

Hackeando las interfaces de la cultura del acceso libre y prefigurando la alfabetización del futuro post-capitalista: sobre Technologies To The People/las instalaciones de Daniel G. Andújar
Jacob Lillemose

*Access to Technology is a Human Right*TM [El acceso a la tecnología es un derecho humano]

Desde que fue fundada por Daniel G. Andújar en 1996, la organización Technologies To The People (TTTP) ha promovido sus múltiples actividades bajo el eslogan señalado al inicio de este texto, el cual podría considerarse como una especie de “clave” para abordar sus distintas prácticas.¹ Este eslogan se presenta como una declaración política honesta y clara, aunque el añadido del signo de marca registrada introduce en su planteamiento cierta ambigüedad o, directamente, un discurso que resulta confuso. ¿Qué significa registrar un derecho humano aceptado universalmente? ¿Qué tipo de propiedad protege el registro de la marca, la del contenido o la de la frase? En relación con esto, ni TTTP ni Andújar han explicado la razón de la marca registrada, ni han realizado ningún comentario sobre el eslogan, salvo, quizás, el hecho de registrar varios

1. Oficialmente, Technologies To The People es una entidad en sí misma, a la vez que funciona como marco conceptual para la práctica artística de Daniel G. Andújar. Technologies To The People ha auspiciado varios proyectos de Andújar, e incluso le ha otorgado un premio, mientras que éste ha representado y hablado en nombre de la organización en diversas ocasiones. Intentar una distinción categórica entre la organización y el artista no tiene sentido, de la misma manera que es importante tener en cuenta la ambigüedad de la relación entre ambos. Es por esta razón que en el texto se hará referencia a ambos como TTTP/Andújar, una singularidad plural que refleja debidamente la noción de “ser singular plural” de Jean-Luc Nancy, que al entrar en diálogo con la noción de “comunismo” de Blanchot determina el concepto general comisarial del pabellón.

de sus proyectos con este tipo de epígrafe. Podríamos tomar una de estas propuestas para sugerir una lectura preliminar del eslogan antes mencionado. Así, *Remember, language is not free*TM [Recuerda, el lenguaje no es gratuito/libre] –o su título alternativo *Language (Property)* [Lenguaje (Propiedad)] (1997)²– es un proyecto web que presenta una lista de los diferentes eslóganes registrados por varias compañías pioneras en tecnologías de información (incluido el de TTTP)³, presentados como hipervínculos a las normativas de copyright de dichas compañías. Vistos como declaraciones interconectadas, el eslogan y el título sugieren que, bajo la forma de la propiedad intelectual, la cuestión del acceso implica intereses económicos. Y no sólo esto, sino también que la dimensión práctica del acceso es, en sí, una cuestión conceptual donde son implicados el lenguaje y la imaginería que enmarcan dicho acceso. Por lo tanto, cuando los trabajos de TTTP/Andújar plantean el asunto crucial de cómo participamos de la tecnología y de la información en la cultura contemporánea, no están reflexionando, simplemente, sobre una cuestión de posibilidad o no de acceso.⁴ Lo que hace de este trabajo una respuesta (artística) tan válida a esta cuestión es que se focaliza en el acceso en sí, preguntándose cómo se conforma este mismo acceso a través de diferentes niveles de significado. Por otra parte, en la propuesta *Technologies To The People*

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

3. Copyright © 1997 Technologies To The People Incorporated. Todos los derechos reservados. To The People Inc. es una marca registrada. La reproducción total o parcial sin autorización expresa está prohibida. Todas las otras marcas o marcas registradas son propiedad de sus respectivos dueños. Otros productos y nombres de compañías aquí mencionados pueden ser marcas registradas de sus respectivos dueños.

4. La cuestión del acceso o su imposibilidad se formula más bien como la cuestión de quién tiene acceso. Así, en *The Technologies To The People Annual Report 2000*: “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.”

Video Collection (1997),⁵ el contenido anunciado (copias *online* de piezas clásicas de video-arte) es finalmente inaccesible y, en contrapartida, el visitante se ve envuelto en el proceso de (no) lograr el acceso. En cierto modo, podría decirse que TTTP/Andújar añade a las cuestiones prácticas y formales relacionadas con el acceso una serie de preguntas que se interrogan sobre los usos instaurados por la gente, por las ideas que “éstos” ponen en práctica. Desde sus primeros trabajos en Internet, como *Armed Citizens* (1998),⁶ que mostraba lo fácil que era comprar armas en Internet, o *The Street Access Machine* (1996),⁷ que proponía un dispositivo móvil a través del cual permitía a los mendigos el acceso a la economía de las tarjetas de crédito, hasta las actuales instalaciones, como el reciente y aún abierto *Postcapital Archive* (2004-),⁸ TTTP/Andújar utiliza diferentes estrategias que combinan ironía y crítica, ficción y realidad, con el fin de explorar lúdicamente esta dimensión del acceso a la tecnología y a la información en la cultura contemporánea. En este sentido y como puede observarse en los miles de *terabytes* de *Postcapital Archive*, TTTP ha ofrecido a sus usuarios cantidades ingentes de información cultural y, a la vez, ha desafiado a la propia red a estar particularmente alerta ante los niveles de relevancia, en tanto que representan un espacio muy politizado de control cultural, de liberación y una fuente de poder.

Además, TTTP/Andújar se relaciona con la “cultura del acceso”⁹ a través de diversos recursos que van desde la historia del arte, los estudios de los medios de

5. <http://www.irational.org/video/>. La versión online también funciona como parte integrante de una instalación.

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

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

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

9. El concepto de “cultura del acceso” tal y como es utilizado aquí está relacionado, aunque no es idéntico, con el concepto de “cultura libre”, denostado por el discurso a favor del copyright. La cultura libre hace referencia a garantizar el libre (no gratuito) acceso a la propiedad intelectual de manera legal, a través de una serie de formas alternativas y flexibles de copyright, como Copyleft o Creative Commons. La cultura del acceso es un concepto más general que hace referencia a una cultura, en la cual la cuestión esencial es cómo se accede a la cultura, ya sea ésta libre o necesite autorización previa. Explorar los problemas y las posibilidades de este “cómo” es la preocupación principal de TTTP/Andújar.

comunicación y la filosofía post-estructuralista, por poner algunos ejemplos, hasta las lógicas del espacio arquitectónico, el activismo y la programación por ordenador. Utiliza estas referencias para desarrollar una estética sutil y a la vez compleja que desafía a la gente a no tomar a la ligera el acceso a la cultura como algo dado, sino a considerarlo como una cultura del compromiso o, más precisamente, una cultura producto del compromiso mismo de la gente. Es precisamente en este desafío, donde se presenta el potencial para un desarrollo tanto crítico como ingenioso de la cultura del acceso y de la gente, radica la generosa visión artística y política de TTTP/Andújar.

El compromiso artístico de TTTP/Andújar con la cultura del acceso, que surge a principios de los años noventa tras la aparición de Internet resiste a las tendencias predominantes, las cuales persiguen un desarrollo de esta cultura controlado por intereses técnicos, legales y de economía de mercado. Asimismo, se abstiene de la tendencia a hacer un culto de la tecnología o idealizar la revolución de la información y, por el contrario, reconoce la presencia y la importancia fundamental de tales tendencias, las integra en una red de intercambios con ideas de una cultura “irational!”, que es el nombre del servidor web colectivo del que TTTP/Andújar forma parte desde su lanzamiento.¹⁰ Hay que señalar que el error de escritura es intencionado y busca enfatizar que “irational” no es lo mismo que “irracional”, ni simplemente lo opuesto a racional. Lo “irational” señala la fusión de lo racional con lo irracional, de las simultáneas racionalizaciones de lo irracional e irracionalización de lo racional. En ese sentido, el nombre sugiere una lógica conceptual que trastoca el razonamiento dialéctico y goza de las libertades que son producto de este trastocamiento. En lugar de estructurar la cultura del acceso en la era de Internet en función de los principios de sucesión y acabamiento, soluciones orientadas a un objetivo, lo “irational” representa un modo de aproximación que trabaja para su apertura, para que mute en todo tipo de formas a través de experimentos con sus (in)materialidades y códigos.

Dos referencias particulares guían este trabajo: la cultura *hacker* y el arte conceptual, ambos fenómenos surgidos del trabajo experimental de los años sesenta

10. <http://www.irational.org>. Otros miembros de [irational.org](http://www.irational.org) son Rachel Baker, Kayle Brandon, Heath Bunting, Minerva Cuevas y Marcus Valentine.

y setenta.¹¹ Tal y como demuestra el trabajo *Art Power Database* (1999),¹² una base de datos *online* de herramientas tecnológicas e información que los artistas pueden utilizar para *hackear* la infraestructura de Internet, ambos se encuentran íntimamente ligados. El *hackeo* es un método con el que concebir y producir arte, del mismo modo que el arte conceptual es un método para acercarse a la tecnología. Así pues, el objetivo del trabajo de TTTP/Andújar no es disolver las diferencias entre ambos en una techno-obra de arte total, sino permitir a las características de cada método retroalimentarse entre sí para generar conexiones dinámicas, cortocircuitos y redes.

La cultura hacker se origina en las comunidades de programadores informáticos de una serie de universidades americanas durante los años sesenta y hace referencia a una manera contestataria, imaginativa y lúdica, aunque a la vez eficaz de “construir cosas y resolver problemas”.¹³ Con el tiempo, esta cultura se desarrolló más allá de su contexto institucional y se asoció con los movimientos de software libre y de código abierto que surgieron a mediados de los ochenta,¹⁴ siendo éstos expresiones

11. La cultura hacker (*hacker culture*) debe ser diferenciada de las intrusiones informáticas (*cracker culture*), que en la jerga informática describe los usos destructivos y criminales de la tecnología, por ejemplo, la diseminación de virus o el robo de contraseñas. En el discurso mediático popular, ambas culturas son percibidas como una sola, pero en la jerga informática la piratería designa una actividad ética y productiva. En el mismo contexto, debe mencionarse que TTTP/Andújar juega deliberadamente y de forma subversiva con esta confusión, con el fin de desafiar la falta de comprensión y los pre-conceptos de este discurso.

12. <http://www.irational.org/APD/home/>. The Art Power Database fue presentada oficialmente en la conferencia “Next 5 Minutes” en 1999, que integraba en su seno: activismo, producción de medios, piratería y arte.

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

14. El movimiento de software libre incluye diversos proyectos de software libre, de los cuales el más formal es la Free Software Foundation, de Richard Stallman, creada en 1985. El movimiento de software de código abierto representa una aproximación más pragmática y menos idealista al software libre. Así, la organización Open Source Initiative, fundada en 1998 por Bruce Perens y Eric S. Raymond, comenzó a “vender la idea” de un software de código libre como forma de negocio fuera de las comunidades de piratas informáticos. La iniciativa experimentó un gran éxito cuando Netscape anunció el mismo año que liberaría el código fuente de su popular

importantes de la versión de la cultura de libre acceso que concibe TTTP/Andújar. Al ofrecer a los usuarios “la libertad de utilizar, copiar, distribuir, estudiar, modificar y mejorar el software”,¹⁵ estos movimientos permiten y fomentan el compromiso activo con esta cultura del acceso, en la que el software es un elemento central. Sin embargo, aunque un sistema operativo como Linux, creado bajo los preceptos del software libre, ha ido ganando en popularidad entre los usuarios de todo el mundo, la programación sigue limitándose a un número reducido de personas cualificadas. Pero las ideas de libertad, colectividad y creatividad vehiculadas por la cultura *hacker* tienen relevancia más allá del campo del conocimiento y las técnicas de programación. Richard Stallman, el fundador de la *Free Software Foundation*, lo señala indirectamente cuando describe el software libre como una “ética” y una “lucha político-ideológica”.¹⁶

TTTP/Andújar lleva esta dimensión no técnica más allá y de forma explícita al traducir la cultura *hacker* a una forma general de compromiso cultural. No se trata de resolver problemas en el mismo sentido en que lo hacen los hackers cuando desarrollan “el arte de la programación por ordenador”. Por supuesto, se trata de construir cosas, incluyendo instalaciones, páginas web, objetos, vídeos, etc., pero su función se concentra más bien en problematizar los códigos de la programación cultural y generar así nuevas formas de percibir e interactuar con la cultura del acceso. Al apropiarse, reversionar y archivar material cultural, desde publicidad y secuencias documentales hasta juegos de ordenador y licencias de software, TTTP/Andújar no sólo recodifica el material, sino también el acceso al mismo, recontextualizándolo y reconceptualizándolo a su vez.

navegador, y en la década que siguió a su fundación la iniciativa tuvo una aparente influencia en la mayoría de los proyectos de software libre, incluyendo Linux. El trabajo de TTTP/Andújar utiliza y combina elementos de ambos movimientos, lo que se observa especialmente en la instalación *X-Devian* (2003-), consistente en dos presentaciones interconectadas de la misma pieza de software libre, una en forma de stand y otra en forma de grupo de piratería. A través de estas formas estéticas, el trabajo genera un intercambio productivo entre las ideas de desarrollo técnico y promoción cultural que guían a ambos movimientos.

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

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

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* [hagámoslo juntos]¹⁷ como parte de dicha recodificación, remite evidentemente a prácticas contemporáneas como el *culture jamming* (el sabotaje cultural),¹⁸ un término genérico que se refiere a una gran variedad de metodologías de “*hackeo* 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.¹⁹ Las e- son portales de Internet donde los ciudadanos pueden comentar y publicar anónimamente información sobre la política cultural de una ciudad. Así, estas

17. La idea de “do-it-together” TTTP/Andújar la utilizan a menudo para describir sus actividades como un desarrollo del concepto más habitual de “hazlo-tú-mismo”. “Hagámoslo juntos” suaviza el individualismo del “hazlo-tú-mismo” y elimina la relación con las estrategias neoliberales que encontramos en la famosa frase de Nike, “Just do it” (Simplemente, hazlo), enfatizando las prácticas colectivas y en la red.

18. Originariamente, el término fue acuñado en 1984 por el grupo Negativeland en su “album collage” JAMCON ’84.

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

plataformas e- no sólo brindan acceso a un compromiso cultural, sino que también protegen el acceso, como en el caso de la Licencia de Software Libre,²⁰ incluida en las publicaciones de TTTP/Andújar, que protege el software libre, irónicamente mediante el *détournement* del copyright. Como reza el título de una publicación a finales de los años noventa en referencia a *Cyber patrol* (1997),²¹ acompañado de la imagen de una cerradura: “¿Tienes defensas suficientes? ¿Tienes las adecuadas?” En este contexto, la defensa no remite a un cercamiento, sino que se trata de mantener las cuestiones abiertas en toda su ambigüedad y sus paradojas. Además, esta metáfora de la lucha, que comprende tanto la protección como el ataque y que también caracteriza obras como *Armed Citizens e Information Society* (2000) (instalación “clasificada como arma de guerra”) enfatiza que la cultura del acceso está caracterizada por antagonismos. Sin intentar disolver estos antagonismos, ni a través de la ideología ni a través de la estética, los expone como contexto y condición fundamental de cualquier actividad en la cultura del acceso.

Sin embargo, a diferencia del *culture jamming* y del situacionismo, TTTP/Andújar concentra su compromiso cultural en el medio artístico.²² Sin ningún tipo de romanticismo en relación a la autonomía de la estética, ni ilusiones respecto al impacto revolucionario del arte en la sociedad, TTTP/Andújar explora el potencial productivo y crítico del arte. Al superar las nociones de arte en tanto disciplina institucionalizada cuanto instrumento de la política, lo aborda como un lenguaje cultural y una forma de discurso particular, como una cierta manera de aproximarse y acceder a la cultura. Por tanto, más que utilizar el arte como un instrumento para transformar de una forma concreta la cultura, lo emplea para crear posibilidades reales de cambio, tanto fundadas como especulativas.

Con estas investigaciones, TTTP/Andújar conecta también con el arte conceptual tal y como se ha desarrollado desde los años sesenta o, para ser más precisos,

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

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

22. Los situacionistas terminan por descartar toda forma de arte en un llamado a “una nueva práctica de vida”, mientras que el *culture jamming* trabaja con las conexiones con el arte, y se define esencialmente en relación a las experiencias y los efectos fuera de un contexto artístico.

con ciertas líneas en esta tradición que se relacionan con los medios y la tecnología de la cultura contemporánea y sus significaciones sociales, económicas y políticas. El enfoque de estas 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,²³ 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

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

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.

Una de estas formas, que prevalece también en el arte conceptual, es la instalación. Tras haber trabajado primero en Internet a fines de los noventa, progresivamente TTTP/Andújar ha ido trasladando sus actividades al espacio físico. Más que señalar una ruptura con sus primeras actividades, las instalaciones continúan y, en cierto modo, expanden la idea del espacio virtual de Internet. Sitios web y ordenadores *online* –que invitan al público a sentarse y a utilizarlos– constituyen una parte importante de la instalación, aunque integrados en construcciones arquitectónicas, exposiciones, material audiovisual y diversos objetos. Como demostró en *Hack Landscape* (2006-), donde se proyectaban imágenes descargadas de Internet que constituían las vistas desde las ventanas de una casa rudimentaria, TTTP/Andújar se preocupa por la fusión de intercambios entre mundo físico y mundo virtual, y por cómo el hardware y el software se conectan en ensamblajes dinámicos y en red que conforman una realidad contemporánea. Otro ejemplo del modo de formalizar esta realidad compleja es *X-Devian* (2003-),²⁴ una campaña de distribución de software libre que consta de un video comercial, un sitio web, discos gratuitos, eslóganes, camisetas, *packaging*, restos de hardware, licencias, etc. La instalación a la que nos referimos muestra *X-Devian* como un fenómeno cultural que debe entenderse a partir del ensamblaje de los citados elementos y sus relaciones, siempre en proceso e indefinidas, que integran dificultades y paradojas, así como también posibilidades.

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

Otro modelo significativo y recurrente de instalación en TTTP/Andújar es el *workshop*, en particular en su versión *hacker*, pues ofrece una infraestructura física y digital para el desarrollo de procesos experimentales e informales de aprendizaje, distribución y producción en relación con los ordenadores y la cultura informática. Un elemento central de las actividades de TTTP/Andújar es la organización de *workshops hackers*,²⁵ como eventos separados o como parte de proyectos de exhibición. Para el proyecto *Manifesta 4* (2002), creó un espacio de trabajo simple y flexible para un gran número de eventos alrededor del mundo digital, incluyendo la posibilidad para los asistentes de sentarse y utilizar los ordenadores conectados para navegar por Internet y leer su correo electrónico.²⁶ Tal y como lo entiende TTTP/Andújar, el *workshop* pretende dar acceso a la información y a los materiales de maneras que no sólo permitan, sino que también fomenten, la participación activa, mientras las instalaciones buscan explorar tal acceso, ya sea bajo la forma de un centro de control futurista, como en *Information Society* (2000),²⁷ del laboratorio-cueva de *X-Devian* o de la arquitectura constructivista de *Postcapital Archive*. Por lo tanto, las instalaciones incorporan al público como subjetividades individuales o colectivas de interacción reflexiva, tanto dentro como fuera del contexto de la instalación. La audiencia puede llevarse consigo una copia de *X-Devian* o material de *Postcapital Archive* y, de este modo, las instalaciones –al igual que en un taller– funcionan como herramientas prácticas e intelectuales para un posterior compromiso cultural.

Una manera eficaz de entender las instalaciones multimedia de TTTP/Andújar y de distinguir *Postcapital Archive* de un archivo convencional es concebirlas como interfaces. La interfaz es un término común en informática, que con frecuencia se refiere a los gráficos de pantalla y a los dispositivos físicos que median la relación interactiva de *inputs* y *outputs* entre el usuario y el ordenador. Se trata, en otras palabras, de una figura del acceso. A partir de esta concepción básica, TTTP/Andújar amplía la noción de interfaz en tanto término informático específico para incluir la mediación de relaciones interactivas entre la gente y la cultura. Lev Manovich ha introducido el

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

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

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

concepto de “interfaces culturales para describir una interfaz ser humano-ordenador-cultura: la forma en que los ordenadores nos presentan y permiten interactuar con la información cultural.” (Manovich, *The Language of New Media*, 2001 [*El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*, Paidós, 2005]). *Postcapital Archive* y otras instalaciones participan de la categoría de interfaces culturales en tanto que su contenido es “información cultural” obtenida mediante un ordenador *online*, pero el ordenador es sólo un aspecto, aunque esencial, de entre los varios elementos interconectados que constituyen las interfaces tridimensionales de las instalaciones, incluyendo imágenes, conceptos, narraciones, objetos y arquitectura. Todos estos elementos median el acceso al contenido específico del archivo hasta tal punto que no sólo son inseparables de él, sino esenciales para su contenido. A través de las interfaces de las instalaciones se permite a la gente el acceso al contenido, se dan las condiciones para las relaciones interactivas y para que éstas sean relevantes. Así, las instalaciones presentan la interfaz como el nivel en el cual se programa la cultura del acceso y el nivel en el cual ésta puede ser constantemente reprogramada.

Un término bien conocido y muy discutido en la teoría de las interfaces es el de “usabilidad”, frecuentemente asociado con la noción de “transparencia”.²⁸ La usabilidad se aplica en general al diseño de interfaces, se guía por principios de utilización simples y eficaces, que permiten al usuario concentrarse y acceder directamente a los

28. Jakob Nielsen se encuentra entre aquellos que han popularizado el término usabilidad, y su sitio web (<http://www.useit.com/>) es un claro ejemplo de que la interfaz, según los principios de la usabilidad, en conformidad con la teoría clásica de la comunicación, debería funcionar como un medio neutral de transmisión de la información. Donald E. Norman, quien ha trabajado junto a Nielsen en varios proyectos, ha acuñado la idea del “ordenador invisible”, la máquina completamente integrada, que sería la forma última y transparente de la tecnología. El usuario no debería preocuparse por interactuar con una interfaz o incluso con un ordenador. La utilización del ordenador sería entonces una experiencia inmediata e intuitiva. Mientras que este “ordenador invisible” podría presentar ciertas posibilidades de experimentar la tecnología, también tendería a cegar al usuario ante las políticas de la interfaz con la que está interactuando, representando así la manipulación potencial oculta y la explotación del usuario. Cuando TTT/Andújar hace hincapié en la interfaz, transformando a ésta y al ordenador en elementos visibles, lo hace con la intención de obtener el efecto contrario, es decir, permitir al usuario comprender y comprometerse con estas políticas.

contenidos. Como muestra claramente en su propia web, TTTP/Andújar no se ajusta a los principios de usabilidad y transparencia.²⁹ Al contrario, el diseño y la infraestructura del sitio complican la navegación, en algunos casos hasta el punto de dejar perplejo al usuario. Concentra su atención en la función mediadora de la interfaz y en cómo ésta organiza y conceptualiza el acceso al contenido. TTTP/Andújar presenta en sus instalaciones una estética de la interfaz. Las instalaciones facilitan el uso en el sentido de que otorgan acceso al contenido pero, en oposición a los principios de la usabilidad, hacen hincapié en la interfaz como un elemento complejo que debe ser considerado y sobre el que debe reflexionarse en interacción con el contenido. En vez de brindar un acceso inmediato e intuitivo al contenido, las instalaciones funcionan como una meta-capa que utiliza códigos múltiples e incluso, con frecuencia, la ficción para producir formas específicas de acceso, formas que no son fácilmente descodificables o que, más bien, no exigen una descodificación en el sentido tradicional, sino que generan un uso más profundo y consciente.

En tanto que interfaces, las instalaciones de TTTP/Andújar llevan a cabo lo que Jacques Rancière ha conceptualizado como “la división de lo sensible”. Una división de lo sensible designa “una división de los espacios, los tiempos y las formas de actividad, que determina la manera misma en que un común se presta a la participación y el modo en que unos y otros participan en dicha división.” (Rancière, *The Politics of Aesthetics*, 2004 [*Sobre políticas estéticas*, UAB, 2005]). En tanto tal, una división de lo sensible define el compromiso cultural de la gente y, según Rancière, esto se produce por intermedio de la estética, entendida como “la sistematización de la experiencia sensorial”, en el arte pero también en el diseño, los medios de comunicación y las instituciones. La estética presenta entonces una función fundamentalmente política y puede servir de medio a las estructuras de control, así como de proceso de liberación creativa, dependiendo de las maneras de “pensar, hablar y actuar” que ésta permite y sostiene. Esta dimensión política de la estética es una parte integral de las instalaciones. De ahí que no sean políticas simplemente por las cuestiones políticas de las que tratan, como el “postcapitalismo” y el software libre o por las opiniones que vehiculan sobre estas cuestiones. Son políticas en su configuración de nuevas formas de compromiso cultural en relación con dichas cuestiones.

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

Concebir las instalaciones de TTTP/Andújar en este sentido ampliado de interfaz sugiere además que las instalaciones producen un tipo de gente capaz de participar en las relaciones, gente capaz de contribuir e influenciar los procesos que caracterizan estas relaciones. Las instalaciones funcionan como “herramientas” para la producción de gente en tanto subjetividades, en tanto, citando a Rancière, “procesos de subjetivización”, a la vez que funcionan como herramientas que dichas subjetividades pueden utilizar para interactuar con la cultura, mediante un *feedback* de ideas, sensibilidades, energías y actos entre las personas. Como los manuales *hacker*, son herramientas de procesamiento que dotan a estas subjetividades de la capacidad de liberarse y desarrollarse a sí mismas.

Lo que hace de las instalaciones de TTTP/Daniel G. Andújar atractivas artísticamente hablando y agudas en el sentido político no es tan sólo el contenido de la información cultural a la que brindan acceso, aunque ésta sea impresionante por su voluminosidad, como en *Postcapital Archive*. La familia de procesadores de información a la que aluden las instalaciones a nivel práctico y conceptual para tal acceso constituye su verdadero logro. Se trata de una familia que representa una nueva forma de alfabetización informativa, un tipo de alfabetización semejante a la expresada por un *hacker* que se educa a sí mismo mediante el desafío a la lógica del sistema, más que la de un estudiante que aprende a trabajar un sistema según la propia lógica del mismo. Esta “alfabetización del hacker” es una alfabetización no institucionalizada y no reglada, una alfabetización autónoma, autoreflexiva e imaginativa que altera el equilibrio y los mecanismos de control de los sistemas. Representa una nueva forma heterodoxa pero superior de procesar la información, capaz de explotar la radical complejidad y potencialidad del sistema, y por eso es capaz de abrir el sistema, en este caso la cultura del acceso, y mantenerlo abierto para que la gente lo redescubra y reinvente sin cesar.

Esencialmente, la alfabetización del *hacker* constituye una comunidad postcapitalista en la medida en que se basa en la libre compartimentación de información, conocimiento y experiencia de una multiplicidad de *hackers* que son un “singular plural”, en palabras de Jean-Luc Nancy. Hoy por hoy, esta comunidad –la comunidad de la cultura del acceso del futuro– se encuentra todavía en un estado de desarrollo embrionario, pero al involucrar a la gente en su desarrollo, las instalaciones nos presentan la perspectiva de un futuro que ya no es tan lejano.