

Hackerare le interfacce della cultura dell'accesso e immaginare
l'alfabetizzazione del futuro post-capitalistico: le installazioni
di Technologies To The People/Daniel G. Andújar
Jacob Lillemose

*Access to Technology is a Human Right*TM [L'accesso alla tecnologia è un diritto umano]

Dalla sua fondazione ad opera di Daniel G. Andújar, nel 1996, l'organizzazione Technologies To The People (TTTP) ha promosso le sue numerose attività sotto l'egida dello slogan posto all'inizio di questo testo, cifra del suo *modus operandi*.¹ Lo slogan si presenta come una dichiarazione politica sincera e diretta, ma l'aggiunta del marchio registrato introduce un discorso ambiguo che può perfino generare confusione. Cosa vuol dire apporre un marchio a un diritto umano accettato universalmente? Che tipo di proprietà protegge veramente il marchio registrato, quella del contenuto o quella della frase? Riguardo a questa ambiguità, TTTP e Andújar non hanno né spiegato la ragione del marchio commerciale né commentato lo slogan; resta il fatto chiaro e tangibile della scelta di apporre un marchio registrato a molti loro progetti. Una di queste proposte potrebbe suggerire una lettura preliminare

1. Ufficialmente, Technologies To The People è un'organizzazione a sé stante e allo stesso tempo funge da struttura concettuale per l'arte di Daniel G. Andújar. Technologies To The People ha sponsorizzato molti progetti di Andújar assegnandogli anche un premio, mentre Andújar ha rappresentato Technologies To The People in vari contesti. Tentare una categorica distinzione tra la società e l'artista non ha alcun senso. Per questo motivo il testo farà riferimento ad essi come TTTP/Andújar, una singolarità plurale che rispecchia alla perfezione la nozione di Jean-Luc Nancy "essere singolare plurale" e, che, in dialogo con quella di "comunismo" di Maurice Blanchot, permea il concetto curatoriale generale del Padiglione.

dello slogan appena menzionato. Così, *Remember, language is not free™* [Ricorda, il linguaggio non è gratuito/libero] –detto anche *Language (Property)* [Linguaggio (Proprietà)] (1997)²– è un progetto Web che propone una lista di slogan registrati da varie società all'avanguardia nel settore dell'IT (tra cui quello di TTTP)³ presentati come collegamenti ipertestuali alle rispettive dichiarazioni di copyright delle suddette società. Letti come dichiarazioni correlate tra loro, lo slogan e il titolo suggeriscono che, sotto forma di proprietà intellettuale, la questione dell'accesso implica interessi economici e che, inoltre, la dimensione pratica dell'accesso è di per sé una questione concettuale che coinvolge il linguaggio e l'immaginario che articolano l'accesso. Ecco perché quando il lavoro di TTTP/Andújar affronta il tema decisivo dell'accesso alla tecnologia e all'informazione nella cultura contemporanea, non lo fa soltanto in termini di riflessione sulla possibilità di avere o non avere l'accesso.⁴ Ciò che rende questo lavoro una così preziosa risposta (artistica) alla questione è il fatto che si concentri sull'accesso stesso, chiedendosi in che modo questo venga delineato tramite vari livelli di significato. In *Technologies To The People Video Collection* (1997),⁵ il contenuto annunciato (copie online di classici di videoarte) risulta alla fine inaccessibile, e il visitatore si vede invece coinvolto nel processo di (non

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

3. Copyright © 1997 Technologies To The People Incorporated. Tutti i diritti riservati. Technologies To The People, Inc. è un marchio registrato. È vietata la riproduzione totale o parziale salvo autorizzazione scritta. Tutti gli altri marchi o marchi registrati sono proprietà dei rispettivi possessori. I nomi di altri prodotti o società menzionati più avanti potrebbero essere i marchi dei rispettivi possessori.

4. La questione dell'accesso o del non accesso ruota piuttosto intorno a chi siano i destinatari dell'accesso. Nel *Rapporto Annuale Technologies To The People 2000* si legge: "Technologies To The People si rivolge al cosiddetto Terzo Mondo, ai senzatetto, agli orfani, ai disoccupati, ai rifugiati, agli immigrati, agli alcolisti, ai tossicodipendenti, a chi soffre di disturbi mentali e a tutte le altre categorie di 'indesiderabili'. Technologies To The People si rivolge a chi si vede negare l'accesso alla nuova società dell'informazione e alle nuove tecnologie. Technologies To The People vuole che il numero di persone in rete aumenti."

5. <http://www.irational.org/video/>. La versione online opera anche come parte integrante di un'installazione.

ottenere l'accesso. In qualche modo si potrebbe asserire che TTTP/Andújar risponda alle questioni teoriche e pratiche dell'accesso con una serie di domande relative agli usi istituiti dalla "gente", dalle idee che "questi" consentono di realizzare. Dai suoi primi progetti basati sul Web come *Armed Citizens* (1998)⁶, che ha rivelato come sia facile acquistare un'arma in Rete, o *The Street Access Machine* (1996)⁷, in cui si pubblicizzava un dispositivo mobile che assicura l'accesso dei mendicanti all'economia delle carte di credito, alle sue attuali installazioni quali il recente e ancora aperto *Postcapital Archive* (2004-),⁸ TTTP/Andújar utilizza diverse strategie che combinano critica e ironia, realtà e finzione, con il fine di esplorare ludicamente la dimensione dell'accesso alla tecnologia e all'informazione nella cultura contemporanea. In tal senso, e come dimostrano le migliaia di terabyte del *Postcapital Archive*, TTTP ha offerto ai suoi utenti ingenti quantità di informazioni culturali e, allo stesso tempo, ha sfidato la propria rete a rivolgere una particolare attenzione ai livelli di significato, in quanto rappresentazione di uno spazio molto politicizzato di controllo culturale e di liberazione, nonché di una fonte di potere.

Inoltre, TTTP/Andújar partecipa alla "cultura dell'accesso"⁹ con una serie di risorse che vanno dalla storia dell'arte, lo studio dei mezzi di comunicazione e la filosofia post-strutturalista, per citare qualche esempio, alle logiche dello spazio architettonico, all'attivismo e alla programmazione informatica. Si serve di questi riferimenti per sviluppare un'estetica sottile e complessa insieme che sfida la gente a non prendere la cultura dell'accesso con leggerezza o in modo scontato, ma a

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

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

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

9. Il concetto di "cultura dell'accesso" usato in questa sede è correlato, ma non identico, al concetto di "cultura libera" che permea larga parte del discorso del diritto d'autore. Per cultura libera si intende la protezione legale dell'accesso libero (non gratuito) alla proprietà intellettuale, attraverso una serie di copyright alternativi e flessibili, come Copyleft o Creative Commons. La cultura dell'accesso è un concetto più generale che fa riferimento a una cultura in cui la questione fondamentale è rappresentata dal modo di accedere ai dati (accesso "libero" o per autorizzazione); analizzare i problemi e le possibilità di questo "modo" è il principale interesse di TTTP/Andújar.

considerarla invece una cultura dell'impegno, o, più precisamente, una cultura prodotta dall'impegno dei suoi fruitori; una tale sfida, che contiene il potenziale per uno sviluppo critico quanto ingegnoso della cultura dell'accesso e della gente, muove la generosa visione artistica e politica di TTTP/Andújar.

L'impegno artistico di TTTP/Andújar nella cultura dell'accesso, che emerge nei primi anni '90 in seguito all'avvento di Internet, rifiuta la tendenza dominante che vuole questa cultura controllata da interessi tecnici, legali ed economici di mercato. Analogamente, rifiuta la tendenza a fare della tecnologia un culto o a idealizzare la rivoluzione dell'informazione. Riconoscendone la presenza e il significato fondamentale, TTTP/Andújar integra queste tendenze in una rete di scambi governata dall'idea di una cultura "irational", nome del web-server collettivo a cui TTTP/Andújar appartiene fin dalla sua creazione.¹⁰ L'errore d'ortografia è deliberato ed evidenzia il fatto che "irazionale" non è né l'equivalente di "irrazionale" né il contrario di "razionale". L'"irational" indica la fusione del razionale e dell'irrazionale, della razionalizzazione simultanea dell'irrazionalità con l'irrazionalizzazione della razionalità. In tal senso, il nome suggerisce una logica concettuale che interrompe il ragionamento dialettico e gode delle libertà originate da questa interruzione. Invece di strutturare la cultura dell'accesso nell'era della Rete secondo i principi di successione e risultato finale, soluzioni orientate a un obiettivo, l'"irational" rappresenta una modalità di approccio che opera per aprirle ogni sorta di via e di direzione tramite esperimenti effettuati con i suoi codici e (im)materialità.

Due riferimenti in particolare guidano questo lavoro: la cultura hacker e l'arte concettuale, fenomeni nati entrambi nella cultura sperimentale degli anni '60 e '70.¹¹

10. <http://www.irational.org>. Altri membri di irational.org sono Rachel Baker, Kayle Brandon, Heath Bunting, Minerva Cuevas e Marcus Valentine.

11. Occorre qui distinguere la cultura hacker dalla cultura "cracker", che nello slang informatico descrive gli usi distruttivi e criminali della tecnologia, per esempio nel caso di diffusioni di virus o furti di password. Per il grande pubblico dei media, le due culture sono spesso percepite come identiche ma nello slang informatico "hacking" designa un'attività etica e produttiva. In tal senso è doveroso sottolineare che TTTP/Andújar gioca deliberatamente e sovversivamente con la confusione per sfidare la mancanza di informazione e i preconceppi legati a questo contesto.

I due fenomeni sono strettamente legati tra loro, come illustra l'opera *Art Power Database* (1999),¹² un database online contenente i dati e gli strumenti tecnologici che gli artisti possono usare per hackerare l'infrastruttura della Rete. L'hacking è un metodo con cui concepire e produrre arte, proprio come l'arte concettuale è un metodo per avvicinarsi alla tecnologia. Il punto centrale del lavoro di TTP/Andújar, non è, quindi, dissolvere le differenze tra i due in un'opera d'arte totale e tecnologica, ma far sì che le caratteristiche di ogni metodo passino dall'uno all'altro sistema per generare connessioni dinamiche, cortocircuiti e reti.

La cultura hacker affonda le sue radici nelle comunità di programmatori informatici di una serie di università statunitensi negli anni '60 e fa riferimento a un certo modo contestatario, fantasioso e spiritoso ma efficace di "costruire cose e risolvere problemi".¹³ Successivamente la cultura si sviluppò al di là del contesto istituzionale e divenne tutt'uno con i movimenti di software libero e open source emersi alla metà degli anni '80,¹⁴ espressioni rappresentative della versione della cultura del

12. <http://www.irational.org/APD/home/>. *The Art Power Database* è stato presentato a dovere al convegno *Next 5 Minutes* del 1999 incentrato su attivismo, produzione dei media, hacking e arte.

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

14. Il movimento di software libero comprende più progetti di software liberi di cui The Free Software Foundation, la società non-profit fondata da Richard Stallman nel 1985, è la struttura ufficiale per eccellenza. Il movimento di software open-source rappresenta un approccio più pragmatico e meno idealistico al software non-proprietario. Successivamente, l'organizzazione The Open Source Initiative, fondata nel 1998 da Bruce Perens e Eric S. Raymond si mosse per "vendere l'idea" di software open-source come un "business-case" fuori delle comunità hacker. L'iniziativa conobbe un rapido successo quando Netscape annunciò nello stesso anno che avrebbe rilasciato il codice fonte del suo famoso browser Web, e nel decennio successivo alla sua fondazione, l'iniziativa ebbe una palese influenza su gran parte dei progetti di software libero, incluso Linux. L'opera di TTP/Andújar utilizza e fonde elementi di entrambi i movimenti, come evidenzia l'installazione *X-Devian* (2003-) che consiste in due presentazioni interconnesse dello stesso software libero, proposto in versione stand-alone e in versione hacker camp. Attraverso tale estetica, l'opera genera uno scambio produttivo tra le idee di sviluppo tecnico e la promozione culturale che permea i due movimenti.

libero accesso coltivata da TTP/Andújar. Offrendo agli utenti “la libertà di utilizzare, copiare, distribuire, studiare, modificare e migliorare il software”;¹⁵ questi movimenti rendono possibile e incoraggiano la partecipazione attiva a questa cultura dell’accesso in cui il software è un elemento centrale. Tuttavia, anche se un sistema operativo come Linux, sorto da principi di software libero, è sempre più diffuso in tutto il mondo, l’attuale programmazione di software è ancora confinata a un numero limitato di specialisti. Ciononostante, le idee di libertà, collettività e creatività che la cultura hacker promuove si affermano al di là del campo delle competenze e conoscenze di programmazione. È a questo che fa indirettamente riferimento Richard Stallman, il fondatore della *Free Software Foundation*, quando descrive il software libero come “un’etica” e “una lotta ideologico-politica”.¹⁶

TTP/Andújar sviluppa ulteriormente e più esplicitamente questa dimensione non-tecnica traducendo la cultura hacker in un modello generale di impegno culturale. Non risolve problemi nella direzione percorsa dagli hacker, ovvero “l’arte della programmazione informatica”. Certamente costruisce cose, tra cui installazioni, pagine Web, oggetti, video e altro ancora, ma la loro funzione è piuttosto quella di problematizzare i codici della programmazione culturale e generare così nuove forme di percezione e di interazione con la cultura dell’accesso. Appropriandosi di materiale culturale, da pubblicità e documentari a giochi sul computer e licenze software, reinterpreandolo e archiviandolo, TTP/Andújar non solo ricodifica il materiale, ma ricodifica anche l’accesso a questo materiale e allo stesso tempo lo ricontestualizza, lo riconcettualizza.

L’uso di tattiche mediatiche sovversive da parte di TTP/Andújar, da un umorismo punk e da un atteggiamento informale *do-it-together* [facciamolo insieme]¹⁷

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

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

17. Il concetto di “do-it-together” (facciamolo insieme) spesso usato da TTP/Andújar per descrivere le sue attività è uno sviluppo del più comune “do-it-yourself” (fallo da te). “Do-it-together” attenua l’individualismo espresso da “do-it-yourself” e taglia i ponti con le strategie neo-liberali presenti nel famoso slogan della Nike “Just do it” (fallo e basta), ponendo l’accento sulle pratiche collettive e in rete.

come parte integrante di questa ricodifica rimanda di suo a pratiche contemporanee come il *culture jamming* (sabotaggio culturale).¹⁸ Il *culture jamming* è, secondo lo scrittore Mark Dery, un termine generale che fa riferimento a un'ampia varietà di azioni di "hacking dei mezzi di comunicazione, guerra dell'informazione, arte-terrore e semiotica della guerriglia, tutto in uno", azioni che attirano e indirizzano l'attenzione del pubblico verso un modo di considerare la politica come "Impero dei Segni" (Dery, *Culture Jamming: Hacking, Slashing and Sniping in the Empire of Signs*, 2004). Un altro importante riferimento che scaturisce da questa associazione è la traiettoria avanguardistica delineata dall'assalto dei Situazionisti alla "società dello spettacolo", ad esempio tramite i *détournements* del suo repertorio di immagini. Questa forma di "innovazione estremista" e "arma culturale", come scrive Guy Debord, era un mezzo per appropriarsi di film, foto, poster, riviste e così via al servizio di una "educazione artistica proletaria" e, in ultimo, della lotta di classe (Debord, *A User's Guide to Détournement*, 1956). Nonostante le posizioni ideologiche notevolmente diverse, il *culture jamming* e i Situazionisti hanno in comune l'obiettivo di destabilizzare le strutture egemoniche del potere e preparare il terreno per una resistenza democratica e fantasiosa, come si evince chiaramente nei vari progetti di e-platform avviati nelle città di tutto il mondo, a partire dal 2001, ad opera di TTTP/Andújar che di questa forma di attivismo condivide gli strumenti e il progetto politico globale.¹⁹ Le e-platform sono piattaforme basate sul Web in cui i singoli cittadini possono postare in forma anonima informazioni e commenti sulla politica culturale della loro città. Così, queste piattaforme non solo aprono le porte all'impegno culturale, ma proteggono anche l'accesso, come nel caso della Licenza di Software Libero²⁰ inclusa nelle pubblicazioni di TTTP/Andújar, che protegge il software libero, ironia della sorte, tramite un *détournement* del copyright. Così recitava il titolo di un opuscolo della fine degli anni '90 relativamente a *Cyber Patrol* (1997)²¹, accompagnato dall'immagine di una serratura: "Hai difese

18. In origine, il termine venne coniato nel 1984 dal gruppo Negativeland per il suo "album collage" *JAMCON '84*.

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

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

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

sufficienti? Hai quelle giuste?”. In tale contesto, difesa non rimanda a una forma di ‘recinzione’ ma al mantenimento di una situazione aperta con tutte le ambiguità e i paradossi del caso. Inoltre, questa metafora della lotta che comporta sia la dimensione di difesa che quella di attacco, tratti distintivi di opere come *Armed Citizens e Information Society* (2000) (installazione “classificata come arma bellica”), pone in evidenza una delle caratteristiche fondanti della cultura dell’accesso: gli antagonismi. Senza cercare di dissolvere tali antagonismi attraverso l’ideologia o l’estetica, TTTP/Andújar li presenta come un contesto e una condizione indispensabili per qualsiasi attività relativa alla cultura dell’accesso.

Tuttavia, a differenza del *culture jamming* e dei Situazionisti, TTTP/Andújar orienta il suo impegno culturale al mondo dell’arte.²² Senza romanticismi sull’autonomia dell’estetica e senza illusioni sull’impatto rivoluzionario dell’arte nella società, TTTP/Andújar esplora il potenziale produttivo e critico dell’arte. Superando la nozione di arte come disciplina istituzionalizzata o politicamente strumentalizzata, TTTP/Andújar utilizza l’arte come discorso e linguaggio culturale particolare, come modo specifico di approccio e di accesso alla cultura. Di conseguenza, invece che come strumento per trasformare concretamente la cultura, l’arte viene usata per creare possibilità reali di cambiamento, sia fondate che speculative.

Con questo tipo di ricerca, TTTP/Andújar rimanda all’arte concettuale così come si è sviluppata dagli anni ’60 in poi, o piuttosto a certe linee di questa tradizione, che coinvolgono media e tecnologie della cultura contemporanea e i loro significati politici, economici e sociali. L’obiettivo di queste linee è duplice: da una parte si tratta di analizzare e criticare il modo in cui il trattamento dell’informazione dei media e delle tecnologie produce rapporti di potere, dall’altra di trasformarli in strumenti per ottenere potere.

In un ambito europeo e nordamericano l’opera di Hans Haacke degli inizi degli anni ’70 e quella di Muntadas, dalla metà degli anni ’70 fino a oggi, rappresentano esempi significativi di tali linee. Lo stesso dicasi dei lavori di artisti quali Cildo

22. I Situazionisti finirono per accantonare del tutto l’arte reclamando “una nuova pratica di vita”, e anche se il *culture jamming* spesso gioca con collegamenti con l’arte, essenzialmente si definisce in relazione a esperienze ed effetti esterni all’ambito artistico.

Meireles e David Lamelas, l'“arte dei mass media” annunciata da Roberto Jacoby, Eduardo Costa e Raúl Escari o il progetto collettivo d'avanguardia *Tucumán Arde* (1968), tutti della fine degli anni '60 e tutti del Sud America. A collegare tra loro queste diverse pratiche artistiche e a renderle importanti punti di riferimento per i lavori di TTTT/Andújar, una comune opposizione al trattamento dell'informazione dei media e delle tecnologie espressa attraverso questi stessi media e tecnologie. Se si parte dalla premessa, parafrasando Marshal McLuhan, che i media e le tecnologie sono messaggi, queste pratiche influenzano tali messaggi attraverso altre configurazioni e usi dei media e delle tecnologie. Invece di adottare una posizione esterna al “sistema”, utilizzano tattiche di intervento e di appropriazione per indurre cambiamenti al sistema forzosamente e dall'interno nel nome della democratizzazione creativa.

TTTT/Andújar porta avanti i metodi e le idee di questi linee di arte concettuale rispetto ai media e alle tecnologie digitali che caratterizzano la cultura dell'accesso contemporanea, tra i quali la rete di distribuzione in Internet e i software in esecuzione occupano il primo posto. Internet e software non sono di per sé messaggi in senso mcLuhiano, ma sistemi programmabili che possono generare una moltitudine di rapporti di comunicazione eterogenei e contraddittori. Che sia sotto forma di sito Web che presenta le sue attività²³ o di “installazione di database” di materiale multimediale come nel caso del *Postcapital Archive*, la preoccupazione di TTTT/Andújar è quella di organizzare e presentare il trattamento dell'informazione allo scopo di anticipare percezioni e usi di questi media e tecnologie che invece di essere diretti da automatismi e principi di funzionalità destinati, siano guidati dalla riflessione e dalla sperimentazione.

Inoltre, il rapporto con l'arte concettuale sottolinea che sebbene TTTT/Andújar lavori specificatamente con Internet e software, e rimandi spesso alla cosiddetta “net art” e all'“arte dei nuovi media”, le sue attività sfuggono al “ghetto del NetArt”, come riporta il suo sito Web. In tal senso, TTTT/Andújar utilizza i media e le tecnologie digitali come un discorso culturale. La questione è capire in che modo questi media e tecnologie, tecnicamente, economicamente e socialmente,

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

producono cultura e l'accesso ad essa e, non ultimo, in che modo questa condizione culturale può essere mediata da forme estetiche che prevedano la partecipazione attiva della gente.

Una tale forma, predominante anche nell'arte concettuale, è l'installazione. Dopo aver lavorato essenzialmente sulla Rete negli ultimi anni '90, TTTP/Andújar ha progressivamente spostato le sue attività nello spazio fisico. Invece di segnare una rottura con le sue attività iniziali, le installazioni ampliano l'idea dello spazio virtuale della Rete. I siti Web e i computer online che invitano il pubblico a sedersi e a farne uso rappresentano una parte importante delle installazioni, completate da costruzioni architettoniche, esposizioni, oggetti e materiale audiovisivo. Come dimostra *Hack Landscape* (2006-), in cui le immagini proiettate scaricate dalla Rete costituiscono tante viste ad altrettante finestre di una casa rudimentale, TTTP/Andújar si occupa della fusione e degli scambi tra il mondo fisico e quello virtuale, del modo in cui hardware e software culturali si connettono fra loro tramite assemblaggi dinamici in rete che costituiscono una realtà contemporanea. Un altro esempio del modo in cui viene data forma a questa realtà composita è rappresentato da *X-Devian* (2003-),²⁴ una campagna di distribuzione di software libero che consiste in una pubblicità video, un sito Web, dischi gratuiti, slogan, t-shirt, packaging, rifiuti hardware, licenze e altro. L'installazione presenta *X-Devian* come fenomeno culturale da percepire attraverso l'assemblaggio di questi elementi e i loro rapporti, perennemente in corso e indefiniti, pieni di complessità e paradossi ma anche di possibilità.

Modello rappresentativo e figura ricorrente dell'installazione per TTTP/Andújar è il workshop, in particolare nella sua versione hacker, nel senso dell'infrastruttura digitale e fisica per lo sviluppo di processi informali e sperimentali di apprendimento, distribuzione e produzione relativi a computer e cultura informatica. Una delle attività principali di TTTP/Andújar è l'organizzazione di workshop di hacker²⁵, come eventi indipendenti o all'interno di progetti espositivi. Per "Manifesta 4" (2002) ha realizzato uno spazio di lavoro semplice e flessibile per una serie di eventi informatici, in cui, tra gli altri, i visitatori avevano la possibilità di usare computer online per

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

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

navigare e controllare la posta.²⁶ L'obiettivo del workshop è quello di dare accesso all'informazione e al materiale in modi che non solo consentono, ma incoraggiano anche, la partecipazione attiva. A questo scopo, TTTP/Andújar si serve delle installazioni, sia mediante un centro di controllo futuristico come in *Informational Society* (2000),²⁷ il laboratorio-grotta di *X-Devian* o l'architettura costruttivista del *Postcapital Archive*. Le installazioni coinvolgono il pubblico come soggettività individuali o collettive di interazione riflessiva, sia dentro che fuori il contesto dell'installazione. Il pubblico può portare via una copia di *X-Devian* o materiale dal *Postcapital Archive* e così le installazioni, come un workshop, fungono da strumenti pratici e intellettuali per un ulteriore impegno culturale.

Un modo utile per immaginare le installazioni multimediali di TTTP/Andújar e distinguere il *Postcapital Archive* da un archivio tradizionale è considerarle come interfacce. Termine comune nella terminologia informatica, l'interfaccia rappresenta una serie di dispositivi fisici e grafici dello schermo che mediano la relazione interattiva di input e output fra utente e computer. Si tratta, in altre parole, di una figura dell'accesso. Partendo da questa concezione di base, TTTP/Andújar amplia la nozione di interfaccia come termine specificamente informatico a un concetto di mediazione di rapporti interattivi tra individui e cultura. Lev Manovich ha introdotto il termine "interfacce culturali per descrivere un'interfaccia cultura-computer-uomo: i modi in cui i computer presentano dati culturali e ci permettono di interagire con essi" (Manovich, *The Language of New Media*, 2001). Il *Postcapital Archive* e altre installazioni hanno i requisiti di interfacce culturali con contenuti che sono "dati culturali" ottenuti attraverso un computer online; il computer è però solo uno, anche se essenziale, dei vari elementi interconnessi che costituiscono le interfacce tridimensionali delle installazioni, tra cui immagini, concetti, narrazioni, oggetti e architettura. Tutti questi elementi mediano l'accesso al contenuto specifico dell'archivio a tal punto da esserne non solo inseparabili, ma addirittura indispensabili. È attraverso le interfacce delle installazioni che la gente può accedere ai contenuti, che le condizioni e il significato dei rapporti interattivi vengono prodotti. Di conseguenza,

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

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

le installazioni presentano l'interfaccia come il livello in cui viene programmata la cultura dell'accesso e quello in cui essa può essere continuamente riprogrammata.

Un termine molto noto e molto dibattuto all'interno della teoria dell'interfaccia è "usabilità", usato spesso insieme alla nozione di "trasparenza".²⁸ L'usabilità in genere si applica al modello di interfacce guidato da principi di utilizzo facile ed efficiente, che consente all'utente di concentrarsi direttamente sul contenuto e di accederevi. Come dimostra chiaramente il suo sito Web, TTP/Andújar non è conforme ai principi di usabilità e trasparenza.²⁹ Tutt'altro. Il modello e l'infrastruttura del sito complicano la navigazione, in alcuni casi a tal punto da lasciare l'utente piuttosto perplesso. L'attenzione è tutta concentrata sulla funzione mediatrice dell'interfaccia e sul modo in cui organizza e concettualizza l'accesso al contenuto. Quello che TTP/Andújar propone nelle sue installazioni è un'estetica dell'interfaccia. Le installazioni facilitano l'uso in quanto danno accesso ai contenuti ma, contrari ai principi di usabilità, indicano l'interfaccia come un elemento complesso da considerare e pensare in interazione con il contenuto. Invece di dare immediato e intuitivo accesso ai contenuti, le installazioni funzionano come un metalivello che utilizza più codici, spesso attraverso la simulazione, per produrre forme specifiche di accesso, forme che non sono facilmente decodificate, o che piuttosto non richiedono una decodifica

28. Jakob Nielsen è tra quelli che hanno fatto conoscere il termine usabilità e il suo sito (<http://www.useit.com/>), è un chiaro esempio di come, secondo i principi di usabilità, l'interfaccia, conformemente alla teoria classica della comunicazione, debba funzionare come un mezzo neutro di trasmissione dell'informazione. Donald E. Norman, che ha lavorato con Nielsen su vari progetti, ha lanciato l'idea del "computer invisibile", la macchina completamente integrata, che costituirebbe la forma tecnologica trasparente definitiva. L'utente non avrebbe più difficoltà a interagire con un'interfaccia o con un computer. Usare un computer sarebbe un'esperienza immediata e intuitiva. Se è vero che questo "computer invisibile" è in grado di offrire specifiche possibilità di esperire la tecnologia, è vero anche però che nasconde all'utente la politica dell'interfaccia con cui interagisce, sottoponendolo così a una manipolazione e a uno sfruttamento occulto potenziale. Quando TTP/Andújar mette in primo piano l'interfaccia, dando visibilità sia a questa che al computer, lo fa con l'intenzione di ottenere l'effetto contrario, vale a dire per consentire all'utente di comprendere tali politiche e di prendervi parte.

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

nel senso tradizionale del termine ma ne incoraggiano un utilizzo più profondo e consapevole.

Come interfacce, le installazioni di TTTP/Andújar realizzano quello che Jacques Rancière ha concettualizzato come “una divisione del sensibile”. Una divisione del sensibile designa “una divisione degli spazi, dei tempi e delle forme di attività che determina la vera maniera in cui qualcosa in comune si presta alla partecipazione e il modo in cui gli uni e gli altri partecipano a questa divisione” (Rancière, *The Politics of Aesthetics*, 2004). Come tale, una divisione del sensibile definisce l’impegno culturale della gente, e secondo Rancière ciò avviene per mezzo dell’estetica intesa come “la sistematizzazione dell’esperienza dei sensi”, nell’arte ma anche nel design, nei media e nelle istituzioni. L’estetica ha così una funzione fondamentalmente politica e può fungere da strumento per strutture di controllo, ma anche da processo di liberazione creativa, a seconda dei modi di “pensare, parlare e agire” che questa realizza e sostiene. Questa dimensione politica dell’estetica è una parte integrante delle installazioni, che non sono politiche solo per le tematiche politicizzate di cui trattano, come il “post-capitalismo” e il software libero o le opinioni che esprimono su tali temi: sono politiche soprattutto per la loro configurazione come nuove forme di impegno culturale rispetto a tali tematiche.

Concepire le installazioni di TTTP/Andújar in questo senso più ampio di interfaccia suggerisce inoltre che esse danno forma a un genere di persone capaci di partecipare a questi rapporti, di esercitare un impatto sui processi che caratterizzano tali rapporti. Le installazioni funzionano come strumenti per la produzione di persone come soggettività, come “processi di soggettivizzazione”, citando Rancière, e allo stesso tempo come strumenti che permettono a tali soggettività di interagire con la cultura, tramite un feedback di idee, sensibilità, energie e interventi umani. Come i manuali degli hacker, rappresentano strumenti di elaborazione che forniscono a queste soggettività le capacità di liberarsi e svilupparsi da sé.

Ciò che rende le installazioni di TTTP/Daniel G. Andújar una delle risposte più artisticamente avvincenti e politicamente acute non è solo il contenuto dei dati culturali a cui danno accesso, sebbene il volume di queste informazioni sia impressionante, come nel *Postcapital Archive*. Il vero traguardo è dato dalla famiglia di processori informatici con cui le installazioni procedono a livello pratico e concettuale all’accesso. Si tratta di una famiglia che rappresenta un nuovo tipo di alfabetizzazione, un tipo

di alfabetizzazione più simile a quella espressa da un hacker, che si istruisce da sé sfidando la logica del sistema, che a quella di uno studente, che impara a usare un sistema secondo la logica del sistema stesso. Questa “alfabetizzazione hacker” è un’alfabetizzazione non istituzionalizzata e non disciplinata, un’attività autonoma, autoriflessiva e fantasiosa che disturba l’equilibrio e i meccanismi di controllo dei sistemi. Rappresenta una nuova forma di trattamento dell’informazione, non ortodossa ma avanzata, che sfrutta la potenzialità e la complessità radicali del sistema ed è quindi capace di aprire il sistema, in questo caso la cultura dell’accesso, e tenerlo aperto per offrire agli utenti una riscoperta e reinvenzione continua.

L’alfabetizzazione hacker costituisce fondamentalmente una comunità post-capitalistica nella misura in cui è basata sulla condivisione libera dell’informazione, della conoscenza e dell’esperienza di una molteplicità di hacker accomunati, per citare Jean-Luc Nancy, dall’“essere singolare plurale”. Al momento questa comunità, la comunità della cultura dell’accesso del futuro, si trova ancora in una fase di sviluppo embrionale, ma coinvolgendo le persone nel loro sviluppo, le installazioni ci presentano la prospettiva che il futuro non è poi così lontano.