

# CASA SIN FIN

Las colecciones de la Technologies To The People Foundation abrieron una nueva línea de trabajo dentro de un proyecto complejo y recurrente como es el de Technologies To The People™ (1). Añadían al conjunto del proyecto una reflexión crítica en torno a las complejas relaciones del mundo corporativo con el del arte contemporáneo, a la vez que exploraban nuevas aportaciones al concepto de propiedad material e intelectual.

Aunque las primeras páginas web aparecieron alrededor de 1991, el año 1997 representó en cierto modo la edad de oro de la Red: todo parecía maravillosamente moderno, aunque lo que podía hacerse era más bien poco: navegar, hacer clic en enlaces y, con suerte, descargar el mail a costa de una carísima conexión vía módem. Durante 1996 y 1997 pasé más de seis meses viviendo en Alemania y allí se cerró momentáneamente un ciclo, con mi primera exposición individual ("Wir beobachten!" [Estamos vigilando], Künstlerhaus Dortmund), que recogía intervenciones en el espacio público y proyectos en torno al panóptico y la vigilancia (Bentham/Foucault). Con la participación en "Un-Frieden. Sabotage von Wirklichkeiten" ([Disensación. El sabotaje de las realidades.], Kunsthaus y Kunstverein de Hamburgo) nació en 1996 Technologies To The People™ (TTTP), que de alguna forma ampliaba el concepto de intervención en el espacio público al abrirme a una suerte de nuevo espacio público ampliado a través de las tecnologías de información y comunicación.

Y nacía como un proyecto artístico inmerso en un contexto y un momento muy particular, cuando Internet era todavía una "curiosidad". Cuando la información se distribuía y se consumía exclusivamente en inglés. Donde los artistas se mezclaban con *hackers* y *djs* en lugares a medio camino entre un laboratorio *hacker/spin-off* y un club de electrónica. Combinaciones de *after* y *chill-out* donde a menudo se soñaba con la transformación del mundo a través de una pantalla. Una fauna soberbia que alardeaba de un conocimiento avanzado. En realidad nos encontrábamos ante una nueva utopía de libertad y acceso global a la información y al conocimiento que vimos desvanecerse rápidamente. Aquella idea de tecnología liberadora e Internet como un espacio más democrático (a la que la mitomanía rindió culto y pleitesía) no era más que la visión optimista de un sueño que pronto se presentó como irrealizable. Seguramente disponemos de poco recorrido histórico como para tener una perspectiva objetiva sobre algunos de los cambios que se estaban produciendo, pero a buen seguro que algunas de esas utopías han quedado definitivamente abandonadas.



Pero también es cierto que en aquellos momentos se estaban produciendo una serie de cambios que nos han traído hasta aquí. Comenzaron con el inicio de la década de los noventa, y en ellos se estableció la práctica artística que se deriva del proyecto TTTP: la Red como espacio público, el proceso de digitalización, los efectos de la globalización, el panóptico electrónico, el software libre, algunos procesos de transformación estructural que de alguna forma estaban modificando nuestra forma de pensar, consumir, producir, socializar, comerciar... Un cambio técnico y cognitivo que suponía la aparición de nuevos oficios, la adquisición de nuevos conocimientos por parte de artistas y creadores; y la necesidad de implementar nuevas formas de organización del trabajo de creación y producción cultural. Y así nació: Technologies To The People™ está dirigida tanto a la gente del llamado Tercer Mundo como a los sin techo, los huérfanos, los parados, los fugitivos, los inmigrantes, los alcohólicos, los drogadictos, las personas aquejadas de disfunciones mentales y toda otra categoría de "indeseables". Technologies To The People™ es para las personas a las que se les niega el acceso a la nueva sociedad de la información y a las nuevas tecnologías. Technologies To The People™ quiere más gente conectada.

Durante mucho tiempo, me ha servido como una especie de escenario y de máscara (2) para representar situaciones ambiguas y de ocultación, pero también como una forma de reivindicar espacios de acción liberados. En aquel momento desarrollé la Street Access Machine (1996), una máquina que permitía a quienes estaban pidiendo en la calle poder acceder al dinero digital, y conocí a Heath Bunting, quien me ofreció formar parte de "irational.org" y, como consecuencia, de aquella primera generación de artistas que trabajaron con herramientas de información y comunicación (Net Art Classics).

## Photo Collection

Comparada con la actual, la tecnología web de 1997 era muy básica, aunque ya tenía todo lo esencial para mostrar contenido en Internet. Los estándares html y css ya existían, se hablaba mucho de la Realidad Virtual y se acababa de lanzar una segunda versión de Flash Player, que nosotros no usábamos en nuestros servidores de irational.org al tratarse de software propietario. Los navegadores web principales, Netscape Communicator e Internet Explorer, se hallaban enzarzados en la primera guerra de navegadores, lo que provocaba que algunas páginas sólo se vieran bien en uno de estos navegadores. Google aún no existía, se usaba Excite, InfoSeek o Altavista y triunfaban los directorios de páginas web, como About.com y Yahoo. Los estándares web eran prácticamente inexistentes y las conexiones, irritablemente lentas y costosas: ni tarifa plana ni ADSL; sólo quienes tenían suerte navegaban sin límites desde universidades e instituciones públicas. Los usuarios eran inocentes, receptivos, ajenos a los efectos colaterales y en el lado más oscuro de aquel nuevo espacio de relaciones que sólo hacía que despegar.

Una vez configurado el corpus corporativo de TTTP creí conveniente reforzarlo con un programa de "responsabilidad social corporativa", abriendo una línea de mecenazgo corporativo e incorporando diferentes colecciones que me permitieran desentramar algunos aspectos poco visibles, al menos en esos primeros años, de la Red. Aspectos como la privacidad, los nuevos marcos legislativos, la desaparición del contexto físico, conceptos como el de límite o frontera, el control y acceso a la información, etcétera, no eran, precisamente, las principales preocupaciones para los usuarios del momento. En cambio, otros aspectos tan recurrentes para la práctica artística como (ya señalé algunos antes) la utilización de la Red como espacio público, el proceso de digitalización, los efectos de la globalización, el panóptico electrónico, el software libre, la autoría, la apropiación, la recontextualización, la reinterpretación, los cambios en la concepción de audiencia y participación, la inmaterialidad, los nuevos usos del lenguaje, la posibilidad de participación y gestión colectiva o los marcos de representación se mostraban como sugerentes, provocadores y "cuestionadores" del medio para cualquier artista. En definitiva, procesos de cambio estructural que de alguna forma estaban modificando nuestra forma de pensar, consumir, producir, socializar, o de entender el capitalismo. Como también dije, se trató de un cambio técnico y cognitivo que suponía la aparición de nuevos oficios y nuevos conocimientos que habían de ser tenidos en cuenta por artistas y creadores, generando así nuevas formas de organización del trabajo de creación y de la producción cultural. La adaptación de la sociedad a estos nuevos usos y costumbres, desafíos y transformaciones, suponía un reto sin precedentes, también para los artistas.

En aquel contexto nace *Photo Collection*: bajo una apariencia de actividad filantrópica de TTTP se presenta una auténtica colección de imágenes que exploran las posibilidades de re-

---

## DANIEL G. ANDÚJAR

## PHOTO COLLECTION

TECHNOLOGIES TO THE PEOPLE™

## 14/09/2013-16/11/2013

---

presentación del cuerpo humano en todas sus facetas. Es cierto que las imágenes a las que nos remiten muchas de estas impresiones forman parte ya de nuestro imaginario, incluso parecen remitirnos a grandes maestros de la historia de la fotografía; otras, en cambio, provienen de *subgéneros* fotográficos como la pornografía, la fotografía popular o la fotografía forense, desapareciendo así cierto interés jerarquizante. En este proyecto se hace evidente para mí el uso de colecciones y comienza un incipiente interés por lo seriado y el archivo digitalizado (3). Para *Photo Collection* exploté una característica técnica de los navegadores de la época, el almacenamiento caché: los servidores web instalaban ciertos datos en tu propio ordenador, que los conservaba temporalmente en previsión de utilizarlos nuevamente y ahorrar con ello el tiempo de cálculo, búsqueda o descarga de la red. La “colección” se realizó a partir de la visita de páginas web que hacían referencia a la palabra “fotografía” (recordemos que todavía era complicado hacer búsquedas por imágenes), imprimiendo posteriormente la memoria caché de mis ordenadores personales, clasificando y ordenando lo impreso. Ese material impreso era posteriormente volcado al espacio físico, para devolverlo “transformado” en cuerpo y alma, en sus cualidades de aparato físico, y, una vez transmutada el aura, cuestionando la autoría original de las imágenes, su origen y propietario.

Daniel G. Andújar

(1) “En un principio, Technologies To The People™ se presentaba como una empresa virtual dedicada a acercar los avances de la tecnología a los más desfavorecidos, una especie de imprecisa corporación que reproducía el lenguaje disuasorio, los tics de identidad y los arquetipos visuales asociados a las compañías comerciales del ámbito digital. Es importante referirse, como definición del contexto en el que surge TTTP, a cierta explosión que, en aquellos momentos y de manera incipiente, se estaba produciendo dentro del universo de las tecnologías de la información, donde surgían espejismos financieros —empresas con cotizaciones bursátiles, iniciativas rocambolescas o plataformas sin definición alguna— que, tras adquirir un incomprendible protagonismo mediático, desaparecían como si jamás hubiesen existido. Al mismo tiempo, y también en ese período inicial de la Red, empezaron a generarse imaginarios que idealizaban de forma acrítica una supuesta independencia y democratización del conocimiento que Internet debía traer consigo, pero que, finalmente, no acabó de llegar nunca. Así pues, TTTP aparece como parodia en el doble sentido mencionado, es decir, como reverso desconcertante de las hipotéticas maldades de las corporaciones tecnológicas y, también, como irónico contrapunto de las soflamas de los apóstoles de la libertad digital.” (Nota de Valentín Roma: Catálogo para el Pabellón de Cataluña en la Bienal de Venecia de 2009: *La comunidad inconfesable*, Institut Ramon Llull/Actar, 2009.)

(2) “El uso por parte de TTTP/Andújar de procesos mediáticos de subversión, de un humor *punk* y de una actitud informal de *do-it-together* como parte de dicha recodificación, remite evidentemente a prácticas contemporáneas como el *culture jamming* (el sabotaje cultural), un término genérico que se refiere a una gran variedad de metodologías de ‘hacking de medios de comunicación, guerra de información, arte-terror y semiótica de guerrilla, todos en uno’, según la definición del escritor Mark Dery. Se trata de proyectos que atrapan y redirigen la atención del público para que reconsidere la política del ‘Imperio de los Signos’ (Dery: *Culture Jamming: Hacking, Slashing and Sniping in the Empire of Signs*, 2004). Otra referencia relevante en esta conexión es la trayectoria desarrollada por los situacionistas en el asalto a la ‘sociedad del espectáculo’, especialmente en los *détournements* de su imaginaria. Esta forma de ‘innovación extremista’ o ‘arma cultural’, como la describe Guy Debord, fue también un modo de apropiación de películas, fotografías, carteles, revistas, etc., al servicio de la ‘educación artística proletaria’ y de la lucha de clases (Debord, *A User’s Guide to Détournement*, 1956 [‘Métodos de tergiversación’, en *Acción directa en el arte y la cultura*, Radikales Livres, 1998]). A pesar de sus muy diferentes agendas ideológicas, el *culture jamming* y los situacionistas comparten el objetivo común de desestabilizar las estructuras hegemónicas de poder y crear las condiciones de una resistencia democrática e imaginativa. Como ejemplifican claramente las diversas plataformas digitales (las páginas e-) creadas desde 2001 en diversas ciudades de todo el mundo, TTTP/Andújar comparte con esta forma de activismo tanto los medios de actuación como un mismo proyecto político global.” (Nota de Jacob Lillemose: Catálogo para el Pabellón de Cataluña en la Bienal de Venecia de 2009: *La comunidad inconfesable*, Institut Ramon Llull/Actar, 2009.)

(3) “TTTP/Andújar conecta también con el arte conceptual, con ciertas líneas de esa tradición que se relacionan con los medios y la tecnología de la cultura contemporánea y sus significaciones sociales, económicas y políticas. El enfoque de esas líneas es doble: analizan y critican cómo los medios de comunicación y la tecnología procesan la información generando relaciones de poder e intentan transformar estos medios en una herramienta para obtener poder. En el contexto europeo y norteamericano, los trabajos de Hans Haacke de principios de los años setenta y los de Muntadas desde mediados de la misma década hasta hoy son significativos ejemplos de estas líneas. Lo mismo sucede con las producciones de artistas como Cildo Meireles y David Lamelas, el ‘arte de los medios masivos de comunicación’ anunciado por Roberto Jacoby, Eduardo Costa y Raúl Escari o el grupo de vanguardia artística Tucumán Arde (1968), todos de finales de los años sesenta en Sudamérica. Lo que relaciona estas diferentes prácticas artísticas y las convierte en referentes relevantes para los trabajos de TTTP/Andújar es que expresan una oposición a los medios de comunicación y las tecnologías de procesamiento de la información a través de esas mismas tecnologías y medios de comunicación. Sobre la premisa de que, parafraseando a McLuhan, los medios y las tecnologías son el mensaje, estas prácticas influyen sobre los mensajes a través de otras configuraciones y usos de los medios y las tecnologías. En lugar de ocupar una posición fuera del ‘sistema’, emplean tácticas de intervención y apropiación para forzar cambios en el sistema desde el interior, en nombre de la democratización creativa. TTTP/Andújar sigue los métodos y las ideas de estas líneas de arte conceptual en relación con los medios digitales y las tecnologías que caracterizan

la cultura del acceso hoy en día, de los cuales la red de distribución en Internet y el software que allí se encuentra son los más significativos. Internet y el software no son en sí mismos mensajes en el sentido de McLuhan, sino sistemas programables que pueden generar una multitud de relaciones de comunicación heterogéneas y contradictorias. Ya sea en forma de un sitio web que presenta sus propias actividades o de una ‘instalación de base de datos’ de material sobre los medios, como en Postcapital Archive, su preocupación es organizar y presentar el procesamiento de la información con el fin de anticipar percepciones y usos de estos medios y tecnologías que sean guiados por la reflexión y la experimentación, antes que por automatismos y por principios de funcionalidad. La conexión con el arte conceptual también indica que, aunque TTTP/Andújar trabaja específicamente con Internet y el software, y que se lo asocia con frecuencia al llamado net art y el ‘nuevo arte de los medios’, sus actividades rehúyen el ‘gueto del NetArt’, como lo denomina en su sitio web. En ese sentido, el uso que hace TTTP/Andújar de los medios digitales y las tecnologías construye un discurso cultural. Su interés se centra en cómo estos medios y tecnologías producen cultura técnica, económica y socialmente, el acceso a ésta y, no menos importante, cómo esta condición cultural puede ser mediada por formas estéticas que involucren activamente la participación de la gente.” (Nota de Jacob Lillemose: Catálogo para el Pabellón de Cataluña en la Bienal de Venecia de 2009: *La comunidad inconfesable*, Institut Ramon Llull/Actar, 2009.)

### Información sobre el artista

Daniel G. Andújar (Almoradí, España, 1966) vive en Barcelona. Su trabajo cuestiona, mediante la ironía y la utilización de estrategias de presentación de las nuevas tecnologías de la comunicación, las promesas democráticas e igualitarias de estos medios y critica la voluntad de control que esconden detrás de su aparente transparencia. Partiendo de la constatación de que las nuevas tecnologías de la comunicación están transformando nuestra experiencia cotidiana, crea una ficción (Technologies To The People, 1996) con el fin de hacernos tomar conciencia de la realidad que nos rodea y del engaño de unas promesas de libre elección que se convierten en nuevas formas de control y desigualdad. Miembro histórico de irational.org (referente internacional del arte en la red), director de numerosos proyectos en Internet y de talleres para artistas y colectivos sociales, entre sus exposiciones individuales podemos citar: “Capital León”, MUSAC (León, 2011); “Post-capital TimeLine”, National Museum of Contemporary Art (Seúl, 2010); “Postcapital (Mauer)”, Neues Museum Weserburg Bremen (Bremen, 2009); “Postcapital Archive (1989-2001)”, Württembergischer Kunstverein (Stuttgart, 2008); “X-Devian. The New Technologies To The People™ System”, Aarhus Kunstbygning-Center for Contemporary Art (Aarhus, 2007); “Postcapital”, con Carlos Garaicoa e Iván de la Nuez, Palau de la Virreina (Barcelona, 2006); “The Power of Security”, Galería Visor (Valencia, 2001); “Wir beobachten!”, Künstlerhaus Dortmund (Dortmund, 1997). Y entre sus más recientes exposiciones colectivas: “Acts of Vocing. On the Poetics and Politics of the Voice”, Total Museum of Contemporary Art (Seúl, 2013); “2nd edition of Project Biennial D-0 ARK Underground”, Bunker nuclear de Tito (Konjic/Sarajevo, 2013); “Tools of Distorted Creativity”, Transmediale 2013 (Berlín, 2013); “Cartographies Of Hope: Change Narratives”, DOX Center for Contemporary Art (Praga, 2012); “Tiempos de urgencia”, ARTIUM (Vitoria-Gasteiz, 2012); “You and Eye. Cartografías existenciales e itinerantes urbanos”, 11 Bienal de La Habana (La Habana, 2012); “Cacotopía”. FOKUS’12 (Copenhage, 2012); “Relatos encadenados”, Centre d’Art la Panera (Lérida, 2011); “The Archivists Impatience”, The Loft at Lower Parel (Mumbai, 2010); “Trapped in Amber. Angst for a Reenacted Decade”, UKS (Oslo, 2009); “La comunidad inconfesable”, Bienal de Venecia, Pabellón de Cataluña (Venecia, 2009); “La médiation du conflit”, Maison de La Culture (Montreal, 2008); “The Wonderful World of irational.org: Tools, Techniques and Events 1996-2006”, Museum of Contemporary Art Vojvodina (Novi Sad, 2008).

### PHOTO COLLECTION TECHNOLOGIES TO THE PEOPLE™ (1997-2013)

Esta instalación ha sido presentada anteriormente en “Desde la imagen”, Centre de la Beneficència, Sala Palló (Valencia, 1997); “Digital Documentary: The Need to Know and the Urge to Show”, pARTs gallery (Minneapolis, 1998); “Beyond Interface”, Walker Art Center (Minneapolis, 1998) e International Museums & the Web Conference (Toronto, 1998); “Interface@metrònom.es”, Fundació Rafael Tous, Sala Metrònom (Barcelona, 1998); “Scattered Affinities”, Apex Art (Nueva York, 1998); “Culturas de archivo: representaciones”, Palacio de Abrantes (Salamanca, 2003) y Monasterio de Nuestra Señora del Prado (Valladolid, 2005).

CASA SIN FIN: JULIÁN RODRÍGUEZ y JUAN LUIS LÓPEZ ESPADA con la colaboración de JUAN SEBASTIÁN CÁRDENAS / MAGDA ANGLÉS / PACA FLORES / INÉS FAJARDO / IRENE ANTÓN  
www.casasinfin.com info@casasinfin.com CASA SIN FIN MADRID: Doctor Fourquet, 11, Madrid 28012, t. +34 915390249 / CASA SIN FIN CÁCERES: Pizarro, 15, Cáceres 1003, t. +34 635 331 624