

Hackejant les interfícies de la cultura d'accés i prefigurant
l'alfabetització del futur postcapitalista: sobre Technologies
To The People/les instal·lacions de Daniel G. Andújar
Jacob Lillemose

*Access to Technology is a Human Right*TM [L'accés a la tecnologia és un dret humà]

Des que Daniel G. Andújar va crear-la, el 1996, l'organització Technologies To The People (TTTP) (Tecnologies per a la gent) ha fomentat les seves múltiples activitats a través d'aquest eslògan, que serveix com una mena de "clau" d'aproximació a aquestes pràctiques.¹ L'eslògan es presenta com una declaració política i honesta, però la incorporació del símbol de marca registrada hi introdueix certa ambigüetat, o potser, un discurs que resulta confús. Què comporta registrar un dret humà auto-proclamat, acceptat universalment, i quin tipus de propietat protegeix en realitat aquesta marca registrada, el contingut o la frase? Ni TTTP ni Andújar no han explicat el motiu pel qual ha estat registrada, ni han comentat res sobre aquest lema. Podem dir, potser, que ho han fet registrant diversos dels seus projectes amb aquest tipus

1. Oficialment, Technologies To The People és una entitat per si mateixa, alhora que funciona com a marc conceptual per a la pràctica artística de Daniel G. Andújar. Technologies To The People ha donat suport a diversos dels projectes d'Andújar i fins i tot li ha atorgat un premi. Andújar, per la seva banda, ha representat i parlat en nom de Technologies To The People en diverses ocasions. Intentar fer una distinció categòrica entre l'organització i l'artista no té cap mena de sentit, mentre que l'ambigüitat pel que fa a la seva interrelació és un element essencial que cal tenir present. Per aquest motiu, el text s'hi referirà com a TTTP/Andújar, una singularitat plural que reflecteix encertadament la noció de Jean-Luc Nancy d'"ésser singular plural" i que, d'acord amb la noció de "comunisme" de Maurice Blanchot, transmet el concepte de comissariat general del pavelló.

d'epígraf. De fet, un d'aquests projectes podria suggerir una interpretació preliminar de l'eslògan. *Remember, language is not free™* [Recorda, el llenguatge no és lliure/gratis], o el seu títol alternatiu *Language (Property)* [Llenguatge (Propietat)] (1997),² és un projecte web on s'enumeren els eslògans que diverses empreses capdavanteres en l'àmbit de les tecnologies de la informació— i també el de TTP³ —han registrat com a hiperenllaços de les declaracions de drets d'autor de llurs respectives empreses. Si s'interpreten com a afirmacions interconnectades, l'eslògan i el títol apunten que la qüestió de l'accés té a veure amb aspectes relacionats amb els interessos econòmics en forma de propietat intel·lectual i, d'altra banda, que la qüestió de l'accés, a més de la seva dimensió pràctica d'accés real, és també una qüestió conceptual en el sentit que inclou el llenguatge i les imatges que emmarquen aquest accés. Per això, quan l'obra de TTP/Andújar aborda la qüestió de l'accés a la tecnologia i a la informació, cada vegada més crucial en la cultura contemporània, no es tracta simplement de tenir-hi accés o no.⁴ El que fa que l'obra sigui una resposta (artística) tan valuosa a aquesta qüestió és que se centra en l'accés mateix i va més enllà, preguntant-se com es crea aquest accés a través de la mediació de diversos nivells de significació. A *Technologies To The People Video Collection* (1977),⁵

2. <http://www.irational.org/ttp/TM/warning.html>

3. Copyright © 1997 Technologies To The People Incorporated. Tots els drets reservats. Technologies To The People, Inc. és una marca registrada. Queda prohibida la reproducció total o parcial sense autorització escrita. Totes les altres marques o marques registrades són propietat dels seus respectius propietaris. És possible que altres productes i noms de companyies que s'esmenten aquí siguin marques registrades dels seus respectius propietaris.

4. La qüestió de la possibilitat o no d'accés més aviat es formula com una qüestió sobre qui hi té accés. Per això, a l'informe *The Technologies To The People Annual Report 2000* s'hi pot llegir "Technologies To The People va adreçada a la gent del que es coneix com a Tercer Món i també als sense sostre, orfes, aturats, fugitius, immigrants, alcohòlics, drogoaddictes, persones amb disfuncions mentals i qualsevol altra categoria d'"indesitjables". Technologies To The People és per a aquells a qui es nega l'accés a la nova societat de la informació i a les noves tecnologies. Technologies To The People vol que hi hagi més gent connectada a la xarxa.

5. <http://www.irational.org/video/>. La versió en línia també funciona com una part integrant d'una instal·lació.

el contingut anunciat –còpies en línia d'obres clàssiques de video art–, al final esdevé inaccessible, i com a contrapartida, el visitant experimenta el fet de (no) tenir-hi accés. TTP/Andújar afegeix a les qüestions de caire formal i pràctic sobre l'accés qüestions al voltant dels usos que aquestes dimensions estableixen i també de quines idees de “la gent” posen en pràctica. Des dels seus primers projectes a Internet, com ara *Armed Citizens* (1998)⁶, que mostrava la facilitat d'accés a la compra d'armes a internet, o *The Street Access Machine* (1996)⁷, que promovia un dispositiu mòbil amb el qual els pidolaires podien accedir a la targeta de crèdit, fins a les seves instal·lacions actuals, com el recent *Postcapital Archive* (2004-)⁸, que encara està obert, TTP/Andújar ha utilitzat estratègies ben definides que combinen ironia i crítica, realitat i ficció, per tal d'explorar lúdicament aquesta dimensió de l'accés a la tecnologia i a la informació en la cultura contemporània, que ha permès que la gent accedeixi a quantitats inassimilables d'informació cultural. N'és un exemple recent els milers de terabytes de *Postcapital Archive*, que, d'altra banda, ha comportat un repte perquè la gent es conscienciï que els nivells de significació són un espai altament polititzat de control cultural i també d'alliberació i font de poder.

A més, TTP/Andújar s'implica en “la cultura d'accés”⁹ a través d'una varietat de recursos que abasten des de la història de l'art, els estudis dels mitjans de comunicació i la filosofia postestructuralista fins al funcionament de l'espai arquitectònic, l'activisme i la programació computacional. Empra aquestes referències per desenvolupar una estètica subtil i complexa que repta la gent a no prendre's la

6. <http://www.irational.org/ttp/Crypto/armed1.html>

7. http://www.irational.org/ttp/*siteTTP/index.html

8. <http://www.danielandujar.org/tag/postcapital/>, <http://postcapital.org>

9. El concepte de la “cultura d'accés” tal i com s'utilitza aquí està relacionat, però no és idèntic, amb el concepte de “cultura lliure” present en gran part del discurs a favor dels drets d'autor. La cultura lliure consisteix a garantir l'accés lliure (no gratuït) a la propietat intel·lectual de manera legal a través d'un conjunt de copyrights alternatius i flexibles, com ara el Copyleft o el Creative Commons. La cultura d'accés és un concepte més general que es refereix a una cultura en la qual el més important és com accedim a la informació, tant si és “lliure” com si cal permís per a accedir-hi. Precisament, el que més interessa a TTP/Andújar és analitzar el problema i les possibilitats d'aquest “com”.

cultura d'accés a la lleugera ni a donar-la per feta, sinó a considerar-la una cultura del compromís o, més concretament, una cultura com a resultat del compromís de la gent mateixa. Aquest repte, que conté el potencial del desenvolupament crític i enginyós tant de la cultura d'accés com de la gent, engloba la generosa visió artística i política de TTTP/Andújar.

El compromís artístic de TTTP/Andújar amb la cultura d'accés que va sorgir a principis de la dècada dels 90 després de l'arribada d'Internet es resisteix a les tendències preponderants que permeten que el desenvolupament d'aquesta cultura estigui dominat pels interessos tècnics, legals i d'economia de mercat. De la mateixa manera, es manté allunyat de les tendències que de la tecnologia en fan un culte o idealitzen la revolució de la informació. A més de reconèixer la presència i importància fonamental d'aquestes tendències, les integra en una xarxa d'intercanvis amb idees d'una cultura "irational", el nom del servidor web col·lectiu del qual TTTP/Andújar ha format part des que es va engegar.¹⁰ L'error ortogràfic és deliberat i subratlla que allò iracional no equival a allò irracional, i no és simplement el contrari d'ésser racional. Allò irracional es refereix a la fusió d'allò racional i allò irracional, de la racionalització de la irracionalitat i la irracionalització de la racionalitat simultànies. En aquest sentit, el nom suggereix una lògica conceptual que trasbalsa el raonament dialèctic i gaudeix de la llibertat que és producte d'aquest trasbalsament. Més que estructurar la cultura d'accés en l'era d'Internet d'acord amb els principis de successió i fi i solucions orientades a un objectiu, allò irracional representa un mode d'aproximar-s'hi que funciona per obrir-la, transformar-la *d'un munt de maneres* a través d'experiments amb els seus codis i (im)materialitats.

Hi ha dos elements clau en la seva obra: la cultura hacker i l'art conceptual, fenòmens que sorgeixen en la cultura experimental dels anys 1960 i 1970.¹¹ Amb-

10. <http://www.irational.org> . A més de TTTP/Andújar, els membres d'irational.org són Rachel Baker, Kayle Brandon, Heath Bunting, Minerva Cuevas i Marcus Valentine.

11. La cultura hacker (hacker culture) s'ha de diferenciar de la cultura cracker, de l'intrusisme informàtic, que en l'argot informàtic descriu els usos de la tecnologia destructius i criminals, com per exemple la disseminació de virus o el robatori de contrasenyes. En el discurs mediàtic popular, aquestes dues cultures sovint es perceben com una de sola, però en l'argot informàtic la pirateria

dós estan íntimament integrats, com ho posa de manifest l'obra *Art Power Database* (1999),¹² una base de dades en línia d'eines tecnològiques i d'informació que els artistes poden utilitzar per hackejar la infraestructura de la xarxa. L'intrusisme és un mètode que permet concebre i produir art, de la mateixa manera que l'art conceptual és un mètode per aproximar-se a la tecnologia. La raó de ser de l'obra de TTP/Andújar no és, per tant, dissoldre les diferències entre tots dos en una tecno-obra d'art total, sinó permetre que les característiques de cada mètode es retroalimentin en el sistema de funcionament de l'altre per tal de generar connexions dinàmiques, curtcircuits i xarxes.

La cultura hacker va sorgir en els grups que es dedicaven a la programació per ordinador en algunes universitats dels EUA durant la dècada dels 60 i es refereix a una manera antiautoritària, imaginativa i lúdica però, tot i així, efectiva de "construir coses i resoldre problemes".¹³ Posteriorment, la cultura es desenvolupà més enllà del context institucional i es relacionà amb els moviments de programari lliure i codi obert que emergiren a meitats de la dècada dels 1980.¹⁴ Ambdues són expressions

designa una activitat ètica i productiva. En el mateix context, caldria esmentar que TTP/Andújar juga deliberadament i subversiva amb la confusió per qüestionar la manca de comprensió i prejudicis d'aquest discurs.

12. <http://www.irational.org/APD/home/> . *The Art Power Database* fou presentada a la conferència *The Next 5 Minutes* el 1999, que integrava activisme, producció de mèdia, pirateria i art.

13. Eric S. Raymond, "How to Become a Hacker" (2001) <http://www.catb.org/~esr/faqs/hacker-howto.html>

14. El moviment de programari lliure engloba diversos projectes de programari lliure. El que té un caire més formal és l'associació sense ànim de lucre The Free Software Foundation, que Richard Stallman va fundar el 1985. El moviment de programari de codi obert enfoca de manera més pragmàtica i menys idealista la qüestió del programari lliure. Així, l'organització Open Source Initiative, que Bruce Perens i Eric S. Raymond van crear el 1998, va començar a "vendre la idea" del programari de codi obert com una forma de negoci fora de les comunitats de hackers. La iniciativa es va estendre amb èxit i aquell mateix any Netscape va anunciar que alliberaria el codi font del seu popular navegador. Al llarg la dècada posterior a la seva creació, aquesta iniciativa ha tingut una influència considerable en la majoria de projectes de programari lliure, com el de Linux. L'obra de TTP/Andújar utilitza i combina elements d'ambdós moviments. Ho demostra especialment la

destacades de la versió lliure de la cultura d'accés que TTP/Andújar també idea. Oferint als usuaris "la llibertat de fer funcionar, copiar, distribuir, estudiar, modificar i millorar el programari";¹⁵ aquests moviments permeten i fomenten el compromís actiu en aquesta cultura d'accés en què el programari és un element central. Tanmateix, malgrat que un sistema operatiu com Linux, creat d'acord amb els principis del programari lliure, és cada vegada més popular entre els usuaris d'arreu del món, la programació real de programari encara està limitada a un nombre reduït d'experts. No obstant això, les idees de llibertat, col·lectivitat i creativitat que la cultura hacker promou són importants més enllà del camp de la tècnica i del coneixement de la programació. Richard Stallman, el fundador de la *Free Software Foundation*, ho insinua quan descriu el programari lliure com "una ètica" i "una lluita ideològica i política".¹⁶

TTP/Andújar porta més enllà aquesta dimensió no tècnica i, de manera més explícita, traduint la cultura hacker com una forma general de compromís cultural. No consisteix a resoldre problemes en el mateix sentit que els hackers quan practiquen "l'art de la programació informàtica". Certament, es tracta de construir coses, com instal·lacions, pàgines web, objectes, vídeos, etc., però la funció d'aquestes coses és més aviat problematitzar els codis de la programació cultural i generar noves formes de percepció i d'interacció amb la cultura d'accés. Apropiant-se, combinant i arxivat el material cultural, des d'anuncis i subtítols de documentals fins a jocs d'ordinador i llicències de programari, TTP/Andújar no només recodifica el material, sinó també l'accés a aquest material, recontextualitzant-lo i reconceptualitzant-lo.

L'ús que fa TTP/Andújar de les estratègies mediàtiques subversives, l'humor gamberro i l'actitud informal del *do-it-together* [fem-ho-junts]¹⁷ com a part d'aquesta

instal·lació *X-Devian* (2003-), que inclou dues presentacions interconnectades del mateix programari lliure, una en forma d'stand i l'altra en forma d'acampada hacker. A través d'aquesta estètica, l'obra genera un intercanvi productiu entre les idees de desenvolupament tècnic i promoció cultural que guien aquests dos moviments.

15. The Free Software Definition (<http://www.fsf.org/licensing/essays/free-sw.html>)

16. <http://www.stallman.org/>

17. La idea de "do-it-together" TTP/Andújar la fan servir sovint per descriure les seves activitats com un desenvolupament del concepte més habitual de "fes-ho-tu-mateix". "Fem-ho-junts" suavitzava l'individualisme del "fes-ho-tu-mateix"

recodificació es pot relacionar clarament amb pràctiques contemporànies com el *culture jamming* (sabotatge cultural).¹⁸ *Culture jamming* és un terme genèric que es refereix a una àmplia varietat de pràctiques com ara la “intrusió de mitjans de comunicació, la guerra de la informació, l’art-terror, i la semiòtica de guerrilla; ho engloba tot en un”. Segons l’escriptor Mark Dery, són projectes que capten i reconduïxen l’atenció del públic perquè tingui en compte la política de “The Empire of Signs” (L’Imperi dels signes). (Dery, “*Culture Jamming: Hacking, Slashing and Sniping in the Empire of Signs*”, 2004). Una altra referència rellevant en aquesta connexió la trobem en la trajectòria d’avantguarda esbossada per l’assalt dels situacionistes a “la societat de l’espectacle”, amb *détournements* (tergiversacions) de les seves imatges, per exemple. Aquesta forma d’“innovació radical” i d’“arma cultural”, com la descriu Guy Debord, fou un mitjà per apropiari-se de les pel·lícules, fotos, cartells, revistes, etc. i posar-les al servei de l’“educació artística del proletariat” i al final, de la lluita de classes (Debord, “A User’s guide to Détournement”, 1956 [“Métodos de tergiversación”, a *Acción directa en el arte y la cultura*, Radikales Livres, 1998]). Malgrat tenir programes ideològics diferents, el *culture jamming* i els situacionistes comparteixen l’objectiu comú de desestabilitzar les estructures hegemòniques de poder i crear les condicions per a la resistència democràtica i imaginativa. Com ho palesen els diversos projectes d’e-plattform que ha muntat en ciutats de tot el món des de 2001, amb aquesta forma d’activisme TTTP/Andújar comparteix mitjans d’actuació i un projecte polític global.¹⁹ Les plataformes electròniques són plataformes d’Internet on els ciutadans poden publicar informació i fer comentaris sobre la política cultural de la ciutat de manera anònima. Per això, aquestes plataformes no només donen accés al compromís cultural; també protegeixen l’accés, com per exemple *The Free Software License* (Llicència de programari lliure)²⁰, que TTTP/Andújar ha

i en lleva la relació amb les estratègies neoliberals que trobem en la frase famosa de Nike, “Just do it” (Simplement, fes-ho), emfatitzant les pràctiques col·lectives i a la xarxa.

18. Originàriament, el terme fou encunyat el 1984 per la banda Negativeland a l’“album collage” JAMCON’84.

19. <http://www.danielandujar.org/tag/e-valenciaorg/>

20. <http://www.gnu.org/licenses/licenses.html#GPL>

inclòs en les seves publicacions, protegint el programari gratuït, irònicament, a través d'un *détournement* dels drets d'autor. A la portada d'una publicació de finals de la dècada dels 90, en relació amb *Cyber Patrol* (1997),²¹ on apareix la imatge d'un pany, podem llegir-hi "Estàs prou protegit? Tens la protecció adequada?" en aquest context, la protecció, doncs, no consisteix a tancar-se sinó a deixar certes qüestions obertes, amb tota la seva ambigüitat i paradoxes. A més, aquesta metàfora de la lluita que implica protecció i atac alhora, i que també caracteritza obres com *Armed Citizens and Information Society* (2000), una instal·lació "considerada Arma de Guerra", emfatitza el fet que la cultura d'accés es caracteritza pel seu antagonisme. Sense intentar dissoldre aquestes oposicions, ni a través de la ideologia ni de l'estètica, les posa al descobert com a context i condició fonamentals de qualsevol activitat en la cultura d'accés.

No obstant això, a diferència del "culture jamming" i del situacionisme, TTPP/Andújar centra el seu compromís cultural en el medi artístic.²² Sense cap mena de romanticisme vers l'autonomia de l'estètica ni il·lusions sobre l'impacte revolucionari de l'art en la societat, TTPP/Andújar explora el potencial crític i productiu de l'art. Va més enllà de concepcions de l'art que l'entenen com una disciplina institucionalitzada o políticament instrumentalitzada i fa servir l'art com un llenguatge i discurs culturals particulars, com una determinada manera d'enfocar i accedir a la cultura. Per això, més que utilitzar l'art com un instrument per transformar la cultura de manera concreta, l'utilitza per crear les possibilitats virtuals per tal que hi hagi canvis fonamentats i especulatius en la cultura.

Amb aquestes investigacions, TTPP/Andújar es relaciona amb l'art conceptual tal com s'ha desenvolupat des de la dècada dels 1960, o més aviat amb determinades tendències d'aquesta tradició, que es dediquen als mèdia i a les tecnologies de la cultura contemporània i les seves implicacions socials, econòmiques i polítiques. L'enfocament d'aquestes línies és doble. D'una banda, s'intenta analitzar i fer una

21. <http://www.irational.org/tttp/pirates/Illegal.html>

22. Els Situacionistes van acabar descartant qualsevol forma d'art demanant "una nova manera de viure", i encara que el *culture jamming* sovint treballa amb les connexions amb l'art, també es defineix de manera essencial en relació amb les experiències i els efectes fora del context de l'art.

crítica de com el processament d'informació dels mitjà i les tecnologies estableixen relacions de poder. De l'altra, transformar-les en eines d'adquisició de poder.

En el context Europeu/d'EUA, l'obra de Hans Haacke des dels anys 70 del segle XX i la de Muntadas des de mitjats de la dècada dels 70 fins avui en dia són exemples clars d'aquestes tendències. Passa el mateix amb obres d'artistes com ara Cildo Meireles i David Lamelas, l'"art dels mass media" anunciat per Roberto Jacolby, Eduardo Costa i Raúl Escari i el projecte col·lectiu d'avantguarda *Tucumán Arde* (1968), tots realitzats a finals de la dècada dels 60 a Sud-Amèrica. El que interrelaciona aquestes pràctiques artístiques diverses i les converteix en referents destacats per les obres de TTT/Andújar és el fet que manifesten obertament la seva oposició amb els mitjà i tecnologies del processament de la informació a través d'aquests mateixos mitjà i tecnologies. Partint de la premissa que els mitjà i les tecnologies són els missatges, en paraules de Marshall McLuhan, aquestes pràctiques influeixen en aquests missatges i tota la situació de comunicació a través d'altres configuracions i usos dels mitjà i de les tecnologies. En lloc de posicionar-se fora d'"el sistema", utilitzen estratègies d'intervenció i d'apropiació per provocar canvis en el sistema des de dins i en nom de la democratització creativa.

TTT/Andújar segueix els mètodes i idees d'aquestes tendències de l'art conceptual en relació amb els mitjà i tecnologies digitals que caracteritzen la cultura d'accés contemporània. En destaquen la xarxa d'Internet i el programari que s'hi utilitza. Internet i el programari no són, per si mateixos, missatges en el sentit que els entén McLuhan, sinó sistemes programables que poden generar una multitud de relacions comunicatives heterogènies i oposades. Tant si és en forma de lloc web on es presenten les pròpies activitats²³ com d'una "instal·lació de base de dades" de materials multimèdia com al *Postcapital Archive*, a TTT/Andújar li interessa programar relacions d'intercanvi. La seva manera d'organitzar i presentar el processament de la informació preveu percepcions i usos d'Internet i el programari, que en lloc de funcionar d'acord amb automatismes i principis de funcionalitat que al final condueixen a la reproducció cultural, es guien per la reflexió i l'experimentació cultural.

23. <http://www.irational.org/tttp/primera.html>

A més a més, la connexió amb l'art conceptual accentua el fet que malgrat que TTTP/Andújar treballa hàbilment i sobretot amb Internet i el programari, i que sovint se l'associa amb el que es coneix com a "net art" (art en xarxa) i el "nou art multimèdia", el seu treball s'aparta del "NetArt-Ghetto" que s'anuncia al seu lloc web. Fins al punt que TTTP/Andújar utilitza els mitjans tecnològics com a missatge cultural. Li interessa com aquests mitjans i tecnologies produeixen i faciliten la cultura i l'accés a aquesta cultura tècnicament, econòmicament i socialment, i també com es pot possibilitar aquesta condició cultural mitjançant formes estètiques que comportin la participació activa de la gent.

Una d'aquestes formes, que també predomina en l'art conceptual, és la de la instal·lació. Després d'haver treballat principalment a la xarxa a finals de la dècada dels 90 del segle XX, TTTP/Andújar ha anat portant gradualment la seva activitat a l'espai físic. Més que marcar un trencament respecte del seu treball dels principis, les instal·lacions amplien l'espai virtual de la xarxa: llocs web i ordinadors en línia que conviden el públic a seure i a utilitzar-los i que conformen una part integral de les instal·lacions però integrats en les construccions arquitectòniques, mostres, material i objectes audiovisuals. Com ho demostra *Hack Landscape* (2006), on es projectaven imatges descarregades d'Internet com si fossin les vistes des de les finestres d'una casa rudimentària, a TTTP/Andújar li interessaven les fusions i intercanvis entre el món físic i el virtual, com es relacionen el maquinari i el programari culturals en col·leccions dinàmiques i que funcionen en xarxa que constitueixen la realitat contemporània. Un altre exemple de com es dóna forma a aquesta realitat complexa és *X-Devian* (2003-)²⁴, una campanya de distribució de programari lliure que consta d'un anunci publicitari en format vídeo, un lloc web, discs de franc, es-lògans, samarretes, *packaging*, restes de maquinari, llicències, i molt més. El muntatge mostra *X-Devian* com un fenomen cultural que cal comprendre a través de l'assemblatge d'aquests elements i les seves relacions processuals i flexibles, que comporten una sèrie de complexitats, paradoxes i, també, possibilitats.

El *workshop* és un model significatiu i una figura recurrent en l'ús que TTTP/Andújar fa dels muntatges, especialment la versió hacker de taller, en el sentit d'una

24. <http://x-devian.com/>, <http://www.danielandujar.org/tag/x-devian/>

infraestructura física i digital per als processos experimentals i informals de l'aprenentatge, el *sharing* (distribució) i la producció relacionada amb els ordinadors i la cultura informàtica. Un element central en l'obra de TTP/Andújar és l'organització de tallers de hackers²⁵, no només en exposicions per separat sinó també com a part de projectes d'exposició. Per a "Manifesta 4" (2002) va crear un espai de treball senzill i flexible per a diversos esdeveniments relacionats amb la informàtica, en què, per exemple, el públic podia asseure's i fer servir els ordinadors per navegar per Internet i consultar el correu.²⁶ Aquest *workshop* pretén facilitar l'accés a la informació i al material per permetre i promoure la participació activa. Les instal·lacions investiguen tot això, ja sigui en forma del centre futurístic de control *Information Society* (2000)²⁷, el laboratori en forma de cova de *X-Devian* o l'arquitectura constructivista de *Postcapital Archive*. Afavoreixen, per tant, la participació i implicació del públic en la interacció reflexiva, tant dins com fora del context de la instal·lació. El públic pot emportar-se una còpia d'*X-Devian* o material de *Postcapital Archive*, de manera que les instal·lacions funcionen com la base operativa i intel·lectual d'una implicació cultural més profunda.

Per comprendre les instal·lacions multimèdia de TTP/Andújar i distingir *Postcapital Archive* d'un arxiu convencional és útil entendre-les com a interfícies. Interfície és un vocable comú en la terminologia informàtica, en què normalment es refereix als gràfics de la pantalla i als dispositius físics que faciliten la relació interactiva d'input i output entre usuari i ordinador. En altres paraules, és un element d'accés. A partir d'aquesta concepció bàsica, TTP/Andújar amplia la idea d'interfície com un terme exclusiu de l'àmbit de la informàtica i l'utilitza per a referir-se a la mediació de les relacions interactives entre la gent i la cultura. Lev Manovich ha introduït el terme "interfícies culturals" per descriure una interfície ésser *humà-ordinador-cultura*: les diverses maneres com els ordinadors ens presenten la informació cultural i ens permeten interactuar-hi." (Manovich, *The Language of New Media*, 2001) [*El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*,

25. <http://www.danielandujar.org/tag/workshop/>

26. <http://www.danielandujar.org/tag/manifesta-4/>

27. <http://www.danielandujar.org/tag/information-society/>

Barcelona: Paidós, 2005]. *Postcapital Archive* i altres instal·lacions es poden considerar interfícies culturals en la mesura que el seu contingut el conforma “informació cultural” que s’ha obtingut a través d’un ordinador connectat a Internet. Tanmateix, l’ordinador és tan sols un element, tot i que essencial, dels diversos elements interconnectats que constitueixen les interfícies tridimensionals de les instal·lacions, com les imatges, els conceptes, els relats, els objectes i l’arquitectura. Tots aquests elements faciliten l’accés al contingut específic de l’arxiu fins al punt que no només no es poden separar del contingut sinó que en formen una part fonamental. És a través de les interfícies d’aquestes instal·lacions que la gent té accés al contingut, que tenen lloc les condicions i la rellevància de les relacions interactives. Per això, les instal·lacions presenten la interfície com el nivell en el qual es programa i pot reprogramar-se de manera contínua la cultura d’accés.

En la teoria de les interfícies trobem un terme molt conegut, del qual s’ha parlat àmpliament: “usabilitat”. Sovint s’empra en relació amb la noció de “transparència”.²⁸ La usabilitat generalment s’aplica al disseny d’interfícies que segueixen els principis d’utilització senzilla i efectiva i que permeten que l’usuari accedeixi directament al contingut. Com mostra clarament la seva pàgina web, TTP/Andújar no s’ajusta als principis d’usabilitat i transparència.²⁹ Tot el contrari, el disseny i la infraestructura

28. Jakob Nielsen és un dels que van popularitzar el terme usabilitat, i el seu lloc web (<http://www.useit.com/>) és un exemple clar de com, d’acord amb els principis d’usabilitat, la interfície segons la teoria clàssica de comunicació hauria de funcionar com un mitjà neutral de transmissió d’informació. Donald E. Norman, que ha treballat amb Nielsen en diversos projectes, ha presentat la idea de “l’ordinador invisible”, la màquina completament integrada, que en última instància seria la forma transparent de la tecnologia. L’usuari no s’hauria de preocupar d’interaccionar amb una interfície ni amb un ordinador. Fer servir un ordinador seria una experiència immediata, intuïtiva. Tot i que aquest “ordinador invisible” podria oferir certes possibilitats per a l’experiència de la tecnologia, faria que l’usuari no fos conscient de la política de la interfície amb què interactua i, per tant, l’usuari podria ser manipulat i explotat de manera oculta. Quan TTP/Andújar fa èmfasi en la interfície, fent que la interfície i l’ordinador siguin visibles, és amb la intenció d’aconseguir l’efecte contrari, és a dir, de facilitar la comprensió i implicació amb aquestes polítiques per part de l’usuari.

29. <http://www.irational.org/ttp/>

de la pàgina web dificulten la navegació, que pot arribar a provocar certa perplexitat en l'usuari. Es concentra en la funció mediatra de la interfície i com organitza i conceptualitza l'accés al contingut. Aquesta és una interfície estètica que TTT/Andújar presenta a les seves instal·lacions. Possibiliten l'ús en el sentit que proporcionen accés però, en contra dels principis d'usabilitat, emfatitzen el fet que la interfície és un element complex que cal considerar i reflexionar tenint en compte com interacciona amb el contingut. En comptes de donar accés immediat i intuitiu al contingut, les instal·lacions funcionen com una meta-capa contextualitzadora que empra codis múltiples, sovint a través de la ficció, per produir formes específiques d'accés que no són fàcilment descodificables, o que més aviat no requereixen una descodificació en el sentit tradicional, sinó que posen en pràctica un ús més profund i conscient.

Com a interfícies, les instal·lacions de TTT/Andújar duen a terme el que Jacques Rancière ha conceptualitzat com "una divisió d'allò sensible". Una divisió d'allò sensible fa referència "a una divisió d'espais, temps i formes d'activitat que determina la manera concreta en què quelcom comú es presta a la participació i de quina manera els individus formen part d'aquesta divisió". (Rancière, *The Politics of Aesthetics*, 2004 [Sobre polítiques estètiques, UAB, 2005]). Com a tal, una divisió d'allò sensible defineix el compromís d'un grup de gent en la cultura, i segons Rancière això es realitza mitjançant l'estètica entesa com a "la sistematització de l'experiència dels sentits", en l'art però també en el disseny, els mitjans de comunicació i les institucions. L'estètica, per tant, té una funció fonamentalment política i pot servir com a mitjà de les estructures de control, així com del procés d'alliberament creatiu, depenent de les activitats, de les formes de "pensar, parlar i actuar" que permeten i defensen. Aquesta dimensió política de l'estètica és una part integral d'aquestes instal·lacions. Conseqüentment, no són polítiques simplement pels assumptes polititzats que tracten, com "el postcapitalisme" i el programari lliure o les opinions que expressen sobre aquestes qüestions. Són polítiques perquè configuren noves formes de compromís en relació amb aquestes qüestions.

Si entenem les instal·lacions de TTT/Andújar en aquest sentit ampli del terme interfície, se'ns suggereix, a més, que les instal·lacions creen un cert tipus de gent que pot participar en aquestes relacions, igual com una interfície d'usuari normal crea un usuari ideal. A diferència d'aquest usuari ideal, tanmateix, el perfil de gent

que les instal·lacions creen no es defineix completament per les relacions, sinó que poden influir en les relacions a través de les seves activitats. Les instal·lacions funcionen com a eines per a la producció d'un grup de gent, de subjectes, per als "processos de subjectivització", citant Rancièrè, i també serveixen com les eines que aquestes subjectivats poden utilitzar per interactuar amb la cultura, a través del feedback d'idees humanes, sensibilitats, energies i responsabilitat d'acció. Com els manuals hackers, són eines processuals que atorguen a aquests subjectes les capacitats d'alliberar-se i desenvolupar-se.

El que fa que les instal·lacions de Technologies To The People/Daniel G. Andújar siguin una de les respostes més atractives artísticament i mordaces políticament als reptes de la cultura d'accés contemporània no és, per tant, senzillament el contingut de la informació cultural a què donen accés, malgrat que això, per si sol, impressioni i tingui tanta força, i no pas menys a *Postcapital Archive*. La família de processadors de la informació que aquestes instal·lacions preveuen a la pràctica i conceptualment per a aquest accés en són el seu veritable assoliment. Aquesta gent representa un nou tipus d'alfabetització informativa, similar a la d'un hacker, que aprèn pel seu compte, desafiant el funcionament del sistema, i no als d'un estudiant, que aprèn a fer funcionar un sistema segons la pròpia lògica del sistema. Aquest "coneixement del hacker" no està institucionalitzat i és flexible, és una activitat autònoma, autoreflexiva i creativa que pertorba els mecanismes de control i equilibri dels sistemes. Representa una nova manera no ortodoxa però avançada de processar la informació que permet que la complexitat i potencialitat radicals del sistema funcionin, i per tant, obrir el sistema, en aquest cas la cultura d'accés, i mantenir-la oberta per tal que la gent pugui redescobrir-la i reinventar-la constantment.

En essència, l'alfabetització hacker constitueix una comunitat postcapitalista en la mesura que es basa en la distribució (*sharing*) global i lliure de la informació, el coneixement i experiència d'una multiplicitat de hackers que "són un singular plural", com diu Jean-Luc Nancy. Aquesta comunitat, la comunitat de la cultura d'accés del futur, es troba, encara, en un estadi embrionari de desenvolupament, però com que implica la gent en la seva realització, les instal·lacions ens anuncien que, possiblement, aquest futur no està tan lluny.