

SISTEMA OPERATIVO. COLECCIONES

DANIEL G. ANDÚJAR

CONSELL GENERAL DEL
CONSORCI DE MUSEUS DE LA
COMUNITAT VALENCIANA

— President d'honor
Ximo Puig i Ferrer
President de la Generalitat

— President
Vicent Marzá Ibáñez
Conseller d'Educació,
Cultura i Esport

— Vicepresidents
Joan Ribó Canut
Alcalde de València

Carlos Mazón Guixot
President de la Diputació
Provincial d'Alacant

Amparo Marco Gual
Alcaldesa de Castelló de la Plana

— Vocals
Luis Barcala Sierra
Alcalde d'Alacant

José Pascual Martí García
President de la Diputació
Provincial de Castelló

Antoni Francesc Gaspar Ramos
President de la Diputació
Provincial de València

Begoña Martínez Deltell
Representant del Consell Valencià
de Cultura

M^a Carmen Amoraga Toledo
Directora General de Cultura
i Patrimoni de la Conselleria
d'Educació, Cultura i Esport
i Presidenta de la Comissió
científico-artística

— Gerent
José Luis Pérez Pont

— Secretari
Eva Coscollà Grau
Sotssecretària de la Conselleria
d'Educació, Cultura i Esport

CONSORCI DE MUSEUS DE LA
COMUNITAT VALENCIANA

— Direcció – Gerència
José Luis Pérez Pont

— Adjunta a Direcció
Susana Vilaplana Sanchis

— Àrea Jurídica
Marta Pérez Soria

— Coordinació d'Exposicions
M^a Vicenta Belenguer Dolz
Lucía González Menéndez
Isabel Pérez Ortiz
Vicente Samper Embiz

— Programes Públics
M.^a Ángeles Cantos Fagoaga

— Educació i Mediació
José Campos Alemany

— Mediació i Xarxes
Carmen Valero Escribá

— Administració
Nicolás S. Bugada Cabrera
Antonio Martínez Palop
Germà Sánchez Eslava

EXPOSICIÓ

— Organització
Consorti de Museus de la
Comunitat Valenciana

Museu Nacional Centre d'Art
Reina Sofia

La Virreina Centre de la Imatge.
Ajuntament de Barcelona

Centre del Carme Cultura
Contemporània
— Direcció
José Luis Pérez Pont

— Comissariat
Valentín Roma Serrano

— Coordinació de l'exposició
M^a Vicenta Belenguer Dolz

— Acondicionament de sala,
producció parcial,
transport i muntatge i desmuntatge
Josearte S.L.

— Disseny gràfic
Ana Rey
— Producció retolació
Printime
Grupo ATP

— Impressió fullet
Gráficas Royanes

— Assegurances
Hiscox

— Col·labora
Museu d'Art Jaume Morera

CATÀLEG

— Textos
Valentín Roma Serrano
Geert Lovink
Alessandro Ludovico

— Fotografies
Juan Peiró

— Disseny i maquetació
Enrique Casp

— Coordinació editorial
M.^a Vicenta Belenguer Dolz

— Traducció al valencià
Servei d'Accreditació i
Assessorament del Valencià
Conselleria d'Educació,
Investigació, Cultura i Esport

— Traducció a l'anglès
Graham Bell
Jota Martínez Galiana

— Impressió i enquadernació
Mundo Gráfico

© dels textos: els autors i/o
les autores
© de les imatges: els autors i/o
les autores
© de la present edició:
Consorti de Museus de la
Comunitat Valenciana

ISBN: 978-84-482-6316-4
Depòsit Legal: V-90-2019

SISTEMA OPERATIVO. COLECCIONES DANIEL G. ANDÚJAR



GENERALITAT
VALENCIANA

CONSORCI
DE MUSEUS
DE LA
COMUNITAT
VALENCIANA



Centre del Carme
Cultura Contemporània



Ajuntament
de Barcelona

[LA VIRREINA]
CENTRE
DE LA IMATGE



col·labora:
m
Museu d'Art
Jaume Morera

SISTEMA OPERATIVO.
COLECCIONES
DANIEL G. ANDÚJAR

ANNEXOS / ANEXOS /
ANNEXES

P. 04
Sistema operatiu.
Col·leccions
Valentín Roma Serrano

P. 160
Entrevista a
Daniel G. Andújar
Per Geert Lovink.

P. 12
Sistema operativo.
Colecciones
Valentín Roma Serrano

P. 172
Entrevista a
Daniel G. Andújar
Por Geert Lovink

P. 20
Operating system.
Collections
Valentín Roma Serrano

P. 184
Daniel G. Andújar
interview
By Geert Lovink

P. 28
EXPOSICIÓ / EXPOSICIÓN
/ EXHIBITION

P. 196
Entrevista a
Daniel G. Andújar
Alessandro Ludovico

P. 150
Llista d'obres

P. 206
Entrevista a
Daniel G. Andújar
Alessandro Ludovico

P. 152
Listado de obras

P. 154
Works list

P. 216
Daniel G. Andújar
interview
Alessandro Ludovico

P. 156
Master pieces.
Hack the museum, el
museo del pueblo
Índex / Índice / Index

P. 226
Los Desastres de la
Guerra, Caballo de Troya

SISTEMA OPERATIU. COL·LECCIONS VALENTÍN ROMA SERRANO

Realitzada en cooperació entre el Centre del Carme de València, La Virreina Centre de la Imatge de Barcelona i el Museu Nacional Centre d'Art Reina Sofía de Madrid, *Sistema Operatiu. Col·leccions* és la revisió més exhaustiva sobre la trajectòria de Daniel García Andújar (Almoradí, 1966) que s'ha dut a terme fins al moment.

La mostra reuneix cinquanta-tres projectes, abasta des de 1989 fins a 2018 i s'estructura a partir de tres àmbits i un pròleg, *El canon protegido - Los desastres de la guerra. Caballo de Troya*, que a mode d'intervenció efímera va tindre lloc al març d'aquest mateix any al Centre del Carme. Aquesta *performance* seguia el deixant de *Burning the Canon* (2017) –una acció per a la *Documenta 14* de Kassel/Atenes– i investigava l'evacuació del Museu del Prado a la tardor de 1936 rumb a València, a més de la història republicana espanyola, la cultura fallera i els seus imaginaris.

El primer apartat de *Sistema Operatiu. Col·leccions* se centra en la recapitulació documental i cronològica d'*e-valencia.org*, una plataforma col·lectiva i ciutadana, prèvia a l'eclosió de les xarxes socials, encara que participava d'uns certs aspectes concomitants, sobretot en la distribució informativa horitzontal, que va operar com a pol de resistència enfront de les polítiques culturals d'espectacularització, banalització i mercantilització que van imperar a la Comunitat Valenciana entre 1995 i 2015.

Pionera en l'ús polític de l'anonimat i en el desplegament d'una espècie d'assemblarisme digital, *e-valencia.org* va anticipar sistemes d'organització *des de baix*, formes de discrepància que van portar al camp internauta algunes metodologies evolucionades, més tard, des de l'agenciament activista. En un altre sentit, *e-valencia.org* pot considerar-se un observatori crític i un arxiu de notícies i testimoniatges sobre les friccions entre les polítiques dissenyades a costa de la ciutadania i els desbordaments d'aquesta, un sismògraf que permet mesurar l'enginyeria ideològica del poder, amb les seues corrupcions, oligarquies i opacitats, així com la demanda de transparència i participació comunitària.

e-valencia.org va catalitzar nombroses sensibilitats públiques i diferents conflictes socials, urbanístics, culturals, etc., mitjançant un dispositiu aparentment de molta simplicitat: una pàgina web amb articles extrets dels mitjans de comunicació, junt amb altres de signats, que es comentaven per part dels usuaris. L'Administració col·lectiva d'aquest *site*, que va tindre en les associacions Ex-Amics de l'IVAM i Ciutadans per una Cultura Democràtica i Participativa les dues principals plataformes de

treball, unit a les contribucions anònimes que refutaven, ampliaven o puntualitzaven aspectes sense glossar o directament ocults per les cròniques mediàtiques, van fer d'aquesta iniciativa un possible model de contrainformació que es va estendre a altres contextos, per exemple *e-barcelona.org*, *e-sevilla.org*, *e-norte.org*, *e-stuttgart.org* i *e-madrid.org*, entre d'altres. No obstant això, va ser en el cas valencià en què la pàgina va trobar la màxima ressonància i la utilitat més punxant, tal vegada a causa de les polaritats creades des de la gestió de la cultura durant el període esmentat i la deterioració democràtica que això va provocar.

Cal dir que *e-valencia.org* va ser una eina controvertida, especialment per com es consideraven, en aquells moments, les opinions anònimes, encara que també per una certa escatologia informativa i uns certs excessos nominals implícits en qualsevol procés contestatari i dissident. Aquesta falta de diplomàcia, a vegades propera a l'exabrupte i a l'escarni, s'aprecia hui des d'altres tessitures, i es manifesta com un reflex de la intempestivitat social i dels processos de desautorització i les maneres de prendre la paraula.

A més de la compilació documental de diverses accions públiques d'*e-valencia.org* –ginyes, fullets, vídeos, publicacions i una cronologia completa– s'ha realitzat un nou treball en forma de memoràndum o llibre testimonial sobre la censura que va patir aquesta web el 2003.

El segon àmbit, també concebut específicament per al Centre del Carme, dialoga amb l'arquitectura interior de l'espai expositiu, amb la seua escala monumental i amb el seu aspecte de galeria històrica. Ací es presenta el treball *Master Pieces. Hack the Museum - El museo del pueblo* (2017-2018), una sort d'exposició dins de l'exposició o de museu dins del museu.

Es tracta de la recreació d'una sèrie d'«obres mestres», els originals de les quals formen part de les més destacades col·leccions museogràfiques del món. Són «peces», en el sentit més mercantil del terme, llenços que han fet autors que ocupen un lloc heroic en les narracions dominants de la història de l'art. No obstant això, malgrat la sobreexposició mediàtica, aquests quadres componen, tots junts, un vast panòptic sobre com es van perfilar els idearis emotius populars, de quina manera es va configurar, al llarg dels últims cinc-cents anys, això que podríem denominar com «una història dels sentiments del poble», la qual troba en l'art religiós i pietista, en unes certes manifestacions pictòriques

burgeses, en els somnis bucòlics de l'avantguarda o en les seues obres més radicals políticament, així com en les escenes moralitzadores pròpies del protestantisme, una via estètica mitjançant la qual expressar-se.

Si com planteja el cineasta i escriptor Alexander Kluge l'òpera és un retrat dels anhels existencials de la burgesia europea, aquest altre museu popular, que integren les reproduccions de grans quadres accessibles gratuïtament des d'internet, no només actualitza el *dictum* benjaminí de la reproducció tècnica i la pèrdua de l'aura, sinó, sobretot, *hackeja* –d'ací el títol del treball– el mateix fonament del museu com a repositori únic i exclusiu de la memòria estètica, igualment la noció sacramental d'autoria i la transformació d'aquesta en mercaderia pecuniària.

Convertit en una galeria de quadres il·lustres capturats en la xarxa i a escala real, el corredor del Centre del Carme esdevé un altre nou corredor idèntic als que es troben en els museus més famosos, el corredor central del Prado, qualsevol de les galeries del Louvre, les estances del Metropolitan Museum of Art, la National Gallery o l'Hermitage. Llocs per a l'aglomeració i per a les epifanies turístiques, espais on el relat de l'audioguia supera el discurs de l'especialista o el *curator*.

Els antagonismes, ja *demodé*, entre alta i baixa cultura, entre obra mestra i *souvenir*, s'actualitzen en *Master Pieces. Hack the Museum - El museo del pueblo* situa al centre del debat la reapropiació patrimonial, la producció, l'ús i l'accés al coneixement. També les litúrgies del sistema de l'art i del museu com a custodi de la memòria o com a lloc de blanquejat simbòlic i econòmic per a la història de l'art, tot això a l'abric d'una cronologia de l'emoció estètica que enllaça Tiziano amb Malèvich, al Bosch amb Van Gogh.

El tercer àmbit es desdobla entre el claustre renaixentista del Centre del Carme i els carrers de la ciutat, entre el coneixement que s'integra en el museu i els sabers que s'expandeixen cap als seus afores. Així, la instal·lació *Language Property*TM (1997-2018) reprén intervencions emblemàtiques que artistes com Muntadas o Lothar Baumgarten van fer en aquest mateix espai arquitectònic durant els noranta. D'una altra banda, *Democratizamos la democracia*, una acció que Daniel García Andújar realitza des de 2011 en contextos i formats diversos –com a pancarta aèria en un vol entre Múrcia i Alacant el Dia Internacional dels Treballadors i a Barcelona durant la jornada

de reflexió prèvia a les eleccions autonòmiques i municipals catalanes, el 21 de maig de 2011, en plena ocupació de la plaça Catalunya pel moviment 15 M; o com a conjunt de fotografies de persones que porten aquest eslògan davant de monuments polítics dispersos per tot el món— apareix a mode d'exhortació novament anònima en un dels autobusos que fan la línia 5 en el traçat urbà de València.

Language Property™ i *Democraticemos la democracia* participen en un mateix ús de l'eslògan, encara que cap a dues direccions oposades: com a etiqueta lingüísticocial i com a proclama que violenta el paisatge ciutadà. Els dos casos operen, per dir-ho així, en un encreuament entre semàntiques, la del museu i la del carrer, la del llenguatge dissuasiu de les corporacions i la de la comunicació activista.

A més d'aquesta estructura general, i ja seguint l'itinerari de *Sistema Operatiu. Coleccions*: la mostra s'inicia mitjançant una espècie de «pòrtic de la glòria» que rep al visitant. Es tracta de la instal·lació *Líderes/Dirigentes* (2014), on apareix una col·lecció vasta de retrats de personalitats polítiques del segle XX i XXI filtrats sota el tamís de la paròdia i la caricatura visual. Aquesta cosmologia de la iconoclàstia política, que paradoxalment utilitza recursos característics de la publicitat, dona pas a l'àmbit dedicat a *e-valencia.org* i a un conjunt de treballs que contextualitzen aquest amb altres projectes sobre l'especulació immobiliària. Ací trobem, des de CACSA (2005), un vídeo que recorre la Ciutat de les Arts i les Ciències de València a mode de document promocional o com a experiment de vigilància proper al *straight cinema*, fins a *La cultura del ladrillo* (2004), sobre el sistema de corrupció política institucionalitzada a l'abric del territori; des d'*Objetos de deseo* (2010), sobre l'«oligarquia cleptòmana» –segons paraules de l'artista mateix– que va desplegar els seus dispositius en ciutats com Barcelona, València i Palma de Mallorca, fins a *Diligencias previas* (2017) i *Se vende* (1993), aquest últim un treball premonitori de les preocupacions de García Andújar sobre la malversació del territori i la mercantilització de l'espai públic.

A l'entrada de l'atri se situa l'antifalla creada en col·laboració amb l'artista faller Manolo Martín, en què va presentar, com a part de la *performance*, *El canon protegido - Los desastres de la guerra. Caballo de Troya* que, segons hem assenyalat, anticiparia la mostra actual. Junt amb aquesta, apareix el projecte *Los desastres de la guerra* (2017), que ocupa una de les sales laterals,

amb què García Andújar va participar en la *Documenta 14* de Kassel/Atenes. Aquest treball aprofundeix sobre els vincles entre iconografia bèl·lica, cànons de representació del cos i memòria identitària i patrimonial. El cèlebre aforisme de Walter Benjamin –«tot document de cultura és un document de barbàrie»– ressona en el projecte d'una manera notòria, encara que potser caldria afegir-hi una nova aplicació que té a veure amb la canonització de la bellesa, que és, alhora, un certificat normatiu i un índex de persecucions enfront d'allò que es resisteix a la normativització.

El cos constitueix un tema recurrent en la trajectòria de Daniel García Andújar. De fet, el treball concebut per a *Documenta 14* resumeix algunes propostes anteriors que es mostren amb l'objectiu de crear un cert fil argumental.

Body Research Machine® (1997), un projecte de *Technologies To The People*® –la corporació fictícia sota la qual va treballar l'artista entre 1996 i 2011–, ja incidia entorn de l'ús del cos humà com a «martiri del capitalisme», i qüestionava les apropiacions del nostre ADN per part de les empreses de l'oci i el consum. Aquest treball, que anuncia una sèrie de peces que va desenvolupar TTTP i incloses en aquesta exposició, junt amb tres col·leccions emblemàtiques –*Photo Collection* (1997), *Net-Art Collection* (1997-1999) i *Video Collection* (1998)–, es vincula amb *Hackers* (2001), una altra proposta sobre l'«encarnació del mal», és a dir, sobre el perill fet cos visible i perseguible. Aquest projecte aportava «rostre humà» als codis vírics i a les entrevistes fetes als *hackers* més perillosos d'aquell moment, les fisonomies velades dels quals *decebién* l'amenaça que aquests individus van personificar.

La secció següent podria englobar-se sota l'epígraf de «gramàtiques de l'altre», que reuneix un conjunt de treballs realitzats durant la dècada dels noranta, en plena eclosió de les anàlisis antropològiques i sociològiques –a vegades tremendament paternalistes i colonials– sobre la noció discriminatòria d'«alteritat». Des de *Soy Gitano-Echastri 14* (1992), una sèrie de cartells, murals i intervencions en l'espai públic, fins a *Señores africanos* (1994), *performance* i recollida de roba en col·laboració amb drapaires d'Emmaús a Sant Sebastià; des del llibre *dikipen* (1995) fins a *Se rumorea... Centro de refugiados del pueblo gitano* (1999) i *Roma Refugees Centre* (1999), dues propostes que parodiaven l'arquitectura de la integració, ací veiem les tensions mai resoltes entre identitat i reconeixement, entre instrumentalització

de la diferència i les polítiques coercitives basades a banalitzar el mestissatge cultural.

En el fil d'aquesta idea de control sociològic apareixen una sèrie de projectes al voltant de la vigilància i la mercantilització de l'espai urbà. Així, *Las tablas* (1989-1992) és una incursió molt inicial entorn del tema del logotip corporatiu com a signe d'una nova llei, la del capitalisme financer i publicitari. *Estamos vigilando / We Are Watching* (1992) i *Estamos vigilando - Ocup do* (1994), amb el col·lectiu Baixamar (Ricardo Basbaum, Igor Vamos, Dale Yeo, Elizabeth McLendon i Daniel García Andújar), a la platja de Sant Sebastià, dins del *workshop* de Muntadas per a Arteleku, són propostes que interroguen sobre la vigilància del vigilant, és a dir, qui vigila a qui vigila. Completen aquest àmbit *Arte e ideología* (1995), *Elemento de utilización política* (1995) i *Krupp, Thyssen Krath Dortmund* (1996), tres treballs que, amb pòsters, cartells i postals, assenyalaven un possible instrumental d'*agitprop* enfront dels excessos del poder.

Armed Citizen (1998-2006), successió de models de pistoles venudes en línia amb les quals «armar la ciutadania»; el *kit* de vestits característics de les forces antidisturbis (2012), així com *Naturaleza vigilada* (2015), un vídeo en què l'artista es vist o es despulla d'un aparatós abillament policial en un espai contradictòriament bucòlic, l'antic safareig de llanes de Los Barruecos, en el Museu Vostell Malpartida (Càceres), componen un cert apartat específic sobre la violència institucionalitzada i les seues litúrgies, sobre el buidament paròdic de les seues pròpies semàntiques.

Enfront d'aquesta àrea, una selecció de treballs pertanyents a *Postcapital Archive* (1989-2001), projecte que va desenvolupar García Andújar entre 2006 i 2010 que pren les dades emblemàtiques de la caiguda del mur de Berlín i l'atemptat contra les Torres Bessones de Nova York per a establir una sort de xicoteta era de l'exacerbació, una espècie de deliri del capitalisme en el propi procés salvatge dels fluxos de capital. Ací el visitant pot veure *Postcapital Timeline* (2008), interminable successió d'imatges que plantegen un cert tràiler càustic sobre aquest període i els seus imaginaris ideològics, socials, mediàtics, etc. *Old Media Noise* (2006), que compila una banda sonora de la cacofonia neoliberal, feta amb fragments propagandístics, anuncis polítics, notícies financeres i comercials i imatges de la indústria de l'entreteniment masculí basada en el sexe i l'esport; *El Capitalismo / El Comunismo* (1990), un treball que rescata dos

manuals de pedagogia ideològica elemental, oblidats en els soterranis de la nostra memòria, que la floridura que té ens convida a reconsiderar què hem après o què hem oblidat sobre la politització del món; i, finalment, *Honour* (2006), una peça que recrea l'estètica de la sala de cinema o *black box* —oposada al cub blanc o *white cube*—, on es mostra la «ludificació» de la guerra, és a dir, la seua transformació en estètica de vídeo joc i, alhora, el seu sagnant horitzó real.

Dialogant amb aquesta proposta, també dins d'un cub negre, trobem *The Butterfly Funnel, Camino Real (National Historic Trail)* (2016), que formava part del projecte presentat amb motiu de la residència d'artista en Artpace, a la ciutat de San Antonio, Texas. Aquesta peça audiovisual reflexiona sobre les polítiques migratòries i comercials en l'espai fronterer vinculat a la ciutat, i els contraposa als fluxos aliens a la història, que personifica la papallona monarca, que migra, any rere any, des del sud-est del Canadà i les muntanyes Rocoses fins a l'estat de Michoacán, i des dels Grans Llacs fins a la península de Yucatán, i recorre més de quatre mil quilòmetres en poc més de sis setmanes i dibuixa en el cel una forma d'embut que s'estreny fins a arribar a les terres centrals de Mèxic.

Finalment, tanca *Sistema Operatiu. Col·leccions* a la manera d'un frontispici, s'observa el logotip teatral i monumentalitzat de *Technologies To The People®*, un dels projectes de més envergadura de García Andújar. Sota aquest es presenten amb diversos projectes significatius d'aquesta corporació filantròpica i digital, entre els quals convé destacar la *Street Access Machine® - iSAM™* (1996), una màquina per a donar diners a les persones que desatén el sistema bancari, que els permetia accedir a la circulació econòmica en ple procés de la plastificació i digitalització monetària dels anys noranta, a partir de l'ús global de les targetes de crèdit i les exclusions que aquestes provocaven en àmplies àrees de la població mundial.

SISTEMA OPERATIVO. COLECCIONES VALENTÍN ROMA SERRANO

Realizada en cooperación entre el Centre del Carme de València, La Virreina Centre de la Imatge de Barcelona y el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía de Madrid, *Sistema Operativo. Colecciones* es la revisión más exhaustiva sobre la trayectoria de Daniel García Andújar (Almoradí, 1966) que se ha llevado a cabo hasta el momento.

La muestra reúne cincuenta y tres proyectos y abarca desde 1989 hasta 2018, estructurándose a partir de tres ámbitos y un prólogo, *El canon protegido - Los desastres de la guerra. Caballo de Troya*, que a modo de intervención efímera tuvo lugar en marzo de este mismo año en el Centre del Carme. Dicha performance seguía la estela de *Burning the Canon* (2017) –una acción para la *Documenta 14* de Kassel/Atenas– e investigaba la evacuación del Museo del Prado en otoño de 1936 rumbo a València, además de la historia republicana española, la cultura fallera y sus imaginarios.

El primer apartado de *Sistema Operativo. Colecciones* se centra en la recapitulación documental y cronológica de *e-valencia.org*, una plataforma colectiva y ciudadana, previa a la eclosión de las redes sociales, aunque participaba de ciertos aspectos concomitantes, sobre todo en su distribución informativa horizontal, que operó como polo de resistencia frente a las políticas culturales de espectacularización, banalización y mercantilización que imperaron en la Comunidad Valenciana entre 1995 y 2015.

Pionera en el uso político del anonimato y en el despliegue de una especie de asamblearismo digital, *e-valencia.org* anticipó sistemas de organización *desde abajo*, formas de discrepancia que llevaron al campo internauta algunas metodologías más tarde evolucionadas desde el agenciamiento activista. En otro sentido, *e-valencia.org* puede considerarse un observatorio crítico y un archivo de noticias y testimonios sobre las fricciones entre las políticas diseñadas a expensas de la ciudadanía y los desbordamientos de ésta, un sismógrafo que permite medir la ingeniería ideológica del poder, con sus corrupciones, sus oligarquías y sus opacidades, así como la demanda de transparencia y participación comunitaria.

e-valencia.org catalizó numerosas sensibilidades públicas y distintos conflictos sociales, urbanísticos, culturales, etc. mediante un dispositivo aparentemente de gran simplicidad: una página web con artículos extraídos de los medios de comunicación, junto a otros firmados, que se comentaban por parte de los usuarios. La administración colectiva de este *site*, que tuvo en las

asociaciones Ex-Amics de l'IVAM y Ciutadans per una Cultura Democràtica i Participativa sus dos principales plataformas de trabajo, unido a las contribuciones anónimas que refutaban, ampliaban o puntualizaban aspectos sin glosar o directamente ocultos por las crónicas mediáticas, hicieron de esta iniciativa un posible modelo de contra-información que se extendió a otros contextos, por ejemplo *e-barcelona.org*, *e-sevilla.org*, *e-norte.org*, *e-stuttgart.org* y *e-madrid.org*, entre otros. No obstante, fue en el caso valenciano donde la página halló su mayor resonancia y su más punzante utilidad, tal vez debido a las polaridades creadas desde la gestión de la cultura durante el período mencionado y por el deterioro democrático que ello provocó.

Cabe decir que *e-valencia.org* fue una herramienta controvertida, especialmente por cómo se consideraban, en aquellos momentos, las opiniones anónimas, aunque también por cierta escatología informativa y ciertos excesos nominales implícitos en cualquier proceso contestatario y disidente. Esta falta de diplomacia, a veces cercana al exabrupto y al escarnio, se aprecia hoy desde otras tesituras, manifestándose como un reflejo de la intemperividad social y de los procesos de desautorización y las maneras de tomar la palabra.

Además de la compilación documental de diversas acciones públicas de *e-valencia.org* –gadgets, folletos, vídeos, publicaciones y una cronología completa– se ha realizado un nuevo trabajo en forma de memorándum o libro testimonial sobre la censura que sufrió esta web en 2003.

El segundo ámbito, también concebido específicamente para el Centre del Carme, dialoga con la arquitectura interior del espacio expositivo, con su escala monumental y con su aspecto de galería histórica. Aquí se presenta el trabajo *Master Pieces. Hack the Museum - El museo del pueblo* (2017-2018), una suerte de exposición dentro de la exposición o de museo dentro del museo.

Se trata de la recreación de una serie de «obras maestras» cuyos originales forman parte de las más destacadas colecciones museográficas del mundo. Son «piezas», en el sentido más mercantil del término, lienzos realizados por autores que ocupan un lugar heroico en las narraciones dominantes de la historia del arte. Sin embargo, a pesar de su sobre-exposición mediática, estos cuadros componen, todos juntos, un vasto panóptico sobre cómo fueron perfilándose los idearios emotivos populares, de qué manera se configuró, a lo largo de los últimos quinientos

años, eso que podríamos denominar como «una historia de los sentimientos del pueblo», la cual halla en el arte religioso y pietista, en ciertas manifestaciones pictóricas burguesas, en las ensañaciones bucólicas de la vanguardia o en sus obras más políticamente radicales, así como en las escenas moralizantes propias del protestantismo, un cauce estético mediante el que expresarse.

Si como plantea el cineasta y escritor Alexander Kluge, la ópera es un retrato de los anhelos existenciales de la burguesía europea, este otro museo popular, integrado por las reproducciones de grandes cuadros accesibles gratuitamente desde internet, no sólo actualiza el *dictum* benjaminiano de la reproducción técnica y la pérdida del aura, sino, sobre todo, *hackea* –de ahí el título del trabajo– el mismo fundamento del museo como repositorio único y exclusivo de la memoria estética, igualmente la noción sacramental de autoría y la transformación de ésta en mercancía pecuniaria.

Convertido en una galería de cuadros ilustres capturados en la red y a escala real, el pasillo del Centre del Carme deviene otro nuevo corredor idéntico a los que se hallan en los museos más famosos, el pasillo central del Prado, cualquiera de las galerías del Louvre, las estancias del Metropolitan Museum of Art, la National Gallery o el Hermitage. Lugares para la aglomeración y para las epifanías turísticas, espacios donde el relato del audio guía supera al discurso del especialista o el *curator*.

Los antagonismos, ya demodé, entre alta y baja cultura, entre obra maestra y *souvenir*, se actualizan en *Master Pieces. Hack the Museum - El museo del pueblo*, situando en el centro del debate la reapropiación patrimonial, la producción, uso y acceso al conocimiento. También las liturgias del sistema del arte y del museo como custodio de la memoria o como lugar de blanqueado simbólico y económico para la historia del arte, todo ello al abrigo de una cronología de la emoción estética que enlaza a Tiziano con Malévich, a El Bosco con Van Gogh.

El tercer ámbito se desdobra entre el claustro renacentista del Centre del Carme y las calles de la ciudad, entre el conocimiento que se integra en el museo y los saberes que se expanden hacia sus afueras. Así, la instalación *Language Property*TM (1997-2018) retoma intervenciones emblemáticas que artistas como Muntadas o Lothar Baumgarten realizaron en este mismo espacio arquitectónico durante los noventa. Por otra parte, *Democraticemos la democracia*, una acción que Daniel García Andújar viene realizando

do desde 2011 en contextos y formatos diversos –como pancarta aérea en un vuelo entre Murcia y Alicante el Día Internacional de los Trabajadores y en Barcelona durante la jornada de reflexión previa a las elecciones autonómicas y municipales catalanas, el 21 de mayo de 2011, en plena ocupación de la Plaza Catalunya por el movimiento 15M; o como conjunto de fotografías de personas portando este eslogan ante monumentos políticos dispersos por todo el mundo– aparece a modo de exhortación nuevamente anónima en uno de los autobuses que realizan la Línea 5 en el trazado urbano de València.

Language Property™ y *Democraticemos la democracia* participan de un mismo uso del eslogan, aunque hacia dos direcciones opuestas: en tanto que etiqueta lingüístico-social y como proclama que violenta el paisaje ciudadano. Ambos casos operan, por así decirlo, dentro de un cruce entre semánticas, la del museo y la de la calle, la del lenguaje disuasorio de las corporaciones y la de la comunicación activista.

Además de esta estructura general, y ya siguiendo el itinerario de *Sistema Operativo. Colecciones*, la muestra se inicia mediante una especie de «pórtico de la gloria» que recibe al visitante. Se trata de la instalación *Líderes/Dirigentes* (2014), donde aparece una vasta colección de retratos de personalidades políticas del siglo XX y XXI filtrados bajo el tamiz de la parodia y la caricatura visual. Esta cosmología de la iconoclastia política, que paradójicamente utiliza recursos característicos de la publicidad, da paso al ámbito dedicado a *e-valencia.org* y a un conjunto de trabajos que contextualizan éste con otros proyectos sobre la especulación inmobiliaria. Aquí encontramos desde *CACSA* (2005), un vídeo que recorre la Ciudad de las Artes y las Ciencias de València a modo de documento promocional o como experimento de vigilancia cercano al *straight cinema*, hasta *La cultura del ladrillo* (2004), sobre el sistema de corrupción política institucionalizada al abrigo del territorio; desde *Objetos de deseo* (2010), sobre la «oligarquía cleptómana» –según palabras del propio artista– que desplegó sus dispositivos en ciudades como Barcelona, València y Palma de Mallorca, hasta *Diligencias previas* (2017) y *Se vende* (1993), éste último un trabajo premonitorio de las preocupaciones de García Andújar acerca de la malversación del territorio y la mercantilización del espacio público.

A la entrada del atrio se ubica la anti-falla creada en colaboración con el artista fallero Manolo Martín, la cual se presentó

como parte de la performance *El canon protegido - Los desastres de la guerra. Caballo de Troya* que, según hemos señalado, anticiparía la actual muestra. Junto a ella, ocupando una de las salas laterales, aparece el proyecto *Los desastres de la guerra* (2017), con el que García Andújar participó en la *Documenta 14* de Kassel/Atenas. Este trabajo profundiza sobre los vínculos entre iconografía bélica, cánones de representación del cuerpo y memoria identitaria y patrimonial. El célebre aforismo de Walter Benjamin –«todo documento de cultura es un documento de barbarie»– resuena en el proyecto de una forma notoria, aunque quizás cabría añadirle una nueva aplicación que tiene que ver con la canonización de la belleza, que es, a la vez, un certificado normativo y un índice de persecuciones frente a aquello que se resiste a la normativización.

El cuerpo constituye un tema recurrente en la trayectoria de Daniel García Andújar. De hecho, el trabajo concebido para *Documenta 14* viene a resumir algunas propuestas anteriores que se muestran con el objetivo de crear cierto hilo argumental.

Body Research Machine® (1997), un proyecto de *Technologies To The People*® –la corporación ficticia bajo la que trabajó el artista entre 1996 y 2011–, ya incidía en torno al uso del cuerpo humano como «martirio del capitalismo», cuestionando las apropiaciones de nuestros ADN por parte de las empresas del ocio y el consumo. Este trabajo, que anuncia una serie de piezas desarrolladas por TTTP e incluidas en esta exposición, junto a tres colecciones emblemáticas –*Photo Collection* (1997), *Net-Art Collection* (1997-1999) y *Video Collection* (1998)–, se vincula con *Hackers* (2001), otra propuesta sobre la «encarnación del mal», es decir, sobre el peligro hecho cuerpo visible y perseguible. Este proyecto aportaba «rostro humano» a los códigos víricos y a las entrevistas hechas a los hackers más peligrosos de aquel momento, cuyas fisonomías veladas *decepcionaban* la amenaza que estos individuos personificaron.

La siguiente sección podría englobarse bajo el epígrafe de «gramáticas del otro» y reúne un conjunto de trabajos realizados durante la década de los noventa, en plena eclosión de los análisis antropológicos y sociológicos –a veces tremendamente paternalistas y coloniales– sobre la noción discriminatoria de «otredad». Desde *Soy Gitano-Echastri 14* (1992), una serie de carteles, murales e intervenciones en el espacio público, hasta *Señores africanos* (1994), performance y recogida de ropa en colaboración

con traperos de Emaús en Donostia; desde el libro *dikipen* (1995) hasta *Se rumorea... Centro de refugiados del pueblo gitano* (1999) y *Roma Refugees Centre* (1999), dos propuestas que parodiaban la arquitectura de la integración, aquí vemos las tensiones nunca resueltas entre identidad y reconocimiento, entre instrumentalización de la diferencia y políticas coercitivas basadas en banalizar el mestizaje cultural.

Al hilo de esta idea de control sociológico, aparecen una serie de proyectos alrededor de la vigilancia y la mercantilización del espacio urbano. Así, *Las tablas* (1989-1992) es una incursión muy inicial en torno al tema del logotipo corporativo como signo de una nueva ley, la del capitalismo financiero y publicitario. *Estamos vigilando/ We Are Watching* (1992) y *Estamos vigilando - Ocup Do* (1994), con el colectivo Bajamar (Ricardo Basbaum, Igor Vamos, Dale Yeo, Elizabeth McLendon y Daniel García Andújar), en la playa de Donostia, dentro del workshop de Muntadas para Arteleku, son propuestas que interrogan sobre la vigilancia del vigilante, es decir, quién vigila al que vigila. Completan este ámbito *Arte e ideología* (1995), *Elemento de utilización política* (1995) y *Krupp, Thyssen Krath Dortmund* (1996), tres trabajos que, a modo de posters, carteles y postales, señalaban un posible instrumental de *agit-prop* frente a los excesos del poder.

Armed Citizen (1998-2006), sucesión de modelos de pistolas vendidas *on line* con las que «armar a la ciudadanía»; el kit de trajes característicos de las fuerzas antidisturbios (2012), así como *Naturaleza vigilada* (2015), un vídeo donde el artista se viste o se despoja de un aparatoso atuendo policial en un espacio contradictoriamente bucólico, el antiguo lavadero de lanas de Los Barruecos, en el Museo Vostell Malpartida (Cáceres), componen cierto apartado específico sobre la violencia institucionalizada y sus liturgias, acerca del vaciamiento paródico de sus propias semánticas.

Frente a esta área, una selección de trabajos pertenecientes a *Postcapital Archive* (1989-2001), proyecto desarrollado por García Andújar entre 2006 y 2010 que toma las fechas emblemáticas de la Caída del Muro de Berlín y el atentado contra las Torres Gemelas de Nueva York para establecer una suerte de pequeña era de la exacerbación, una especie de delirio del capitalismo en el propio proceso salvaje de los flujos de capital. Aquí el visitante puede ver *Postcapital Timeline* (2008), interminable sucesión de imágenes que plantean cierto tráiler cáustico sobre dicho período y sus

imaginarios ideológicos, sociales, mediáticos, etc.; *Old Media Noise* (2006), que compila una banda sonora de la cacofonía neo-liberal, hecha con fragmentos propagandísticos, anuncios políticos, noticias financieras y comerciales e imágenes de la industria del entretenimiento masculino basada en el sexo y el deporte; *El Capitalismo/El Comunismo* (1990), un trabajo que rescata dos manuales de pedagogía ideológica elemental, olvidados en los sótanos de nuestra memoria, cuyo enmohecimiento nos invita a reconsiderar qué hemos aprendido o qué hemos olvidado sobre la politización del mundo; y, finalmente, *Honour* (2006), una pieza que recrea la estética de la sala de cine o *black box* –opuesta al cubo blanco o *white cube*–, donde se muestra la «ludificación» de la guerra, es decir, su transformación en estética de video-juego y, a la vez, su sangriento horizonte real.

Dialogando con esta propuesta, también dentro de un cubo negro, encontramos *The Butterfly Funnel, Camino Real (National Historic Trail)* (2016), que formaba parte del proyecto presentado con motivo de la residencia de artista en Artpace, en la ciudad de San Antonio, Texas. Esta pieza audiovisual reflexiona sobre las políticas migratorias y comerciales en el espacio fronterizo vinculado a la ciudad, contraponiéndolos a los flujos ajenos a la historia, personificados por la mariposa monarca, que migra, año tras año, desde el sureste de Canadá y las Montañas Rocosas hasta el estado de Michoacán, y desde los Grandes Lagos hasta la península de Yucatán, recorriendo más de cuatro mil kilómetros en poco más de seis semanas y dibujando en el cielo una forma de embudo que se estrecha hasta llegar a las tierras centrales de México.

Por último, cerrando *Sistema Operativo. Colecciones* a la manera de un frontispicio, se observa el logotipo teatral y monumentalizado de *Technologies To The People®*, uno de los proyectos de mayor envergadura de García Andújar. Bajo éste se presentan con diversos proyectos significativos de dicha corporación filantrópica y digital, entre los que conviene destacar la *Street Access Machine® - iSAM™* (1996), una máquina para donar dinero a aquellas personas desatendidas por el sistema bancario, que les permitía acceder a la circulación económica en pleno proceso de la plastificación y digitalización monetaria de los años noventa, a partir del uso global de las tarjetas de crédito y las exclusiones que éstas provocaban en amplias áreas de la población mundial.

OPERATING SYSTEM. COLLECTIONS VALENTÍN ROMA SERRANO

Sistema Operativo. Colecciones (Operating System. Collections), carried out in cooperation between the Centro del Carmen in València, the Virreina Centre of the Image in Barcelona and the Museo Reina Sofía in Madrid, is the most exhaustive review of the career of Daniel García Andújar (Almoradí, 1966) to date.

The exhibition brings together fifty-three projects and covers the period from 1989 to 2018. It is structured around three areas and a prologue, *El canon protegido - Los desastres de la guerra. Caballo de Troya* (The protected canon – disasters of war. The Trojan Horse), an ephemeral intervention that took place this year in March in the Centre del Carmen. This performance followed in the wake of *Burning the Canon* (2017) – an action carried out at Documenta 14 in Kassel / Athens – and investigated the evacuation to València of the Prado Museum in the autumn of 1936, as well as Spanish republican history, *fallas* culture and its imaginaries.

The first section of *Sistema Operativo. Colecciones* focuses on a documentary and chronological recapitulation of *e-valencia.org*, a collective and citizen-based platform, which existed before the emergence of social networks, although it shared certain convergent aspects with them, especially in its horizontal distribution of information, and operated as a hub of resistance against dominant policies in the Valencian Community between 1995 and 2015 which spectacularized, trivialized and commodified culture.

Pioneer in the political use of anonymity and the deployment of a kind of digital assembly, *e-valencia.org* anticipated systems of organizing *from below*, forms of divergence which brought to the field of the internet certain methodologies which later developed from activist agency. In another sense, *e-valencia.org* can be considered a critical observatory and an archive of news and testimonies about the friction between policies designed at the expense of the citizens and their outbursts, a seismograph that measures the ideological engineering of power, with its corruptions, oligarchies and opacities, as well as the demand for transparency and community participation.

e-valencia.org catalyzed numerous public sensitivities and different social, urban, cultural etc... conflicts, by means of a system of apparently great simplicity: a web page with articles taken from the media, together with authored ones, which were commented upon by the users. The collective administration of this site, which had as its two main working platforms the

associations *Ex-Amics de l'IVAM* and *Ciutadans per una Cultura Democràtica i Participativa*, together with anonymous contributions which refuted, expanded or pointed out topics uncommented upon or directly hidden by media reports, made of this initiative a potential model of counter-information that extended to other contexts, for example *e-barcelona.org*, *e-sevilla.org*, *e-norte.org*, *e-stuttgart.org* and *e-madrid.org*, amongst others. However, it was in the Valencian context where the page found its greatest resonance and most poignant use, perhaps due to the polarities created by the management of culture during the aforementioned period, and to the democratic deterioration that this caused.

It must be said that *e-valencia.org* was a controversial tool, especially because of how anonymous opinions were considered at that time, but also because of certain scatological information and nominal excesses implicit in any anti-establishment and dissident process. This lack of diplomacy, sometimes close to outburst and derision, is nowadays seen from other positions, manifesting itself as a reflection of social untimeliness and of the processes of undermining authority and expressing opinions.

In addition to the documentary compilation of various public actions of *e-valencia.org* -gadgets, brochures, videos, publications and a complete chronology- a new work has been produced in the form of a memorandum or testimonial book about the censorship this website suffered in 2003.

The second area, also specifically conceived for the Centro del Carmen, dialogues with the interior architecture of the exhibition space, with its monumental scale and its historical gallery aspect. Here is presented the work *Master Pieces. Hack the Museum - El museo del pueblo* (Master Pieces. Hack the Museum-The People's Museum, 2017-2018), a kind of exhibition within the exhibition or museum inside the museum.

This is the recreation of a series of "masterpieces" whose originals are part of the most outstanding museum collections in the world. They are "pieces," in the most commercial sense of the term, canvases made by authors who occupy a heroic place in the dominant narratives of the history of art. However, despite their media over-exposure, together these paintings make up a vast panopticon on how popular emotional ideologies took shape, and how what we could call "a history of the feelings of the people" was configured over the last five hundred years, a history

which finds an aesthetic channel through which to express itself in religious and pietistic art, in certain bourgeois pictorial manifestations, in bucolic fantasies or the more politically radical works of the avant-garde, as well as in the characteristic moralizing scenes of Protestantism.

If, as the filmmaker and writer Alexander Kluge points out, the opera is a portrait of the existential yearnings of the European bourgeoisie, this other popular museum, composed of reproductions of great paintings freely accessible on the internet, not only updates the Benjaminian *dictum* about technical reproduction and the loss of the aura, but, above all, hacks – hence the title of the work – the very foundation of the museum as a unique and exclusive repository of aesthetic memory, as well as the sacramental notion of authorship and the transformation of this into financial merchandise. Turned into a gallery of illustrious paintings captured on the net and on a life-size scale, the hall of the Centro del Carmen becomes another new corridor identical to those found in the most famous museums, the central hall of the Prado, any of the Louvre galleries, the rooms of the Metropolitan Museum of Art, the National Gallery or the Hermitage. Places for the crowds and for tourist epiphanies, spaces where the audio guide's narrative surpasses the discourse of the specialist or the curator.

The antagonisms, already outmoded, between high and low culture, between masterpiece and souvenir, are updated in *Master Pieces. Hack the Museum - El museo del pueblo*, placing at the centre of the debate patrimonial reappropriation, the production, use and access to knowledge, as well as the liturgies of the art and museum system as custodian of memory or as a place for symbolic and economic laundering of the history of art, all of which is under the wing of a chronology of the aesthetic emotion that links Titian with Malévich, Bosch with Van Gogh.

The third area unfolds between the Renaissance cloister of the Centro del Carmen and the city streets, between the knowledge integrated in the museum and the learning that expands outwards to its environs. Thus, the *Language Property*™ installation (1997-2018) takes up emblematic interventions that artists such as Muntadas or Lothar Baumgarten carried out in this same architectural space during the nineties. On the other hand, *Democratizamos la democracia* (Let's democratise democracy), an action that Daniel García Andújar has been carrying out since

2011 in diverse contexts and formats – as an aerial banner on a flight between Murcia and Alicante on International Workers' Day and in Barcelona during the day of reflection prior to the Autonomous and Municipal Elections in Catalonia, on May 21, 2011, in full occupation of Plaza Catalunya by the 15M movement; or as a set of photographs of people carrying this slogan before political monuments scattered all over the world – appears once more as an anonymous exhortation on one of the buses of urban route Line 5 in València.

Language Property™ and *Democraticemos la democracia* share in the same use of the slogan, although in two opposite directions: as a socio-linguistic etiquette and as a proclamation that breaks into the citizen's landscape. Both cases operate, so to speak, within a cross between semantics, that of the museum and that of the street, that of the dissuasive language of corporations and that of activist communication.

In addition to this general structure, and now following the itinerary of *Sistema Operativo. Colecciones*, the exhibition begins with a kind of “portico of glory” which receives the visitor. This is the *Líderes / Dirigentes* (Leaders / Directors) installation (2014), where a vast collection of portraits of 20th and 21st century political personalities appears, filtered through a screen of parody and visual caricature. This cosmology of political iconoclasm, which paradoxically uses resources characteristic in advertising, leads into the area dedicated to *e-valencia.org* and to a set of works that contextualize the latter with other projects about real estate speculation. Here we find works which range from *CACSA* (2005), a video that travels through the City of Arts and Sciences of València like a promotional video or an experiment in surveillance similar to *straight cinema*, to *La cultura del ladrillo* (The culture of bricks, 2004), about the system of institutionalized political corruption under cover of the territory; from *Objetos de deseo* (Objects of Desire, 2010), about the “kleptomaniac oligarchy” -in the artist's own words- that deployed its mechanisms in cities such as Barcelona, València and Palma de Mallorca, to *Diligencias previas* (Preliminary Measures, 2017) and *Se vende* (For Sale, 1993), this last piece, a premonitory work of García Andújar's concerns about the embezzlement of territory and the commercialization of public space.

At the entrance to the atrium lies the anti-falla created in collaboration with the fallero artist Manolo Martín, which

was presented as part of the performance *El canon protegido – Los desastres de la guerra. Caballo de Troya* which, as we have discussed, would anticipate the current exhibition. Next to it, occupying one of the side rooms, is the project *Los desastres de la guerra* (Disasters of war, 2017), with which García Andújar participated in *Documenta 14* in Kassel / Athens. This work goes into depth on the links between warlike iconography, canons of representation of the body, and identity and patrimonial memory. The famous aphorism of Walter Benjamin – “every document of culture is a document of barbarism” – resonates in the project in a notorious way, although perhaps a new application should be added, to do with the canonization of beauty, which is, at the same time, a normative certificate and an index of persecutions against that which resists standardization.

The body is a recurrent theme in the trajectory of Daniel García Andújar. In fact, the work conceived for *Documenta 14* comes to summarize some previous proposals that are shown with the aim of creating a certain thematic thread.

Body Research Machine® (1997), a project of *Technologies To The People*® -the fictitious corporation under whose name the artist worked between 1996 and 2011-, already focused on the use of the human body as the “martyr of capitalism”, questioning the appropriations of our DNA by leisure and consumer companies. This work, which heralds a series of pieces developed by TTTP and included in this exhibition, together with three emblematic collections – *Photo Collection* (1997), *Net-Art Collection* (1997-1999) and *Video Collection* (1998) –, is linked to *Hackers* (2001), another proposal on the “incarnation of evil”, that is, materialising danger in a visible and prosecutable body. This project brought a “human face” to the viral codes and to the interviews carried out with the most dangerous hackers of the moment, whose veiled physiognomy *deflated* the threat that these individuals personified.

The following section could be included under the heading of “Grammars of the Other” and brings together a series of works carried out during the nineties, in the midst of the emergence of anthropological and sociological analyses -sometimes tremendously paternalistic and colonial- on the discriminatory notion of “Otherness”. From *Soy Gitano-Echastri 14* (I am a Gypsy-Echastri 14, 1992), a series of posters, murals and interventions in public space, up to *Señores Africanos* (African Lords, 1994),

a performance and collection of second-hand clothes in collaboration with Emmaus ragpickers in Donostia; from the book *dikipen* (1995) to *Se rumorea... Centro de refugiados del pueblo gitano* (It's a Rumour ... Gypsy Village Refuge Centre, 1999) and *Roma Refugees Centre* (1999), two proposals that parodied the architecture of integration, here we see the unresolved tensions between identity and recognition, between the exploitation of difference and coercive policies based on trivializing cultural hybridity.

In line with this idea of sociological control, a series of projects are shown based on surveillance and the commercialization of urban space. Thus, *Las tablas* (The Tables, 1989-1992) is a very early incursion based on the theme of the corporate logo as a sign of a new law, that of financial and advertising capitalism. *Estamos vigilando / We Are Watching* (1992) and *Estamos vigilando - Ocup Do* (We are watching - Ocup Do, 1994), with the Bajamar collective (Ricardo Basbaum, Igor Vamos, Dale Yeo, Elizabeth McLendon and Daniel García Andújar), on the beach of Donostia, as part of the Muntadas workshop at Arteleku, are proposals that question the vigilance of the security guard, that is, who watches over the one who watches. This theme is complemented by *Arte e ideología* (Art and Ideology, 1995), *Elemento de utilización política* (Element of Political Use, 1995) and *Krupp, Thyssen Krath Dortmund* (1996), three works that, as posters, adverts and postcards, pointed out a possible apparatus of agit-prop against the excesses of power.

A specific section on institutionalized violence and its liturgies, on the parodic hollowing out of its own semantics is made up by *Armed Citizen* (1998-2006), a series of models of guns sold online with which to "arm the citizenship"; the kit of uniforms characteristic of the riot forces (2012), as well as *Naturaleza vigilada* (Nature Watched, 2015), a video where the artist dresses or strips himself of a bulky police uniform in an incompatibly bucolic space, the old Los Barruecos wool laundry, in the Vostell Malpartida Museum (Cáceres).

Opposite this area, there is a selection of works belonging to *Postcapital Archive* (1989-2001), a project developed by García Andújar between 2006 and 2010 that takes the emblematic dates of the Fall of the Berlin Wall and the attack on the Twin Towers of New York to establish a kind of short era of exacerbation, a kind of delirium of capitalism in the very savage process of capital flow. Here the visitor can see *Postcapital Timeline* (2008), an

endless succession of images that form a scathing trailer about this period and its ideological, social, media imaginaries, etc...; *Old Media Noise* (2006), a soundtrack compilation of neoliberal cacophony, made up of fragments of propaganda, political broadcasts, financial and commercial news, and images of the masculine entertainment industry based on sex and sport; *El Capitalismo / El Comunismo* (Capitalism / Communism, 1990), a work that rescues two manuals of elementary ideological pedagogy, forgotten in the cellars of our memory, whose mould invites us to reconsider what we have learned or forgotten about the politicization of the world; and, finally, *Honour* (2006), a piece that recreates the aesthetics of the cinema or *black box* – as opposed to the *white cube* –, where the "gamification" of war is shown, that is, its transformation into video-game aesthetics and, at the same time, its bloody and real horizons.

In dialogue with this proposal, also inside a black cube, we find *The Butterfly Funnel, Camino Real (National Historic Trail)* (2016), which was part of the project presented during the artist's residency at Artpace, in the city of San Antonio, Texas. This audiovisual piece reflects on the migratory and commercial policies in the border area linked to the city, contrasting them with flows which are unrelated to history, personified by the monarch butterfly, which, year after year, migrates from southeast Canada and the Rocky Mountains to the state of Michoacán, and from the Great Lakes to the Yucatan peninsula, travelling more than four thousand kilometres in little more than six weeks painting a funnel shape in the sky that narrows until it reaches the central lands of Mexico.

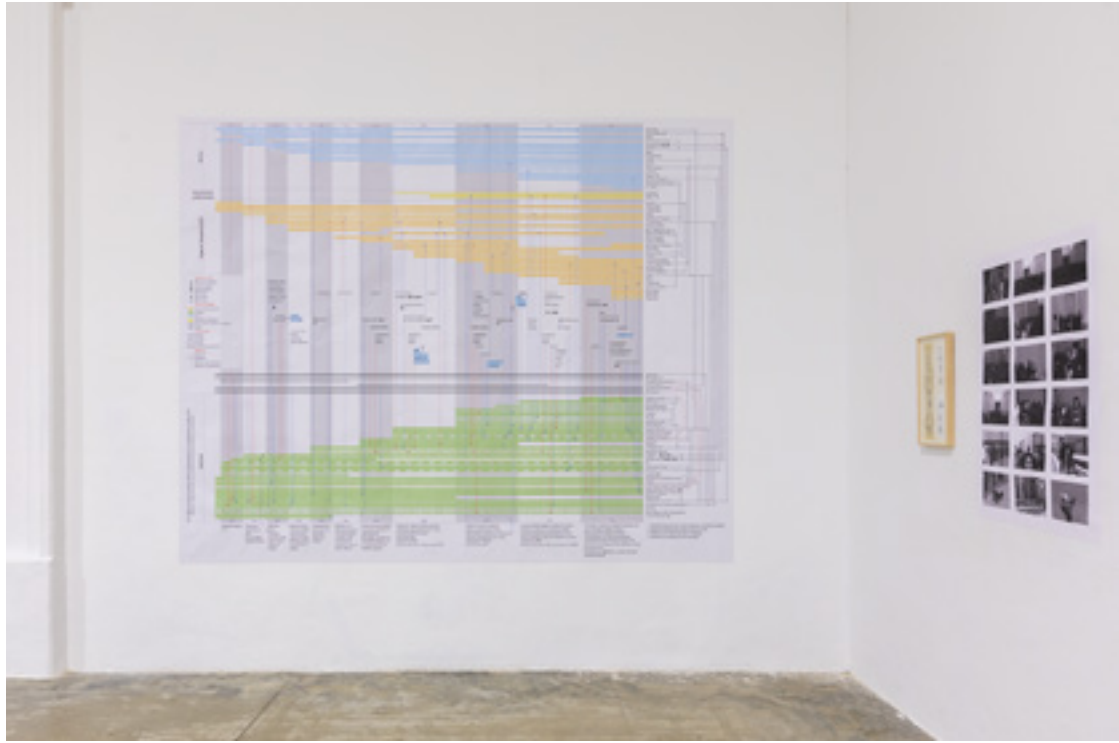
Finally, closing *Sistema Operativo. Colecciones* in the manner of a frontispiece one of the most important projects of García Andújar can be seen, the theatrical and monumental logo of *Technologies To The People®*. Under this are presented various significant projects of this philanthropic and digital corporation, amongst which should be pointed out the *Street Access Machine® - iSAM™* (1996), a machine which donates money to those ignored by the banking system, giving them access to the money supply in the midst of the plastification and monetary digitalization of the nineties, as the global use of credit cards caused exclusions in large areas of the world population.

SISTEMA OPERATIVO.
COLECCIONES
DANIEL G. ANDÚJAR









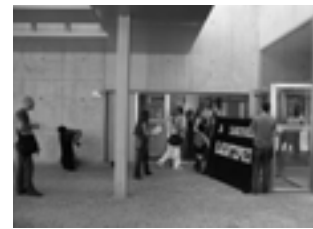
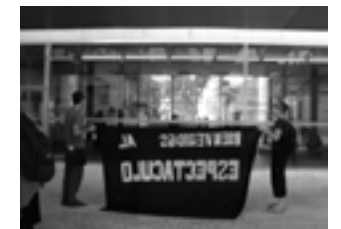
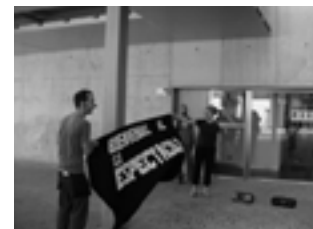












No existe
ninguna
bienal en
el mundo
como la de
Valencia.



C. C.

Valencia
desbancará
a Madrid y
Barcelona.



M. T.

Lo mejor
es no hacer
ruido y
mirar hacia
otro lado.



F. B.

El discurso
nacionalista
valenciano es
hijo del miedo,
de quien no
confía en sus
propias fuerzas.



L. S.

Mi tarea es
involucrar a
la empresa
privada en
el museo.



P. O.

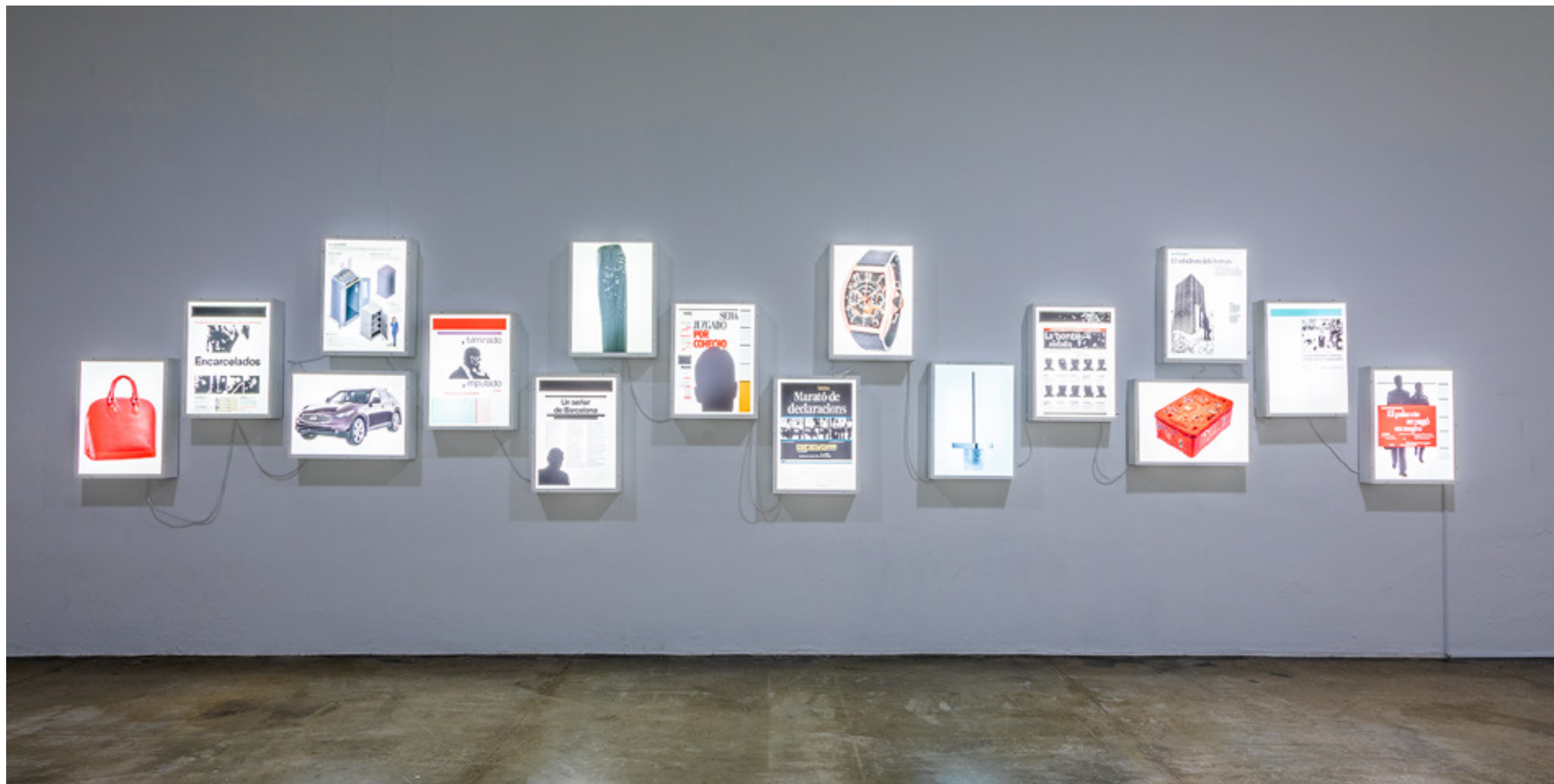
En el arte,
como en el
deporte, sólo
llegan los tres
primeros.



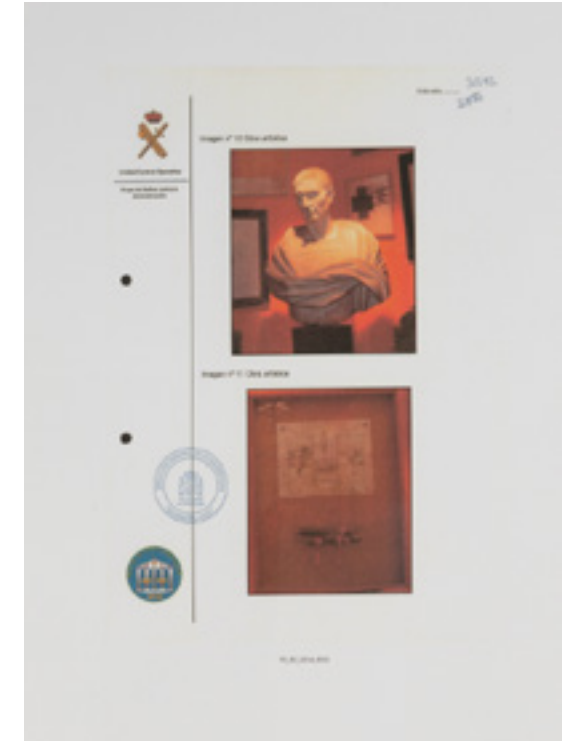
K. d. B.







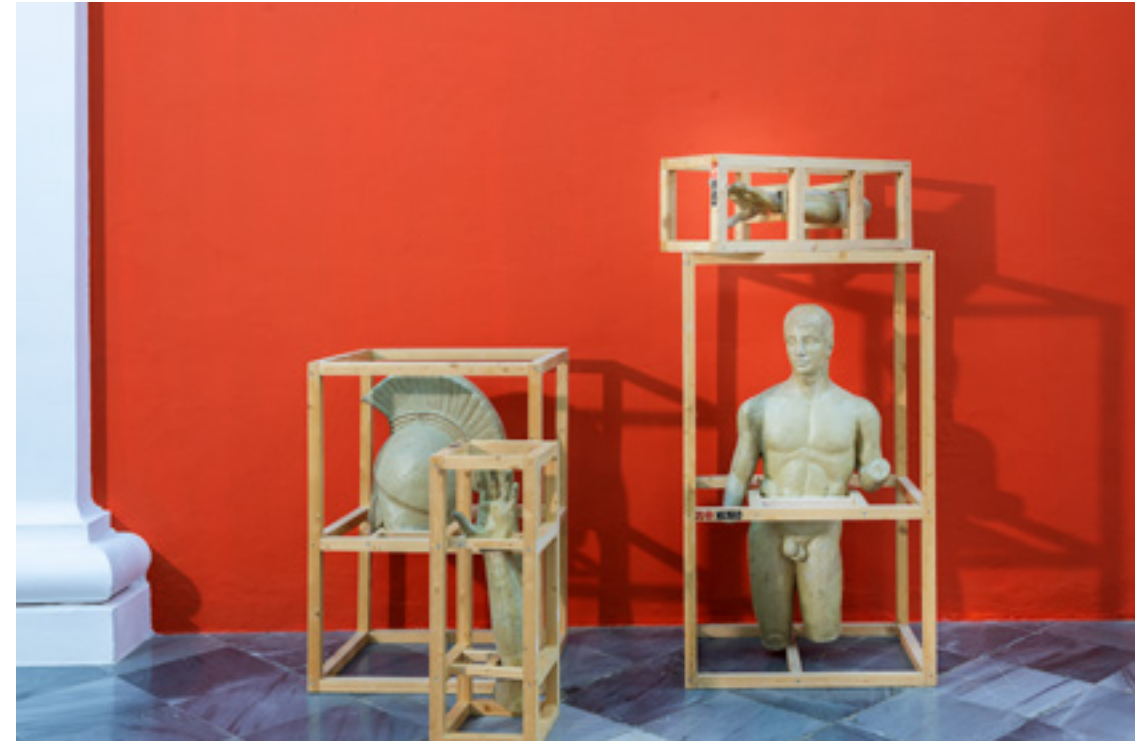
















a



b

a. William Hogarth. Boys Peeping at Nature, 1731
b. Francisco de Goya. Yo lo vi, 1810-1814

a



b

a. Atlas, Los desastres de la guerra, 2017
b. Liberated Models, 2016–2017

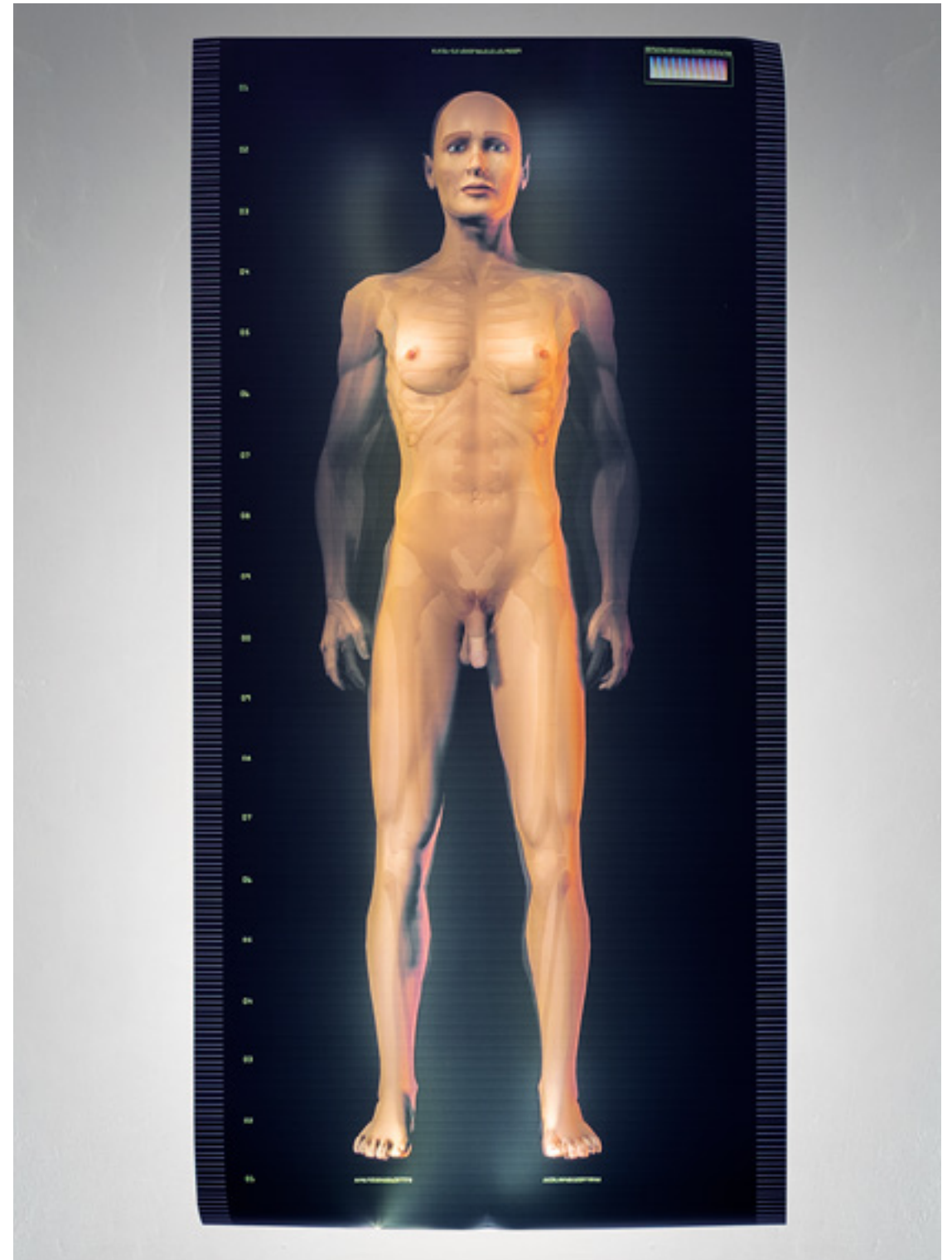


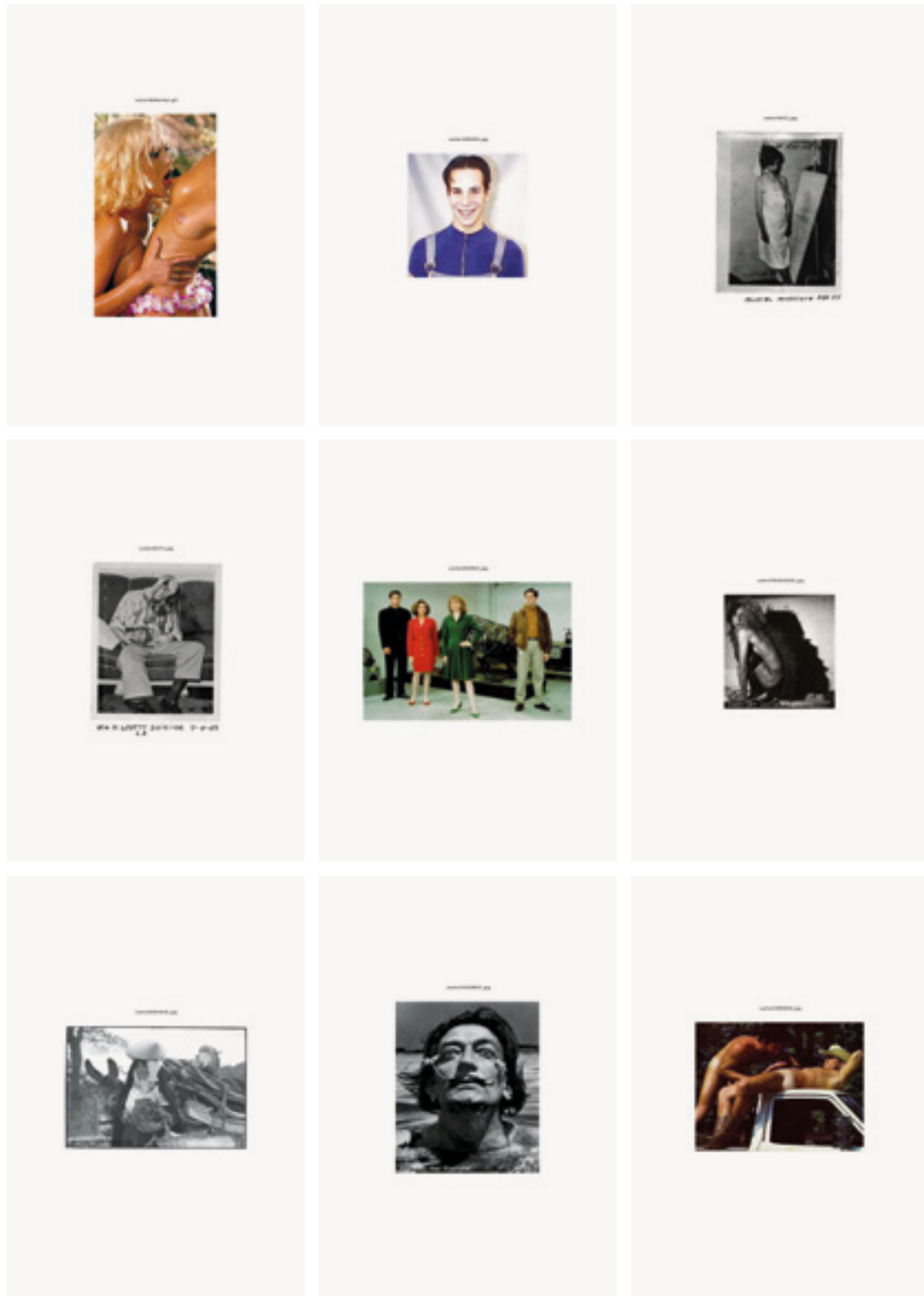














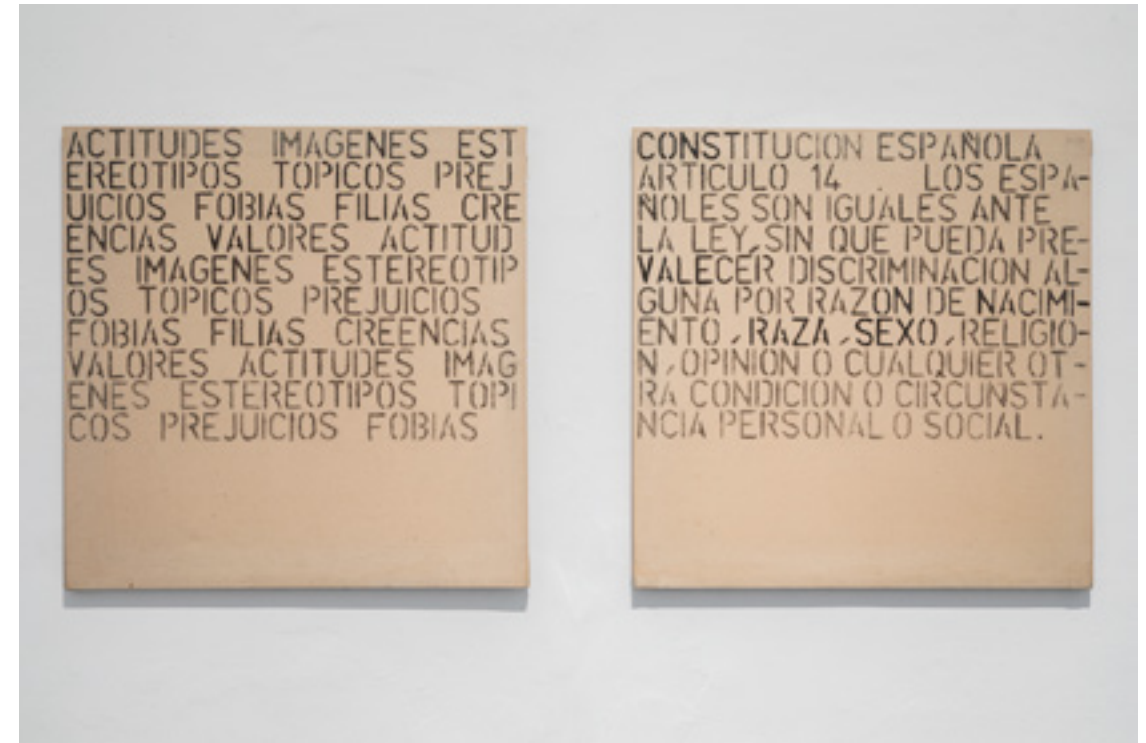






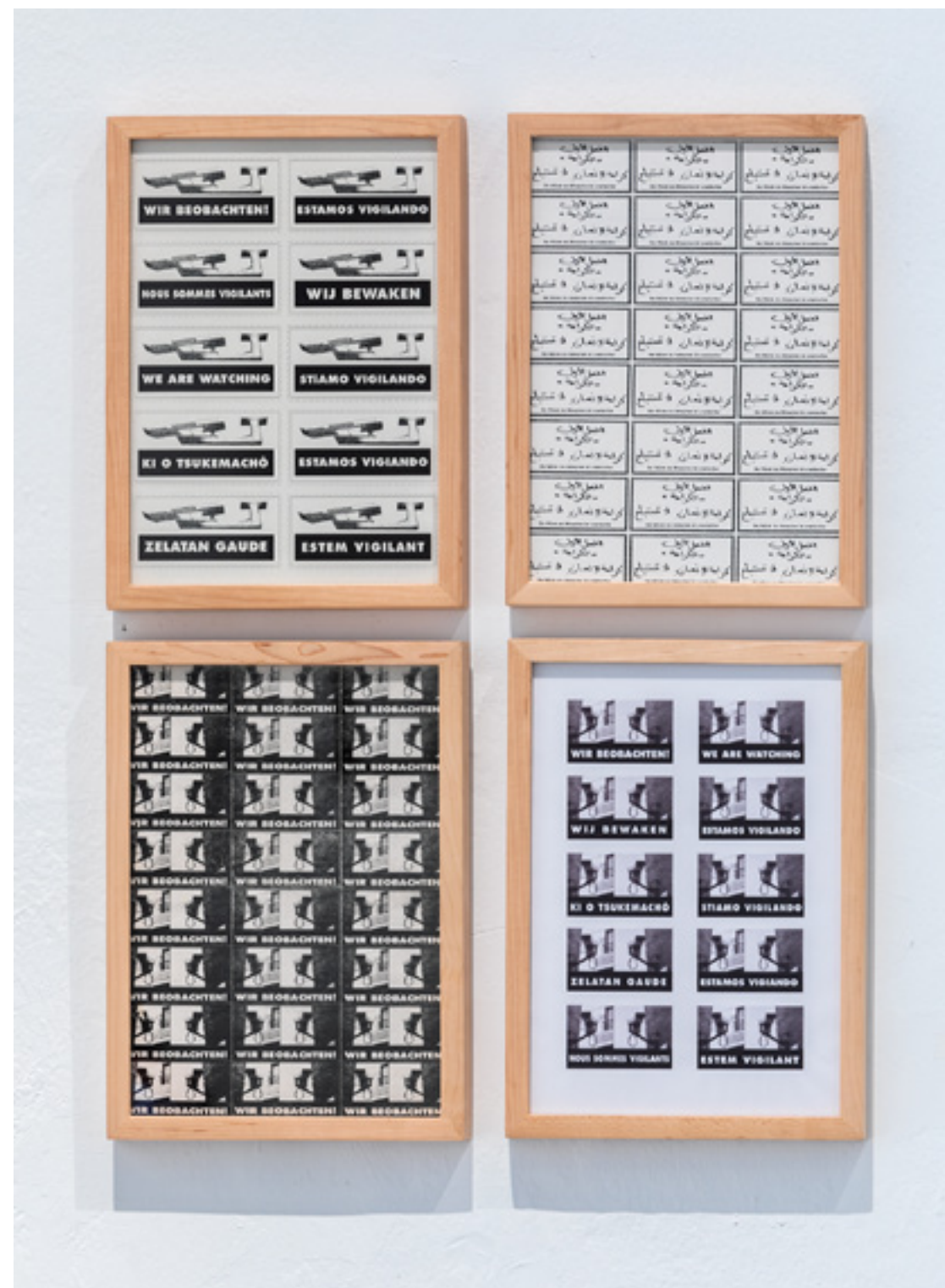














a b

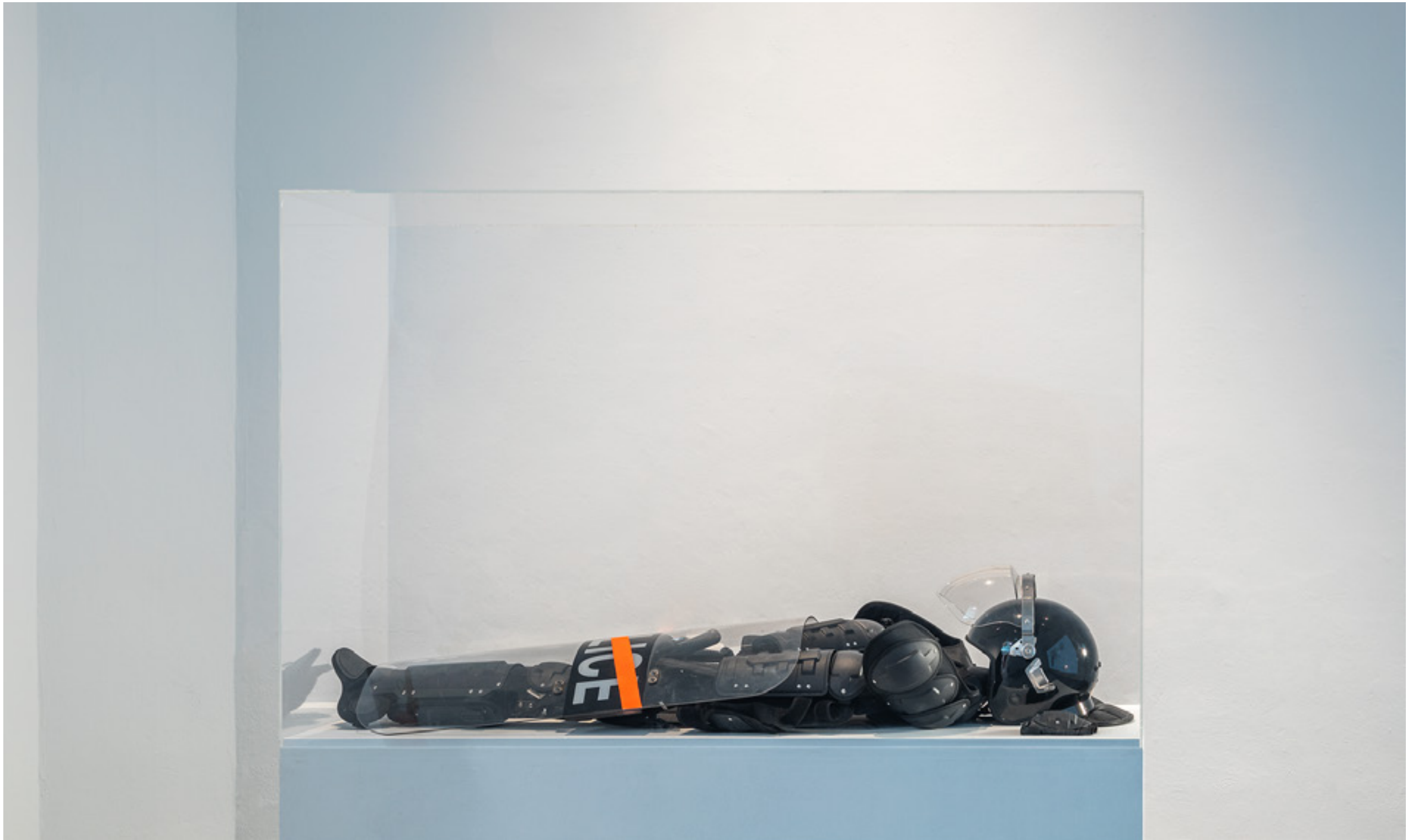
















a



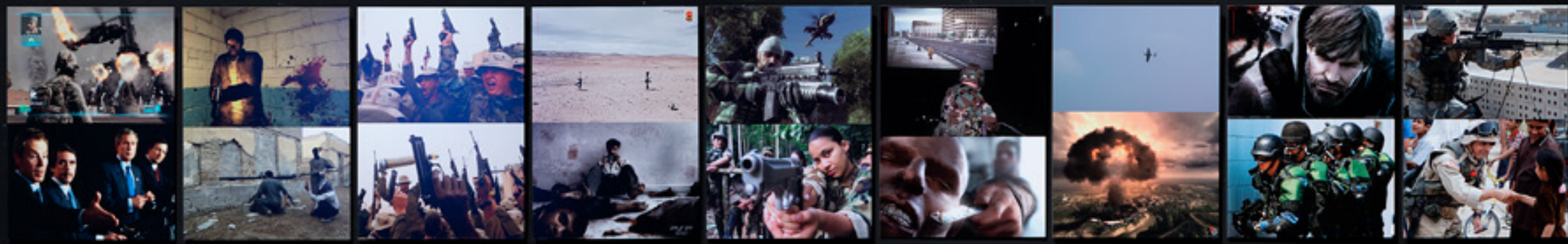
b



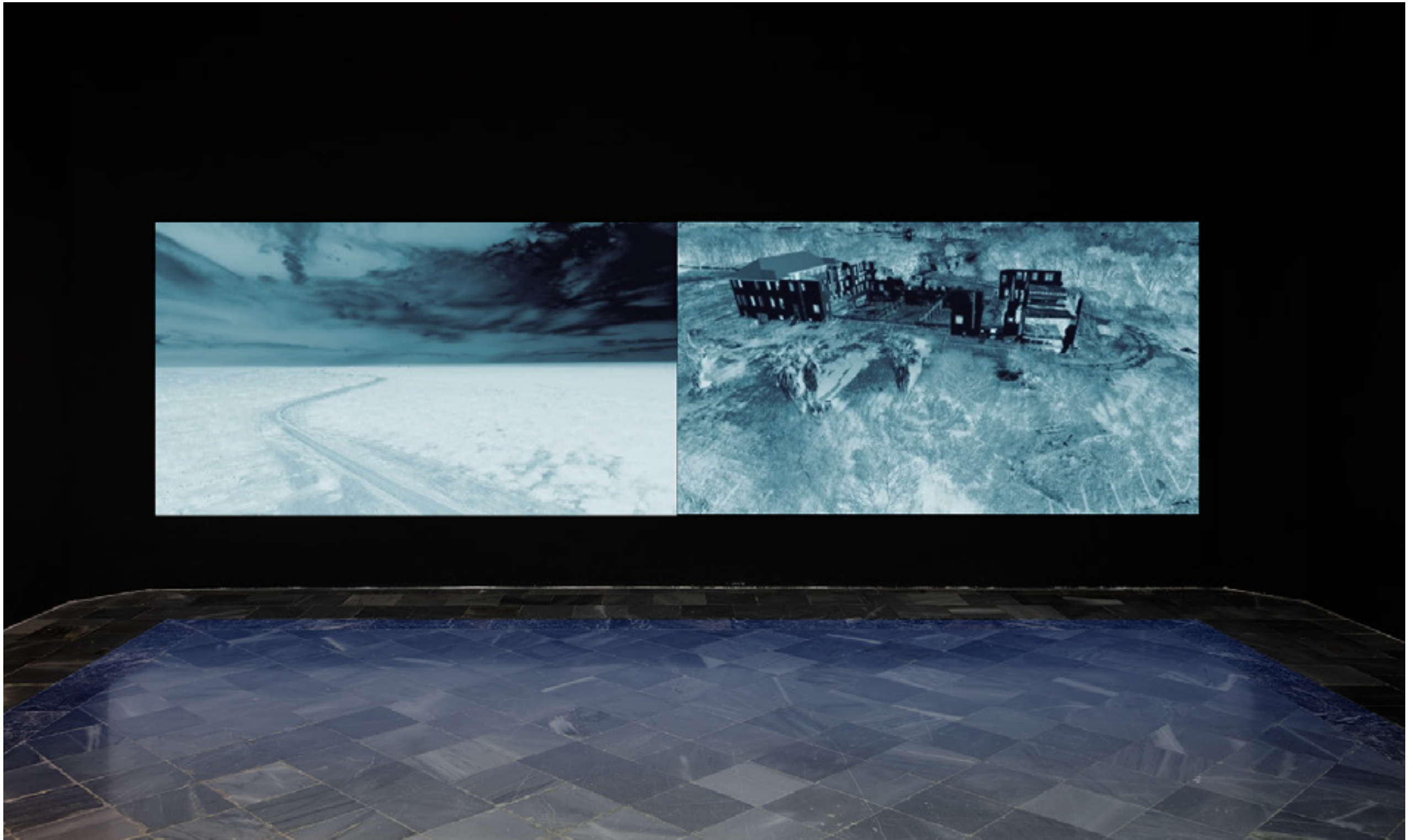
c

























LLISTAT D'OBRES / LISTADO DE OBRAS / WORKS LIST



Líderes, 2014
Instal·lació
300 cartells 100 x 70 cm c/u
PP. 29-31

e-valencia.org, 2001
PP. 32-50
CACSA, 1 hora en la Ciudad de las Artes y las Ciencias, 2005
Vídeo 60'
Ex-Amics de l'IVAM Cierre del Carmen, 2002
Vídeo 14'
Censura, cierre e-valencia.org, 2003
Vídeo 43"

e-proyectos, 2001
Plataformes web; revista Mono; impressions sobre paper de 29,7 x 21 cm c/u
P. 41

Objetos de deseo, 2010
18 Caixes de llum 100 x 70 cm
PP. 52-55

Diligencias previas, 2017
32/99 impressions digitals en paper 38x53 cm
PP. 56-57

La cultura del ladrillo, 2004
9 audios
1. 4'18" 6. 5'56"
2. 5'06" 7. 1'31"
3. 4'33" 8. 2'24"
4. 5'21" 9. 6'08"
5. 2'32"
PP. 58-59

Se vende, 1993
Collage
15 peces 40x32 cm
PP. 60-62

El canon protegido -Los desastres de la guerra. Caballo de Troya, 2018 Los desastres de la guerra, Metics Akademia, 2017
Instal·lació, tècnica mixta
Dimensions variables
PP. 63-67

William Hogarth. Boys Peeping at Nature, 1731
Grabat
22,5 x 15 cm
P. 68a

Francisco de Goya Yo lo vi, 1810-1814
Aiguafort, punta seca i burí
14 x 18 cm
P. 68b
Atlas, Los desastres de la guerra, 2017
57 impressions digitals sobre paper 61,5 x 44 cm c/u
PP. 70a-71

Liberated Models, 2016-2017
77 models impresos en 3D
Dimensions variables
PP. 70b-73

Métoikos_mouseion, arte_factum_replica_factory, 2016-2017
52 fotografies en blanc i negre
PP. 74-75

Atlas, Hacking the Canon, 2016-2017
36 impressions digitals en paper 42 x 59,4 cm c.u.
PP. 76-79

Torture, 2017
18 dibuixos, tinta sobre paper 61,5 x 44 cm c/u
P. 80

Centered on Athens, 2017
Impressió digital
42 x 59,4 cm
P.81

Body Research Machine, 1997
Documentació
Impressió digital sobre transparència 200 x 100 cm
P. 83

TTTP Photo Collection, 1997
Nombre variable d'impressions sobre paper 21 x 29,7 cm c/u
Col·lecció Technologies To The People Foundation
PP. 84-85

Hackers, 2001
Impressions digitals en paper
21 peces 37 x 45 cm
21 peces 21 x 29,7 cm
PP. 86-87

TTTP Video Collection, 1998
Prestatges amb 100 vídeos
format VHS; llistat de vídeos de 21 x 14,8 cm
Col·lecció Technologies To The People Foundation
P. 88

TTTP Net.Art Classics Collection, 1999
Impressió sobre llenç
22 peces 49x38 cm amb marc
Museu d'Art Jaume Morera. Fons Centre d'Art La Panera, Lleida (MALL 1932)
P. 89

Master Pieces. Hack the Museum – El museo del pueblo, 2017-2018
Impressions digitals en tela
PP. 90-95

Technologies To The People®, (TTTP®), 1994
Imatge corporative
Pintura a paret, mesures variables
P. 91

Soy gitano, 1992
Pòster de 29,7 x 21 cm;
2 fotografies de 13 x 18 cm c/u;
Intervenció en la revista *El Europeo* nº46; Echastrí 14, adhesius de 8 x 10 cm
PP. 96, 98-99

Señores africanos, 1994
Vídeo 26' 50" so
P. 97

Dikipen, 1995
Llibre
P. 100

Se rumorea que... Centro de refugiados del pueblo gitano, 1999
2 fotografies color de 42 x 59,4 cm c/u; documentació de projecte no realitzat
P. 101

Estamos vigilando, 1994
Intervenció/acció per part Grupo Bajamar (The Low Tide Group) en la platja de San Sebastián
Vídeo documentació 30', color, so
Fotografia color
P. 103

We Are Watching, 1992-1996
Adhesius Zelatan Gaude de 8,5 x 13,5 cm; 8 fotografies color de 13 x 18 cm c/u; póster de 29,7 x 21 cm; postal de 10 x 15 cm
P. 104-105

Toma las riendas, 2001
Impressió digital en paper 45 x 45 cm
P. 106a

Watch the Watcher!, 1997
Impressió digital en paper 21 x 59,4 cm
P. 106b

Las tablas, 1989-1992
Tècnica mixta sobre fusta
47 peces 32x16 cm aprox.
P. 107

Freiheit, 1996
Foto / Documentació 18 x 21 cm
Estencil de cartró 20 x 30 cm
P. 108

Krupp, Thyssen Krath Dortmund, 1996
Foto / Documentació
P. 109

Access to Technology Is a Human Right™, 1996
Adhesius de 3,5 x 7 cm c/u; fotografia color 13 x 18 cm
PP. 110-111

TTTP Tools, 1999
Impressió digital en paper 42 x 59,4 cm
P. 112

Code Hack, 2001
Impressions digitals en paper 15 peces 23x37 cm
P. 113

Political intervention, 1992-1993
Fotocòpia
29,7 x 42 cm
P. 115

Erik, el ventrilocuista (Anti-anti riot kit), 2012
Kit d'antidisturbis
PP. 116-117

Armed Citizen, 1998-2006
Vídeo 5' 45", color
PP. 118-119

Naturaleza vigilada, 2015
Vídeo 4' 22"so
P. 120

Postcapital Archive (1989-2001) - Timeline, 2008
Impressió digital sobre alumini 32/114 peces 42 x 59,4 cm
P. 122a

Postcapital Archive (1989-2001)- Old Media Noise, 2006
Vídeo instal·lació 6 canals, so
P.122b

El Capitalismo/El Comunismo, 1990
Llibres intervinguts
2 peces 20 x 25 x 4 cm
PP. 123-125

Postcapital Archive (1989-2001)- Honor
P. 126-130
Honour / The War, 2006
Vídeo 5' 24", so
9 impressió digital sobre alumini
The War / No War, 2006
Vídeo 26' 14"

The Butterfly Funnel, Camino Real (National Historic Trail), 2016
Vídeo, 2 canals, 20', so
2 Impressions digitals en paper 35 x 50 cm
PP. 131-133

Language Property™, 1997-2018
Pintura a paret, mesures variables
PP. 134-137

Democratizamos la democracia (València, Alacant), 2019
Accions
PP. 138-139

Democratizamos la democracia, 2011-2018
Accions
PP. 140-143

LISTADO DE OBRAS

Líderes, 2014
Instalación
300 carteles 100 x 70 cm c/u
PP. 29-31

e-valencia.org, 2001
PP. 32-50
CACSA, 1 hora en la Ciudad de las Artes y las Ciencias, 2005
Vídeo 60'
Ex-Amics de l'IVAM Cierre del Carmen,2002
Vídeo 14'
Censura, cierre e-valencia.org, 2003
Vídeo 43"

e-proyectos, 2001
Plataformas web; revista *Mono*; impresiones sobre papel de 29,7 x 21 cm c/u
P. 41

Objetos de deseo, 2010
18 Cajas de luz 100 x 70 cm
PP. 52-55

Diligencias previas, 2017
32/99 impresiones digitales en papel 38x53 cm
PP. 56-57

La cultura del ladrillo, 2004
9 audios
1. 4'18" 6. 5'56"
2. 5'06" 7. 1'31"
3. 4'33" 8. 2'24"
4. 5'21" 9. 6'08"
5. 2'32"
PP. 58-59

Se vende, 1993
Collage
15 piezas 40x32 cm
PP. 60-62

El canon protegido – Los desastres de la guerra. Caballo de Troya, 2018 Los desastres de la guerra, Metics Akademia, 2017
Instalación, técnica mixta
Dimensiones variables
PP. 63-67

William Hogarth. Boys Peeping at Nature, 1731
Grabado
22,5 x 15 cm
P. 68a

Francisco de Goya Yo lo vi, 1810-1814
Aguafuerte, punta seca y buril
14 x 18 cm
P. 68b

Atlas, Los desastres de la guerra, 2017
57 impresiones digitales sobre papel 61,5 x 44 cm c/u
PP. 70a-71

Liberated Models, 2016–2017
77 modelos impresos en 3D
Dimensiones variables
PP. 70b-73

Métoikos_mouseion, arte_factum_replica_factory, 2016–2017
52 fotografías en blanco y negro
PP. 74-75

Atlas, Hacking the Canon, 2016–2017
36 impresiones digitales en papel 42 x 59,4 cm c.u.
PP. 76-79

Torture, 2017
18 dibujos, tinta sobre paper
61,5 x 44 cm c/u
P. 80

Centered on Athens, 2017
Impresión digital
42 x 59,4 cm
P.81

Body Research Machine, 1997
Documentación
Impressió digital sobre transparencia 200 x 100 cm
P. 83

TTTP Photo Collection, 1997
Número variable de impresiones sobre papel 21 x 29,7 cm c/u
Colección Technologies To The People Foundation
PP. 84-85

Hackers, 2001
Impresiones digitales en papel
21 piezas 37 x 45 cm
21 piezas 21 x 29,7 cm
PP. 86-87

TTTP Video Collection, 1998
Estantes con 100 vídeos formato VHS; listado de vídeos de 21 x 14,8 cm
Colección Technologies To The People FoundationFoundation
P. 88

TTTP Net.Art Classics Collection, 1999
Impresión sobre lienzo
22 piezas 49x38 cm con marco
Museu d'Art Jaume Morera. Fons Centre d'Art La Panera, Lleida (MALL 1932)
P. 89

Master Pieces. Hack the Museum – El museo del pueblo, 2017-2018
Impresiones digitales en tela
PP. 90-95

Technologies To The People®, (TTTP®), 1994
Imagen corporative
Pintura a paret, medidas variables
P. 91

Soy gitano, 1992
Póster de 29,7 x 21 cm; 2 fotografías de 13 x 18 cm c/u; Intervención en la revista *El Europeo* nº46; Echastri 14, adhesivos de 8 x 10 cm
PP. 96, 98-99

Señores africanos, 1994
Vídeo 26' 50" sonido
P. 97

Dikipen, 1995
Libro
P. 100

Se rumorea que... Centro de refugiados del pueblo gitano, 1999
2 fotografías color de 42 x 59,4 cm c/u; documentación de proyecto irrealizado
P. 101

Estamos vigilando, 1994
Intervención/acción por parte Grupo Bajamar (The Low Tide Group) en la playa de San Sebastián Vídeo documentación 30', color, sonido; Fotografía color
P. 103

We Are Watching, 1992-1996
Adhesivos Zelatan Gaude de 8,5 x 13,5 cm; 8 fotografías color de 13 x 18 cm c/u; póster de 29,7 x 21 cm; postal de 10 x 15 cm
P. 104-105

Toma las riendas, 2001
Impresión digital en papel 45 x 45 cm
P. 106a

Watch the Watcher!, 1997
Impresión digital en papel 21 x 59,4 cm
P. 106b

Las tablas, 1989-1992
Técnica mixta sobre madera
47 piezas 32x16 cm aprox.
P. 107

Freiheit, 1996
Foto / Documentación 18 x 21 cm
Troquel de cartón 20 x 30 cm
P. 108

Krupp, Thyssen Krath Dortmund, 1996
Foto / Documentació
P. 109

Access to Technology Is a Human Right™, 1996
Adhesivos de 3,5 x 7 cm c/u; fotografía color 13 x 18 cm
PP. 110-111

TTTP Tools, 1999
Impresión digital en papel 42 x 59,4 cm
P. 112

Code Hack, 2001
Impresiones digitales en papel 15 peces / piezas / pieces 23x37 cm
P. 113

Political intervention, 1992-1993
Fotocopia
29,7 x 42 cm
P. 115

Erik, el ventrilocuista (Anti-anti riot kit), 2012
Kit de antidisturbios
PP. 116-117

Armed Citizen, 1998-2006
Vídeo 5' 45", color
PP. 118-119

Naturaleza vigilada, 2015
Vídeo 4' 22" sonido
P. 120

Postcapital Archive (1989-2001) - Timeline, 2008
Impresión digital sobre aluminio 32/114 piezas 42 x 59,4 cm
P. 122a

Postcapital Archive (1989-2001)- Old Media Noise, 2006
Vídeo instalación 6 canales, sonido
P.122b

El Capitalismo/El Comunismo, 1990
Libros intervenidos 2 peces
20 x 25 x 4 cm
PP. 123-125

Postcapital Archive (1989-2001)-Honor Honour / The War, 2006
Vídeo 5' 24", sonido
9 impresión digital sobre aluminio
The War / No War, 2006
Vídeo 26' 14"

The Butterfly Funnel, Camino Real (National Historic Trail), 2016
Vídeo, 2 canales, 20', sonido
2 Impresiones digitales en papel 35 x 50 cm
PP. 131-133

Language PropertyTM, 1997-2018
Pintura en pared, medidas variables
PP. 134-137

Democratizamos la democracia (València, Alacant), 2019
Acciones
PP. 138-139

Democratizamos la democracia, 2011-2018
Acciones
PP. 140-143

WORKS LIST

<i>Líderes</i>, 2014 Installation 300 posters 100 x 70 cm each PP. 29-31 <i>e-valencia.org</i>, 2001 PP. 32-50 <i>CACSA, 1 hora en la Ciudad de las Artes y las Ciencias</i>, 2005 Video 60' <i>Ex-Amics de l'IVAM Cierre del Carmen</i>, 2002 Video 14' <i>Censura, cierre e-valencia.org, 2003</i> Video 43" <i>e-proyectos</i>, 2001 Web platforms; <i>Mono</i> magazine; prints on paper of 29,7 x 21 cm each P. 41 <i>Objetos de deseo</i>, 2010 18Light Boxes 100 x 70 cm PP. 52-55 <i>Diligencias previas</i>, 2017 32/99 digital prints on paper 38x53 cm PP. 56-57 <i>La cultura del ladrillo</i>, 2004 9 audios 1. 4'18" 6. 5'56" 2. 5'06" 7. 1'31" 3. 4'33" 8. 2'24" 4. 5'21" 9. 6'08" 5. 2'32" PP. 58-59 <i>Se vende</i>, 1993 Collage 15 pieces 40x32 cm PP. 60-62 <i>El canon protegido – Los desastres de la guerra. Caballo de Troya</i>, 2018 <i>Los desastres de la guerra, Metics Akademia</i>, 2017 Installation, mixed technique Variable dimensions PP. 63-67	William Hogarth. <i>Boys Peeping at Nature</i>, 1731 Etching 22,5 x 15 cm P. 68a Francisco de Goya <i>Yo lo vi</i>, 1810-1814 Aquafortis, drypoint and burin 14 x 18 cm P. 68b <i>Atlas, Los desastres de la guerra</i>, 2017 57 digital prints on paper 61,5 x 44 cm each PP. 70a-71 <i>Liberated Models</i>, 2016–2017 77 models printed in 3D Variable dimensions PP. 70b-73 <i>Métoikos_mouseion, arte_factum_replica_factory</i>, 2016–2017 52 photographs in black and white PP. 74-75 <i>Atlas, Hacking the Canon</i>, 2016–2017 36 digital prints on paper 42 x 59,4 cm c.u. PP. 76-79 <i>Torture</i>, 2017 18 drawings, ink on paper 61,5 x 44 cm each P. 80 <i>Centered on Athens</i>, 2017 Digital print 42 x 59,4 cm P.81 <i>Body Research Machine</i>, 1997 Documentation Digital print on backlit film 200 x 100 cm P. 83 <i>TTTP Photo Collection</i>, 1997 Variable number of prints on paper 21 x 29,7 cm each Collection Technologies To The People Foundation
--	--

PP. 84-85 <i>Hackers</i>, 2001 Digital prints on paper 21 pieces 37 x 45 cm 21 pieces 21 x 29,7 cm PP. 86-87 <i>TTTP Video Collection</i>, 1998 Shelves with 100 VHS videos; list of videos of 21 x 14.8 cm Collection Technologies To The People Foundation P. 88 <i>TTTP Net.Art Classics Collection</i>, 1999 Print on canvas 22 pieces of 49 x 38 cm with frame Museu d'Art Jaume Morera. Fons Centre d'Art La Panera, Lleida (MALL 1932) P. 89 <i>Master Pieces. Hack the Museum – El museo del pueblo</i>, 2017-2018 Digital prints on canvas PP. 90-95 <i>Technologies To The People®, (TTTP®)</i>, 1994 Corporate image Wall painting, Variable dimensions P. 91 <i>Soy gitano</i>, 1992 Poster of 29.7 x 21 cm; 2 photographs of 13 x 18 cm each; intervention in the magazine <i>El Europeo</i>, no. 46; Echastrí 14; adhesives of 8 x 10 cm PP. 96, 98-99 <i>Señores africanos</i>, 1994 Video 26' 50" sound P. 97 <i>Dikipen</i>, 1995 Book P. 100 <i>Se rumorea que... Centro de refugiados del pueblo gitano</i>, 1999 2 color photographs, 42 x 59,4 cm each; documentation of a nonproduced project

P. 101 <i>Estamos vigilando</i>, 1994 Intervention/action by the Grupo Bajamar (The Low Tide Group) on the beach of San Sebastian, Video-documentation, 30', color, sound; Color photograph P. 103 <i>We Are Watching</i>, 1992-1996 Zelatan Gaude adhesives of 8,5 x 13,5 cm; 8 color photographs of 13 x18 cm each; poster of 29,7 x 21 cm; postcard of 10 x 15 cm P. 104-105 <i>Toma las riendas</i>, 2001 Digital print on paper 45 x 45 cm P. 106a <i>Watch the Watcher!</i>, 1997 Digital print on paper 21 x 59,4 cm P. 106b <i>Las tablas</i>, 1989-1992 Mixed technique on wood 47 pieces 32×16 cm aprox. P. 107 <i>Freiheit</i>, 1996 Photo / Documentation 18 x 21 cm Cardboard stencil 20 x 30 cm P. 108 <i>Krupp, Thyssen Krath Dortmund</i>, 1996 Photo / Documentation P. 109 <i>Access to Technology Is a Human Right™</i>, 1996 Several adhesives of 3,5 x 7 cm each; color photograph 13 x 18 cm PP. 110-111 <i>TTTP Tools</i>, 1999 Digital print on paper 42 x 59,4 cm P. 112 <i>Code Hack</i>, 2001 Digitals prints on paper 15 pieces 23x37 cm P. 113
--

<i>Political intervention</i>, 1992-1993 Photocopy 29,7 x 42 cm P. 115 <i>Erik, el ventrilocuista (Anti-anti riot kit)</i>, 2012 Anti-riot kit PP. 116-117 <i>Armed Citizen</i>, 1998-2006 Video 5' 45", color PP. 118-119 <i>Naturaleza vigilada</i>, 2015 Video 4' 22"so PP. 118-119 <i>Postcapital Archive (1989-2001) - Timeline</i>, 2008 Digital prints on aluminium 32/114 pieces 42 x 59,4 cm P. 122a <i>Postcapital Archive (1989-2001)- Old Media Noise</i>, 2006 Video installation 6 chanel, sound P.122b <i>El Capitalismo/El Comunismo, 1990</i> Intervened books 2 pieces 20 x 25 x 4 cm PP. 123-125 <i>Postcapital Archive (1989-2001)- Honour</i> P. 126-130 <i>Honour / The War</i>, 2006 Video 5' 24", sound 9 digital print on aluminium <i>The War / No War</i>, 2006 Video 26' 14" <i>The Butterfly Funnel, Camino Real (National Historic Trail)</i>, 2016 Video, 2 chanel, 20', sound 2 Digitals prints on paper 35 x 50 cm PP. 131-133 <i>Language Property™</i>, 1997-2018 Wall painting, variable dimensions PP. 134-137
--

<i>Democratizamos la democracia (València, Alacant)</i>, 2019 Actions PP. 138-139 <i>Democratizamos la democracia, 2011-2018</i> Actions PP. 140-143
--

MASTER PIECES. HACK THE MUSEUM – EL MUSEO DEL PUEBLO

PP. 90-95

Louis -Leopold Boilly
Joc de billar/ Juego de billar
/ *A Game of Billiards*, 1807
56x81 cm

Pierre Bonnard
Inici de la primavera. Petits faunes / Comienzo de la primavera. Pequeños faunos/ Early Spring.
LITTLE FAUNS, 1909
102,5x125 cm

François Boucher
Paisatge prop de Beauvais/ Paisaje cerca de Beauvais / Landscape Near Beauvais
49x58 cm

Michelangelo Meresi da Caravaggio
El tocador de laüy / El tañedor de laúd / Lute-Player, 1595-1596
94x119 cm

Paul Cezanne
Bodegó amb cortina / Bodegón con cortina / Still Life with a Curtain, c.1895
55x74,5 cm

Lucas Cranach
La verge amb el xiquet baix d´una pomera / La virgen y el niño bajo un manzano / The Virgin and Child Under an Apple Tree, c. 1530
87x59 cm

Jan van Eyck
L'Anunciació / La Anunciación / The Annunciation
93 x 37 cm

Jean-Honoré Fragonard
El bes furtat / El beso robado / Stolen Kiss, c. 1780
45x55 cm

Caspar David Friedrich
En la barca / En la barca / On a Sailing Ship, entre 1818 i 1820
71x56 cm

Paul Gauguin
Pastorales Tahitianas / Pastores taitianes / Pastorales Tahitiennes, 1892
87,5x113,7 cm

Claude Lorrain
Mañana en el puerto / Matí en el port / Morning in the Harbour, c.1630-1640
73x98 cm

Jean-Leon Gérôme
El mercat d´esclaus en l´antiga Roma / El mercado de esclavos de la antigua Roma / Slave Market in Ancient Rome, c. 1884
92x74 cm

Vincent Van Gogh
Memòria del jardí d'Etten (dones d'Arlés) / Memoria del jardín del Etten (mujeres de Arlés) / Memory of the Garden at Etten (Ladies of Arles), 1888
73x92 cm

Wassily Kandinsky
Vista de Murnau / Vista de Murnau / View of Murnau, 1908
33x44,5 cm

Fernand Leger
Composició / Composición / Composition, 1924
73x92 cm

Kazimir Malévich
Cuadre negre / Cuadro negro / Black square, c. 1930
53,5x53,5 cm

Mestre del retaule de Thuisson
Entrada en Jerusalem / Entrada en Jerusalén / Entry into Jerusalem
116,5x51,5 cm

Henri Matisse
Dança / Dansa / Dance, 1909-1910
260x391 cm

Pablo Picasso
Monument als espanyols morts a França / Monumento a los españoles muertos en Francia / Monument to the Spaniards Who Died for France, 1946-47
195x130

Fra Angelico
L'Anunciació / La Anunciación / The Annunciation, 1425-1426
190,3 x191,5 cm

Hieronymus Bosch
Tríptic del jardí de les delícies / Tríptico del Jardín de las Delicias / The Garden of Earthly Delights
Triptych, 1490-1500
205x386 cm

El Greco
Sants Pere i Pau/ Santos Pedro y Pablo / Sts Peter and Paul
121,5 x 105 cm

Johannes Vermeer
La puntaire / La encajera / The Lacemaker, 1669-1670
23,9 x 20,5 cm

Édouard Manet
La música en les tulleries / La música en las tulerías / Music in the Tuileries, 1862
76x116 cm

Claude Monet
El pont de waterloo, Efecte de boira / El puente de Waterloo. Efecto de niebla / Waterloo Bridge. Effect of Fog, 1903
65,3x101cm

Pissarro, Camile
Boulevard Montmatre a París / Boulevard Montmatre en París / Boulevard Montmatre in Paris, 1897
74x92,8 cm

Rembrandt
Tornada del fill pròdig / Retono del hijo prodigo / Return of the prodigal son, c.1668
262x205 cm

Peter Paul Rubens
Unió de la terra i l'aigua / Unión de la tierra y el agua / Union of earth and water, c. 1618
222,5x180,5 cm

Diego Rodriguez de Silva Velázquez
Las Meninas, 1656
320,5 x 281,5 cm

Rafael
El cardenal / El cardenal / The cardinal, 1510-1511
79x61 cm

Juan de Flandes
Crucifixió / Crucifixión / Crucifixion, 1509-1519
123x169 cm

Francisco de Goya y Lucientes
El 3 de maig de 1808 les execucions en el Príncep Pío / El 3 de mayo las ejecuciones en el Principe Pío / The 3rd of May 1808 in Madrid the executions on Principe Pio, 1814
268x347 cm

José de Ribera
El somni de Jacob / El suelo de Jacob / Jacob's dream, 1639
179x233 cm

Roger Van Der Weyden
Descendiment de la creu / Descendimiento de la cruz / Descendent from the cross, Abans de / Antes de / Before 1443
204,5x261,5 cm

Tiziano
Emperador Carles V a cavall / Emperador Carlos V a caballo / Emperor Carlos V on Horseback, 1548
335x283 cm

ENTREVISTA A DANIEL G. ANDÚJAR PER GEERT LOVINK

L'abril de 2015, vaig tindre l'honor que l'artista espanyol Daniel G. Andújar em convidara a visitar de manera individual *Sistema operativo*, la seua exposició monogràfica al Museu Reina Sofía de Madrid. Coneixia a Daniel des de la seua època del net.art de 1996-1997, quan presentava *Technologies To The People*, una obra compartida que obria l'exposició. Les obres exposades romanien al meu cap, fins i tot, mesos després, per la qual cosa vaig decidir contactar de nou amb Daniel per a demanar-li una entrevista per correu electrònic. Allò que jo valorava era la manera natural en la qual la saga de les «arts dels nous mitjans» s'inseria en un context més ampli de les arts visuals. La mostra reunia l'objecte real amb el seu doble virtual –com si tots dos mai s'hagueren correspost. «Sistema operativo» oferia una mescla juganera de net.art, una instal·lació fosca que representava un laboratori de hackers (furoners), periodisme d'investigació sobre projectes immobiliaris reals (de l'època de l'auge econòmic), una habitació colorista folrada amb cartells manipulats de polítics famosos i fins a una investigació historicoartística sobre Picasso. Finalment, semblen haver trobat l'equilibri «tàctic» amb el qual tants van prosperar. Quan tots hem avançat per a convertir-nos en postdigitals, i «allò analògic és el nou digital», per què continuar marginalitzant els qui experimenten amb el «nou material» d'una manera que sempre és irònica? Ha arribat l'hora de la Gran Síntesi. L'acord històric està ací. Tothom es prepara per a la primera

Biennal de Venècia postdigital el 2017. Gaudim de la mescla delicada entre tecnologia, política i estètica, en què cap de les tres és dominant, i deixem que Daniel Andújar siga el nostre guia.

Geert Lovink En la teua exposició del Reina Sofía, un gran espai del pis superior es dedicava al polèmic material relacionat amb Pablo Picasso i el procés de creació del quadre del Guernica. El material era molt impressionant i la ubicació molt pertinent. Em va sorprendre la teua implicació apassionada en aquest tema i la necessitat d'aquest. Continua sent la Guerra Civil tan polèmica?

Daniel G. Andújar Encara hi ha més de 100.000 persones desaparegudes del bàndol dels perdedors en la Guerra Civil Espanyola, per la qual cosa encara no s'han curat les ferides. En aquest projecte en concret, la distorsió d'imatges simbòliques pren la forma d'un cas pràctic sobre Picasso (el pintor famós, el comunista), Guernica (l'obra d'art, la ciutat destruïda per les tècniques de bombardeig de saturació que va establir la Legió Còndor alemanya) i l'Exposició Internacional de París de 1937, en què es va exposar (el context internacional, la Guerra Civil Espanyola). L'obra més política de Picasso, Guernica, és una reacció als bombardejos del poble espanyol per les forces alemanyes i italianes durant la Guerra Civil Espanyola, però ací jo estava parlant de tot menys d'això. La sala convidava l'espectador a reflexionar sobre una figura, una obra i un esdeveniment històric –en la Col·lecció

del Museu— en diverses peces interrelacionades que tracten sobre aspectes de transparència i ocultació d'informació i d'intervenció o no-intervenció en els assumptes públics. També estableix analogies entre respostes històriques a la guerra i noves formes de violència, setge i control en el marc de les societats de la informació. Guernica és la pedra angular de les col·leccions nacionals d'Espanya. En els 50, el quadre es va fer mític, però col·legues i altres persones mancades de literalitat política van criticar Picasso en aquesta època. A París, no li va fer cas el públic general, fascinat pel pavelló nazi de Hitler i pel pavelló soviètic de Stalin. El quadre pertany a la República Espanyola, no al Regne d'Espanya. Guernica es va usar per a donar suport al Govern republicà que lluitava contra el general Francisco Franco durant la Guerra Civil. Picasso, un expatriat espanyol, que es va afiliar al Partit Comunista Francès el 1944 i al qual va continuar pertanyent fidelment fins al final de la seua vida, presenta contradiccions desconcertants: mai va tornar a Espanya després de la victòria de Franco, mai va tindre la nacionalitat francesa, mai va visitar els Estats Units...

GL L'esfera de les imatges polítiques ha florit durant els últims deu anys. Quina opinió et mereix la cultura visual recent, l'ascens de les autofotos i d'Instagram i el paper creixent de les xarxes socials en la distribució d'imatges? Com es prenen els artistes el fet que produeixen com tots els altres?

DA Tenim eines d'artista valuoses, un llenguatge, un llegat històric inestimable i una àrea de llibertat —que han conquistat els artistes al llarg de la història— que és innegable. El llenguatge visual és l'eina més valuosa de la pràctica artística, però ara allò «visual» es relaciona específicament amb el territori digital contemporani, amb l'entreteniment digital, amb la publicitat, amb els mitjans clàssics. Nosaltres, els artistes, no som els únics amb capacitat per a influir en la imaginació visual, per descomptat. Crec que hem perdut part d'aquesta capacitat. No ho dic amb nostàlgia ni a manera de retret, en certa manera ens ha alliberat —als artistes— d'una càrrega pesada, ens ha permés concentrar-nos en qüestions més interessants entre les nostres funcions servils lluny dels corredors del poder. Potser ha arribat el moment de deixar de fer més soroll, de fer imatges que s'adhereixen cegament a l'autoritat o a certs interessos del capital. Això no significa necessàriament deixar de treballar amb imatges. El que vull dir és que hauríem de reflexionar més sobre com s'han construït aquestes imatges, quina és l'estructura d'aquestes i què signifiquen. Investigar en el revers, en la cara B, en les entranyes, entenent la maquinària per a traure-la de nou a rel·luir, per a convertir el que són mers documents, informació, en coneixement específic. Més aviat, imposaria una espècie de treball de reciclatge i ecologia que done un nou significat a la contaminació i al vast paisatge visual que coneixem hui dia. Entrem en aquesta batalla assumint responsabi-

litats. Ha arribat l'hora de donar-li la volta a les coses reconsiderant i qüestionant com podem traduir, llegir, en aquest nou context. Descobrint el que hi ha darrere d'aquestes imatges, ensenyant a decodificar, ajudant a obrir el codi del marc visual, mostrant allò que hi ha darrere, exposant les seues entranyes. És un llenguatge ple de capacitats, però que està immers en una batalla pel control. El llenguatge pot canviar el món, o hauria de fer-ho. I aquesta capacitat és una de les eines més efectives de l'estudi de l'artista.

GL Pots definir què és una imatge política en aquesta època? Quines tècniques podem desenvolupar per a crear-les?

DA La democràcia s'ha convertit en un assumpte estètic. L'escenari del públic s'ha convertit en una espècie de videojoc orquestrat o opereta amb unes quantes parts recitades; una opereta interpretada diàriament davant d'un públic superat per les conseqüències de la crisi. El text aclama de manera acrítica un guió preestablert fals, frívol, afectat i ridícul; en què el públic queda immediatament proscrit pels mitjans de comunicació de masses i, per tant, desactivat davant dels seus conciutadans per si s'atreveixen a esbrincar des de les graderies. Aquesta és la criminalització de la protesta, que creiem que condueix a l'embrutiment de les audiències implementat per tècniques polítiques refinades —en resum, a les audiències que s'atreveixen a practicar la desobediència a les regles que ha imposat la institució teatral, com la transgressió, la insubordinació, la

creació d'experiències polítiques noves o l'assaig de veus noves. La tècnica política està immersa en una espècie de videojoc de construcció i gestió en el qual els jugadors construeixen, expandeixen o administren comunitats o projectes ficticis amb recursos limitats, en què les regles del joc estan predeterminades i oportunament interrompudes. Un joc per ordinador definit perfectament i establert matemàticament en què cada moviment, cada estratègia, les regles, l'arquitectura, els personatges i els seus moviments o temperaments, fins i tot el mateix espai, queden reduïts a un mer codi —un conjunt d'uns i zeros que només coneixen els seus creadors, que manipulen a voluntat cada una de les (e)mocions dels jugadors.

De tota manera, abans d'aquesta revolució de les tecnologies de la informació i la comunicació, Foucault havia advertit que el discurs està controlat, seleccionat i distribuït per un cert nombre de procediments dissenyats per a invocar poders i perills, per a dominar els esdeveniments aleatoris i evitar-ne la materialitat aterridora. És quasi com si aquests videojocs recrearen entorns i situacions de conflicte social en què els ciutadans creuen controlar un o diversos personatges (o qualsevol altre element d'aquest entorn) per a complir un o diversos objectius amb regles concretes que no poden modificar. Això és com Matrix —el tipus de referències que evoquen la caverna de La República de Plató— on la vida interior està colonitzada, el cos està explotat i l'experiència és cap-

turada. Per tant, hem de fer practicar l'art dins d'una mostra de «resistència» davant d'un model que pretén entossudir-se a romandre en un espai de relacions jeràrquiques cada vegada més difús, global i estandarditzat. Mitjançant l'estructura actual, hem de deixar espai als canvis. Ací, l'art adquireix una funció igualment política que necessita postures ètiques clares. L'art, com qualsevol altre procés cultural, és bàsicament un procés de transmissió i transferència en necessari, continu i permanent diàleg. Però, no ens n'oblidem, significa també transgressió, ruptura, ironia, paròdia, apropiació, alienació, confrontació, investigació, exploració, pregunta, rèplica. Buscar el context correcte que permeta desenvolupar aquesta idea en condicions més òptimes. I, si no, haurem de crear-lo. Nosaltres creem estructures que influeixen en la nostra percepció de la realitat.

GL Aquests últims anys, Espanya ha patit una greu crisi econòmica. Com va afectar al teu treball? En la dècada anterior al 2008 es van fundar moltes institucions artístiques noves. Què hauria de passar a continuació? Pot parlar-se d'una política cultural de Podem (Podemos)? O seria millor enfocar-nos en l'autoorganització?

DA La veritat és que desenvolupem el nostre treball en un entorn molt específic, singular i inestable. Impredictible, en un terreny precari, mal pagat, a temps parcial, desprotegit a curt termini, insostenible, arriscat. La realitat resideix en la nostra

pràctica, en una zona de feblesa en el «sistema» de distribució de forces, que destaca la nostra limitada capacitat d'influència. Aquest tret és certament el resultat lògic d'una política cultural, d'una pedagogia i d'uns hàbits socials que mostren un cert interès pel sector cultural en general. No és una cosa que succeísca només ací, però, per a centrar-nos, podem dir que, en el context espanyol, les arts (la cultura en general) s'han entés com un aparell merament retòric, un element individual de manipulació política, una raresa de nous rics, assimilat en certa manera, prescindible com a «interès general». Ningú sembla qüestionar, especialment en el cercle polític, que la cultura és un assumpte de certa importància, encara que ningú sembla explicar per què exactament. Al mateix estat li costa reconèixer el paper essencial de l'art en el nostre sistema cultural. En els temps de la bonança econòmica i de les promeses de la voràgine especulativa, es va arribar a acords tàcits que van ser resultat de negociacions intenses i que van atendre reclamacions històriques. Van negociar amb nosaltres i ens van assignar codis de bones pràctiques en el sector basats en la implementació i el seguiment d'acords sectorials o d'autoregulació. També parlem que donàvem per fet que l'Administració pública assumiria un paper més actiu en el seguiment i la implementació de l'Estatut de l'artista (Seguretat Social, drets d'autor i de propietat intel·lectual, formació, transicions en la carrera, riscos i condicions laborals, contractes, acords

que obligaren al reconeixement col·lectiu dels sindicats i les associacions professionals...). Els museus i les institucions públiques van acordar fer un esforç especial, amb la indispensable ajuda de les agències estatals i regionals amb experiència exportant i difonent projectes de producció pròpia; es va obrir una porta a l'esperança per a millorar la regulació dels estudis artístics en línia amb altres països veïns. Planegem la promoció i la participació dels nostres artistes en el context internacional. I especulem incessantment sobre nous models econòmics per a la cultura.

Hui ens sentim estafats, com molts sectors de la societat, i obligats a reclamar i exigir. Un tema és la justa demanda de treballar junts per a definir i adoptar mesures pràctiques i per a implementar marcs de bones pràctiques en institucions finançades amb diners públics i en les comunitats i els públics als quals servim col·lectivament. Els ciutadans (les capacitats dels quals han quedat quasi reduïdes a les de mers consumidors) estan deslligant forces que «aplanaran» els governs, i creen una nova societat civil. Estem redefinint constantment les esferes d'influència, la qual cosa conduirà a malentesos i enfrontaments inevitables. L'exigència d'un espai públic ha sigut una històrica constant que pateix una redefinició constant; és qüestió de romandre vigilants quan ens enfrontem a nous reptes, i també de trobar noves vies perquè la societat s'expressi amb absoluta llibertat. En aquest moment treballem en un espai molt

ajustat, sotmés a una pressió constant, que necessita expandir-se. Quan això succeísca, la tensió serà insostenible. Hem d'assumir la nostra responsabilitat. Els artistes visuals, com a grup, no poden refugiar-se en el seu paper de mers servidors d'estructures culturals establides i defensen postures impossibles. Els qui treballem en el camp de l'art hem d'ajudar a introduir les transformacions necessàries perquè les estructures essencials de les institucions artístiques puguin modificar-se, destruir els seus fonaments, si és necessari, i convertir les seues ruïnes al nostre castell. Treballant junts, posant l'espatla, en un procés col·lectiu imparable.

Volem creure que el nostre context polític està canviant. Sens dubte, experimentem la reformulació dels processos de producció, transmissió i apropiació de béns simbòlics, la qual cosa ens porta a qüestionar els models per a la construcció de la subjectivitat i l'organització social. Hem d'utilitzar les eines que tenim a la nostra disposició per a donar als ciutadans la capacitat de participar en xarxes repartides que no siguin susceptibles de control polític, a més de combinar (mitjançant l'ús d'una sèrie de tecnologies) els elements deliberatiu i participatiu, que semblen ser incompatibles amb models previs.

GL Com veus ara el període de net.art de 1996-97? Fa uns quants anys vas clausurar el projecte *Technologies to the People*. Has avançat des d'ací al mateix temps que incorporaves molts dels va-

lors culturals de l'època de l'activisme dels nous mitjans/tàctics en el teu treball actual. No sembla que hages optat per massa solucions intermèdies. Com trobes l'equilibri entre la tecnologia dura i els visuals delicats?

DA Per descomptat que vaig optar per massa solucions intermèdies. Però permet-me dir que no em sembla que haja avançat tant. Per a mi, l'aparició de noves eines d'informació i comunicació, l'extensió de les xarxes, d'Internet, va representar una extensió de l'espai públic. L'espai públic conforma la base sobre la qual jo opere com a artista, per la qual cosa reflexione sobre aquest i formule preguntes sobre aquest. La reclamació de l'espai públic és una constant històrica que es redefineix contínuament. Actualment treballem en un espai molt reduït, subjecte a pressions constants. És necessari expandir aquest espai, i per a fer-ho hem d'estar molt atents a les manobres dirigides a limitar l'ús i el gaudi d'aquests espais lliures.

A vegades depén de les eines o les tècniques que uses. En els huitanta, vaig formar part de la nova generació del videoart, en els noranta vaig ser membre del gueto del net.art i actualment... Bé, actualment no ho sé. Però continue interessat a exposar les configuracions del poder, convençut que la pràctica de l'art hauria d'establir mecanismes per a les relacions socials que ajuden a assegurar-ne l'impacte a llarg termini i permeten que el discurs vaja més enllà d'uns confins restringits del públic de l'art i de la mateixa institució.

Tots els meus projectes artístics estan basats en una investigació col·laborativa que explora diferents fenòmens polítics, històrics, socials i culturals i la seua representació mediàtica d'una manera crítica: polítiques corporals, corrupció, censura, xenofòbia, desenvolupaments urbanístics, les indústries culturals i l'exclusió de les tecnologies, per esmentar-ne alguns. Hem de demostrar el nostre compromís ètic amb el treball que fem i incorporar-lo a la part del procés que desenvolupa els diversos aspectes que constitueixen el nostre context social, polític i cultural.

El 1996, vaig crear *Technologies To The People®* (TTTP) com un vehicle –en forma d'una empresa autoritzada– per a reflexionar sobre les promeses i el cinisme cap a les noves tecnologies, però també el seu potencial, d'una manera irònica i, al mateix temps, crítica. Durant molt de temps, TTTP va servir com una espècie de palestra i mascarada (jo no usaria el terme «falsa») que jo vaig usar per a representar situacions ambigües i de missatges contradictoris. *Technologies To The People* va sorgir com a projecte precisament amb la *Street Access Machine* per a l'exposició *Discord. Sabotage of Realities*, que va tindre lloc a la Kunstverein i la Kunsthaus d'Hamburg el 1996. Era el moment en què Internet començava a introduir-se en l'esfera domèstica i just quan començava a formar-se la bombolla tecnològica. La intenció era incidir en el fet que aquesta nova utopia de llibertat i d'accés global a la informació i al coneixement que hi havia

en l'ambient podia esvair-se. La idea d'una tecnologia alliberadora i d'Internet com un espai més democràtic no era una altra cosa que la visió optimista d'un somni que sembla inassolible. Segurament ens falta base històrica per a tindre una perspectiva objectiva d'alguns dels canvis, però era evident que estàvem presenciant el sorgiment d'una nova concepció de poder –un poder que s'havia tornat immaterial quan va deixar d'estar fonamentat en recursos materials. I allò que estava clar era la confirmació que estàvem presenciant una batalla pel control del coneixement –i, sobretot, de la informació– una lluita perquè es gestionara com un monopoli lucratiu sobre la distribució i la circulació. Ara veiem això més clarament.

La crisi actual és una conseqüència més de l'estat de mobilització general en la batalla pels mercats, els recursos i les esferes d'influència. Aquest nou episodi revela el poder i les repercussions de la nova economia. Ens trobem davant d'un mercat connectat de manera digital, els mecanismes de control del qual han contribuït a dissenyar una nova geografia del poder, a disminuir l'autoritat estatal i els drets dels ciutadans. I continuem fent-hi negocis, ens adaptem, rectifiquem, però, en essència, continuem treballant amb els mateixos paràmetres. Jo treballo entre els xicotets espais de llibertat que se'ns permeten usant els errors del sistema i colant-me pels buits que té abans que els tanquen per sempre.

També determinen la xarxa, com a espai públic, relacions socials i de po-

der i un sistema de negociació bastant similar al de la ciutat. Per contra, els espais marcats per al desenvolupament de pràctiques artístiques estan dissenyats especialment i són el resultat d'una evolució històrica amb l'objectiu de crear una base per a estructurar el llenguatge artístic. És un espai protegit, restringit i específic per a un procés cultural altament definit. Com a artistes, hauríem d'invertir molt més en la gestió, l'evolució i la transformació d'aquest o hauríem d'abandonar-lo una vegada per sempre, en aquest cas la seua funció romandria limitada i sotmesa al sector serveis i a la indústria de l'entreteniment. Respecte als mitjans, els mitjans tradicionals com la ràdio, la televisió i la premsa no poden continuar promocionant-se com a pilars fonamentals d'una estructura que fa temps que s'afona –ja ha tingut el seu torn i els seus mètodes es posen en dubte. Els discursos definits, tancats i unilaterals que no oferisquen l'oportunitat de respondre, participar o gestionar-se col·lectivament ja no s'accepten.

GL Una exposició monogràfica en un gran museu internacional és una cosa molt important per a qualsevol artista, no diguem ja per a una persona política procedent dels nous mitjans digitals. Tu t'has escapat del gueto. És aquesta una interpretació correcta del teu èxit? Pot ser que funcionava perquè vas decidir aferrar-te a la teua destinació artística? Tu no vas passar a l'altre costat i et vas convertir en un acadèmic. N'eres un pioner? Què en

predius? Es diluirà, finalment, la tensió entre el món de l'art contemporani i el món digital?

DA Cada context laboral està condicionat de diferents maneres. Les condicions per a la lectura de les situacions són diferents i, per tant, l'expressió de les pràctiques que cal seguir també és diferent per a cada cas. El museu, per descomptat, continua sent el lloc de referència per a la pràctica de l'art; està subjecte a un sistema complex de relacions i de negociació contínua. L'art també és un procés de diàleg necessari i, com hem dit, ha de ser un signe de «resistència» davant d'un model que s'entossudeix a romandre en un espai de relacions cada vegada més jeràrquiques, difuses, globals i estandarditzades. Aquesta distància estratègica és fonamental respecte al poder, perquè l'art té una funció política que requereix postures ètiques clares. Jo volia apartar-me de discursos definits, tancats i unilaterals que no permeten la possibilitat de respondre, participar o interactuar. Els projectes reprodueixen processos i aquests processos impliquen normalment un cert nivell de complexitat que no hauríem de pretendre ocultar. Formular preguntes és una part molt important de la praxi artística. No hi ha un format definit ni un projecte en sentit estricte. Parlem d'eines, plataformes, arxius i processos educatius. Els espais estan pensats en funció de la seua capacitat transformadora i no com a estructures merament funcionals. Són plataformes per a construir significats i produir significança, dissenyades com a meca-

nismes per a criticar les jerarquies i la possibilitat de donar a eines i mitjans de producció la capacitat de modificar la realitat que ha sorgit i de construir noves subjectivitats. Intentem definir un context específic que ens permeta aprendre a aprendre —i gestionar el coneixement mitjançant la gestió del mateix espai d'actuació.

La meua generació, a diferència de la dels 70, que va plantejar un enfrontament amb la institució per a ser finalment assimilada per si mateixa, ha d'intentar transformar les nostres institucions. És innegable que els museus afronten un repte no exempt de paradoxes i, fins i tot, de contradiccions, com el fet que hagen d'existir físicament com un lloc i promoure iniciatives culturals inserides en una forma representacional que cada vegada és més vaga. En un curt espai de temps, hem passat de visitar el museu, la biblioteca, l'arxiu, a viure dins del mateix arxiu, d'un arxiu defectuós i sorollós. Podem generar i consumir contingut molt ràpidament, però també modificar-lo i recuperar-lo amb la mateixa celeritat d'un arxiu enorme que es crea i s'examina contínuament. La transformació principal en l'era de la societat de la informació és l'evolució dels hàbits del públic i de l'audiència, fins al punt que podem parlar d'una nova era de la participació i la interpretació. L'audiència ja no vol limitar-se a rebre informació, és reticent a ser el subjecte passiu de processos culturals excloents i vol ser una part activa d'aquesta evolució de la informació i de la seua transforma-

ció en coneixement. Els sistemes de representació i difusió empren xarxes immaterials que, no obstant això, requereixen inevitablement un recipient físic, un espai real en el qual produir i transmetre informació.

El concepte de permanència es torna cada vegada més difícil de mantindre, mentre que el de les zones híbrides i temporals en les quals la gent pot ajuntar-se per a parlar, treballar i, fins i tot, celebrar coses pot, alhora, dissoldre's en un grup social i moure's d'un grup a un altre i formar nous grups. Hem d'acceptar aquestes contradiccions. La contradicció d'un procés cultural que requereix temps enfront dels frenètics avanços socials i tecnològics. Igual que succeeix amb les biblioteques, els espais dedicats a les arts visuals han de convertir-se en llocs en els quals generar coneixement i gestionar, produir, presentar i compartir informació, en lloc de limitar-se a emmagatzemar o a col·locar objectes en vitrines. Han de convertir-se en un laboratori-centre de mitjans, un centre de recursos familiaritzat amb els usos contemporanis de les TIC. Un espai obert, un canal de comunicació entre estructures socials tàctiques i independents, el món acadèmic i els estudis teòrics, les pràctiques d'art contemporani i l'experimentació, allò que pertany a l'«ací» i a l'«allí». En aquest sentit, ha de ser un mitjà abans que una finalitat.

Parlant del món de l'art versus el digital, crec que la meua pràctica artística s'ha basat durant anys en la relectura, la reapropiació i la recontextualització de material audiovisu-

al existent. I, per a aconseguir aquest material, use totes les eines a la meua disposició. No m'interessen els debats limitats a les eines. Intente conèixer-les a través de la pràctica. Hi ha artistes que utilitzen la fotografia, la pintura... i hi ha persones que fan fotos i que s'autodenominen fotògrafes i organitzen festivals de fotografia, la qual cosa em sembla bé.

Continuem immersos en un procés de digitalització que consisteix a transferir bona part del nostre patrimoni visual des del seu format físic formal. Tota aquesta informació es col·loca en contenidors situats en un nou pla pròxim a l'espai públic amb alta visibilitat i accessibilitat. Aquesta circumstància genera un nou panorama visual saturat, recarregat i sorollós, i crea un nou paisatge que modificarà les relacions amb el nostre imaginari. Podem veure una ruptura clara en les directrius lineals de com experimentem el temps i l'espai, així com en conceptes com l'autoria o la propietat intel·lectual i industrial. Som testimonis d'una reexaminació de les identitats individuals i col·lectives basada en el nou context multicultural i en el context de diversitat, la qual cosa dona com a resultat una crisi en els sistemes clàssics de representació i en el model de reproducció cultural associat amb l'Estat nació. Hem vist un canvi en certs processos de treball i aprenentatge col·lectius, amb l'emergència d'una espècie de jerarquia meritocràtica basada en l'esforç individual a l'hora de treballar per al bé comú i en les relacions interpersonals que con-

tribueixen a crear una de les zones col·lectives més grans per a l'intercanvi, la innovació i la creació mai vistes en la història de la humanitat més enllà de l'esfera de les institucions públiques. Els models es defineixen contínuament. Per sort, les tecnologies actuals de la informació i la comunicació han creat un nou marc d'acció en què es desenvolupen tant situacions prèvies com nous escenaris, i els artistes també poden aprofitar-se d'això, i no importen les disciplines o les eines que utilitzem per a fer-ho.

GL La teua mostra de 2015 a Basilea es diu *Zonas de conflictos*. Sona contemporània, amb guerres en curs a tot el món, la crisi de l'euro a Grècia i el flux de refugiats. Què podem veure en aquesta?

DA L'exposició de l'HeK mostra obres que tracten conflictes –ací entesos com a situacions de conflicte en què els interessos o les idees d'individus, grups socials o organitzacions governamentals divergeixen. Les 18 obres que hi estan muntades també parlen de conflictes, de complexos interessos de poder que s'escapen a una classificació clara, en què tecnologies d'imatge i mediàtiques s'utilitzen per a controlar aquests interessos i per a continuar expandint hegemonies. Ací, allò que em sembla crucial és la relació entre realitat i la representació o la simulació d'aquesta en mons digitals, els problemes de les estructures de poder en els sistemes socials i l'ús de les tecnologies com a instruments de control governamental. S'hi exhibeixen tant obres noves com creades

anteriorment; la gent pot trobar des de projectes de mitjan els noranta fins a alguns de més recents. Comença en l'entrada amb *Access to Technology Is a Human Right™*, un dels primers lemes corporatius que vaig utilitzar per a treballar el 1996 amb el projecte «Technologies To The People®». I uns altres que posen en qüestió la instrumentalització amb finalitats especulatives i/o el control social de les tecnologies de la comunicació, que disparen la nostra necessitat de ser més conscients dels perills i les paradoxes del discurs emancipador que s'ha construït entorn d'aquests. La peça més recent és *El Capital. La Mercaderia. La Droga* (2015), una instal·lació mural amb 514 imatges: l'obra és el resultat de les meues visites intensives a l'així anomenada «xarxa fosca», les profunditats de la Internet anònima i sense censura. Em vaig procurar l'accés a les xarxes on es comercia amb béns il·legals. Es mostra un espai virtual que s'ha desenvolupat més enllà d'allò permès per llei i que, per tant, crea un món paral·lel en el qual regeixen diferents configuracions de poder. Per a aquests projectes, em vaig infiltrar en un d'aquells fòrums durant diverses setmanes intentant comerciar amb tot tipus de materials il·legals (bitllets falsos, drogues, tot tipus de serveis...) relacionant-me amb criminals, extorsionadors i una quantitat insultant de pederastes.

En altres obres tracte la desobediència civil que té lloc en l'esfera analògica. Un altre d'aquests aspectes és el simulacre, que ressona en la

construcció visual del policia com a manifestant en *Infiltrados* (2014) en relació amb les tecnologies dels videojocs, o en *Armed Citizen* (1998-2006) i en *Golpead a los Blancos con la Cuña Roja* (2014), que fa referència als límits de la tecnologia. *Armed Citizen* presenta una sèrie de pistoles, de lliure disposició en Internet, com a objectes de disseny, mentre que aquesta última fa una referència obliqua a l'interès de la primera avantguarda russa en el disseny com a arma política, i es juxtaposa amb la possibilitat actual d'utilitzar la impressió en 3D per a simular una arma. La interacció entre realitat i representacions de la realitat en relació amb conflictes també exerceix un paper decisiu en les meues obres de «guerra». És el que succeeix en *La Guerra, Honor* (2006), una peça del meu famós projecte *Postcapital Archive* (1989-2001) que no només demostra la similitud dels mons de la guerra virtual i real, sinó que, allò que és més important, fa de la imatgeria de la guerra un objecte de debat.

ENTREVISTA A DANIEL G. ANDÚJAR POR GEERT LOVINK

En abril de 2015, tuve el honor de que el artista español Daniel G. Andújar me invitara a visitar de manera individual *Sistema Operativo*, su exposición monográfica en el Museo Reina Sofía de Madrid. Conocía a Daniel desde su época del net.art de 1996-1997, cuando presentaba *Technologies To The People*, una obra compartida que abría la exposición. Las obras expuestas permanecían en mi cabeza incluso meses después, por lo que decidí contactar de nuevo con Daniel para pedirle una entrevista por correo electrónico. Lo que yo valoraba era la manera natural en la cual la saga de las «artes de los nuevos medios» se insertaba en un contexto más amplio de las artes visuales. La muestra reunía el objeto real con su doble virtual—como si ambos nunca se hubieran correspondido. *Sistema Operativo* ofrecía una mezcla juguetona de net.art, una instalación oscura que representaba un laboratorio de hackers, periodismo de investigación sobre proyectos inmobiliarios reales (de la época del auge económico), una habitación colorista forrada con carteles manipulados de políticos famosos y hasta una investigación histórico-artística sobre Picasso. Finalmente, parecemos haber encontrado el equilibrio «táctico» con el que tantos prosperaron. Cuando todos hemos avanzado para convertirnos en postdigitales, y «lo analógico es el nuevo digital», ¿por qué continuar marginalizando a aquellos que experimentan con el «nuevo material» de una manera que siempre es irónica? Ha llegado la hora de la Gran Síntesis.

El acuerdo histórico está ahí. Todo el mundo se prepara para la primera Bienal de Venecia postdigital en 2017. Disfrutemos de la delicada mezcla entre tecnología, política y estética, en la cual ninguna de las tres es dominante, y dejemos que Daniel Andújar sea nuestro guía.

Geert Lovink En tu exposición del Reina Sofía, un gran espacio del piso superior se dedicaba al polémico material relacionado con Pablo Picasso y el proceso de creación del cuadro del Guernica. El material era muy impresionante y su ubicación muy pertinente. Me asombró tu implicación apasionada en este tema y la necesidad del mismo. ¿Sigue siendo la guerra civil tan polémica?

Daniel G. Andújar Todavía hay más de 100.000 personas desaparecidas del bando de los perdedores en la guerra civil española, por lo que aún no se han curado las heridas. En este proyecto en concreto, la distorsión de imágenes simbólicas toma la forma de un caso práctico sobre Picasso (el pintor famoso, el comunista), Guernica (la obra de arte, la ciudad destruida por las técnicas de bombardeo de saturación establecidas por la Legión Cóndor alemana) y la Exposición Internacional de París de 1937, donde se expuso (el contexto internacional, la guerra civil española). La obra más política de Picasso, el Guernica, es una reacción a los bombardeos del pueblo español por las fuerzas alemanas e italianas durante la guerra civil española, pero ahí yo estaba hablando de

todo menos de esto. La sala invitaba al espectador a reflexionar sobre una figura, una obra y un acontecimiento histórico—en la Colección del Museo—en varias piezas interrelacionadas que tratan sobre aspectos de transparencia y ocultación de información y de intervención o no intervención en los asuntos públicos. También establece analogías entre respuestas históricas a la guerra y nuevas formas de violencia, asedio y control en el marco de las sociedades de la información. El Guernica es la piedra angular de las colecciones nacionales de España. En los 50, el cuadro se hizo mítico, pero Picasso fue criticado en esa época por colegas y por otras personas carentes de literalidad política. En París, no le hizo caso el público general, fascinado por el pabellón nazi de Hitler y por el pabellón soviético de Stalin. El cuadro pertenece a la República Española, no al Reino de España. El Guernica se usó para apoyar al Gobierno republicano que luchaba contra el general Francisco Franco durante la guerra civil. Picasso, un expatriado español, que se afilió al Partido Comunista francés en 1944 y al cual siguió perteneciendo fielmente hasta el final de su vida, presenta contradicciones desconcertantes: nunca volvió a España tras la victoria de Franco, nunca tuvo la nacionalidad francesa, nunca visitó los Estados Unidos...

GL La esfera de las imágenes políticas ha florecido durante los últimos diez años. ¿Qué opinión te merece la reciente cultura visual, el ascenso de los selfis y de

Instagram y el papel creciente de las redes sociales en la distribución de imágenes? ¿Cómo se toman los artistas el hecho de que están produciendo como todos los demás?

DA Tenemos herramientas de artista valiosas, un lenguaje, un legado histórico inestimable y un área de libertad - conquistada por los artistas a lo largo de la historia - que es innegable. El lenguaje visual es la herramienta más valiosa de la práctica artística, pero ahora lo «visual» se relaciona específicamente con el territorio digital contemporáneo, con el entretenimiento digital, con la publicidad, con los medios clásicos. Nosotros, los artistas, no somos los únicos con capacidad para influir en la imaginación visual, desde luego. Creo que hemos perdido parte de esa capacidad. No lo digo con nostalgia ni a modo de reproche, en cierto modo nos ha liberado —a los artistas— de una carga pesada, nos ha permitido concentrarnos en cuestiones más interesantes entre nuestras funciones serviles lejos de los pasillos del poder. Quizá haya llegado el momento de dejar de hacer más ruido, de hacer imágenes que se adhieren ciegamente a la autoridad o a ciertos intereses del capital. Esto no significa necesariamente dejar de trabajar con imágenes. Lo que quiero decir es que deberíamos reflexionar más sobre cómo se han construido estas imágenes, cuál es su estructura y qué significan. Investigar en el reverso, en la cara B, en las entrañas, entendiendo la maquinaria para sacarla de

nuevo a relucir, para convertir lo que son meros documentos, información, en conocimiento específico. Más bien, impondría una especie de trabajo de reciclaje y ecología que diera un nuevo significado a la contaminación y al vasto paisaje visual que conocemos hoy en día. Entramos en esta batalla asumiendo responsabilidades. Ha llegado la hora de darle la vuelta a las cosas, reconsiderando y cuestionando cómo podemos traducir, leer, en este nuevo contexto. Descubriendo lo que hay detrás de estas imágenes, enseñando a decodificar, ayudando a abrir el código del marco visual, mostrando lo que hay detrás, exponiendo sus tripas. Es un lenguaje lleno de capacidades, pero que está inmerso en una batalla por el control. El lenguaje puede cambiar el mundo, o debería. Y esta capacidad es una de las herramientas más efectivas del estudio del artista.

GL ¿Puedes definir lo que es una imagen política en esta época? ¿Qué técnicas podemos desarrollar para crearlas?

DA La democracia se ha convertido en un asunto estético. El escenario de lo público se ha convertido en una especie de videojuego orquestado u opereta con unas cuantas partes recitadas; una opereta interpretada a diario ante un público superado por las consecuencias de la crisis. El texto aclama de manera acrítica un guion preestablecido falso, frívolo, afectado y ridículo; donde el público queda inmediatamente proscrito por los medios de comunicación de masas y, por tanto, desactivado ante sus conciudadanos

por si se atreven a abuchear desde las gradas. Esta es la criminalización de la protesta, que creemos que conduce al embrutecimiento de las audiencias implementado por técnicas políticas refinadas—en resumen, a las audiencias que se atreven a practicar la desobediencia a las reglas impuestas por la institución teatral, como la transgresión, la insubordinación, la creación de experiencias políticas nuevas o el ensayo de voces nuevas. La técnica política está inmersa en una especie de videojuego de construcción y gestión en el cual los jugadores construyen, expanden o administran comunidades o proyectos ficticios con recursos limitados, donde las reglas del juego están predeterminadas y oportunamente interrumpidas. Un juego por ordenador definido perfectamente y establecido matemáticamente en el cual cada movimiento, cada estrategia, las reglas, la arquitectura, los personajes y sus movimientos o temperamentos, incluso el propio espacio, quedan reducidos a un mero código—un conjunto de unos y ceros solo conocido por sus creadores, que manipulan a voluntad cada una de las (e)mociones de los jugadores.

De todos modos, antes de esta revolución de las tecnologías de la información y la comunicación, Foucault había advertido de que el discurso está controlado, seleccionado y distribuido por un cierto número de procedimientos diseñados para invocar poderes y peligros, para dominar los acontecimientos aleatorios y evitar su materialidad aterradora. Es casi como si estos videojuegos recrearan entornos

y situaciones de conflicto social en los cuales los ciudadanos creen controlar uno o varios personajes (o cualquier otro elemento de este entorno) para cumplir uno o varios objetivos con reglas concretas que no pueden modificar. Esto es como Matrix—el tipo de referencias que evocan la caverna de La República de Platón—donde la vida interior está colonizada, el cuerpo está explotado y la experiencia es capturada. Por tanto, tenemos que hacer practicar el arte dentro una muestra de «resistencia» ante un modelo que pretende empecinarse en permanecer en un espacio de relaciones jerárquicas cada vez más difuso, global y estandarizado. Debemos, mediante la estructura actual, dejar espacio a los cambios. Ahí, el arte adquiere una función igualmente política que precisa de posturas éticas claras. El arte, como cualquier otro proceso cultural, es básicamente un proceso de transmisión y transferencia en necesario, continuo y permanente diálogo. Pero, no nos olvidemos, significa también transgresión, ruptura, ironía, parodia, apropiación, alienación, confrontación, investigación, exploración, pregunta, réplica. Buscar el contexto correcto que permita desarrollar esta idea en condiciones más óptimas. Y, si no, tendremos que crearlo. Nosotros creamos estructuras que influyen en nuestra percepción de la realidad.

GL Estos últimos años, España ha sufrido una grave crisis económica. ¿Cómo afectó a tu trabajo? En la década anterior a 2008 se fundaron muchas instituciones

artísticas nuevas. ¿Qué debería pasar a continuación? ¿Puede hablarse de una política cultural de Podemos? ¿O sería mejor enfocarnos en la autoorganización?

DA La verdad es que desarrollamos nuestro trabajo en un entorno muy específico, singular e inestable. Impredecible, en un terreno precario, mal pagado, a tiempo parcial, desprotegido a corto plazo, insostenible, arriesgado. La realidad reside en nuestra práctica, en una zona de debilidad en el «Sistema» de distribución de fuerzas, resaltando nuestra limitada capacidad de influencia. Este rasgo es ciertamente el resultado lógico de una política cultural, de una pedagogía y de unos hábitos sociales que muestran cierto interés por el sector cultural en general. No es algo que suceda solo aquí, pero, para centrarnos, podemos decir que, en el contexto español, las artes (la cultura en general) se han entendido como un aparato meramente retórico, un elemento individual de manipulación política, una rareza de nuevos ricos, asimilado en cierto modo, prescindible como «interés general». Nadie parece cuestionar, especialmente en el ruedo político, que la cultura es un asunto de cierta importancia, aunque nadie parece explicar por qué exactamente. Al propio estado le cuesta reconocer el papel esencial del arte en nuestro sistema cultural. En los tiempos de la bonanza económica y de las promesas de la vorágine especulativa, se llegó a acuerdos tácitos que fueron resultado de intensas negociaciones y que atendieron reclamaci-

ones históricas. Negociaron con nosotros y nos asignaron códigos de buenas prácticas en el sector basados en la implementación y seguimiento de acuerdos sectoriales o de autorregulación. También hablamos de que dábamos por hecho que la administración pública asumiría un papel más activo en el seguimiento e implementación del Estatuto del artista (Seguridad Social, derechos de autor y de propiedad intelectual, formación, transiciones en la carrera, riesgos y condiciones laborales, contratos, acuerdos que obligaran al reconocimiento colectivo de los sindicatos y las asociaciones profesionales...). Los museos y las instituciones públicas acordaron hacer un esfuerzo especial, con la indispensable ayuda de las agencias estatales y regionales con experiencia en exportar y difundir proyectos de producción propia; se abrió una puerta a la esperanza para mejorar la regulación de los estudios artísticos en línea con otros países vecinos. Planeamos la promoción y la participación de nuestros artistas en el contexto internacional. Y especulamos incesantemente sobre nuevos modelos económicos para la cultura.

Hoy nos sentimos estafados, como muchos sectores de la sociedad, y obligados a reclamar y exigir. Un tema es la justa demanda de trabajar juntos para definir y adoptar medidas prácticas y para implementar marcos de buenas prácticas en instituciones financiadas con dinero público y en las comunidades y los públicos a los que servimos colectivamente. Los ciudadanos (cuyas capacidades han quedado

casi reducidas a las de meros consumidores) están desatando fuerzas que «allanarán» los gobiernos, creando una nueva sociedad civil. Estamos redefiniendo constantemente las esferas de influencia, lo cual conducirá a inevitables malentendidos y enfrentamientos. La exigencia de un espacio público ha sido una constante histórica que está sufriendo una redefinición constante; es cuestión de permanecer vigilantes cuando nos enfrentamos a nuevos retos, y también de encontrar nuevas vías para que la sociedad se exprese con absoluta libertad. En este momento estamos trabajando en un espacio muy ajustado, sometido a una presión constante, que necesita expandirse. Cuando eso suceda, la tensión será insostenible. Debemos asumir nuestra responsabilidad. Los artistas visuales, como grupo, no pueden refugiarse en su papel de meros servidores de estructuras culturales establecidas, defendiendo posturas imposibles. Los que trabajamos en el campo del arte debemos ayudar a introducir las transformaciones necesarias para que las estructuras esenciales de las Instituciones Artísticas puedan modificarse, destruyendo sus cimientos si es necesario, y convirtiendo sus ruinas en nuestro castillo. Trabajando juntos, arrojando el hombro, en un proceso colectivo imparale.

Queremos creer que nuestro contexto político está cambiando. Sin duda, estamos experimentando la reformulación de los procesos de producción, transmisión y apropiación de bienes simbólicos, lo cual nos está

llevando a cuestionar los modelos para la construcción de la subjetividad y la organización social. Debemos utilizar las herramientas que tenemos a nuestra disposición para dar a los ciudadanos la capacidad de participar en redes repartidas que no sean susceptibles de control político, además de combinar (mediante el uso de una serie de tecnologías) los elementos deliberativo y participativo, que parecen ser incompatibles con modelos previos.

GL ¿Cómo ves ahora el período de net.art de 1996-97? Hace unos años, clausuraste el proyecto *Technologies to the People*. Has avanzado desde ahí al tiempo que incorporabas muchos de los valores culturales de la época del activismo de los nuevos medios/táctico en tu trabajo actual. No parece que hayas optado por demasiadas soluciones intermedias. ¿Cómo encuentras el equilibrio entre la tecnología dura y los visuales delicados?

DA Desde luego que opté por demasiadas soluciones intermedias. Pero permíteme decir que no me parece que haya avanzado tanto. Para mí, la aparición de nuevas herramientas de información y comunicación, la extensión de las redes, de Internet, representó una extensión del espacio público. El espacio público conforma la base sobre la que yo opero como artista, por lo que reflexiono sobre él y formulo preguntas sobre él. La reclamación del espacio público es una constante histórica que está siendo redefinida continuamente; actualmente

estamos trabajando en un espacio muy reducido, sujeto a presiones constantes. Es necesario expandir este espacio, y para hacerlo debemos estar muy atentos a las maniobras dirigidas a limitar el uso y disfrute de estos espacios libres.

A veces depende de las herramientas o técnicas que uses. En los ochenta, formé parte de la nueva generación del videoarte, en los noventa fui miembro del gueto del net.art y actualmente... Bueno, actualmente no lo sé. Pero sigo interesando en exponer las configuraciones del poder, convencido de que la práctica del arte debería establecer mecanismos para las relaciones sociales que ayuden a asegurar su impacto a largo plazo y permitan que el discurso vaya más allá de unos confines restringidos del público del arte y de la propia institución.

Todos mis proyectos artísticos están basados en una investigación colaborativa que explora distintos fenómenos políticos, históricos, sociales y culturales y su representación mediática de una manera crítica: políticas corporales, corrupción, censura, xenofobia, desarrollos urbanísticos, las industrias culturales y la exclusión de las tecnologías, por mencionar algunos. Tenemos que demostrar nuestro compromiso ético con el trabajo que hacemos, incorporándolo a la parte del proceso que desarrolla los diversos aspectos que constituyen nuestro contexto social, político y cultural.

En 1996, creé *Technologies To The People®* (TTTP) como un vehículo – en forma de una empresa autorizada–

para reflexionar sobre las promesas y el cinismo hacia las nuevas tecnologías, pero también su potencial, de una manera irónica y, al mismo tiempo, crítica. Durante mucho tiempo, TTTP sirvió como una especie de palestra y mascarada (yo no usaría el término «falsa») que yo usé para representar situaciones ambiguas y de mensajes contradictorios. *Technologies To The People* surgió como proyecto precisamente con la *Street Access Machine* para la exposición *Discord. Sabotage of Realities* que tuvo lugar en la Kunstverein y la Kunsthaus de Hamburgo en 1996. Era el momento en que Internet comenzaba a introducirse en la esfera doméstica y justo cuando comenzaba a formarse la burbuja tecnológica. Su intención era incidir en el hecho de que esta nueva utopía de libertad y de acceso global a la información y al conocimiento que flotaba en el ambiente podía desvanecerse. La idea de una tecnología liberadora y de Internet como un espacio más democrático no era otra cosa que la visión optimista de un sueño que parece inalcanzable. Seguramente nos falta base histórica para tener una perspectiva objetiva de algunos de los cambios, pero era evidente que estábamos presenciando el surgimiento de una nueva concepción de poder—un poder que se había vuelto inmaterial al dejar de estar fundamentado en recursos materiales. Y lo que estaba claro era la confirmación de que estábamos presenciando una batalla por el control del conocimiento—y, sobre todo, de la información—una lucha para que se

gestionara como un monopolio lucrativo sobre la distribución y la circulación. Ahora vemos esto más claramente.

La crisis actual es una consecuencia más del estado de movilización general en la batalla por los mercados, recursos y esferas de influencia. Este nuevo episodio revela el poder y las repercusiones de la nueva economía. Estamos ante un mercado conectado de manera digital, cuyos mecanismos de control han contribuido a diseñar una nueva geografía del poder, a disminuir la autoridad estatal y los derechos de los ciudadanos. Y seguimos haciendo negocios en él, nos adaptamos, rectificamos, pero, en esencia, seguimos trabajando con los mismos parámetros. Yo trabajo entre los pequeños espacios de libertad que se nos permiten, usando los fallos del sistema, colándome por sus huecos antes de que los cierren para siempre.

La Red, como espacio público, también está determinada por relaciones sociales y de poder y por un sistema de negociación bastante similar al de la ciudad. Por el contrario, los espacios marcados para el desarrollo de prácticas artísticas están diseñados especialmente y son el resultado de una evolución histórica con el objetivo de crear una base para estructurar el lenguaje artístico. Es un espacio protegido, restringido y específico para un proceso cultural altamente definido. Como artistas, deberíamos invertir mucho más en su gestión, evolución y transformación o deberíamos abandonarlo de una vez por todas, en cuyo caso su función permanecerá limitada

y sometida al sector servicios y a la industria del entretenimiento. Respecto a los medios, los medios tradicionales como la radio, la televisión y la prensa, no pueden seguir promocionándose como pilares fundamentales de una estructura que lleva tiempo hundándose—ya ha tenido su turno y sus métodos están siendo puestos en tela de juicio. Los discursos definidos, cerrados y unilaterales que no ofrezcan la oportunidad de responder, participar o ser gestionados colectivamente ya no se aceptan.

GL Una exposición monográfica en un gran museo internacional es algo muy importante para cualquier artista, no digamos ya para una persona política procedente de los nuevos medios digitales. Tú has escapado del gueto. ¿Es esta una interpretación correcta de tu éxito? ¿Puede que funcionara porque decidiste aferrarte a tu destino artístico? Tú no te pasaste al otro lado y te convertiste en un académico. ¿Eres un pionero? ¿Qué predices? ¿Se diluirá por fin la tensión entre el mundillo del arte contemporáneo y el mundo digital?

DA Cada contexto laboral está condicionado de distintos modos. Las condiciones para la lectura de las situaciones son diferentes y, por tanto, la expresión de las prácticas a seguir también es diferente para cada caso. El Museo, por supuesto, sigue siendo el lugar de referencia para la práctica del arte; está sujeto a un complejo sistema de relaciones y de negociación continua.

El arte también es un proceso de diálogo necesario y, como hemos dicho, debe ser un signo de «resistencia» ante un modelo que se empeña en permanecer en un espacio de relaciones cada vez más jerárquicas, difusas, globales y estandarizadas. Esta distancia estratégica es fundamental respecto al poder, pues el arte tiene una función política que requiere posturas éticas claras. Yo quería apartarme de discursos definidos, cerrados y unilaterales que no permiten la posibilidad de responder, participar o interactuar. Los proyectos reproducen procesos, y estos procesos implican normalmente un cierto nivel de complejidad que no deberíamos pretender ocultar. Formular preguntas es una parte muy importante de la praxis artística. No existe un formato definido ni un proyecto en sentido estricto. Hablamos de herramientas, plataformas, archivos y procesos educativos. Los espacios están pensados en función de su capacidad transformadora y no como estructuras meramente funcionales. Son plataformas para construir significados y producir significancia, diseñadas como mecanismos para criticar las jerarquías y la posibilidad de dar a herramientas y medios de producción la capacidad de modificar la realidad que ha surgido y de construir nuevas subjetividades. Estamos intentando definir un contexto específico que nos permita aprender a aprender—gestionando el conocimiento mediante la gestión del propio espacio de actuación.

Mi generación, a diferencia de la de los 70, que planteó un enfren-

tamiento con la institución para ser finalmente asimilada por sí misma, debe intentar transformar nuestras instituciones. Es innegable que los museos están afrontando un reto no exento de paradojas e incluso de contradicciones, como el hecho de que deban existir físicamente como un lugar y promover iniciativas culturales insertadas en una forma representacional que cada vez es más vaga. En un corto espacio de tiempo, hemos pasado de visitar el museo, la biblioteca, el archivo, a vivir dentro del propio archivo, de un archivo defectuoso y ruidoso. Podemos generar y consumir contenido muy rápidamente, pero también modificarlo y recuperarlo con la misma celeridad de un archivo enorme que está siendo creado y examinado continuamente. La transformación principal en la era de la sociedad de la información es la evolución de los hábitos del público y de la audiencia, hasta el punto de que podemos hablar de una nueva era de la participación y la interpretación. La audiencia ya no quiere limitarse a recibir información, es reacia a ser el sujeto pasivo de procesos culturales excluyentes y quiere ser una parte activa de esta evolución de la información y de su transformación en conocimiento. Los sistemas de representación y difusión emplean redes inmateriales que, sin embargo, requieren inevitablemente un recipiente físico, un espacio real en el cual producir y transmitir información.

El concepto de permanencia se está volviendo cada vez más difícil de mantener, mientras que el de las zonas

híbridas y temporales en las cuales la gente puede juntarse para hablar, trabajar e incluso celebrar cosas puede, a su vez, disolverse en un grupo social, moviéndose de un grupo a otro y formando nuevos grupos. Debemos aceptar estas contradicciones. La contradicción de un proceso cultural que requiere tiempo frente a los frenéticos avances sociales y tecnológicos. Al igual que sucede con las bibliotecas, los espacios dedicados a las artes visuales deben convertirse en lugares en los cuales generar conocimiento y gestionar, producir, presentar y compartir información, en lugar de limitarse a almacenar o a colocar objetos en vitrinas. Deben convertirse en un laboratorio-centro de medios, un centro de recursos familiarizado con los usos contemporáneos de las TIC. Un espacio abierto, un canal de comunicación entre estructuras sociales tácticas e independientes, el mundo académico y los estudios teóricos, las prácticas de arte contemporáneo y la experimentación, aquello que pertenece al «aquí» y al «allí». En este sentido, debe ser un medio antes que un fin.

Hablando del mundo del Arte versus el digital, creo que mi práctica artística se haya basado durante años en la relectura, reappropriación y recontextualización de material audiovisual existente. Y, para conseguir este material, uso todas las herramientas a mi disposición. No me interesan los debates limitados a las herramientas. Intento conocerlas a través de la práctica. Hay artistas que utilizan la fotografía, la pintura... y hay personas

que hacen fotos y que se autodenominan fotógrafas y organizan festivales de fotografía, lo cual me parece bien. Seguimos inmersos en un proceso de digitalización que consiste en transferir buena parte de nuestro patrimonio visual desde su formato físico formal. Toda esta información se está colocando en contenedores situados en un nuevo plano cercano al espacio público con alta visibilidad y accesibilidad. Esta circunstancia genera un nuevo panorama visual saturado, recargado y ruidoso, creando un nuevo paisaje que modificará las relaciones con nuestro imaginario. Podemos ver una ruptura clara en las directrices lineales de cómo experimentamos el tiempo y el espacio, así como en conceptos como la autoría o la propiedad intelectual e industrial. Estamos siendo testigos de una reexaminación de las identidades individuales y colectivas basada en el nuevo contexto multicultural y en el contexto de diversidad, lo que está dando como resultado una crisis en los sistemas clásicos de representación y en el modelo de reproducción cultural asociado con el estado-nación. Hemos visto un cambio en ciertos procesos de trabajo y aprendizaje colectivos, con la emergencia de una especie de jerarquía meritocrática basada en el esfuerzo individual a la hora de trabajar para el bien común y en las relaciones interpersonales que están contribuyendo a crear una de las mayores zonas colectivas para el intercambio, la innovación y la creación jamás vistas en la historia de la humanidad más allá de la esfera de las

instituciones públicas. Los modelos se están definiendo continuamente. Por suerte, las tecnologías actuales de la información y la comunicación han creado un nuevo marco de acción en el cual se desarrollan tanto situaciones previas como nuevos escenarios, y los artistas también pueden aprovecharse de eso, y no importan las disciplinas o herramientas que utilicemos para hacerlo.

GL Tu muestra de 2015 en Basilea se llama *Zonas de Conflictos*. Suena contemporánea, con guerras en curso en todo el mundo, la crisis del euro en Grecia y el flujo de refugiados. ¿Qué podemos ver en ella?

DA La exposición de la HeK muestra obras que abordan conflictos – aquí entendidos como situaciones de conflicto en las cuales los intereses o ideas de individuos, grupos sociales u organizaciones gubernamentales divergen. Las 18 obras que están montadas también hablan de conflictos, de complejos intereses de poder que escapan a una clasificación clara, en los que tecnologías de imagen y mediáticas se utilizan para controlar dichos intereses y para seguir expandiendo hegemonías. Aquí, lo que me parece crucial es la relación entre realidad y su representación o simulación en mundos digitales, los problemas de las estructuras de poder en los sistemas sociales y el uso de las tecnologías como instrumentos de control gubernamental. Se exhiben tanto obras nuevas como creadas anteriormente; la gente puede encontrar desde proyec-

tos de mediados de los noventa hasta algunos más recientes. Empieza en la entrada con *Access to Technology Is a Human Right™*, uno de los primeros lemas corporativos que utilicé para trabajar en 1996 con el proyecto *Technologies To The People®*. Y otros que ponen en cuestión la instrumentalización con fines especulativos y/o el control social de las tecnologías de la comunicación, disparando nuestra necesidad de ser más conscientes de los peligros y las paradojas del discurso emancipador que se ha construido en torno a ellos. La pieza más reciente es *El Capital. La Mercancía. La Droga* (2015), una instalación mural con 514 imágenes: la obra es el resultado de mis visitas intensivas a la así llamada red oscura, las profundidades del Internet anónimo y sin censura. Me procuré el acceso a las redes donde se comercia con bienes ilegales. Se muestra un espacio virtual que se ha desarrollado más allá de lo permitido por ley y que, por tanto, crea un mundo paralelo en el cual rigen diferentes configuraciones de poder. Para estos proyectos, me infiltré en uno de esos foros durante varias semanas, intentando comerciar con todo tipo de materiales ilegales (billetes falsos, drogas, todo tipo de servicios...), relacionándome con criminales, extorsionadores y una cantidad insultante de pederastas.

En otras obras abordo la desobediencia civil que tiene lugar en la esfera analógica. Otro de estos aspectos es el simulacro, que resuena en la construcción visual del policía como

manifestante en *Infiltrados* (2014) en relación con las tecnologías de los videojuegos, o en *Armed Citizen* (1998-2006) y en *Golpead a los Blancos con la Cuña Roja* (2014), que hace referencia a los límites de la tecnología. *Armed Citizen* presenta una serie de pistolas, de libre disposición en Internet, como objetos de deseo, mientras que esta última hace una referencia oblicua al interés de la primera vanguardia rusa en el diseño como arma política, yuxtaponiéndola con la posibilidad actual de utilizar la impresión en 3D para simular un arma. La interacción entre realidad y representaciones de la realidad en relación con conflictos también desempeña un papel decisivo en mis obras de «guerra». Es lo que sucede en *La Guerra, Honor* (2006), una pieza de mi famoso proyecto *Postcapital Archive* (1989-2001) que no solo demuestra la similitud de los mundos de la guerra virtual y real, sino que, lo que es más importante, hace de la imagería de la guerra un objeto de debate.

DANIEL G. ANDÚJAR INTERVIEW

BY GEERT LOVINK

In April 2015 I had the honour to get a personal tour by the Spanish artist Daniel G. Andújar through *Operating System*, his solo show at the Reina Sofia Museum in Madrid. I knew Daniel from the net.art days of 1996-1997 when he was running *Technologies To The People*, a shared that opened the exhibit. The works on display really stayed with me, even months later, so I decided to come back to Daniel with the request for an email interview. What I appreciated was the natural way in which the ‘new media arts’ saga was woven into a broader visual arts context. The show brought together the real thing and its virtual double—as if the two never been at odds with it other. *Operating System* offered a mix of playful net.art, a dark, hacker space installation, investigative journalism into real estate projects (from the booming years), a colourful room filled with manipulated political celebrity posters up to an art historical investigation into Picasso. Finally, we seem to have found the ‘tactical’ equilibrium so many thrived for. When we have all moved on to become post-digital, and “analogue is the new digital”, then why continue to marginalize those who experiment with the ‘new material’ in an ever ironic fashion? It is time for the Great Synthesis. The historical compromise is there. Everyone prepares for the first post-digital Venice Biennale in 2017. Let’s enjoy the delicate mix between technology, politics and aesthetics in which none of the three dominates and Daniel Andujar be our guide.

Geert Lovink In your Reina Sofia exhibit a large top floor space was dedicated to controversial material that’s related to Pablo Picasso and the making of the Guernica painting. The material was very impressive and really made sense in this location. I was amazed by your passionate involvement in this topic and the necessity of it. Is the civil war still that controversial?

Daniel G. Andújar There are still more than 100.000 people missing from the losing side in Spain’s civil war, so wounds have not yet healed. In this specific project the distortion of iconic images takes the form of a case studio on Picasso (the famous painter, the communist), Guernica (the art piece, the city destroy by carpet bombing technics established by the German Condor Legion) and the 1937 International Exhibition in Paris where it was exhibited (the international context, the Spain’s civil war). Picasso’s most political work, “Guernica,” is a reaction to the bombings of the Spanish village by German and Italian forces during the Spanish Civil War, but there I was talking about anything else. The room invited the viewer to reflect on a figure, a work and a historical event—in the Museum Collection—in several interrelated pieces dealing with aspects of transparency and concealment of information and intervention or non-intervention in public affairs. It also sets up analogies between historical responses to warfare and new forms of violence,

siege and control in the framework of information societies. Guernica is the cornerstone of national collections; in the fifties the picture became a myth; but Picasso was criticized at the time by colleagues and by others for their lack of political literalness. In Paris was ignored by a general public fascinated by the Hitler's Nazi pavilion and by the Stalin's Soviet pavilion. The painting belongs to the Spanish Republic, not The Kingdom of Spain. The Guernica was used to support the Republican government fighting General Francisco Franco during the Spanish War. Picasso, a Spanish expatriate, joined the French Communist Party in 1944 and remained a loyal member to the end of his long life presents puzzling contradictions; he never returned to Spain after Franco's victory; he never had French nationality; he never visited the United States...

GL The realm of political images has really exploded over the past 10 years. How do you look at the recent visual culture, the rise of selfies and Instagram and the growing role of social media in the distribution of images? How do artists relate to the fact that they are producing like everyone else?

DA We have valuable artist's tools, a language, an invaluable historical legacy and an area of freedom - won by artists throughout history - that is undeniable. The visual language is the most valuable tool of artistic practice, but now the "visual" is specifically associated with contemporary digital territory, digital enter-

tainment, advertising, classical media. We, the artists, are not the only ones with the capacity to influence the visual imagination, indeed, I think we've lost some of that capacity. I do not say with nostalgia, nor as a reproach, somehow have freed us—to the artists—from a heavy load, allow us to focus on more interesting questions and we servile functions away from the corridors of power. Maybe it's time to stop making more noise, making images and more blind adherence to authority or certain interests of capital. This does not mean necessarily stop working with images. I mean that we should think more about how these images have been constructed, what its structure and what they mean. Search on the reverse side B, in the entrails, understanding the machinery to bring it up again, to turn what are mere documents, information on specific knowledge. It would, rather, to impose a kind of recycling and ecology work giving new meaning to pollute and vast visual landscape we know today. We enter this battle, assuming responsibilities. It's time to put things upside reconsidering and questioning how we can translate, read, in this new context. Discovering what is behind these images, decode teaching, helping to open the code of the visual framework, showing the back of all this, exhibiting their innards. It is a language that is full of capabilities, but is immersed in a battle for control. Language can change the world, or should. And this is one of the most effective tools of the artist's studio.

GL Can you define what a political image is these days? Which skills can we develop to create them?

DA Democracy has become an aesthetic matter. The stage of the public has become a sort of orchestrated video game or operetta with a few recited parts; an operetta performed daily before a people overwhelmed by the consequences of the crisis, that a-critically acclaims a fake pre-established script, frivolous, affected and ridiculous; where the audience is immediately proscribed by the mass media and therefore defused before its fellow citizens should it dare boo from the stands. This is the criminalisation of protest, which we believe leads to the brutalisation of audiences implemented by refined political techniques—in short, to audiences that dare practice disobedience to the rules imposed by the theatrical institution, such as transgression, insubordination, the creation of new political experiences or the rehearsal of new voices. Political technique is immersed in a sort of video game of construction and management in which players build, expand or administer fictitious communities or projects with limited resources, where the rules of the game are predetermined and opportunely interrupted. A perfectly defined, mathematically established computer game in which each movement, each strategy, the rules, the architecture, the characters and their movements or temperaments, even the space itself, are reduced to a mere code—a set of ones and zeros known

only to its creators, who manipulate each of the players' motions at will.

However, before this revolution of information and communication technologies, Foucault had warned that discourse is controlled, selected and distributed by a certain number of procedures that are designed to invoke powers and dangers, to dominate random events and avoid their frightening materiality. It's almost as if these video games recreated environments and situations of social conflict in which citizens think they control one or several characters (or any other element in this environment) to fulfil one or several objectives with concrete rules that they cannot actually modify. This is like The Matrix—the sort of references that evoke the cave in Plato's The Republic—where inner life is colonized, the body is exploited and experience is captured. Therefore we must make artistic practice in a sample of "resistance" to a model that intends to remain stubbornly in a space hierarchical relationships increasingly diffuse, global and standardized. We must through the current structure to make way for the changes. Art is there an equally political function that requires clear ethical positions. Art, like any other cultural process is basically a process of transmission, transfer, continuous, permanent and necessary dialogue. But, lest we forget, it means also transgression, rupture, irony, parody, appropriation, alienation, confrontation, investigation, exploration, question, reply. Seek for the right context that allows developing this idea in

more optimal conditions. And if not, we will have to create it. We create structures influence our perception of reality.

GL Over the past years, Spain has gone through a severe economic crisis. How did it affect your work? In the decade before 2008 a lot of new art institutions were founded. What should happen next? Can we speak of a cultural policy of Podemos? Or should we rather focus on self-organisation?

DA The truth is that we develop our work in a very specific, singular and unstable environment. Unpredictable, precarious ground, poorly paid, part-time, unprotected short term, unsustainable, risky. The reality lies our practice in an area of weakness in the distribution of forces “System”, highlighting our limited capacity to influence. This feature is certainly the logical result of a cultural policy, pedagogy and social habits that show a little interest to the cultural sector in general. It is not something that only happens here, but to focus we can say that in the Spanish context the Arts (Culture in general) has been understood as a mere rhetorical device, a single element of political manipulation, a quirk of new rich, somewhat assimilated dispensable as the “general interest”. Nobody seems to question, especially in the political arena, that culture is a matter of some importance, though none seem to explain exactly why. The state itself has trouble recognizing the essential role of art in our cultural system. In good economic times and speculative

binge promises, and tacit agreements the result of intense negotiations and catered to historical claims, were made. We were negotiated and signed codes of good practice in the sector on the implementation and monitoring of sectorial agreements or self-regulation agreements. We also spoke of the assumption by public administration in a more active role in monitoring and implementation of the Statute of the artist (Social Security, copyrights and intellectual property, training, career transitions, risks and working conditions, contracts, agreements binding collective recognition of trade unions and professional associations...). The museums and public institutions agreed to make a special effort, with the indispensable help of state and regional agencies with expertise in exporting and disseminating own production projects; hoping to improve the regulation of art teachings in line with other neighbouring countries was opened. We plan the promotion and participation of our artists in an international context. And we speculate endlessly about new economic models for culture.

Today we feel cheated, like many sectors of society, and forced to claim and demand. A complaint that is to work together to define and adopt practical measures and implementation frameworks of good practices in publicly funded institutions and communities and the audiences we serve collectively. Citizens (whose capabilities have almost been reduced to those of mere consumers) are unleashing

forces which will “flatten” governments, creating a new civil society. We are constantly redefining the spheres of influence, which will lead to inevitable misunderstandings and confrontations. The demand for a public space has been a historical constant which is undergoing constant redefinition; it is a matter of remaining vigilant when facing new challenges, as well as finding new ways for society to express itself with absolute freedom. At the moment we are working in a very tight space, subject to constant pressure, which needs to be expanded. When that happens, the tension will become untenable. We must assume our responsibility. Visual artists, as a group, cannot take refuge in their role as mere servants of established cultural structures, defending impossible positions. Those of us who work in the field of art must help introduce the necessary transformations so that the essential structures of the Art Institutions may be modified, destroying its foundations if necessary, and turning its ruins into their castle. Working together, putting our shoulders to the wheel, in an unstoppable collective process.

We want to believe that our political context is changing. We are undoubtedly experiencing the reformulation of the processes for the production, transmission and appropriation of symbolic goods, which is leading us to question the models for the construction of subjectivity and social organisation. We must use the tools available to us to enable citizens to take part in distributed networks,

which are not susceptible to political control, as well as combining (by using a range of technologies) the deliberative and participative elements, which appear to be incompatible with previous models.

GL How do you look back at the net.art period around 1996-97? A few years ago you wrapped up the *Technologies To The People* project. You have moved on from there while incorporating a lot of the cultural values of the new media/tactical activism time in your current work. It doesn't feel you have made too many compromises. How did you find the balance between hardcore tech and smooth visuals?

DA I definitely made too many compromises. But let me say that I do not feel like I've move too much. For me, the emergence of new information and communication tools, the extension of networks, Internet, represented an extension of public space. The public space forms the basis on which I operate as an artist and so I reflect on it and formulate questions about it. Reclaiming the public space is a historical constant that is continually being redefined; we are currently working within a very confined space, subject to constant pressures. It is necessary to expand this space, and to do so we must be very alert to proceedings directed towards limiting the use and enjoyment of these free spaces.

Some time it is a question of the tools or technics you use. In the eighties I was part of the new video arte

generation, in the nineties member of the net-art ghetto and actually, well actually I don't know. But I continue to be interested in exposing the configurations of power, convinced that the practice of art should establish mechanisms for social relations that help to insure its impact in the long term and allow the discourse to be moved beyond restricted confines to the art audience and the institution itself.

All of my art projects are based on collaborative research that explores different political, historical, social and cultural phenomena and their media representations in a critical way: body politics, corruption, censorship, xenophobia, urban developments, the cultural industries and the inclusion and exclusion of technologies to name just a few. We have to demonstrate our ethical commitment with the work we do, incorporating it into the part of the process that develops the various aspects that constitute our social, political and cultural context.

In 1996 I created *Technologies To The People*® (TTTP) as a vehicle—in the form of a licensed corporation—for reflecting the promises and cynicism towards but also the potential of new technologies in an ironic and at the same time critical way. For a long time TTTP served as a sort of stage and masquerade (I wouldn't say 'fake') that I used to enact double-blind and ambiguous situations. *Technologies To The People* came about as a project precisely with the Street Access Machine for the *Discord. Sabotage of Realities* exhibition that took place at

the Kunstverein and the Kunsthaus in Hamburg in 1996. It was the moment when the Internet was being introduced into the domestic sphere and just when the technology bubble was beginning to take shape. It aimed to stress the fact that this new utopia of freedom and global access to information and knowledge that floated in the atmosphere could vanish. The idea of a liberating technology and the Internet as a more democratic space was nothing more than the optimistic vision of a dream that appears unattainable. We surely have little historic ground for an objective perspective of some of the changes, but what was evident was that we were witnessing the flowering of a new conception of power—a power that had become immaterial in the loss of its grounding in material resources. And what was clear was the confirmation that we were witnessing a battle for control of knowledge—above all of information—a fight for it to be managed as a lucrative monopoly on distribution and circulation. We can see this more clearly now.

The current crisis is yet another consequence of the state of general mobilisation in the battle for markets, resources and spheres of influence. This new episode reveals the power and repercussions of the new economy. We stand before a digitally connected market whose control mechanisms have contributed to designing a new geography of power, to diminishing state authority and citizens' rights. And we go on conducting business there, we adapt, we rectify, but essen-

tially we go on working with the same parameters. I work between the small spaces of liberty that we are allowed, using the system's failures, sneaking through the gaps in it before they are closed up for good.

The Web, as a public space, is also determined by social and power relationships and by a system of negotiation quite similar to that of the city. By contrast, the spaces marked off for developing artistic practices are specially designed and the result of a historical evolution with the aim of creating a base for structuring artistic language. It is a specific, restricted, protected space for a highly defined cultural process. As artists we should invest much more in its management, evolution and transformation, or we should abandon it once and for all, in which case its function will remain limited and subservient to the service and entertainment industries. As regards the media, the traditional media, i.e., radio, television and the print media can no longer continue to support themselves as a fundamental pillar of a structure that has been foundering for some time—it has already had its turn and its methods are being contended. Unilateral, closed, defined discourses that do not offer an opportunity for responding, participating or being managed collectively are no longer accepted.

GL A solo exhibition in a major international museum, that's really something for any artist, let alone for someone for a political person with a digital new media background. You escaped

the ghetto. Is that a correct way of looking at your success? Did it perhaps work out because you decided to hold onto to your art destiny? You did not walk onto the other side and became an academic. Are you an early bird? What do you predict? Will the tension between the contemporary arts scene and the digital world finally be resolved?

DA Every working context is conditioned in different ways. The conditions for reading the situations are different, and as such expressing which practices to follow is also different for each case. The Museum, of course, remains the point of reference for the art practice; it is subject to a complex system of relationships and on going negotiation. Art is also a process of necessary dialogue and like we said must be a sign of "resistance" to a model that intends to remain stubbornly in a space of relationships increasingly hierarchical, diffuse, global and standardized. This strategic distance is critical with respect to power, the art has a political function that requires clear ethical positions. I wanted to get away from unilateral, closed, defined discourses affording no possibility for response, participation or interaction. The projects reproduce processes, and these processes normally imply a certain level of complexity that we should not seek to conceal. Formulating questions is a very important part of the artistic praxis. There is neither a defined format nor a project in the strict sense. We speak of tools, platforms, archives

and educational processes. The spaces are thought out in terms of their transformative capacity and not as merely functional structures. They are platforms for constructing meanings and producing significance, designed as a mechanism for criticising hierarchies and the possibility of enabling tools and means of production for modifying the reality that has come about and constructing new subjectivities. We are trying to define a specific context that allows us to learn to learn—managing knowledge through managing the performance space itself.

My generation, unlike that of the one from the 70s that raised a confrontation with the institution to finally be assimilated by itself, must try to transform our institutions. It is undeniable that museums are facing a challenge not without paradoxes and even contradictions, such as the fact that they must physically exist as a place, and promote cultural initiatives set in a representational form that is becoming increasingly vague. In a short space of time we have gone from visiting the museum, the library, the archive, to living within the archive itself, a noisy defective archive. We can generate and consume content very quickly, but also modify and retrieve it with the same swiftness from an enormous archive continually being created and examined. The primary transformation in the era of the information society is the evolution of habits in public and as an audience, to the point that we can speak of a new era of participation and interpretation. The audience no longer

wants to be limited to receiving information, loathes being the passive subject of cultural processes that exclude, and wants to interact with these new media, participating in the process of transmitting information and being an active part of this information's evolution and transformation into knowledge. Representation and diffusion systems use immaterial networks, which, however, inevitably require a physical vessel, a real space in which to produce and convey information.

The concept of permanence is becoming harder to maintain, whilst that of hybrid and temporary zones in which people can get together to speak, work and even celebrate things, and can in turn dissolve into a social group, moving from one group to the other and forming new groups. We must accept these contradictions. The contradiction of a cultural process which requires time in the face of frantic social and technological developments. As with libraries, the spaces devoted to the visual arts must become places in which to generate knowledge, and manage, produce, display and share information, rather than merely storing or arranging objects in cabinets. They must become a media centre-laboratory, a resource centre familiar with contemporary uses of ICTs. An open space, a channel of communication between tactical and independent social structures, the world of academia and theoretical studies, contemporary art practices and experimentation, that which belongs “here” and “there”. In this sense, it must be a means rather than an end.

Talking about Art world versus digital one, I don't think my artistic practice has for years been based on the re-reading, re-appropriation and re-contextualisation of existing audio-visual material. And to get this material I use all the tools at my disposal. I'm not interested in debates just about tools. I try to know them, practice. There are artists who use photography, painting ... and there are people who take photos and they call themselves photographers and they organize festivals of photography, it is ok. We are still engaged in a process of digitisation that is transferring a good part of our visual legacy from its formal physical format. All of this information is being placed in containers located on a new plane near the public space with high visibility and accessibility. This circumstance generates a new saturated, ornate and noisy visual panorama, creating a new landscape that will modify the relationships with our imaginary. We can see a clear break in the linear guidelines of experiencing time and space, as well as in concepts such as authorship or intellectual and industrial property. We are witnessing a re-examination of individual and collective identities, based on the new multicultural context and the context of diversity, resulting in a crisis in the classic systems of representation and the model of cultural reproduction associated with the nation-state. We have seen a change in certain processes of collective working and learning, with the emergence of a kind of meritocratic hierarchy based on individual effort

working for the collective good and person-to-person relations which are helping to create one of the greatest collective areas for exchange, innovation and creation ever seen in the history of humankind outside the sphere of the public institutions. The models are continually being defined. Fortunately, current information and communication technologies have created a new framework for action, in which previous situations as well as new scenarios develop, and artists can also take advantage of this. And it is not about disciplines or the tool we use to do it.

GL Your 2015 show in Basel is called *Zones of Conflict*. Sounds contemporary, with wars happening everywhere, the Euro crisis in Greece and the flow of refugees. What can we see there?

DA The HeK exhibition shows works that address conflicts – here understood as conflict situations in which the interests or ideas of individuals, social groups or governmental organisations diverge. The 18 works that are assembled at the tell also of conflicts, of complex power interests that defy clear classification, in which images and media technologies are used to control these interests and to further expand hegemonies. What is crucial to me here is the relationship between reality and its representation or simulation in digital worlds, the issues of power structures in social systems and the use of technologies as instruments of governmental control. Both new and previously made works are exhibited; people can find projects

from the middle of the 90s till more recent ones. Starting in the entrance with *Access to Technology Is a Human Right™*, one of the first corporate slogan I use to work on in 1996 with the *Technologies To The People®* project. And others which call into question instrumentalization for speculative ends and/or the social control of communication technologies, triggering the need for us to gain awareness of the dangers and paradoxes of the emancipatory discourse that has been constructed around them. The more recent piece is *Capital. The Commodity. The Drug* (2015), a wall installation with 514 images: The work is the result of intensive visits I paid to the so-called darknet, the depths of the uncensored and anonymous Internet. I procured access to the networks where illegal goods are traded. A virtual space is shown that has developed beyond what the law permits and thus creates a parallel world, in which different power arrangements apply. For these projects I was infiltrated in one of these forums during several weeks, trying to trade with every type of illegal materials (false banknotes, drugs, all kind of services...), dealing with criminals, extortionists and an insulting number of pederasts.

In other works I addresses civil disobedience that takes place in the analogue realm. Another of these aspects is the simulacrum, which reverberates in the visual construction of the policeman as a demonstrator in *Infiltrators* (2014) in relation to videogame technologies, or in *Armed Citizen*

(1998-2006) and *Beat the Whites with the Red Wedge* (2014), which refer to the limits of technology. *Armed Citizen* presents a series of handguns, freely available online, as objects of desire, whereas the latter makes oblique reference to the interest of the early Russian Avant Garde in design as a political weapon, juxtaposing it with the current possibility of using 3D printing to simulate a weapon. The interplay between reality and representations of reality in connection with conflicts also plays a decisive role in my “war” works. Like in *The War, Honor* (2006), a piece from my well known *Project Postcapital Archive* (1989-2001) this not only demonstrates the similarity of the virtual and the real worlds of war but, more importantly, makes the imagery of war a subject of discussion.

ENTREVISTA A DANIEL G. ANDÚJAR

ALESSANDRO LUDOVICO

Alessandro Ludovico Vas formar part de la fonamental primera escena net.art, i et vas unir al grup irrational.org i a través de l'empresa fictícia *Technologies to the People*. Un dels lemes corporatius més cèlebres que vas relacionar amb TTTP va ser *Access to Technology Is a Human Right™* (L'accés a la tecnologia és un dret humà). No creus que ara la situació, en certa manera, s'ha donat la volta, que s'ha estés àmpliament l'accés a la tecnologia i, per contra, l'accés al contingut i a les bases de dades s'ha convertit en un vedat tancat de les grans empreses i els seus algorismes?

Daniel G. Andújar Encara que la tecnologia baixe de preu i l'accés a Internet sembla cada vegada més ubic, hi perdura una «divisió digital», una «bretxa tecnològica» entre inforrics i infopobres. Les societats riques i cultes continuen tenint més possibilitats que altres de tindre un bon accés als recursos digitals. La divisió digital té conseqüències de llarg abast especial referent a l'educació, perquè limita les opcions i, per tant, la llibertat. És llavors quan la qüestió de l'accés es converteix en una prioritat, l'accés a les eines, a la tecnologia, però també el coneixement crític de com usar-les. L'accés a aquesta tecnologia i informació, l'accés a una educació adequada, és fonamental per a generar coneixement. Però, per descomptat, el sistema de govern del nou postcapitalisme s'està muntant entorn de les macrodades i el processament algorítmic d'aques-

tes. A mi em continuen interessant les configuracions del poder, convençut que la pràctica de l'art hauria de convertir-se en una mostra de resistència a un model que s'obstina a romandre en un espai de relacions excessivament jerarquitzat, difús, globalitzat i estandarditzat. El nou feixisme es definirà mitjançant algorismes. A mesura que la intel·ligència artificial i el control de dades guanyen poder, la gent necessita assegurar-se que no els usen les grans empreses o els règims autoritaris per a centralitzar el poder i anar per certes poblacions. Les capacitats dels ciutadans quasi s'han reduït a les de simples consumidors. Redefinim constantment esferes d'influència, la qual cosa conduirà a malentesos i enfrontaments inevitables.

AL Fins al 2004 vas muntar el *Postcapital Archive* (1989-2001), amb 250.000 documents d'Internet en diversos formats, centrats en els canvis socials, polítics i econòmics entre la caiguda del mur de Berlín i els atemptats de l'11 de setembre de 2001. L'obra, que ha exposat el WKV de Stuttgart com una maqueta, és un arxiu digital apropiat i comisariat que documenta des d'una perspectiva personal un període històric crucial. Amb quins criteris el vas muntar i com el veus ara en conjunt, quasi dues dècades després?

DA *Postcapital Archive* (1989-2001) és un projecte multimèdia que es va presentar per primera vegada com a part de *Postcapital: Politics, City, Money* a

Barcelona el 2006, i després en més de 30 espais diferents, en situacions i en formats de presentació molt diversos, en més de 25 països diferents. Comprén més de 250.000 documents recopilats d'Internet durant més d'una dècada de treball creatiu, classificats en publicacions, fragments de vídeo, biblioteca de materials i bancs de sons i imatges. Tot el material de l'arxiu (bàsicament, un servidor o un disc dur gran) es va ordenar sota la tirania de tres úniques categories: política, ciutat i diners.

Per resumir-ho en una sola frase: el mur de Berlín també va caure a l'oest. I termes quasi sagrats que havien exercit un paper principal a l'hora de derrocar els governs i les fronteres dels països de l'antic imperi comunista —«solidaritat», «transparència»— es van soterrar sota els enderrocs dels vells murs i els fonaments dels nous murs que s'alçaven en la nova política global. Anomenem aquesta situació «postcapital». Sense la seua parella de ball en l'era moderna (el socialisme), hem començat a descobrir que el liberalisme és cada vegada més ortodox i menys democràtic. L'antic equilibri de forces entre l'est i l'oest ha donat pas a un enfrontament entre occident i el món àrab, entre la cristiandat i l'islam, entre la democràcia i el terrorisme. I tot això ha propiciat un nou mapa geopolític, l'inici del qual pot situar-se, cronològicament, en els atemptats de l'11 de setembre de 2001 als Estats Units.

La meua pràctica artística s'ha basat durant anys en la relectura, la reapropiació i la recontextualització

de documents existents i un altre material audiovisual. En aquest sentit, m'he convertit en un arxiver a llarg termini. He incorporat aquesta metodologia a la meua pròpia pràctica artística, però amb *Postcapital Archive* no només qüestione el mateix arxiu com a magatzem de la producció de coneixement (en concret, un magatzem en transició), sinó que també intente donar accés públic al meu mètode de treball en un doble sentit: en la forma de la meua interpretació audiovisual i espacial del material recopilat i en la forma del meu mètode de recopilació, que està, per descomptat, relacionat també amb la selecció i la interpretació.

AL En el llibre produït després de l'exposició esmentada anteriorment, l'arxiu es defineix com una «referència a [la teua] postura artística». Pots explicar com s'integra aquesta postura en l'obra i quin tipus de relació propicia entre la totalitat de la col·lecció d'arxius i els pocs elements que es representen físicament en l'espai físic?

DA Aquest és un procés cultural complex en què els usuaris han de prendre les seues pròpies decisions. «Postcapital» és un projecte processual i obert que, sobre la base d'un arxiu digital i una estructura modular, s'installa en formes permanentment canviants i en constel·lacions de col·laboració en canvi constant en espais d'allò més divergents: ja siguen espais reals, virtuals o discursius, una exposició, una publicació, un taller, un espai urbà o Internet. És una espècie d'escenari

mòbil que permet que les coses, les persones i les situacions s'interrelacionen i interactuen temporalment davant i darrere de l'escenari. És un vehicle, una paraula clau provocativa, una eina, una figura de pensament, una pregunta exploratòria, una interpretació i una confrontació. Totes les imatges, els vídeos, els sons, els textos i altres documents que estan negociats en els mòduls en la forma de collages, retaulles, muntatges o remostrejos són elements constitutius de l'arxiu digital, és a dir, que es van originar en Internet. Fins i tot els metatextos de l'exposició —llistes de fets cronològics entre els anys 1989 i 2001 en tres categories: política, ciutat i diners, i també com a glossari— esmenten la Viquipèdia com a font. Per tant, *Postcapital* fa una referència molt directa a aquest no-arxiu que ja no visitem, sinó que, més aviat, habitem.

AL *Postcapital Archive* (1989–2001) parla també d'arxius digitals personals, i els dona un sentit més noble a actituds acumulatives estratègiques i, a vegades, compulsives. Creus que, si els arxius digitals personals poden sorgir com a recurs públic i resoldre els seus problemes de drets d'autor, passariem de considerar-los una forma de congelar material digital volàtil a un material comunitari editat i valuós?

DA La biblioteca digital és utòpica en el sentit etimològic del terme, ja que no és possible situar-la dins d'unes coordenades espacials precises. Ja no ens interessen els guardians o els acumu-

ladors d'informació, sinó els qui ens poden ajudar a transformar aquesta informació en coneixement eficaç per a contribuir al desenvolupament ple de les nostres vides.

Durant la incubació del postcapitalisme, l'inici del procés de digitalització dels elements formals que configuren la nostra realitat coincideix amb el declivi de conceptes que han regit l'ordre socioeconòmic i la vida política durant els dos últims segles. Les nostres concepcions sobre els objectes, les possessions, la producció, el consum, l'usdefruit de la propietat privada, el capital, les relacions corporatives, les activitats d'inversió, el benefici, a més de les relacions laborals... Tot està a punt de canviar. A les nostres biblioteques personals, els vells manuals arugats han quedat relegats a un lloc en la penombra on acumulen pols i florit.

Mentre que les societats de gestió es van convertir en intermediàries entre els creadors i els amos dels mitjans de producció, distribució i comercialització, les noves tecnologies eliminen gradualment la necessitat d'aquests intermediaris i serveis de gestió. S'ha d'entendre que les regulacions de la nova Llei de propietat intel·lectual (especialment les referents a temes com la còpia privada, que han quedat reduïdes a la mínima expressió) estan antiquades en aquesta era d'Internet. Durant els últims vint anys, els drets d'autor s'han convertit en un tema polèmic. En l'actualitat, parlar de propietat intel·lectual o de drets d'autor sol portar-nos a parlar d'autocensura, quan no directament de censura i de pràc-

tiques repressives. La cultura és una construcció col·lectiva, és a dir, de tots, i la propietat de certs processos ha de retornar-se a la societat. D'una banda, les tecnologies de la informació i de la comunicació actuals han generat una nova realitat social en què coexisteixen les velles situacions i els nous escenaris. D'una altra banda, sens dubte, aquestes transformacions també han provocat una crisi dels sistemes de distribució i de gestió cultural imperants. Les societats tenen mecanismes suficients per a adaptar-se als seus propis processos, però hem de preguntar-nos si el sistema legislatiu dogmàtic actual està preparat per a afrontar aquests canvis. La cooperació social mostra el seu poder d'innovació i creació, entès com la millor manera de donar suport a un model que permeta la distribució i l'expansió de contingut per a participants, públic, usuaris i audiències.

AL El teu *Armed citizen*, 1998/2006, no obstant això, és una col·lecció d'un altre tipus, que la constitueix una xicoteta quantitat de pistoles descontextualitzades del seu context original en Internet (les primeres pàgines web de comerç electrònic) i assimilades a una estètica general amb un fons blanc i una ombra projectada. Ací, allò visual és allò preponderant, per tant, és la seqüència extensiva experiencial, abans que un arxiu documental?

DA En *Carrer de direcció única*, Benjamin va escriure: «I hui el llibre ja és, com la manera actual de producció acadèmica demostra, una mediació obsoleta entre

dos sistemes de classificació diferents. Perquè tot allò que importa pot trobar-se en la caixa de fitxes de l'investigador que el va escriure, i l'acadèmic que l'estudia l'assimila en el seu propi índex de fitxes». El modelat de l'aspecte, especialment la seua ergonomia, la percepció/compremsió de l'objecte estètic, està canviant dramàticament en les últimes dues dècades. És la nova experiència de consum digital en què la relació amb l'objecte és una experiència de consum remot i està mediada constantment. A final dels noranta, aquesta era una experiència nova que transgredia els límits legals del control al consumidor de les nacions estat. Això va crear una fascinació tremenda per certs objectes i productes de consum que es podien adquirir en l'àmbit global, encara que foren il·legals en el teu context més immediat.

AL En la conferència *Archivos del Común II* vas afirmar: «l'arxiu és una maquinària per a controlar el coneixement». Pots estendre't més sobre això?

DA En aquestes primeres preguntes, hem parlat molt de sobre aquest tipus d'arxiu cultural i no vull deixar escapar-se l'oportunitat de dir que qualsevol referència en la meua obra relacionada amb els arxius sempre és un intent de posicionar-me contra l'Arxiu.

Cada arxiu és una maquinària de control en si mateix, això està en el mateix disseny del seu mecanisme i en cada un dels seus patrons de comportament. La maquinària del sistema de xarxes és originàriament un sistema de control que opera en dues

direccions i simultàniament. El coneixement és canalitzat, corregit, ordenat, classificat, exclòs, normalitzat, ocultat, i així. Però no elaboraré ací una teoria, ja tenim suficient bibliografia, i només hem de detindre'ns un moment en 'Disciplina & Castigo' com a metàfora de les societats «disciplinàries» modernes i la seua inclinació generalitzada a observar i normalitzar. En 'El naixement de la presó', Michel Foucault ja advertia que el discurs està controlat, seleccionat i distribuït per un cert nombre de procediments dissenyats per a invocar poders i perills, per a dominar esdeveniments aleatoris i evitar la seua aterridora materialitat. En aquest cas, el panòptic electrònic no acataria les mateixes regles de veure sense ser vist, perquè, en la realitat, el sistema t'identifica com a emissor i com a receptor, ser observat i ser vigilat, consumidor i productor.

Contra l'arxiu com un territori de resistència com a espai polític. Les estructures que creem condicionen la nostra percepció de la realitat. Els algorismes que governen les estructures de la societat informacional són la manifestació del feixisme contemporani. L'arxiu és un constructe i, com a tal, es reconstrueix sobre si mateix generant processos d'estandardització que impliquen ajustar el sistema a un tipus de patró o model de manera que siga uniforme i fàcil de manipular. Per sort, tot allò que siguem capaços de construir serem capaços de modificar-ho. La pràctica artística pot convertir-se en un lloc estratègic de resistència a les interpretacions estandarditzades dels

mitjans digitals com a maquinàries de control i mediació del capitalisme.

AL També vas dir: «vam permetre que la màquina ens depositara a la zona de confort. Fem fotos, però no sabem com fer-les». Si pensem en la quantitat de fotografies digitals que es fan tots els dies (es calcula que 1,2 bilions només durant 2017), quin tipus d'estratègies d'arxiu adoptariem fora de la nostra 'zona de confort'?

DA Tot és qüestió de responsabilitat i educació. El fet és que l'arxiu està ara a la mercè de les persones; sense el seu mur defensiu, res pot impedir que la informació que conté es revele públicament. I, aparentment, això no és un procés aïllat; la paraula s'ha difós per a convertir-se en soroll. La confusió primerenca és universal i molts no saben què fer amb el nou torrent d'informació, mentre que a uns altres sembla resultar-los relativament fàcil orientar-se en aquest nou context, acumulant tot allò que cau a les seues mans (en el que és una síndrome de Diògenes digital summament interessant) i convertint-se en últim terme en els guardians de la informació que acumulen amb cobdícia. Però la documentació i la informació no sempre es transformen en coneixement. És molt fàcil perdre's dins d'aquest caos informacional. Ací es troba un dels nous factors desconeguts als quals ens enfrontem. La zona de confort, quan alguna persona es perd deixa que la guien. El sistema postcapitalista en la nova societat informacional ofereix una nova oportunitat de guiar, manipular, interpretar,

filtrar, condicionar, orientar, mesurar, prioritzar, ordenar per jerarquies, etc. Per exemple, tot allò que intentem combatre sense èxit; sembla que hi ha massa poder, fins i tot per a un mateix, o potser no.

El procés d'estandardització implica ajustar una cosa a un tipus de patró o model perquè siga uniforme, una zona de confort. És quasi com si aquests videojocs recrearen entorns i situacions de conflicte social en què els ciutadans creuen controlar un o diversos personatges (o qualsevol altre element d'aquest entorn) per a complir un o diversos objectius amb regles concretes que no poden modificar. Això és com *Matrix* —el tipus de referències que evoquen la caverna de la República de Plató— on la vida interior és colonitzada, el cos està explotat i l'experiència és capturada. El planeta (la xarxa) s'està encongint, «enanitzant», l'espai digital (de representació) està disminuint, l'espai públic desapareix, a la fàbrica o l'oficina (l'espai de treball) les reemplaça el nou espai d'oci. Els centres urbans es «normalitzen» així i creen un patró. La ciutat s'ha posat al servei de la nova economia postcapitalista, una vegada s'ha dissuadit, i ha allunyat del seu centre els seus residents habituals i els pobres amb treball. La «neteja dels carrers» permet fer un seguiment de l'activitat i el rendiment dels nous actors i, d'aquesta manera, fer que el nou context urbà rendisca beneficis mitjançant el seu control integral. El resultat és una ciutat més segura i menys estranya a ulls dels forasters,

dels turistes, dels expatriats i dels consumidors adinerats. Fàcil de gestionar, dissenyar, redissenyar i adaptar als interessos de «tots».

AL En la teua *Capital. La Mercancía. La Droga*, no obstant això, parles de la nostra «zona de malestar», i hi exposes més de 500 imatges obtingudes de la teua participació en un fòrum de la «xarxa fosca» durant diverses setmanes. Consideres que aquest procés d'«exposició» és també un registre estable d'una realitat digital oculta i efímera i, al mateix temps, molt tangible? Hi ha alguna relació entre aquesta obra i l'anterior, *Armed Citizen*?

DA Les profunditats de la Internet sense censura i anònima en què es comercia amb béns i serveis il·legals és una còpia bastant similar de les zones fosques de l'era industrial i, per tant, emulen amb exactitud les regles del capitalisme. Durant la incubació del postcapitalisme, l'inici del procés de digitalització dels elements físics que configuren la nostra realitat coincideix amb el declivi de conceptes que han regit l'ordre socioeconòmic i la vida política durant els últims dos segles. Les nostres concepcions sobre objectes, possessions, producció, consum, usdefruit de la propietat privada, capital, relacions corporatives, activitats d'inversió, benefici, a més de las relacions laborals, tot està a punt de canviar. La desaparició de l'espai públic no deixarà espai per a la dissensió o per a l'economia marginal del mercat negre, la venda de substàncies il·legals,

la permuta, la prostitució o la mendicitat. Soterrada l'era industrial de la manufactura i el disseny de productes, necessitem una nova divisió global del treball, i això només pot fer-se exercitant el control. El primer que es controlarà seran els nostres cossos. El cos social, el polític, el sexual, el cultural o el físic. El nostre cos estés s'ha de convertir en un lloc estratègic de resistència a les interpretacions estandarditzades dels mitjans digitals com a maquinària de control i de mediació del postcapitalisme.

I, per descomptat, com en *Armed Citizen*, tot el que s'ha prohibit representa una tendència de la nostra naturalesa que ha de reprimir-se en honor d'una meta superior. Tot allò que està prohibit és, per tant, fascinant i temptador. Des de l'antiguitat, l'ésser humà sempre s'ha sentit atret per allò que està fora del seu abast. És com si allò prohibit estiguera recobert d'una aurèola que ens resulta irresistiblement atractiva. Al final, és una manifestació, diguem que quasi natural, que tenim les persones per a matar la nostra curiositat i per a conquerir la llibertat. No és res nou.

AL Vas muntar una complexa instal·lació (*Los desastres de la guerra*) en dues versions diferents per a les dues seus de Documenta 14, que també jugava amb elements físics, mitjans, memòria, pèrdua i espai públic. Podries descriure-la breument?

DA *Los desastres de la guerra* és una sèrie de 82 gravats que va crear entre 1810 i 1820 el pintor espanyol

Francisco de Goya (1746-1828). Com «Els desastres de la guerra» de Goya, aquest projecte doble d'anàlisi exhaustiva, reinterpretació i recreació és una protesta visual contra la violència i una posada al dia de la representació del conflicte en el moment actual. El projecte mostra l'efecte del conflicte sobre els individus i els civils. Com la sèrie de Goya, normalment es considera en diferents grups:

- a) Les conseqüències del conflicte sobre els individus i els civils, els efectes de la fam, de la suspensió d'ajudes i els refugiats (atrocitats, inanició, degradació, humiliació)
- b) La guerra capitalista, la guerra econòmica (conquesta, colonialisme, comerç, acumulació, corrupció política, abús del poder atorgat)
- c) Estratègia i tàctiques (cavall de Troia, guerrilla, distracció, engany, camuflatge, disfressa, bloqueig, guerra de desgast...)

La sèrie de 82 «artefactes» *Los desastres de la guerra* és la pedra angular de tot el projecte. A més de la sèrie, el projecte es desenvolupa en dos escenaris diferents, en dos intents. Encara que tot el projecte era un treball en elaboració que incloïa performances, un llibre (LTI), una crema, un taller, escultures, música, foc, maquetes, etcètera.

Los desastres de la guerra, Metics Akademia (2017). Instal·lació de mitjans mixtos. Dimensions variables. EMST-Museu Nacional d'Art Contemporani, Atenes.

Aquesta part del projecte estava centrada en el tema de repatriació, nacionalitat, Estat nació, costums, domini públic, propietat, propietat cultural, propietat intel·lectual, autenticitat, còpies, rèplica, robatori, saqueig, antiguitats atresorades, polítiques museístiques. Inclou: projecte/situació del treball en elaboració; sèrie *Los desastres de la guerra*; laboratori de rèpliques en 3D (tritadora de paper, impressora en 3D, extrusora); rèpliques.

Los desastres de la guerra/Caballo de Troya (2017). Instal·lació de mitjans mixtos. Dimensions variables. Neue Galerie (Neue Hauptpost), Kassel.

Aquesta part del projecte estava centrada en el tema d'identitat cultural, representació, monument, raça, arquetips, memòria, espai públic, domini públic, falsedat i veritat, veu, estereotip, tòpics. El mateix projecte viatja ocult dins d'un cavall de Troia. Aquesta sèrie evoca 82 gravats que va crear el pintor espanyol Francisco de Goya (1746-1828) entre 1810 i 1820 que criticaven en secret la violència emprada contra la població durant les guerres entre l'Imperi Napoleònic i Espanya. Portant a Goya a l'era de la impressora en 3D, el projecte reflexiona sobre les polítiques bèl·liques, però també sobre com la guerra pot continuar a través de mitjans de dominació econòmica, cultural i visual. Per tant, ací es narren moltes guerres, en un intent de resistir davant de les moltes formes de violència d'aquestes i d'explorar estratègies de resistència visual i performativa. El projecte es desplega en diferents formats: una ins-

tal·lació, un taller, una performance i una acció pública.

Cremant el cànon. Parc Nordstadt de Kassel. 23 de juny del 2017. L'escultura del cavall de Troia s'havia concebut com un antimonument que reflectia els «jocs de guerra nocturns» (Dia dels Veterans del Reich, 4 de juny de 1939 a Kassel) que es van desenvolupar a Alemanya de l'època nazi. L'artista ha creat l'escultura amb l'ajuda d'un programa informàtic que funciona amb una combinació aleatòria de tipus corporals i l'ha construït materialment el taller de Manolo Martín, un equip d'artesans tradicionals que produeixen els ninots que es cremaran en les Falles de València. Seguint aquest ritual, l'escultura també es va cremar durant la nit de Sant Joan (també coneguda com a Jāņi, Adonia, Midsommar, Dia d'Iván Kupala, Juhannus, Mittumari, etc.) com a part d'una celebració pagana que té com a finalitat desprendre's d'allò que ja no es necessita i salvar allò que ha de romandre.

AL Concretament, en el llibre que es va produir amb això, LTI-Lingua Tertii Imperii, vas intentar documentar un procés similar amb la Junta Grega i la seua gramàtica feixista a través d'un glossari d'imatges i textos, que aplica estratègicament el mateix tipus de potents similituds visuals que vas usar en els teus anteriors treballs. Veus aquest llibre com un arxiu generat, validat per la seua forma impresa?

DA Vaig estar examinant informació relacionada amb el règim de la Junta

Grega (1967-74) per a crear un glossari d'imatges i textos de gramàtica feixista anomenat *LTI-Lingua Tertii Imperii* (2016). El llibre, per descomptat, es refereix també a un llibre de Victor Klemperer, catedràtic de Literatura en la Universitat Tècnica de Dresden. La traducció del títol, mig en llatí i mig en alemany, és «La llengua del Tercer Reich: quadern d'un filòleg», i estudia la manera en què la propaganda nazi va alterar la llengua alemanya per a inculcar en la gent les idees nacional-socialistes.

El meu llibre explora les petjades històriques de l'opressió, la violència i la cerca de la llibertat durant la dictadura de 1967-74, arquitectures del terror, veus de la resistència i el Centre Municipal d'Art d'Atenes, Parko Eleftherias. El llibre comença així: El llenguatge mai és innocent; l'arquitectura mai és innocent; les imatges mai són innocents; estan envoltats obertament en un combat cos a cos amb la història; aquests edificis van ser antigament un hospital. Després, es van convertir en les casernes de la Secció Especial d'Interrogació de la Policia Militar Grega (EAT/ESA). Ara són el Museu Eleftherios Venizelos, el Museu de la Resistència Antidictatorial i Democràtica i seu dels programes públics de Documenta 14 a Parko Eleftherias (Parc de la llibertat); traieu el llum de Diògenes i passegeu-vos pel parc a plena llum del dia a la recerca d'un llenguatge honest.

La idea era usar un sistema de producció popular com la rotativa. D'aquesta manera, podíem fer una

edició voluminosa a preus molt baixos. Un objecte gratuït que serviria com a referència per als assistents als programes públics de Documenta 14 a Atenes. Més enllà del fullet o la bus-tiada, l'objecte-llibre de butxaca funciona.

ENTREVISTA A DANIEL G. ANDÚJAR

ALESSANDRO LUDOVICO

Alessandro Ludovico Formaste parte de la fundamental primera escena net.art, uniéndote al grupo irrational.org y a través de la empresa ficticia *Technologies to the People*. Uno de los lemas corporativos más célebres que relacionaste con TTTP fue *Access to Technology Is a Human Right™* (el Acceso a la Tecnología es un Derecho Humano). ¿No crees que ahora la situación, en cierto modo, se ha dado la vuelta, que se ha extendido ampliamente el acceso a la tecnología y, por el contrario, el acceso al contenido y a las bases de datos se ha convertido en un coto cerrado de las grandes empresas y sus algoritmos?

Daniel G. Andújar Aunque la tecnología baje de precio y el acceso a Internet parezca cada vez más ubicuo, perdura una «división digital», una «brecha tecnológica» entre inforricos e infopobres. Las sociedades ricas y cultas siguen teniendo más posibilidades que otras de tener un buen acceso a los recursos digitales. La división digital tiene consecuencias de especial largo alcance en lo referente a la educación, porque limita las opciones y, por tanto, la libertad. Es entonces cuando la cuestión del acceso se convierte en una prioridad, el acceso a las herramientas, a la tecnología, pero también el conocimiento crítico de cómo usarlas. El acceso a esa tecnología e información, el acceso a una educación adecuada, es fundamental para generar conocimiento. Pero, por supuesto, el sistema de gobierno del nuevo postca-

pitalismo se está montando en torno a los macrodatos y su procesamiento algorítmico. A mí me siguen interesando las configuraciones del poder, convencido de que la práctica del arte debería convertirse en una muestra de 'resistencia' a un modelo que se empeña por permanecer en un espacio de relaciones excesivamente jerarquizado, difuso, globalizado y estandarizado. El nuevo fascismo vendrá definido mediante algoritmos. A medida que la inteligencia artificial y el control de datos van ganando poder, la gente necesita asegurarse de que no los usen las grandes empresas o los regímenes autoritarios para centralizar el poder e ir a por ciertas poblaciones. Las capacidades de los ciudadanos casi se han reducido a las de simples consumidores. Estamos redefiniendo constantemente esferas de influencia, lo cual conducirá a malentendidos y enfrentamientos inevitables.

AL Hasta 2004 estuviste montando el *Postcapital Archive* (1989-2001), con 250.000 documentos de Internet en varios formatos, centrados en los cambios sociales, políticos y económicos entre la caída del Muro de Berlín y los atentados del 11 de septiembre de 2001. La obra, expuesta por el WKV de Stuttgart como una maqueta, es un archivo digital apropiado y comisariado que documenta desde una perspectiva personal un período histórico crucial. ¿Con qué criterios lo montaste y cómo lo ves ahora en su conjunto, casi dos décadas después?

DA Postcapital Archive (1989-2001) es un proyecto multimedia que se presentó por primera vez como parte de Postcapital: Politics, City, Money en Barcelona en 2006, y luego en más de 30 espacios diferentes, en situaciones y formatos de presentación muy diversos, en más de 25 países diferentes. Comprende más de 250.000 documentos recopilados de Internet durante más de una década de trabajo creativo, clasificados en publicaciones, fragmentos de vídeo, biblioteca de materiales y bancos de sonidos e imágenes. Todo el material del archivo (básicamente, un servidor o un disco duro grande) se ordenó bajo la tiranía de tres únicas categorías: Política, Ciudad, Dinero.

Por resumirlo en una sola frase: el Muro de Berlín también cayó en el Oeste. Y términos casi sagrados que habían desempeñado un papel principal a la hora de derribar los gobiernos y las fronteras de los países del antiguo imperio comunista—«solidaridad», «transparencia»—fueron enterrados bajo los escombros de los viejos muros y los cimientos de los nuevos muros que se levantaban en la nueva política global. A esta situación la llamamos «postcapital». Sin su pareja de baile en la era moderna (el socialismo), hemos empezado a descubrir que el liberalismo es cada vez más ortodoxo y menos democrático. El antiguo equilibrio de fuerzas entre el Este y el Oeste ha dado paso a un enfrentamiento entre Occidente y el mundo árabe, entre la cristiandad y el islam, entre la democracia y el terro-

rismo. Y todo esto ha propiciado un nuevo mapa geopolítico, cuyo inicio puede situarse, cronológicamente, en los atentados del 11 de septiembre de 2001 en Estados Unidos.

Mi práctica artística se ha basado durante años en la relectura, reapropiación y recontextualización de documentos existentes y otro material audiovisual. En este sentido, me he convertido en un archivero a largo plazo. He incorporado esta metodología a mi propia práctica artística, pero con Postcapital Archive no solo estoy cuestionando el propio archivo como almacén de la producción de conocimiento (en concreto, un almacén en transición), sino que también intento dar acceso público a mi método de trabajo en un doble sentido: en la forma de mi interpretación audiovisual y espacial del material recopilado y en la forma de mi método de recopilación, que está, por supuesto, relacionado también con la selección y la interpretación.

AL En el libro producido tras la exposición mencionada anteriormente, el archivo se define como una «referencia a [tu] postura artística». ¿Puedes explicar cómo se integra esta postura en la obra y qué tipo de relación propicias entre la totalidad de la colección de archivos y los pocos elementos que están representados físicamente en el espacio físico?

DA Este es un proceso cultural complejo en el que los usuarios deben tomar sus propias decisiones. Postcapital es un proyecto procesual y abierto que,

sobre la base de un archivo digital y una estructura modular, se instala en formas permanentemente cambiantes y en constelaciones de colaboración en constante cambio en espacios de lo más divergentes: ya sean espacios reales, virtuales o discursivos, una exposición, una publicación, un taller, un espacio urbano o Internet. Es una especie de escenario móvil que permite que las cosas, las personas y las situaciones se interrelacionen e interactúen temporalmente enfrente y detrás del escenario. Es un vehículo, una palabra clave provocativa, una herramienta, una figura de pensamiento, una pregunta exploratoria, una interpretación y una confrontación. Todas las imágenes, los vídeos, los sonidos, textos y otros documentos que están negociados en los módulos en la forma de collages, retablos, montajes o remuestreos son elementos constitutivos del archivo digital, es decir, que se originaron en Internet. Incluso los metatextos de la exposición—listas de hechos cronológicos entre los años 1989 y 2001 en tres categorías: Política, Ciudad, Dinero, y también como glosario—citan la Wikipedia como fuente. Por tanto, Postcapital hace una referencia muy directa a este no-archivo que ya no visitamos, sino que, más bien, habitamos.

AL *Postcapital Archive* (1989-2001) habla también de archivos digitales personales, dándoles un sentido más noble a actitudes acumulativas estratégicas y, en ocasiones, compulsivas. ¿Crees que, si los archivos digitales per-

sonales pudieran surgir como recurso público, resolviendo sus problemas de derechos de autor, pasaríamos de considerarlos una forma de congelar material digital volátil a un material comunitario editado y valioso?

DA La biblioteca digital es utópica en el sentido etimológico del término, ya que no es posible ubicarla dentro de unas coordenadas espaciales precisas. Ya no nos interesan los guardianes o acumuladores de información, sino aquellos que nos pueden ayudar a transformar dicha información en conocimiento eficaz para contribuir al pleno desarrollo de nuestras vidas.

Durante la incubación del postcapitalismo, el inicio del proceso de digitalización de los elementos formales que configuran nuestra realidad coincide con el declive de conceptos que han regido el orden socioeconómico y la vida política durante los dos últimos siglos. Nuestras concepciones sobre los objetos, las posesiones, la producción, el consumo, el usufructo de la propiedad privada, el capital, las relaciones corporativas, las actividades de inversión, el beneficio, además de las relaciones laborales... Todo está a punto de cambiar. En nuestras bibliotecas personales, los viejos manuales arrugados han quedado relegados a un lugar en la penumbra donde acumulan polvo y moho.

Mientras que las sociedades de gestión se convirtieron en intermediarias entre los creadores y los dueños de los medios de producción, distribución y comercialización, las

nuevas tecnologías están eliminando gradualmente la necesidad de dichos intermediarios y servicios de gestión. Se debe entender que las regulaciones de la nueva Ley de Propiedad Intelectual (especialmente las referentes a temas como la copia privada, que han quedado reducidas a la mínima expresión) están anticuadas en esta era de Internet. Durante los últimos veinte años, los derechos de autor se han convertido en un tema polémico. En la actualidad, hablar de propiedad intelectual o de derechos de autor suele llevarnos a hablar de autocensura, cuando no directamente de censura y de prácticas represivas. La cultura es una construcción colectiva, es decir, de todos, y la propiedad de ciertos procesos debe devolverse a la sociedad. Por un lado, las tecnologías de la información y de la comunicación actuales han generado una nueva realidad social en la cual coexisten las viejas situaciones y los nuevos escenarios. Por otro lado, sin duda, estas transformaciones también han provocado una crisis de los sistemas de distribución y de gestión cultural imperantes. Las sociedades tienen mecanismos suficientes para adaptarse a sus propios procesos, pero debemos preguntarnos si el sistema legislativo dogmático actual está preparado para afrontar estos cambios. La cooperación social muestra su poder de innovación y creación, entendido como la mejor manera de apoyar un modelo que permita la distribución y expansión de contenido para participantes, público, usuarios y audiencias.

AL Tu *Armed Citizen*, 1998/2006, sin embargo, es una colección de otro tipo, constituida por una pequeña cantidad de pistolas descontextualizadas de su contexto original en Internet (las primeras páginas web de comercio electrónico) y asimiladas a una estética general con un fondo blanco y una sombra proyectada. Aquí, lo visual es lo preponderante, por tanto, ¿es la secuencia extensiva experiencial, antes que un archivo documental?

DA En *Calle de Dirección Única*, Benjamin escribió: «Y hoy el libro ya es, como el modo actual de producción académica demuestra, una mediación obsoleta entre dos sistemas de clasificación diferentes. Pues todo lo que importa puede encontrarse en la caja de fichas del investigador que lo escribió, y el académico que lo estudia lo asimila en su propio índice de fichas». El moldeado del aspecto, especialmente su ergonomía, la percepción/compreensión del objeto estético, está cambiando dramáticamente en las últimas dos décadas. Es la nueva experiencia de consumo digital donde la relación con el objeto es una experiencia de consumo remoto y está mediada constantemente. A finales de los noventa, esta era una experiencia novedosa que transgredía los límites legales del control al consumidor de las Naciones-Estado. Esto creó una tremenda fascinación por ciertos objetos y productos de consumo que podían ser adquiridos en el ámbito global, aunque fueran ilegales en tu contexto más inmediato.

AL En la conferencia *Archivos del Común II* afirmaste: «el archivo es una maquinaria para controlar el conocimiento». ¿Puedes extenderte más sobre esto?

DA En estas primeras preguntas, hemos hablado mucho sobre este tipo de archivo cultural y no quiero dejar escapar la oportunidad de decir que cualquier referencia en mi obra relacionada con los archivos siempre es un intento de posicionarme contra el Archivo.

Cada archivo es una maquinaria de control en sí mismo, eso está en el propio diseño de su mecanismo y en cada uno de sus patrones de comportamiento. La propia maquinaria del sistema de redes es originariamente un sistema de control que opera en dos direcciones y simultáneamente. El conocimiento es canalizado, corregido, ordenado, clasificado, excluido, normalizado, ocultado, y así. Pero no voy a elaborar aquí una teoría, ya tenemos suficiente bibliografía, y solo tenemos que detenernos un momento en Disciplina & Castigo como metáfora de las sociedades «disciplinarias» modernas y su inclinación generalizada a observar y normalizar. En *El Nacimiento de la Prisión*, Michel Foucault ya advertía que el discurso está controlado, seleccionado y distribuido por un cierto número de procedimientos diseñados para invocar poderes y peligros, para dominar acontecimientos aleatorios y evitar su aterradora materialidad. En este caso, el panóptico electrónico no acataría las mismas reglas de ver sin ser visto, porque, en la realidad,

el sistema te identifica como emisor y como receptor, ser observado y ser vigilado, consumidor y productor.

Contra el Archivo como un territorio de resistencia en tanto que espacio político. Las estructuras que creamos condicionan nuestra percepción de la realidad. Los algoritmos que gobiernan las estructuras de la sociedad informacional son la manifestación del fascismo contemporáneo. El Archivo es un constructo y, como tal, se reconstruye sobre sí mismo generando procesos de estandarización que implican ajustar el Sistema a un tipo de patrón o modelo de modo que sea uniforme y fácil de manipular. Por suerte, todo lo que seamos capaces de construir seremos capaces de modificarlo. La práctica artística puede convertirse en un lugar estratégico de resistencia a las interpretaciones estandarizadas de los medios digitales como maquinarias de control y mediación del capitalismo.

AL También dijiste: «permitimos que la máquina nos depositara en la zona de confort. Hacemos fotos, pero no sabemos cómo hacerlas». Si pensamos en la cantidad de fotografías digitales que se hacen todos los días (se calcula que 1,2 billones solo durante 2017), ¿qué tipo de estrategias de archivo adoptaríamos fuera de nuestra 'zona de confort'?

DA Todo es cuestión de responsabilidad y educación. El hecho es que el archivo está ahora a merced de las personas; sin su muro defensivo, nada puede impedir que la información que con-

tiene se revele públicamente. Y, aparentemente, esto no es un proceso aislado; la palabra se ha difundido para convertirse en ruido. La confusión temprana es universal y muchos no saben qué hacer con el nuevo torrente de información, mientras que a otros parece resultarles relativamente fácil orientarse en este nuevo contexto, acumulando todo lo que cae en sus manos (en lo que es un síndrome de Diógenes digital sumamente interesante) y convirtiéndose en último término en los guardianes de la información que acumulan con codicia. Pero la documentación y la información no siempre se transforman en conocimiento. Es muy fácil perderse dentro de ese caos informacional. Aquí se encuentra uno de los nuevos factores desconocidos a los que nos enfrentamos. La zona de confort, cuando uno se pierde deja que le guíen. El sistema postcapitalista en la nueva sociedad informacional ofrece una nueva oportunidad de guiar, manipular, interpretar, filtrar, condicionar, orientar, medir, priorizar, ordenar por jerarquías, etc. Por ejemplo, todo lo que intentamos combatir sin éxito; parece que hay demasiado poder, incluso para uno mismo, o quizá no.

El proceso de estandarización implica ajustar algo a un tipo de patrón o modelo para que sea uniforme, una zona de confort. Es casi como si estos videojuegos recrearan entornos y situaciones de conflicto social en los cuales los ciudadanos creen controlar a uno o a varios personajes (o cualquier otro elemento de este entorno) para cumplir uno o varios objetivos

con reglas concretas que no pueden modificar. Esto es como Matrix—el tipo de referencias que evocan la caverna de La República de Platón—donde la vida interior es colonizada, el cuerpo está explotado y la experiencia es capturada. El planeta (la red) se está encogiendo, «enanizando», el espacio digital (de representación) está disminuyendo, el espacio público desaparece, la fábrica u oficina (el espacio de trabajo) es remplazado por el nuevo espacio de ocio. Los centros urbanos se «normalizan» así, creando un patrón. La ciudad se ha puesto al servicio de la nueva economía postcapitalista, una vez ha sido disuadida, y ha alejado de su centro a sus residentes habituales y a los pobres con trabajo. La «limpieza de las calles» permite hacer un seguimiento de la actividad y el rendimiento de los nuevos actores y, de este modo, hacer que el nuevo contexto urbano rinda beneficios mediante su control integral. El resultado es una ciudad más segura y menos extraña a ojos de los forasteros, de los turistas, de los expatriados y de los consumidores adinerados. Fácil de gestionar, diseñar, rediseñar y adaptar a los intereses de «todos».

AL En tu *Capital. La Mercancía. La Droga*, sin embargo, hablas de nuestra 'zona de malestar', exponiendo más de 500 imágenes obtenidas de tu participación en un foro de la 'red oscura' durante varias semanas. ¿Consideras que este proceso de 'exposición' es también un registro estable de una realidad digital oculta y efímera y,

al mismo tiempo, muy tangible?

¿Hay alguna relación entre esta obra y la anterior, *Armed Citizen*?

DA Las profundidades de la Internet sin censura y anónima en la que se comercia con bienes y servicios ilegales es una copia bastante similar de las zonas oscuras de la era industrial y, por lo tanto, emulan con exactitud las reglas del capitalismo. Durante la incubación del postcapitalismo, el inicio del proceso de digitalización de los elementos físicos que configuran nuestra realidad coincide con el declive de conceptos que han regido el orden socioeconómico y la vida política durante los últimos dos siglos. Nuestras concepciones sobre los objetos, posesiones, producción, consumo, usufructo de la propiedad privada, capital, relaciones corporativas, actividades de inversión, beneficio, además de las relaciones laborales – todo está a punto de cambiar. La desaparición del espacio público no dejará espacio para la disensión o para la economía marginal del mercado negro, la venta de sustancias ilegales, el trueque, la prostitución o la mendicidad. Enterrada la era industrial de la manufactura y el diseño de productos, necesitamos una nueva división global del trabajo, y esto solo puede hacerse ejercitando el control. Lo primero que se controlará serán nuestros cuerpos. El cuerpo social, el cuerpo político, el sexual, el cultural o el físico. Nuestro cuerpo extendido debe convertirse en un lugar estratégico de resistencia a las interpretaciones estandarizadas de los medios digitales como maquinaria de control y de mediación del postcapitalismo.

Y, por supuesto, como en *Armed Citizen*, todo lo que ha sido prohibido representa una tendencia de nuestra naturaleza que debe reprimirse en aras de una meta superior. Todo lo que está prohibido es, por tanto, fascinante y tentador. Desde la antigüedad, el ser humano siempre se ha sentido atraído por lo que está fuera de su alcance. Es como si lo prohibido estuviera recubierto de un halo que nos resulta irresistiblemente atractivo. Al final, es una manifestación, digamos que casi natural, que tenemos las personas para matar nuestra curiosidad y para conquistar la libertad. No es nada nuevo.

AL Montaste una compleja instalación (*Los Desastres de la Guerra*) en dos versiones distintas para ambas sedes de Documenta 14, que también jugaba con elementos físicos, medios, memoria, pérdida y espacio público.

¿Podrías describirla brevemente?

DA *Los Desastres de la Guerra* es una serie de 82 grabados creados entre 1810 y 1820 por el pintor español Francisco de Goya (1746-1828). Como *Los Desastres de la Guerra* de Goya, este proyecto doble de análisis exhaustivo, reinterpretación y recreación es una protesta visual contra la violencia y una puesta al día de la representación del conflicto en el momento actual. El proyecto muestra el efecto del conflicto sobre los individuos y los civiles. Como la serie de Goya, normalmente se considera en distintos grupos:

a) Las consecuencias del conflicto sobre los individuos y los civiles, los efectos del hambre, de la suspensión

de ayudas y los refugiados (atrocidades, inanición, degradación, humillación)

- b) La Guerra Capitalista, la guerra económica (conquista, colonialismo, comercio, acumulación, corrupción política, abuso del poder otorgado)
- c) Estrategia y tácticas (caballo de Troya, guerrilla, distracción, engaño, camuflaje, disfraz, bloqueo, guerra de desgaste...)

La serie de 82 «artefactos» *Los Desastres de la Guerra* es la piedra angular de todo el proyecto. Además de la serie, el proyecto se desarrolla en dos escenarios diferentes, en dos intentos. Aunque todo el proyecto era un trabajo en elaboración que incluía performances, un libro (LTI), una quema, un taller, esculturas, música, fuego, maquetas, etcétera.

Los Desastres de la Guerra, Metics Akademia (2017). Instalación de medios mixtos. Dimensiones variables. EMST–Museo Nacional de Arte Contemporáneo, Atenas.

Esta parte del proyecto estaba centrada en el tema de repatriación, nacionalidad, estado-nación, costumbres, dominio público, propiedad, propiedad cultural, propiedad intelectual, autenticidad, copias, réplica, robo, saqueo, antigüedades atesoradas, políticas museísticas. Incluye -proyecto/situación del trabajo en elaboración; serie «Los Desastres de la Guerra»; laboratorio de réplicas en 3D (Trituradora de Papel, Impresora en 3D, Extrusora); Réplicas.

Los Desastres de la Guerra/Caballo de Troya (2017). Instalación de me-

dios mixtos. Dimensiones variables. NeueNeueGalerie (NeueHauptpost), Kassel.

Esta parte del proyecto estaba centrada en el tema de identidad cultural, representación, monumento, raza, arquetipos, memoria, espacio público, dominio público, falsedad y verdad, voz, estereotipo, tópicos. El propio proyecto viaja oculto dentro de un caballo de Troya. Esta serie evoca 82 grabados creados por el pintor español Francisco de Goya (1746-1828) entre 1810 y 1820 que criticaban en secreto la violencia empleada contra la población durante las guerras entre el Imperio Napoleónico y España. Trayendo a Goya a la era de la impresora en 3D, el proyecto reflexiona sobre las políticas bélicas, pero también sobre cómo la guerra puede continuar a través de medios de dominación económica, cultural y visual. Por tanto, aquí se narran muchas guerras, en un intento de resistir ante sus muchas formas de violencia y de explorar estrategias de resistencia visual y performativa. El proyecto se despliega en distintos formatos: una instalación, un taller, una performance y una acción pública.

Quemando el Canon. Parque Nordstadt de Kassel. 23 de junio de 2017. La escultura del Caballo de Troya se había concebido como un antimonumento que reflejara los «juegos de guerra nocturnos» (Día de los Veteranos del Reich, 4 de junio de 1939 en Kassel) que se desarrollaron en Alemania de la época nazi. La escultura ha sido creada por el artista con

la ayuda de un programa informático que funciona con una combinación aleatoria de tipos corporales y ha sido construida materialmente por el taller de Manolo Martín, un equipo de artesanos tradicionales que producen los muñecos que se quemarán en las Fallas de València. Siguiendo este ritual, la escultura también se quemó en la noche de San Juan (también conocida como Jani, Adonia, Midsommar, Día de Iván Kupala, JuhannusMittumari, etc.) como parte de una celebración pagana que tiene como fin desprenderse de lo que ya no se necesita y salvar lo que tiene que permanecer.

AL Concretamente, en el libro que se produjo con esto, *LTI–Lingua Tertii Imperii*, intentaste documentar un proceso similar con la Junta griega y su gramática fascista a través de un glosario de imágenes y textos, aplicando estratégicamente el mismo tipo de potentes similitudes visuales que usaste en tus anteriores trabajos. ¿Ves este libro como un archivo generado, validado por su forma impresa?

DA Estuve examinando información relacionada con el régimen de la Junta griega (1967-74) para crear un glosario de imágenes y textos de gramática fascista llamado *LTI–Lingua Tertii Imperii* (2016). El libro, por supuesto, se refiere también a un libro de Victor Klemperer, catedrático de Literatura en la Universidad Técnica de Dresde. La traducción del título, medio en latín y medio en alemán, es «La Lengua del Tercer Reich: Cuaderno de

un Filólogo», y estudia la manera en que la propaganda nazi alteró la lengua alemana para inculcar en la gente las ideas nacionalsocialistas.

Mi libro explora las huellas históricas de la opresión, la violencia y la búsqueda de la libertad durante la dictadura de 1967-74, arquitecturas del terror, voces de la resistencia y el Centro Municipal de Arte de Atenas, Parko Eleftherias. El libro empieza así: El Lenguaje nunca es inocente; la Arquitectura nunca es inocente; las Imágenes nunca son inocentes; Están envueltos abiertamente en un combate cuerpo a cuerpo con la historia; Estos edificios fueron antiguamente un hospital; Luego, se convirtieron en los cuarteles de la Sección Especial de Interrogación de la Policía Militar Griega (EAT/ESA); Ahora son el Museo Eleftherios Venizelos, el Museo de la Resistencia Antidictatorial y Democrática y sede de los Programas Públicos de documenta 14 en Parko Eleftherias (Parque de la Libertad); Sacad la lámpara de Diógenes y paseaos por el parque a plena luz del día en busca de un lenguaje honesto.

La idea era usar un sistema de producción popular como la rotativa. De este modo, podíamos hacer una edición voluminosa a precios muy bajos. Un objeto gratuito que serviría como referencia para los asistentes a los programas públicos de documenta 14 en Atenas. Más allá del folleto o el buzoneo, el objeto-libro de bolsillo funciona.

DANIEL G. ANDÚJAR INTERVIEW

BY ALESSANDRO LUDOVICO

Alessandro Ludovico You were part of the early critical net.art scene, joining the irrational.org group and through the fictional company *Technologies to the People*. One of the most celebrated corporate slogans that you associated with TTTP was *Access to Technology Is a Human Right™*. Don't you think that now the situation is somehow reversed, with access to technology vastly available and, on the contrary, access to content and databases mostly kept within bounds by corporations and their algorithms?

Daniel G. Andújar Even as technology becomes more affordable and Internet access seems increasingly ubiquitous, a “digital divide”, a “technology gap” between info-rich and info-poor remains. The rich and educated societies are still more likely than others to have good access to digital resources. The digital divide has especially far-reaching consequences when it comes to education because it limits the options and therefore the freedom. That's when the question of access becomes a priority, access to tools, technology, but also critical knowledge of how to use them. Access to that technology and information, access to an appropriate education is fundamental for generating knowledge. But of course the new post-capitalism apparatus of governance is assembling around big data and its algorithmic processing. I continue to be interested in exposing the configurations of power, convinced that the practice of art should become

a show of ‘resistance’ to a model that seeks to stubbornly remain in an excessively hierarchized, diffuse, globalized and standardized space of relationships. The new fascism will come defined through algorithms. As artificial intelligence and data control becomes more powerful, people need to make sure it's not used by corporations or authoritarian regimes to centralize power and target certain populations. The capacities of citizens have almost been reduced to those of simple consumers. We are constantly redefining spheres of influence, which will lead to inevitable misunderstandings and confrontations.

AL Till 2004 you assembled the *Postcapital Archive* (1989–2001) with 250,000 documents from the Internet in various formats, focused on the social, political and economical changes between the fall of the Berlin Wall and the attacks on September 11, 2001. The work, exhibited by WKV Stuttgart like a model, is an appropriated and curated digital archive, documenting from a personal perspective a crucial historical period. Under which criteria did you assemble it, and how do you see it now as a whole, almost two decades later?

DA *Postcapital Archive* (1989–2001) is a multimedia project was presented for the first time as part of *Postcapital: Politics, City, Money* in Barcelona, 2006, and then in more than 30 different spaces, in very diverse presentation situations and formats, more than 25

different countries. It comprises over 250.000 documents compiled from the Internet from more than a decade of creative work, branched into publications, video parts, materials library, audio and image banks. All the material in the archive (basically a server or a big hard drive) was ordered under the tyranny of only three categories: Politics, City, Money.

To sum it up in a sentence: the Berlin Wall also collapsed on the West. And quasi-sacred terms, having played a leading role in bringing down the governments and the borders in the former communist empire countries—"solidarity," "transparency"—were buried under the rubble of the old walls and the foundations of the new walls being put up in new global politics. We call this situation "postcapital." Without its dancing partner in the modern era (socialism), we have started to discover liberalism as being more and more orthodox and less and less democratic. The old East-West standoff has given way to a confrontation between the West and the Arab world, between Christianity and Islam, between democracy and terrorism. And all this has given rise to a new geopolitical map, the beginnings of which may be situated, chronologically, in the attacks on September 11, 2001 in the United States.

My artistic practice has for years been based on the re-reading, re-appropriation and re-contextualisation of existing documents and other audio-visual material. In this regard, I become a long-term archivist. I have incorporated this methodology

to my own artistic practice but with *Postcapital Archive*, I not only question the archive itself as a depository for knowledge production (namely a depository in transition), I also try to give public access to my way of working in a double sense: in the form of my audio-visual and spatial interpretation of the collected material, and in the form of my way of collecting, which is of course related to selection and interpretation as well.

AL In the book produced after the above mentioned exhibition, this archive is defined as a "reference to [your] artistic stance". Can you explain how this stance is embedded into the work and what kind of relationship you enable between the entirety of files' collection and the few elements which are physically rendered in the physical space?

DA This is a complex cultural process where the users must take their own decisions. Postcapital is a processually and open project that, based upon a digital archive and a modular structure, settles in ever-changing forms and in constantly changing constellations of collaboration in the most divergent spaces: be it real, virtual, or discursive spaces, an exhibition, a publication, a workshop, urban space, or the Internet. It is a sort of mobile stage, which allows things, persons, and situations to temporarily interrelate and interact both in front of and behind the stage. It is a vehicle, a provocative keyword, a tool, a figure of thought, an explorative question, an

interpretation, and a confrontation. All images, videos, audio, text, and other documents that are negotiated in the modules in form of collages, tableaus, montages, or resamplings are constituent elements of the digital archive, meaning, they originated on the Internet. Even the meta-texts in the exhibition—chronological facts listed from the years 1989 and 2001, three categories, Politics, City, Money as well as a glossary—cite Wikipedia as a source. Thus, Postcapital makes very direct reference to this an-archive that we no longer visit but rather inhabit.

AL *Postcapital Archive* (1989–2001) speaks also of personally digital archives, giving a nobler sense to strategic and sometimes compulsive accumulation attitudes. Do you think that if personal digital archives could emerge as a public resource, solving their copyright issues, we'd consider them from being a form to freeze volatile digital material to edited valuable commons?

DA The digital library is Utopian in the etymological sense of the word, as it is not possible to place it within precise spatial coordinates. We are no longer interested in the guardians or accumulators of information, but in those who can help us transform this information into efficient knowledge, to contribute to the full development of our lives.

During the incubation of post-capitalism, the beginning of the process of digitalization of formal elements that configure our reality coincides with the decline of concepts that have

ruled the social-economic order and political life in the last two centuries. Our conceptions about objects, possessions, production, consumption, usufruct from private property, capital, corporative relations, investment activities, profit, as well as labor relations—everything is about to change. In our personal libraries, some wrinkled old manuals have been relegated to a shady spot where they accumulate dust and mold.

While management societies became intermediaries between creators and those possessing production, distribution, and commercialization means, new technologies are gradually eliminating the need for these intermediaries and management services. And it must be understood that the regulations of the new Law of Intellectual Property (especially regarding such topics as the private copy, having been reduced to its minimum expression) are outdated in this Internet era. During the last twenty years, copyrighting has become a controversial issue. At present, talking about intellectual property or copyright often leads us to speak of self-censorship, if not directly, of censorship and constrictive practices. Culture is a collective construction, that is, of all and the ownership of certain processes has to be returned to society. On the one hand, present-day information and communications technologies have generated a new social reality in which both old situations and new sceneries coexist. On the other hand, undoubtedly, these transformations have also produced

a crisis for the prevailing systems of distribution and cultural management. Societies have enough mechanisms to adapt themselves to their own processes, but we must ask ourselves if the current dogmatic legislative apparatus is prepared to confront these changes. Social cooperation reveals its power to innovate and create, understood as the best way of supporting a model that permits distribution and expansion of content for participants, public, users and audiences.

AL Your *Armed Citizen*, 1998/2006, instead is a different type of collection, made by a small quantity of pistols decontextualized from their original online context (early e-commerce websites) and assimilated to a general aesthetics with a white background and a casted shadow. Here the visual is preponderating, so is then the extensive sequence an experiential one more than a documenting archive?

DA In *One-Way Street* Benjamin wrote: "And today the book is already, as the present mode of scholarly production demonstrates, an obsolete mediation between two different filing systems. For everything that matters is to be found in the card box of the researcher who wrote it, and the scholar studying it assimilates it into his own card index." The shaping of the look, especially its ergonomics, the perception/comprehension of the aesthetic object is changing dramatically in the last two decades. It is the new experience of digital consumption where the re-

lationship with the object is a remote consumption experience and mediated constantly. At the end of the nineties, this was a novel experience that transgressed the legal limits of control to the consumer of the Nation States. Which created a great fascination for certain objects and consumer products that could be acquired globally, even if they were illegal in your most immediate context.

AL During the *Archive of the Commons II* conference you affirmed: "archive is a machinery for controlling the knowledge".

Can you elaborate more on this?

DA We have spoken in these first questions a lot of about this kind of archive culture and I do not want to miss the opportunity to say that any reference in my work in relation to the archives is always an attempt to position myself against the Archive.

Every archive is a control machinery in itself, it is in the very design of its mechanism and in each of the patterns of behavior. The network system machinery itself is originally a control system that operates in two directions and simultaneously. Knowledge is channeled, corrected, ordered, classified, excluded, normalized, hidden, and so on. But I will not elaborate theory here we have enough bibliography and we have only to pause for a moment in *Discipline & Punish* as a metaphor for modern "disciplinary" societies and their pervasive inclination to observe and normalize. The Birth of the Prison - Michel Foucault. He had warned that discourse is controlled,

selected and distributed by a certain number of procedures that are designed to invoke powers and dangers, to dominate random events and avoid their frightening materiality. In this case the electronic panopticon would not strictly comply with the same rules that see without being seen, because in reality the system identifies you both as sender and receiver, be observed and being watched, consumer and producer.

Against the Archive like a territory of resistance as a political space. The structures that we create condition our perception of reality. The algorithms that govern the structures of the informational society are the manifestation of contemporary fascism. The Archive is a construct and, as such, is re-built on itself generating standardization processes that involve adjusting the System to a type of pattern or model so that it is uniform and easily manipulated. Fortunately, everything we are capable of building, we will be able to modify. The artistic practice can become a strategic place of resistance to the standardized interpretations of digital media as machinery of control and mediation of capitalism

AL You also said: "we allowed the machine to put us in the comfort zone. We take photographs but we don't know how to take them." If we think at the amount of digital photographs taken everyday (there's an estimation of 1.2 trillion during 2017 only), what kind of archival strategies would we adopt, out of our 'comfort zone'?

DA It is all about responsibility and education. The fact is that the archive is now at the mercy of the people; without its defensive wall, nothing can stop the information it contains from being publicly revealed. And, apparently, this is not an isolated process; the word has spread to become noise. The early confusion is all-encompassing, and many do not know what to do with the new torrent of information, while others seem to find it relatively easy to find their way in this new context, accumulating everything that falls into their hands (in what is a highly interesting digital Diogenes syndrome) and eventually becoming the guardians of the information they greedily accumulate. But documentation and information is not always transformed into knowledge. Within that informational chaos it is very easy to get lost. Here lies one of the new unknown factors we are facing. The comfort zone, when one is lost he lets himself be guided. The post-capitalism system at the new informational society provides a new chance to guide, manipulate, interpret, filter, condition, orientate, measure, prioritise, arrange hierarchically, etc. i.e. everything that we try to combat, unsuccessfully; it seems as if there is too much power, even for oneself, or perhaps not.

The process of standardization involves adjusting something to a type of pattern or model so that it is uniform, a comfort zone. It's almost as if these video games recreated environments and situations of social conflict in which citizens think they control

one or several characters (or any other element in this environment) to fulfil one or several objectives with concrete rules that they cannot actually modify. This is like The Matrix—the sort of references that evoke the cave in Plato’s The Republic—where inner life is colonized, the body is exploited and experience is captured. The planet (the web) is shrinking, “dwarfing”, the digital space (of representation) is decreasing, the public space disappears, the factory or office (workspace) is replaced by the new leisure space. The city centers are “normalized” like this, creating a pattern. The city has placed itself at the service of the new post-capitalist economy, once it has been dissuaded, and away from its center, its habitual residents and the working poor. The “cleaning of the streets” allows to monitor the activity and the performance of the new actors and thus make the new urban context profitable through its integral control. The result is a safer and less strange city in the eyes of outsiders, tourists, expatriates and wealthy consumers. Easy to manage, design, redesign and adapt to the interests of “all”.

AL In your *Capital. The Commodity. The Drug* instead you dealt with our ‘discomfort zone’ exhibiting more than 500 images obtained from a ‘darknet’ forum activity you conducted over several weeks. Do you consider this ‘exposure’ process also as a stable recording of a hidden, ephemerally digital and simultaneously very tangible reality? And there’s any

relationship between this work and your previous *Armed Citizen*?
DA The depths of the uncensored and anonymous Internet where illegal goods and services are traded it is a fairly similar copy of the dark areas of the industrial age and therefore exactly emulates the rules of capitalism. During the incubation of post-capitalism, the beginning of the process of digitalization of the physical elements that configure our reality, coincide with the decline of concepts that have ruled the social-economic order and political life in the last two centuries. Our conceptions about objects, possessions, production, consumption usufruct from private property, capital, corporative relations, investment activities, profit, as well as labour relations – everything is about to change. The disappearance of the public space will leave no room for dissent, or for the marginal economy of the black market, the sale of illegal substances, barter, prostitution or begging. Once the industrial era of manufacturing and product design is buried we need a new global division of labor, and this can only be done from the exercise of control. And the first thing to be controlled will be our bodies. The social body, the political body, sexual, cultural or physical. Our extended body must become a strategic place of resistance to the standardized interpretations of the digital media as machinery of control and mediation of postcapitalism.

And of course, like in *Armed Citizen* everything that has been forbidden represents a tendency of our na-

ture that has had to be repressed in the name of a greater goal. Everything that is forbidden is, therefore, fascinating and tempting. Since ancient times the human being has always been attracted to what is not within reach of his hand. It seems as if the forbidden was covered with a halo of irresistible attraction for us. In the end it is a manifestation, let’s say almost natural, that we have people for killing curiosity and for conquering freedom. Nothing new here.

AL You assembled a complex installation (The Disasters of War) in different versions for both the Documenta 14 venues, which also played with physical elements, media, memory, loss and public space. Can you briefly describe it?

DA *The Disasters of War* (Spanish: Los desastres de la guerra) are a series of 82 prints created between 1810 and 1820 by the Spanish painter Francisco Goya (1746–1828). Like the Goya Disasters of War this comprehensive analysis, reinterpreting and recreating double project is a visual protest against the violence and an actualization of the conflict representation in nowadays. The project shows the effect of conflict on individuals and civilians. Like the Goya series will be usually considered in different groups:

- a) The consequences of the conflict on individual and civilians, the effects of the famine, suspension of aid and refugees (atrocities, starvation, degradation, humiliation)
- b) The Capitalist War, economic warfare (conquest, colonialism, trade,

accumulation, political corruption, abuse of entrusted power)

- c) Strategy and tactics (Trojan-horse, guerrilla, feint, deception, camouflage, disguise, blockade, attrition warfare...)

The Disasters of War series of 82 “artifacts” is the cornerstone of the whole project. Besides the series the project is developed in two different scenarios, in two attempts. Although the whole project was a work in progress including performances, a book (LTI), a burning, workshop, sculptures, music, fire, models, etcetera.

The Disasters of War, Metics Akademia (2017). Mixed-media installation. Dimensions variable. EMST-National Museum of Contemporary Art, Athens.

This part of the project was focuses in the topic of repatriation, nationality, nation state, customs, public domain, ownership, cultural property, intellectual property, authenticity, copies, replica, theft, looting, treasured antiquities, museum policies. Include -Work in progress project/situation; *The Disasters of War* series; 3d replicas laboratory (Recycle Shredder Machine, 3d Printer, Extrusion Machine); Replicas.

The Disasters of War/Trojan Horse (2017). Mixed-media installation. Dimensions variable. Neue Galerie (Neue Hauptpost), Kassel.

This part of the project was focuses in the topic of cultural identity, representation, monument, race, archetypes, memory, public space, public domain, fake and truth, voicing, ste-

reotype, topics. The project itself travels hidden inside of a Trojan horse. These series evoke 82 engravings created by Spanish painter Francisco Goya (1746-1828) between 1810 and 1820 secretly criticizing the violence deployed against the population during the wars between the Napoleonic Empire and Spain. Bringing Goya to the 3-D printer era, the project reflects on the politics of war, but also on the way war can continue through means of economic, cultural, and visual domination. Many wars are thus narrated here, in an attempt to resist its many forms of violence and explore strategies of visual and performative resistance. The project unfolds in different formats: an installation, a workshop, a performance, and a public action.

Burning the Canon. Nordstadt Park Kassel. June 23, 2017. The Trojan Horse sculpture had been conceived as anti-monument reflecting on the “night games of war” (Reichs Veterans Day, Kassel, June 4 1939) developed in Germany during the Nazi period. The sculpture has been created by the artist with the aid of a software working with an aleatory combination of body types and then materially constructed by Taller Manolo Martín, a team of traditional craftsmen who produce València’s Fallas puppets in Spain to be burned. Following this ritual, the sculpture will also be burned during the night of Saint John (also known as Jani, Adonia, Midsommar, Ivan Kupala Day, Juhannus Mittumari, etc.) as part of a pagan celebration aimed at

letting go of what is no longer needed and saving what has to remain.

AL Particularly, in the book produced here, *LTI - Lingua Tertii Imperii* you attempted to document a similar process with the Greek junta and its fascist grammar, through an image-text glossary, strategically applying the same kind of powerful visual similarities you used in your previous works. Do you see this book as a generated archive, validated by its printed form?

DA I sifted through information related to the reign of the Greek junta (1967-74) to create an image-text glossary of fascist grammar called *LTI—Lingua Tertii Imperii* (2016). The book of course refers also to a book by Victor Klemperer, Professor of Literature at the Dresden University of Technology. The title, half in Latin and half in German, translates to “The Language of the Third Reich: A Philologist’s Notebook” and studies the way that Nazi propaganda altered the German language to inculcate people with National Socialist ideas.

My book explores the historical traces of oppression, violence, and the quest for freedom during the military dictatorship of 1967-74, architectures of terror, voices of resistance and the Athens Municipality Art Center, Parko Eleftherias. The book starts: Language is never innocent; Architecture is never innocent; Images are never innocent; They are openly involved in a body-to-body fight with history; These buildings were once a hospital; They later

became the headquarters of the Special Interrogation Section of the Greek Military Police (EAT/ESA); Now they are the Eleftherios Venizelos Museum, the Museum of Anti-dictatorial and Democratic Resistance, and the site for documenta 14 Public Programs at Parko Eleftherias (Freedom Park); Take out Diogenes’s lamp and stroll the park in full daylight to search for an honest language.

The idea was to use a popular production system like rotary printing. So we could do very large edition at very low prices. A free object that would serve as a reference to those who attended the public programs of documenta 14 in Athens. Beyond the flyer or the mailing, the object-pocket book works.









GENERALITAT
VALENCIANA

CONSORCI
DE MUSEUS
DE LA
COMUNITAT
VALENCIANA



Centre del Carme
Cultura Contemporània



Ajuntament
de Barcelona

[LA VIRREINA]
CENTRE
DE LA IMATGE



col·labora:

mm
Museu d'Art
Jaume Morera