

LAURA BAIGORRI

Technologies To The People

Aproximaciones artistas al tratamiento de la información *online*.

La incursión de Daniel García Andújar en el territorio de la red, que se inició con oscuros proyectos que cuestionaban los límites de la información legal y el libre acceso a la tecnología, así como la supuesta interactividad de la red y su credibilidad, ha evolucionado en estos últimos años a una serie de iniciativas *transparentes*¹, completamente abiertas a la colaboración ciudadana. Esta transición es la consecuencia de una postura ética y de una concepción profundamente social de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.

Pero vayamos por partes. Su trayectoria *online* comienza en 1996 con la creación de Technologies To The People®, una *compañía* con fines sociales que se hospeda en la web de irational —sistema internacional que desarrolla información “irracional”, servicios y productos destinados al desplazamiento y el vagabundeo—, compartiendo espacio y filosofía. “Irrational fue de los primeros espacios del mundo digital que se dio cuenta del potencial de internet como espacio para compartir información, e hizo suyo el famoso adagio hacker “la información quiere ser libre”. Frente a un activismo más intelectualizado, Irrational se ha caracterizado por una versión de acción más directa, acción que siempre requiere la complicidad de los demás que colaboran, abriendo también las puertas a un acercamiento más colectivo de la acción política en formato artístico”².

De la simulación....

Desde su página principal, donde nos saluda con un “*Welcome to NetArt-Ghetto*”, lanza varios proyectos simulatorios, cuyo caso paradigmático quizás sea *Video Collection*, una excepcional colección de videoarte donde están representadas las principales figuras de esta disciplina, accesible desde la red y completamente gratuita. Las respuestas que el autor ha recibido a través del correo electrónico, ya sea de usuarios o de distribuidoras, desvelan la confusión que es capaz de originar una propuesta basada en el libre acceso a unas obras cuya exhibición siempre ha dependido de los derechos de autor.

El siguiente paso consistió en crear un tipo de proyectos donde verdad y simulación cohabitan de forma perversa. En *The Famous Art Power Database for ARTIST*, por ejemplo, *TTTTP®* nos facilita información secreta a través de internet. La web contiene datos y noticias útiles destinadas a los artistas que trabajan en internet: todo lo que hay que saber para realizar su propia página web, pero también textos sobre las cuestiones legales e ilegales en la red. La página está dividida en varias secciones temáticas muy especializadas: Delito Informático y Propiedad Intelectual, Diccionario de Hackers y Glosario Linux, un sector dedicado a la difusión de herramientas de ataque y defensa, y un compendio de conocimientos básicos sobre actividades de dudosa legalidad y/o moralidad.

Y en la misma línea se encuentra *Phoney*^{TM 3}, otro proyecto informativo con forma de CD-ROM que fue concebido como una base de datos de armas informáticas (programas y virus) al servicio de cualquier persona que decida hacer uso de ellas... y que conozca sus códigos. La obra posee dos niveles: uno más especializado, para hackers capaces de provocar verdaderas catástrofes informáticas -como introducirse en los ordenadores de potentes empresas o infectar servidores-, y otro mucho más sencillo: resguardado en el anonimato, un usuario neófito puede seguir sus sencillas instrucciones para realizar pequeñas transferencias bancarias o para escuchar conversaciones telefónicas. Cualquiera de estas operaciones es absolutamente ilegal, y así lo advierten repetidos anuncios en la pantalla de nuestro ordenador —*Technologies To The People*®, *its members and Art Power Database's contributors will in no case be held responsible for any misuse of the information provided. You do the crime, you do the time*—, pero el artista ha decidido confiar en el buen juicio y en el sentido de la responsabilidad del usuario. Que se pueda acceder libremente a la información no significa forzosamente que se deba hacer (mal) uso de ella... ¿o sí?

Estos controvertidos proyectos nos incitan a plantearnos numerosas preguntas, la principal de ellas sobre las verdaderas intenciones de García Andújar. Su objetivo ¿es favorecer el conocimiento mediante la difusión de datos restringidos? ¿o cuestionar el uso del libre acceso a una información que cualquier usuario puede manipular impunemente, resguardado tras el impersonal parapeto de su ordenador? *TTTP*® utiliza la ironía -en ocasiones el cinismo- para subvertir convencionalismos, pero, sobre todo, para plantear el acceso a la información en “otros términos”.

...a la colaboración

Hace unos años, durante una conferencia en la Facultad de BBAA de Barcelona, le preguntaron a Muntadas por qué sus propuestas criticaban el uso y abuso de los mass media y no ofrecían “soluciones”. Su respuesta fue tajante: “*yo soy un artista, no un político. Los políticos deben trabajar para conseguir avances sociales, los artistas sólo podemos poner en evidencia las carencias de una comunidad*”.

Con la puesta en marcha de *e-valencia.org*, parece que García Andújar decide rebasar esta supuesta limitación, imprimiendo un giro a su trayectoria y lanzándose de lleno al terreno de la acción social directa... y de la operatividad. *e-valencia.org* es un portal de discusión sobre política cultural valenciana abierto al debate, la difusión y la discusión en la red, donde los usuarios son los encargados de generar los contenidos. Ya no se trata de informaciones ni de simulaciones predisuestas por el autor, sino de la creación de una plataforma, entendida como un espacio cooperativo, que permite compartir la (contra)información entre los ciudadanos. Y lo mismo sucede con la novísima *e-barcelona.org*⁴, otro portal con las mismas características que el anterior pero orientado a las necesidades culturales de la ciudad de Barcelona —no en vano porta como audaz subtítulo “*Forum de Cultura*” (*versus* “*Forum 2004 de las Culturas*”) —. Esta misma línea participativa se encuentra en los proyectos que comentamos a continuación.

La página de *e-arco.org* se abre con el lema *Primeros auxilios para artistas* y con un logo que juega irónicamente con el símbolo de la cruz roja y la bandera suiza (país invitado en la edición de ARCO'03). Esta web especialmente dedicada a los artistas

también ofrece información sobre sus derechos, y plantea dos secciones polémicas: una encuesta sobre sus honorarios y un espacio titulado “conflicto”, donde les invita a relatar sus experiencias problemáticas con galerías, museos e instituciones. Además de fomentar la libre participación, sus autores (coautoría con Roc Parés) se han asegurado de definir y orientar claramente su intención crítica.

En otro de sus recientes proyectos en la red, *Individual-Citizen Republic Project*TM, (2003), realizado con ocasión de la exposición *El Banquete*⁵, García Andújar avanza un nuevo paso y vuelve a reunir sus primeros y últimos intereses en un mismo espacio. Definido por el autor como “un proyecto en progreso basado en la construcción y exploración de un prototipo social de ciudadano autónomo que promociona, usa y desarrolla recursos obtenidos de fuentes de información pública que ofrece a la comunidad como parte integrante del proceso social colectivo”, la web recopila recursos voluntariamente ofrecidos por los usuarios en las siguientes categorías: cracking, exploit, forum, hacking, linux, phreaking, privacy and crypto, security, tools, tv-hack, virus y wireless. Resulta especialmente significativo que en la sección “about”, que siempre describe los principios de todo proyecto *online*, el artista no haya escrito una línea, colocando tan sólo tres enlaces a los recursos alternativos de código abierto Apache, PHP y MySQL. El compromiso fundacional de *TTTT*[®] de facilitar el acceso a la tecnología a todos los ciudadanos acaba concretándose en el taller *BanqueteWireless*, una infraestructura comunitaria con sus propios nodos de acceso y salida a internet donde se comparten recursos gratuitamente.

¿Es posible la disolución del autor?

Son muchas las facilidades que proporciona la red a la hora de mantener el anonimato, y algunos autores se amparan en un *alias* por diversas razones: en la mayoría de los casos sólo pretenden eludir su protagonismo de artista-estrella y hacer hincapié en la obra antes que en su persona. Para ello suelen utilizar nombres que designan a grupos, como *Technologies To The People*[®]. Esta actitud también responde a la voluntad de otorgar una mayor responsabilidad al espectador en su tarea de interpretación y elaboración de la obra —“*ce sont les regardeurs qui font les tableaux*”, decía Duchamp—. En otros casos, se trata de adoptar una nueva identidad incontaminada que diluya las connotaciones nacionales, geográficas o culturales de su verdadero nombre y les permita operar al margen de prejuicios y/o clasificaciones. Y todavía podemos detectar un objetivo que va más allá de la pretensión de eludir el estrellato artístico o el encasillamiento geocultural: cuando los artistas asumen nombres y estrategias corporativas están tratando, además, de cuestionar mediante la emulación las estructuras especulativas y jurídicas de las empresas.

Con toda certeza, ninguna de estas intenciones logra eliminar definitivamente al autor, ni conseguir un verdadero anonimato, pero sus actitudes permanecen como testimonio de una postura ética que todavía cuestiona la noción de autoría vinculada al proceso de mitificación del artista.

Contexto mediático y contexto artístico institucional

Por otra parte, estos proyectos online que establecen una relación participativa directa con el espectador y que han sido vertebrados a partir de la información compartida, parece que pueden legitimarse al margen de la institución artística, que son autosuficientes y no necesitan su aval porque la relación directa con el usuario y la permanente difusión que le proporciona la red ya cubren sus objetivos y necesidades⁶. Pero esta situación sólo es válida en casos muy concretos, como el de *e-valencia.org*, que ha obtenido un moderado éxito de participación y difusión operando tan sólo desde la red. Sin embargo, las webs *Individual-Citizen Republic Project*TM y *e-arco.org* se integran en el circuito artístico a través de instalaciones presenciales en sus respectivos lugares de exhibición⁷, cuya misión es complementar o dar una mayor visibilidad a su existencia online.

Y no sólo parece necesaria la presencia física de las obras; también la del artista. Porque Daniel García Andújar, al igual que sus compañeros de *irational*, pasa una gran parte de su tiempo en festivales, encuentros, seminarios, talleres... De hecho, sus presentaciones son una parte muy importante de su trabajo. La paradoja tiene lugar al constatar que su ubicación en un contexto mediático (global) no es sustitutiva del contexto institucional (local), porque la presencia pública, el mayor recurso de promoción y difusión del artista, se consigue principalmente a través de la mediación artística institucional.

LAURA BAIGORRI es profesora de Facultad de Bellas Artes de Barcelona.

ENLACES RELACIONADOS

ENLACES RELACIONADOS

Technologies To The People® <http://www.irational.org/ttpp/primera.html>

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

Video Collection <http://www.irational.org/video/>

The Famous Art Power Database for ARTIST <http://www.irational.org/APD/home>

Transmediale01 - lux ziffer#01 <http://www.transmediale.de/01/en/lux.htm>

e-valencia.org <http://www.e-valencia.org/>

e-barcelona.org <http://www.e-barcelona.org/>

e-arco.org <http://www.e-arco.org/>

Individual-Citizen Republic ProjectTM <http://www.irational.org/ttpp/banquete/>

Exposición El Banquete <http://www.banquete.org>

NOTAS y REFERENCIAS

¹ “El valor de la creatividad, como valor social, establecido en el libre acceso a la información, produce una transparente generación de conocimiento basado en el esfuerzo y los recursos obtenidos de forma colectiva”. Daniel García Andújar en el prólogo de *Creación Colectiva. En internet el creador es el público*, en CASACUBERTA, D. Barcelona : Editorial Gedisa, 2003.

² CASACUBERTA, D. *Ibidem*.

³ Premio especial *Lux Ziffer* en la Transmediale 01 de Berlín.

⁴ Mientras escribo estas líneas accedo a la web en pruebas que estará *online* en el momento de publicación de este texto.

⁵ *El Banquete* es un proyecto concebido por Karin Ohlenschläger y Luis Rico (directores del MediaLabMadrid) y comisariado junto a Iván de la Nuez (director de exposiciones del Palau de la Virreina) y Peter Weibel (artista, teórico y director del ZKM de Karlsruhe). Su hilo conductor es la analogía entre metabolismo y comunicación, retomado aquí en el sentido de diálogo, tal y como fue introducido por Platón en la cultura occidental. El Banquete se articula como una conversación entre artistas, científicos y pensadores procedentes de ámbitos como la biología, la economía, la literatura, la antropología, la comunicación, las neurociencias o el activismo social y medioambiental.

⁶ “Al forjarse una identidad corporativa y escoger el espacio público para manifestarse y precisar su radio de acción (espacios de articulación urbana y espacios públicos de comunicación mediática), iniciativas como esta, a pesar de, o tal vez porque parten de una plataforma artística, ya no parecen requerir del aval de la institución artística en cuanto a su proceso de legitimación, (auto)colocación y difusión, sino que, por el contrario, consiguen replantear algunas de sus funciones, puesto que funcionan de manera autosuficiente dentro del propio contexto que las genera y las acoge. (...) Estas propuestas plantean un cuestionamiento implícito en los modos de acceso, comunicación e interacción con la obra dentro de los marcos del espacio institucional. Mientras que el espacio de exhibición aún parece requerir de instrumentos de mediación, estas piezas, al presentarse a manera de interfase, se dirigen e interpelan directamente al espectador, haciendo de él un usuario más que un consumidor pasivo”. ARRIOLA, M. *Razón social*, Simposio Internacional de Teoría de Arte Contemporáneo, México DF, 2002. http://www.enconstruccion.org/razon_social.htm

⁷ La primera en la exposición *El Banquete* del Palau de La Virreina y en el taller *BanqueteWireless* que tuvo lugar en Hangar, ambos en Barcelona; la segunda en ARCO'03, Madrid.