructions and infrastructures for the circulation of users and goods (information / digital objects); a space upon which there are attempts at setting up permanent control by means of measurements, statistics, data-gathering for sale, and so on. Likewise, the different online platforms

fight to stay ahead within a hierarchy that is assessed based on connectivity and number of users.

Nevertheless, instead of this traditional logic of expansive space focused on the addition (adding terrain, adding distances, adding infrastructures, adding inhabitants, and the like) and tree-like growth, the Internet goes for subtraction at the same time. The Internet aims at the contraction of physical space, allowing for a single digital space to have the many different physical spaces, obliterating the distance between them, and favouring a rhizome-like structure. It involves the concentration of physical spaces in a virtual one by setting up links among all of them. However, physical spaces or ‘meat spaces’ are not the ones actually located more or less far away, but the people inhabiting them. This allows us to consider that space (be it physical or virtual) should not be seen as “an external object nor [as] as an internal experience,” or “space is not that which faces humans”, but that which “is founded” by humans, allowing them to summon the meaning of being (Heidegger, 1994, 141.) With regards to cyberspace, we should consider the links between users and information as well as among users themselves as the ones “founding” a space to which they provide with meaning and life.

The current Internet is being designed from this macro perspective in which the concept of ‘digital society’ acquires full meaning and strength as a uniform and indiscernible whole where there are no groups. With its inclusion of market, the Internet has been given a precise set of norms, logic, and dynamics for its users, searching for a type of mass use that fosters anonymity instead of highlighting the distinctive features everyone has, in spite of what is usually made public. Its characteristics, rules, and services (changeable in time) are the ones that determine function and use in a truly geometric notion of space where there is little room for improvisation. Its nature as a tool for “open communication” notwithstanding, the Internet is founded on a series of functions and services with specific rules, which seem rather attractive for those who wish to feel like members of that “digital society”, and to contribute to its development by generating and metabolising information.

When designing artworks on the Internet, artists can feel attracted by its macro dimension: visibility, access, speed, chances of interaction, form (rules and characteristics that perform a function of specific communication), constant mutation (though always controlled), and the like.

But its appeal may equally lie in the subversion of that factor by means of the appropriation of a zone / space within that digital ‘macropolis’, where one can develop new ways of life. These practises focus on the value of what is heterogeneous and



unexpected, of biology and truthfulness / permanence, all of which are characteristics of a micro dimension, in contrast with the values of homogeneity, control, geometry, and weaker links caused by the continued sharp changes brought forth by the macro dimension.

When at work on the Internet, artists doubt between two main strategies that show some resemblance to the theories of the “(dis)order of cities”, developed by Carlos Maldonado:

“In some views, cities are their constructions; their ways and canals; the sea and the mountains; the avenues and the back alleys. On the contrary for others, cities involve the customs and the people, the rites and the anonymous every day, the animals, the plants, and the way life becomes possible, or tries to be possible. In other words, it is the ever-present tension between the urban form –*urbs*- and the way cities work – *civitas*. (2014, p. 219).

In the first case, in the ‘urbs’, which we have related to the macro dimension, artists make / produce art in a sense akin to building. The work is located in a space, and remains fully integrated in the macro rhythm, that is to say, it shapes tastes and needs by means of a strategy of contagion, shared with advertising. Thus, the artist should develop a whole set of procedures typical in the urban developer, the designer, and the professional in mass media or marketing, areas in which the visual factor generally takes precedence.

In the second case, in the ‘civitas’, which we have related to the micro dimension, the artists make / produce art in the sense of “locating or reifying the relationship between the human, the unexpected, and the natural” (Lopez, J.I., 2007, p. 5). This pristine notion of ‘building’ is closely related to that of ‘protecting’, and to the etymological definition of ‘inhabiting’, which give precedence to strategies such as caring, helping, cultivation, and permanence (Lopez, J.I., 2007.) In this micro dimension, following the arguments offered by Maldonado, we move further away from a rigid and vertical notion of space to come into a concept of territory that implies adaptation, transformation, and life.

In our view, the micro dimension is the one that promotes the festive, humble, and generous attitude in the fandom community, as well as the commitment and the sense of social justice developed by hackers, and the notions of common good and cooperation in the Open movement. Because of that, we could claim that the Internet keeps providing an experimental communicative model to reflect upon itself, but also about the human condition, which we hold as something more important.

From what we have said before, in the specific conclusions of every paper as well as in this final chapter, one may infer that all the objectives stated at the beginning of this dissertation have been fulfilled. In the next paragraph we include a table that summarises which publications have fulfilled what type of goals.

Goal	Question under Analysis	Publication
1. Developing a critical theoretical framework around the arc of Internet art, as well as the theories and new basic definitions which have stemmed from it, since its origin until the introduction of Web 2.0 or participative Web.	What is Internet art? And how has it evolved into Internet art 2.0?	Theoretical framework
2. Ascertaining the relationship between contemporary audiovisual art and the development of social and communicative strategies in the predominant media (television and, most of all, the Internet), especially in everything related to the active participation of viewers / users.	What type of relationship has been the one between audiovisual art in the second half of the 20 <sup>th</sup> century and the communicative and participative strategies used on television and the Internet?	Paper 1
3. Identifying the methods currently developed by audiovisual and sound art in order to get in and play a role in the art of Internet 2.0.	How are contemporary audiovisual and sound art adapting / transforming at a time when they try to belong in the production of Internet 2.0 art?	Papers 1, 2, and 3
4. Assessing critically the programmes carried out on the Net by artistic institutions with the purpose of encouraging the participation of artists in the production of Internet art and / or the virtual participation of users in the generation of new contents for the museums.	What type of collaborative as well as virtual programmes and schemes are being developed by artistic institutions to promote the participation of artists in the production of Internet art, and the participation of users in the generation of new contents for the museums?	Papers 2 and 4

**POTENTIAL LINES OF ENQUIRY.**

Even if we can establish that the different questions under analysis have been answered profusely, we have to bear in mind that the analysis of participative strategies on Internet art is inexhaustible; most of all, because it is an art currently active and whose medium is in constant mutation. Without a doubt, forthcoming works that may arise will open new lines of enquiry. For our part, once this dissertation is presented, we wish to continue pioneering studies on virtual artistic residencies, focusing on the views of participating artists. In addition, and based on the main interest shown by user interactivity with regards to Internet art, we will particularly endeavour to analyse critically the residencies developed by the social networks Twitter, Facebook, and Instagram, which should foster social participation of Internet users to a greater extent.

# 4 # Bibliografía



Adorno, T. (2002). *L'art et les arts*. París, Francia: Desclée de Brouwer.

Albert, M. (s.f.). Cualidades del Net.art. *Net.art*. Recuperado de: <http://investigandoelnetart.blogspot.com/2008/05/una-y-no-ms.html#>

Alcalá, J.R. (2003, noviembre 17). Net.Art vs Web.Art: Creadores, activistas, pintamonas y otros negocios del arte on-line. Ciclo de Conferencias *web/net.art (o el net.art contra la web.art)*. Conferencia llevada a cabo en Valencia, España. Recuperado de: <https://bit.ly/2S43UHT>

Andrews, C. (2006). *Slow is beautiful: new visions of community, leisure and joie de vivre*. Isla Gabriola, Canadá: New Society Publishers.

Aparicio, A. (2002, diciembre 19). Las nuevas formas de acción contra la política y el arte en la cibercultura. ¿Amarga victoria del situacionismo? Seminario *Cibercultura. Propósito experimental*. Seminario llevado a cabo en la Universidad pública de Navarra. Recuperado de: [http://www1.unavarra.es/digitalAssets/112/112566\\_alberto\\_aparicio.pdf](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*. Valencia, España: Universitat de València.

Arns, I. (2004). Read\_me, run\_me, execute\_me: Software and its discontents, or: It's the performativity of code, stupid! En *Runme.org*. Recuperado de: <http://art.runme.org/1107863582-4268-0/arns.pdf>

ARS electronica. (s.f.). *ARS electronica*. Recuperado de: <http://www.aec.at/festival/en/>

ARTEX. (1982). *Computer timesharing*. Recuperado de: <http://alien.mur.at/rax/ARTEX/artxblurb.html>

Ascott, R. (1983). *LA PLISSURE DU TEXTE*. Recuperado de: <http://alien.mur.at/rax/ARTEX/PLISSURE/plissure.html>

Baigorri, L. (2006). Paik TV. Homenaje a un mongol visionario. En *La Televisión No Lo Filma*. Sevilla, España: Edición de la Asociación Cultural “Comenzemos Empezemos”. Universidad Internacional de Andalucía e Instituto Andaluz de la Juventud. Pp. 27-40.

Benjamin, W. (2004). *Sobre la fotografía*. Valencia, España: Pre-Textos.

Benjamin, W. (2008). *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*. Nueva York, EEUU: Penguin books.

Berry, J. (2003). Código al descubierto: el net art y el movimiento de software libre. En *FUOC*, (3). s.p. DOI: <http://doi.org/10.7238/a.v0i3.691>

Bianchini, A. (1999). *Conceptos y definiciones de hipertexto*. Departamento de Computación y Tecnología de la Información. Universidad Simón Bolívar, Caracas, Venezuela. Recuperado de: <http://ldc.usb.ve/~abianc/hipertexto.pdf>

Bonet, E. (2010). Alter-video. En *En torno al video*. Bizcaia: Euskal Herriko Unibertsitateko Argitalpen Zerbitzua.

Bonin, V. (2004). Software: Information Technology: Its New Meaning for Art. En La Fondation Daniel Langlois. Recuperado de: <http://www.fondation-langlois.org/html/f/page.php?NumPage=541>

Bookchin, N. y Shulgin, A. *Introduction to Net.art. 1994-1999*. Recuperado de: <http://easylife.org/netart/>

Bosma, J. (1997a). Independent net.art. *Nettime*. Recuperado de: <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9707/msg00014.html>

Bosma, J. (1997b, Septiembre 27). Vuc Cosic interview, Net.art per se. *Nettime*. Recuperado de: <https://nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9709/msg00053.html>

Bosma, J. (2011). *Nettitudes: Let's talk net art*. Rotterdam, Países Bajos: Nai Publishers.

Bourne, C. (2015). *VIRTUAL ART RESIDENCIES: A new Model of AIR*. Recuperado de <https://virtualartistresidency.wordpress.com>

Boyle, D. (1997). *Subject to Change. Guerrilla Television Revisited*. Nueva York, EEUU: Oxford UP.

Brea, J.L. (2002). *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (pos)artísticas y dispositivos neomediales*. Salamanca: Centro de Arte de Salamanca-Consorcio Salamanca.

Brea, J.L. (2004). *La Conquista de la Ubicuidad (Com.)* Murcia, España: Centro Párraga. Fundación CajaMurcia. Consejería de Educación y Cultura de la Región de Murcia.

Brecht, B. (1964). *Brecht on Theatre*. Nueva York, EEUU: Hill and Wang.

Bürger, P. (1987). *Teoría de la vanguardia*, Barcelona, España: Península.

Cabrera, F. y Cordero, M. (2003). Algo más que pagar una entrada de Cine. Madrid, España: Dykinson S.L.

Carlón, M. (2006). *De lo cinematográfico a lo televisivo. Metatelevisión, lenguaje y temporalidad*. Buenos Aires, Argentina: La Crujía.

Carrillo, J. (2004). *Arte en la Red*. Madrid, España: Cátedra.

Caruso, D. (1984). People. *InfoWorld. The Newsweekly for Microcomputer Users*, 6. Recuperado de: <https://bit.ly/2Gj5nso>

Casares, N. (2009). *Del Net.art al web-art 2.0*. Valencia, España: Edita Diputación de Valencia.

Centre de Ressources Labomedia. (2015). *Une histoire des arts numériques, des nouveaux médias, multimedia, interactif -de 1900 à nos jours*. Recuperado de: <http://wiki.labomedia.org/index.php/Accueil>

Cesar, P. y Chorianopoulos K. (2009). The Evolution of TV Systems, Content, and Users Toward Interactivity. En *Foundations and Trends in Human-Computer Interaction*. 2 (4). Pp. 279-374.

Cilleruelo, L. (2000). *Arte de Internet: génesis y definición de un nuevo soporte artístico (1995-2000)* (Tesis doctoral). Universidad del País Vasco - Euskal Herriko Unibertsitatea, País Vasco, España.

Crane, M. (1984). The Origins of Correspondence Art. En Michael Crane and Mary Stofflet, eds., *Correspondance Art*. San Francisco, Estados Unidos: Contemporary Art Press.

Danto, A. (1999). *Después del fin del arte*. Barcelona, España: Paidós.

Daniels, D. y Reisinger, G. (Eds.). (2009). *Net Pioneers 1.0*. Berlín, Alemania: Sternberg Press.

Debord, G. (1994). *The Society of the Spectacle*. Nueva York, EEUU: Zone Books.

Deltell, L. (2010). Viral art: frontera y crisis del arte audiovisual. En *Congreso Europeo de Estética* 11-12 nov. 2010. Museo del Prado de Madrid. Recuperado de: <http://web.uam.es/otros/estetica/DOCUMENTOS%20EN%20PDFQUINTA%20TANDA/LUIS%20DELTELL.pdf>

Depocas, A. (2000). Western Front: Western Front Society Media Archives Project. En *Fondation Daniel Langlois pour l'art, la science et la technologie*. Recuperado de: <http://www.fondation-langlois.org/html/f/page.php?NumPage=209>

Desktop Residency. (s.f). *Home: Desktop Residency*. Recuperado de: <http://www.desktopresidency.com/>



Digital Artist Residency. (s.f). *Home: Digital Artist Residency*. Recuperado de: <http://digitalartistresidency.org/>

Dols Rusiñol, J. (1980). Historia del audiovisual magnético televisivo: televisión, tv, vídeo. En *En torno al video*. Bizcaia: Euskal Herriko Unibertsitateko Argitalpen Zerbitzua. Pp. 31-87.

Duchamp, M. (1957). The Creative Act. En *Artnews*. 56 (4). Pp. 28-29.

Eco, U. (1986). *La estrategia de la ilusión*. Barcelona, España: Lumen.

Electronic Café International. (s.f). *The original 1984 Manifesto*. Recuperado de: <http://ecafe.com/about.html>

Electronic Frontier Foundation. (s.f). *Home*. Recuperado de: <https://www.eff.org/>

Elegantmob y TVE.(2011) Entrevista a Richard Stallman. *Derechos de autor en la Era Digital*. Recuperado de: <http://vimeo.com/16447480>

Férrnandez, J.L. y Ramos, A. (2006). El arte de habitar. Una experiencia sobre vivienda y medioambiente urbano. En *Democracia Ecológica. Formas y experiencias de participación en la crisis ambiental*. Pp. 283-308. Sevilla, España: Editorial Atrapasueños-UNILCO.

Filliou, R. (1970). *Teaching and Learning as Performing Arts*. Colonia y Nueva York: Verlag Gebr. König.

Fredrickson, L. (2018). Life as Art, or Art as Life: Robert Filliou and the Eternal Network. En *Theory Culture & Society*, 36 (3). Pp. 27-55. DOI: 10.1177/0263276418796563

Friedman, K. (1995a). Foreword: The Eternal Network. En C. Welch (Ed.), *Eternal network : A mail art anthology*. Pp. XV–XVII. Calgary: 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. Calgary: University of Calgary Press.

Fumero, A. y Roca, G. (2007). *Web 2.0*. Madrid, España: Fundación Orange España.

F8 Residency. (s.f). Home: F8 Residency. En *Facebook*. Recuperado de: <https://www.facebook.com/F8Residency/>

Gallery Online. (s.f). Home: Gallery Online. En *Facebook*. Recuperado de: <https://www.facebook.com/GalleryOnline/>

García, D. (2003). *e-valencia.org*. Recuperado de: <http://e-valencia.org/index.php?name=News&file=article&sid=8775>

Gaudreau, C. (1980). Robert Filliou : une galerie dans une casquette. En *Cahier de l'École Sociologique Interrogative*, 1. Pp. 7-15.

Giannetti, C. (1998). (Ed.). *ARS TELEMATICA: Telecomunicación, internet y ciberespacio*. Barcelona, España: L' Angelot. Recuperado de [http://www.artmetamedia.net/pdf/3Giannetti\\_ArsTelematicaIntro.pdf](http://www.artmetamedia.net/pdf/3Giannetti_ArsTelematicaIntro.pdf)

Giannetti, C. (2002). Breve balance de la primera década del Net.art. *Red digital: Revista de Tecnologías de la Información y Comunicación Educativas*, (3). Recuperado de [http://reddigital.cnice.mec.es/3/firmas/firmas\\_claudia\\_ind.html](http://reddigital.cnice.mec.es/3/firmas/firmas_claudia_ind.html)

Gómez, B. (2012). Paralelismo diacrónico sobre la investigación sonora en el espacio de las artes plásticas. En *Arte y Políticas de Identidad*, 7. Pp. 29-50.

Heidegger, M. (1994). *Conferencias y Artículos*. Barcelona, España: Ediciones del Serbal.

Higgins, D. (1966, febrero). Intermedia. *The Something Else Newsletter*. 1 (1). Recuperado de [http://www.primaryinformation.org/oldsite/SEP/Something-Else-Press\\_Newsletter\\_V1N1.pdf](http://www.primaryinformation.org/oldsite/SEP/Something-Else-Press_Newsletter_V1N1.pdf)

Himanen, P. (2002). *La ética del hackery y el espíritu de la era de la información*. Barcelona, España: Editorial Destino.

Hofman, V. (2007). Álbum Inestable, un acercamiento a la conservación del arte electrónico. En *Arte Electrónico / Entornos cotidianos*, Colección Papers per a Debat (5). Sabadell, España: FUNDIT - Escuela Superior de Diseño ESDi. Recuperado de [http://taxonomeia.net/wp-content/uploads/2014/08/Hofman\\_entornos\\_cotidianos.pdf](http://taxonomeia.net/wp-content/uploads/2014/08/Hofman_entornos_cotidianos.pdf)

Holmes, W. (1993). Archives aren't Life. En *Vancouver Review* (25).

Hora, D. (2006). Art residencies. The multiple directions of contemporary transits. En *Caderno Videobrasil*, Associação Cultural Videobrasil, 2 (2). Pp. 54-77.

Howett, C. (1977). New Directions in Environmental Art. *Landscape Architecture*, (67). Pp. 38-46.

Hunter, R. [Art-of-Peace Biennale] (2018, Mayo 27). *What Is Peace? Exhibition Tour*. [Archivo de video]. Recuperado de [https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=1&v=GqjxXluKAIE](https://www.youtube.com/watch?time_continue=1&v=GqjxXluKAIE)

Ibáñez, Á. y Palou, N. (2007). *Mapa Web 2.0*. (Internality.com). Madrid, España: Fundación Orange España. Recuperado de <http://internality.com/web20/files/mapa-web-20.pdf>

Intelligent Agent. (1997). *Electronic Books of Creation*. Recuperado de [http://www.intelligentagent.com/archive/fall\\_books.html](http://www.intelligentagent.com/archive/fall_books.html)

James, R. (1986). Avant-Garde Sound-on-Film Techniques and their relationship to Electro-Acoustic Music. En *The Musical Quarterly*, 72(1). Pp. 74-89.

Jana, R., y Tribe, M. (2006). *New Media Art*. Colonia, Alemania: Taschen.

Jenkins, H. (2006a). *Convergence Culture. Where old and new media collide*. Nueva York, EEUU: NYU Press.

Jenkins, H. (2006b). *Fans, bloggers, and gamers. Exploring Participatory Culture*. Nueva York, EEUU: NYU Press.

Johnson, R. (1965). *The paper snake*. Nueva York: The Something Else Press

Jouval, S. (2003). Robert Filliou: "Exposition pour le 3ème oeil. En *Robert Filliou, Genio sin talento*. Pp. 8-15. Barcelona: Museu d'Art Contemporani de Barcelona.

Jouval, S. (2012). *Robert Filliou dans les collections du musée*. París, Francia: Centre Pompidou, Direction de l'action éducative et des publics. Recuperado de: <http://mediation.centrepompidou.fr/education/ressources/ENS-Filliou/index.html>

Keen, A. (2006, Febrero 14). Web 2.0: The second generation of the Internet has arrived. It's worse than you think. En *The weekly Standard*. Recuperado de: <https://www.weeklystandard.com/andrew-keen/web-20>

Kirn, P. (2009, Mayo 15). In Bb 2.0: YouTube-Generated, Collaborative Music Remix. En *Create Digital Music*. Recuperado de <http://createdigitalmusic.com/2009/05/in-bb-20-youtube-generated-collaborative-music-remix>

Krauss, R. (1979). Sculpture in the Expanded Field. En *October*, 8. Pp. 30-44.

Larrañaga, J. (2001). *Instalaciones*. Guipúzcoa, España: Nerea. 2001.

Léger, M. (2012). A Filliou for the Game: From Political Economy to Poetical Economy and Fluxus. En *RACAR: Revue D'art Canadienne / Canadian Art Review*. 37(1), pp. 64-74. Recuperado de <http://www.jstor.org/stable/42630858>

Lévy, P. (1997). *L'intelligence collective : pour une anthropologie du cyberspace*. París, Francia: Ed. La Découverte.

Lippard, L. (1977). Art Outdoors, In and Out of the Public Domain, En *Studio International*. 193. Pp. 83-90.

Location One. (2008). Mission Accomplished. En *Location One 1998-2013*. Recuperado de: <http://www.location1.org/missionaccomplished/>

López, E. (2012). Las tecnologías de comunicación en el arte del s.XX: Sur recorrido hacia el primigenio arte de Internet. En *Milenio Revista de Artes y Ciencias*, 16-17. Pp.30-43. Bayamón: Universidad de Puerto Rico.

López, J.I. (2007). Todo construir es ya un habitar. En *Puente. Ingeniería, Sociedad, Cultura*. 5, año II. Pp. 2-7. Lima, Perú: Publicación del Colegio de Ingenieros del Perú.

Lussac, O. (2002). Fluxus et propagande politique : des buts sociaux, non esthétiques. En *Actuel Marx*. 32 (2). Pp. 169-183. DOI:10.3917/amx.032.0169.

Mackern, B. (s.f). *Software art*. Recuperado de: <http://netart.org.uy/workshop/softart.htm>

Maldonado, C. (2014). El (des)orden de las ciudades. En *Análisis*, 46 (85). Pp. 215-231.

Manovich, L. (2001). *Language of New Media*. Cambridge, MA: MIT Press.

Martin, J-H. (2003). Filliou, semejante a los humanos y a los artistas. En *Robert Filliou, Genio sin talento*. Pp. 16-19. Barcelona: Museu d'Art Contemporani de Barcelona.

Martín, J. (2008). La creatividad de la multitud conectada y el sentido del arte en el contexto de la Web 2.0. *Revista Estudios visuales*, (5). Pp. 65-80.

Martín, J. (2012). *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*. Madrid, España: Akal.

Maxwell, J. (1996). *Qualitative Research Design. An Interactive Approach*. Thousand Oaks, CA: Sage.

Maxwell, J. (2004). Reemergent scientism, postmodernism, and dialogue across differences. En *Qualitative Inquiry*, 10 (1). Pp. 35-41.

McLuhan, M. y Fiore, Q. (1967). *The Medium is the Massage. An inventory of effects*. Nueva York: Bantam Books.

Media Art Net. (s.f.a). *Artex*. Recuperado de: <http://www.medienkunstnetz.de/works/artex/>

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

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

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

Molina, M. (2008). Arte sonoro. En *ITAMAR*, 1. Pp. 213-234.

Montes, F.J. (2009). Origen de la radiodifusión pirata commercial. En *ÁMBITOS: Revista internacional de comunicación*, (18). Pp. 41-50. Recuperado de: <https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/68139/16812722003.pdf?sequence=1&isAllowed=>

Moore, B. (2008). *A Poor Man's Keys To The New Art*. Recuperado de: <http://www.primaryinformation.org/product/a-poor-mans-keys-to-the-new-art/>

Morgan, J. y Mungan, Y. (2014). Fine Arts, Culture and Creativity in Minecraft. En *Understanding Minecraft: Essays on Play, Community and Possibilities*. Jefferson (NC): McFarland & Company Press. Pp. 175-190.

Morse, J. (2002). Enhancing the usefulness of qualitative inquiry: gaps, directions and responsibilities. En *Qualitative Health Research*, 12 (10). Pp. 1419-1426.

Morse, J. (2003). A review committee's guide for evaluating qualitative proposals. *Qualitative Health Research*. 13 (6), pp. 833-851.

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

OMC. (2014). OMC Policy handbook on artists' residencies. En *European Agenda for Culture. Work plan for culture 2011-2014*.

O'Reilly, T. (2005). Not 2.0? *O'Reilly Radar*. Recuperado de: <http://radar.oreilly.com/2005/08/not-20.html>

O'Reilly, T. (2006). Qué es Web 2.0. Patrones del diseño y modelos del negocio para la siguiente generación del software. *Fundación Telefónica*. Recuperado de: <https://www.analfatecnicos.net/archivos/97.QueEsWeb2.0.pdf>

Parfait, F. (2001). *Video: un art contemporain*. París, Francia: Regard.

Pevsner, N. (1982). *Academias de Arte: pasado y presente*. Madrid, España: Cátedra.

Piechocki, R., Kluz, S., Hansen, K. y Zorch, L. (2014). *Artist residencies in the public*

*realm: a resource guide for creating residencies and fostering successful collaborations*. Pittsburgh, EEUU: Office of public art.

Proctor, N. (2011). From headphones to microphones: Mobile social media in the museum as distributed network. En Ibáñez, A. (Ed.), *Museums, social media & 2.0 technology*. Pp.27-58. País Vasco, España: Euskal Herriko Unibertsitateko Argitalpen Zerbitzua.

Primary Information. (s.f.). *Something Else Press Newsletters 1966-83*. Recuperado de: <http://www.primaryinformation.org/something-else-press-newsletters-1966-83/>

Ramírez, J. (2016). Hacia una breve historia de la convivencia de artistas. En *Processi 143*. Real Academia de España 2015/16. Roma, Italia: Ministerio de Asuntos Exteriores y de Cooperación/AECID/Cooperación Española. Pp. 15-17.

Rancière, J. (2005). *El viraje ético de la estética y la política*. Santiago de Chile, Chile: Palinodia.

Real Academia Española [RAE] (2017) radical. *rae.es*. Recuperado de: <https://dle.rae.es/?id=V126nlV>

Res Artis. (s.f). Künstlerhäuser Worpswede. En *Res artis: worldwide network of artist residencies*. Recuperado de: [http://www.resartis.org/es/residencias/?id\\_content=4874](http://www.resartis.org/es/residencias/?id_content=4874)

Reuters.(2010).Les vidéos artistiques de YouTube entrent au musée Guggenheim. En *Lemonde.fr*. Recuperado de: [http://www.lemonde.fr/culture/article/2010/09/20/les-vidéos-artistiques-de-youtube-entrent-au-musée-guggenheim\\_1413785\\_3246.html](http://www.lemonde.fr/culture/article/2010/09/20/les-vidéos-artistiques-de-youtube-entrent-au-musée-guggenheim_1413785_3246.html)

RFAOH. (s.f). *Home: Residency for Artists on Hiatus*. Recuperado de: <http://residencyforartistsonhiatus.org/>

Robert, P. (2007). *Musiques Expérimentales. Une anthropologie transversale d'enregistrements emblématiques*. Marsella, Francia: Le mot et le reste.

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

Romero, Y. (2009). El Museo Transductor. En *Transducers. Collective Pedagogies and Spatial Politics*. Pp.11-13. Granada, España: Centro de Arte José Guerrero.

Roncero, I. (2011). Producción, re-producción, post-producción. La culminación de los procesos de desaturización de la obra artística en el contexto de las nuevas tecnología. En *AACA Digital: Revista de la Asociación Aragonesa de Críticos de Arte*, (16). Recuperado de: <http://www.aacadigital.com/contenido.php?idarticulo=534>

- Runme.org (s.f.). *Say it with software art*. Recuperado de <http://runme.org>
- Ryan, P. (1970). Cable Television: the raw and the overcooked. En *Radical Software*. 1. (1).
- Sariugarte, I. (2009). Arte y Televisión: de la experimentación a la acritud. En *Revista Milenio*, 13-14. Pp. 38-53.
- Sava, S. (1996). *As if the oceans were lemonade : the performative vision of Robert Filliou and the Western Front* (Trabajo Fin de Máster). Recuperado de: <https://open.library.ubc.ca/collections/ubctheses/831/items/1.0099154>
- Schaeffer, P. (1988). *Tratado de los objetos musicales*. Madrid, España: Alianza.
- Schlosspost Web Residencies. (s.f). Web Residencies. En *schloss-post*. Recuperado de: <http://schloss-post.com/category-list/web-residents/>
- Scolari, C. (2008). Hacia la hipertelevisión. Los primeros síntomas de una nueva configuración del dispositivo televisivo. En *Diálogos de la comunicación*. 77. Pp. 1-8.
- Scott, R. (1982). dir. *Blade Runner*. Estados Unidos: Blade Runner Partnership, Warner Bros. Pictures. Película.
- Shulgin, A. (1997, marzo 18). *Nettime: Net.art – the origin*. Recuperado de: <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9703/msg00094.html>
- Simon, N. (2010). *The participatory museum*. Santa Cruz, CA: Museum 2.0.
- Singel, R. (2005, junio 10). Are You Ready for Web 2.0? En *Revista Wired*. Recuperado de: <http://www.wired.com/science/discoveries/news/2005/10/69114>
- Soler, P. (2009). Era más que un juego. Transformación del público en la breve historia de los juegos digitales. En *Querido público. El espectador ante la participación: jugadores, usuarios, prosumers y fans*. Murcia: Centro Párraga, CENDEAC and eléctrica Producciones. Pp. 83- 101.
- Studio XX. (s.f). Rechercher les mots clés résidence virtuelle. En *Studio XX*. Recuperado de: <https://studioxx.org/search/node/r%C3%A9sidence%20virtuelle>
- Tascón, M. y Quintana, Y. (2012). *Ciberactivismo. Las nuevas revoluciones de las multitudes conectadas*. Madrid, España: La Carata.
- THE NEXT ART-OF-PEACE BIENNALE. (s.f). *THE NEXT ART-OF-PEACE BIENNALE About*. Recuperado de: <http://www.peacebiennale.info/about.html>

Tilman, P. (2006). *Robert Filliou nationalité poète*. Dijon, Francia: Les Presses du réel.

Toffler, A. (1981). *The Third Wave*. Toronto, Canadá: Bantam Books.

Torvalds, L. (1991, agosto 25). *What would you like to see most in minix?* Grupo Usenet comp.os.minix. Recuperado de: <https://groups.google.com/forum/#!original/comp.os.minix/dlNtH7RRrGA/SwRavCzVE7gJ>

Tran, Q-A. (2013). *FLUXUS AND TOWARDS THE PEACE BIENNALE 1985. A forward thinking approach to Biennale* (Tesina). Recuperado de <https://bit.ly/2H2xE58>

Transnational Temps. (s.f.). *Transnational Temps Eart Art for the 21st century*. Recuperado de <http://transnationaltemps.net>

Trojanska, W. (2013). Virtual Art Residencies – a Manual. En *Interartive Contemporary Art + Thought: Art and Mobility*, (55). Recuperado de <http://artmobility.interartive.org/virtual-art-residencies-a-manual-weronika-trojanska/>

Turbulence. (2007). Networked\_performance: Brad Kligerman Ars Virtua Artist-in-Residence (AVAIR). En *Turbulence.org*. Recuperado de: <http://www.turbulence.org/blog/archives/004145.html>

Turbulence. (2008). Networked\_performance: Ars Virtua “World of Warcraft Residence”. En *Turbulence.org*. Recuperado de: <http://transition.turbulence.org/blog/2008/01/07/ars-virtua-world-of-warcraft-residence/>

Van den Valentyn, H. (2003). El territorio de la República genial. En *Robert Filliou, Genio sin talento*. Pp. 89-90. Barcelona: Museu d’Art Contemporani de Barcelona.

van den Valentyn, H. (2003). La investigación de la República genial. En *Robert Filliou, Genio sin talento*. Pp. 101-102. Barcelona: Museu d’Art Contemporani de Barcelona.

Van Zoonen, L. (2005). *Entertaining the Citizen: When Politics and Popular Culture Converge*. Lanham, EEUU: Rowman & Littlefield.

Vértov, D. (2009). *Memorias de un cineasta bolchevique*. Madrid, España: Capitán Swing Libros.

Virtual Art Residencies @twIn\_sonora. (s.f). *Home: Art residencies @twIn\_sonora*. Recuperado de: <http://twitterresidencias.wixsite.com/insonora-en>



Virtual-residency. (s.f). The Virtual Residency-A call for a virtual migration to the “house Europe”. En *Virtual-residency*. Recuperado de: <http://www.virtual-residency.net/>

VVAA. (2004). *Ruidos y susurros de las Vanguardias. Reconstrucción de obras pioneras del Arte Sonoro (1909-1945)*. Valencia, España: UPV.

Welch, C. (1995) (Ed.), *Eternal network : A mail art anthology*. Calgary, Canadá: University of Calgary Press.

Wimmer, R.D. y Dominick, J. R. (1996). *La investigación científica de los medios de comunicación: una introducción a sus métodos*. Barcelona, España: Bosch Casa Editorial.

Woodstock Byrdcliffe Guild. (s.f). Byrdcliffe Art Colony History. En *Woodstock Byrdcliffe Guild*. Recuperado de: <http://www.woodstockguild.org/about-byrdcliffe/byrdcliffe-history/>

Worby, R. (2009, agosto 6). Turn on, tune in: John Cages symphony for 12 radios. En *The Guardian*. Recuperado de: <http://www.theguardian.com/music/2009/aug/06/john-cage-symphony-for-radios>

Zafra, R. (2002). Net.art: Internet me piensa. En *Red digital: Revista de Tecnologías de la Información y Comunicación Educativas*. (3). Recuperado de: [http://reddigital.cnice.mec.es/3/firmas/firmas\\_zafra\\_ind.html](http://reddigital.cnice.mec.es/3/firmas/firmas_zafra_ind.html)

### **Obras artísticas online aún en la Red:**

Bard, P. (2007). *Man with a Movie camera: the global remake*. Recuperado de: <http://www.perrybard.net/man-with-a-movie-camera>

Bartholl, A.; Roth, E. y Leingruber, T. (2008). *China Channel*. Recuperado de: <http://www.chinachannel.hk>

Deck, A. (2003). *Anti-War Web Ring*. Recuperado de: <http://artcontext.org/antiWar/index.php?huh>

Deck, A. (2009). *AntiWar404*. Recuperado de: <http://getpeaceful.org/act/08/antiwar404/docs/index.php>

Dullaart, C. (2008). *Youtube as a subject*. Recuperado de: <https://www.constantdullaart.com/site/html/new/youtubegasasubject.html>

Gregson, P. y Jones, D. (2012-2013). *The listening machine*. Recuperado de: <http://thelisteningmachine.org/>

Hunter, R. (2017-) *A Permanent Conversation about Peace 2017 Onwards*. Recuperado de: <http://artsbirthday2017.peacebiennale.info>

Lialina, O. (1999). *Will-n-testament*. Recuperado de: <http://will.teleportacia.org>

Locusonus. (2006). *Locustream Audio Tardis*. Recuperado de: <http://locusonus.org/tardis/>

Macdonald, K. (2010). *Life in a day*. Recuperado de: <https://www.youtube.com/channel/UC70oKkuTAoL-grDe4l2pAw>

Muntadas, A. (1994). *The File Room*. Recuperado de: <http://www.thefileroom.org/>

Mandiberg, M. (2007). *The real costs*. Recuperado de: <http://therealcosts.com>

Pazos, A. Y Comelles, E. (2010). *SonicWalkie*. Recuperado de: <http://andreapazos.com/sonicwalkie/index.html>

Solomon, D. (2009). *In B Flat 2.0*. Recuperado de: <http://www.inbflat.net/>

Sweeney, J. (2012- ). *Stereopublic: crowdsourcing the Quiet* Recuperado de: <http://www.stereopublic.net/>

Transnational Temps. (2007). *EcoScope*. Recuperado de: <http://www.eco-scope.org>

