



I'm here [for now]
Jag är här [nu iallafall]
[De momento] estoy aquí

Raquel Meyers (2018)

I'm here [for now]. Jag är här [nu iallafall]. [De momento] estoy aquí.

Raquel Meyers (2018)

Este *statement* artístico, que roza más el ensayo que el manifiesto, es el resultado de varios años de investigación y práctica con *KYBDslöjd*, la ampliación del término a *mecanografía expandida* y la beca de producción con estudio en BilbaoArte Fundazioa en 2018. Mi trabajo es difícilmente clasificable, ya que va más allá de una predilección tecnológica y estética. De ahí la necesidad de crear una base teórica y técnica de mi práctica artística.

A lo largo de los años han surgido muchas más preguntas que respuestas, pareciéndose más a una guía de supervivencia que a un tratado «autotélico». Mi trayectoria, que ahora cumple veinte años, es una carrera de fondo y no tiene ninguna intención de parar. Aún queda mucho por descubrir y aprender. Solo espero que este texto sirva como reflexión y crítica a la electrocución tecnológica y narcisista que padecemos.

KYBDslöjd y la mecanografía expandida

Desde 2004 he usado como medio el 8-bit. En 2011 me trasladé a Suecia y comencé a investigar el concepto «modo texto» (*text-mode*), donde el contenido y la forma se visualiza en caracteres de texto en lugar de píxeles individuales. En colaboración con el músico sueco Goto80, realizamos un archivo en *Tumblr* <http://text-mode.tumblr.com> (2012–2014), donde reunimos todo tipo de medios relacionados con el término. Pero mi interés no residía únicamente en la investigación y el archivo, lo que provocó una evolución de mi práctica artística y epistemológica.

Esta aventura escandinava me hizo cambiar los píxeles por caracteres de texto y supuso el inicio de un nuevo lenguaje/medio que denominé *KYBDslöjd*, cuyo significado podría definirse *grosso modo* como «destreza manual con un teclado». El término es una combinación del acrónimo inglés de la palabra teclado y la palabra *Sloyd* (del sueco, *Slöjd*) que se deriva del islandés y significa destreza o habilidad. Al traducirlo al castellano, el concepto ha evolucionado y ha quedado definido como «mecanografía expandida».

Slöjd es, además, un sistema educativo escandinavo que tiene su origen en el siglo XIX.

Tiene como objetivo, como medio de instrucción formal, inculcar el amor al trabajo en general, crear respeto por el trabajo físico pesado y honesto, desarrollar la confianza e independencia, ejercitar los hábitos del orden, la precisión, la limpieza y la pulcritud, enseñar hábitos de concentración, colaboración y perseverancia, potenciar el desarrollo de las capacidades físicas, entrenar el ojo a la percepción de formas y cultivar la habilidad de las manos (Hoffman y Salomon, 1892).

Este sistema también fue condicionado por el género, ya que no todas sus formas eran accesibles para todos. En sus inicios, hilar, coser y tejer, se enseñaba a las niñas y el trabajo con madera, a los niños. La jardinería era una actividad común a ambos. Actualmente, estas especificaciones no son tan vinculantes como fueron en el pasado pero continúan teniendo un fuerte impacto en la sociedad escandinava y en su identidad cultural. Una de las características principales de *slöjd* es la inculcación de *virtudes* como la concentración, el esfuerzo físico y la perseverancia para poder realizar cualquier tipo de trabajo artesanal.

Considerando que no crecí en el sistema escandinavo, mi relación con el término no está tan delimitada y me permite usar el término de una manera menos tradicional. Bauman (2000) aseveró que «el crear (y también el descubrir) siempre significa romper una regla; seguir una regla es mera rutina, más de lo mismo —no un acto de creación». En mi opinión, el concepto de *slöjd* significa, además, conocimiento. Ya que la artesanía no funciona simplemente como manualidad, sino como empoderamiento. Una *misión* si cabe, como Sennett (2008) apuntó al decir que «el artesano representa la especial condición humana de estar comprometido».

Al hablar de artesanía (*craft*) y arte nos adentramos en la larga batalla entre lo popular y/o folclórico, y la élite y lo intelectual. *Slöjd*, en mi opinión, ofrece una oportunidad para combinar ambos conceptos. Como dicta la declaración de Walter Gropius en el *Programm des Staatlichen Bauhauses in Weimar* (1919), citado por Conrads (1970): «Formemos pues un nuevo gremio de artesanos sin las pretensiones clasistas que erigen una arrogante barrera entre artesanos y artistas». Un reto que combina artesanía, arte y tecnología, ya que no es solo un desafío práctico sino filosófico.

La mecanografía expandida no se refiere únicamente a la pura destreza manual. Materializa los caracteres y las pulsaciones de teclado más allá de la pantalla y mitifica lo obsoleto con respecto a la tecnología.

Referencias, medios y herramientas en la mecanografía expandida (KYBD*slöjd*)

La mecanografía expandida no es una mera invención arbitraria. Tiene sus bases y referencias en la máquina de escribir, la poesía concreta, la *demoscene* y el brutalismo. Las tres, incluso, se concatenan y pierden su especificidad. Pero no solo entre ellas, sino también en relación con las herramientas, como el Commodore 64 y el teletexto. Además, se expande y se materializa en forma de mosaico, bordado, serigrafía ...

Máquina de escribir

En las performances *Secretary* (2014) y *Noise My Txt* (2016) combiné el uso del Commodore 64 y la máquina de escribir para la creación visual en tiempo real. Al principio, la máquina de escribir era un guiño irónico hacia la figura de la secretaria. Para mí, la palabra secretaria combina el significado en inglés medieval, «persona a la que se le confía un secreto», y lo que se ha denominado como «fuerza laboral femenina», que se originó a fines del siglo XIX y permitió la emancipación de las mujeres.

La máquina de escribir es la máquina de la modernidad y de la estandarización, el medio de referencia cuyo desarrollo «rompió la hegemonía masculina en la producción de textos y con ello completó la moderna trinidad de lo Real, lo Imaginario y lo Simbólico», citando a Kittler (2013).

La conexión entre la máquina de escribir y el Commodore 64 no se basa solamente en que ambas disponen de un teclado. Un ejemplo práctico lo encontramos en el libro *Bob Neill's Book of Typewriter Art (with Special Computer Programme)* de 1982 que incluía instrucciones detalladas para mecanografiar retratos y un programa para Commodore PET, escrito por Nick Higham. En la máquina de escribir, el retrato se visualizaba simultáneamente mientras se iba mecanografiando. En el ordenador, primero, debían introducirse una lista de comandos en lenguaje BASIC cuyo resultado solo se revelaba al ejecutar el programa, apareciendo en pantalla el retrato de Carlos, príncipe de Gales, dibujado con caracteres de texto.

Friedrich Nietzsche, el primer filósofo en utilizar la máquina de escribir, escribió que «nuestros instrumentos de escritura participan en la formación de nuestros pensamientos (*Unser Schreibzeug arbeitet mit an unseren Gedanken*)». Su progresiva miopía le forzó a usar la danesa *Hansen Writing Ball* «que no le permitía ver la letra impresa en el momento de la inscripción, no solo anticipó la *écriture automatique* sino que comenzó a modificar su forma de escribir y pensar desde un razonamiento continuo y una reflexión prolongada hasta aforismos, juegos de palabras y el “estilo telegrama”», como señala Kittler (2006).

La tecnología sigue alterándonos. La mecanografía y, por consecuencia, el estilo telegráfico, no solo es aplicable a los modos de pensamiento como en el ejemplo de Nietzsche sino que, en mi caso, este ha modificado, además, la concepción espacial y el imaginario. Este se ha economizado en caracteres alojados en un *scroll* multidireccional con o sin retícula. Lo que puede parecer a priori como una limitación contiene el mismo entusiasmo sobre sus posibilidades como el expresado por García (1944) sobre la telegrafía eléctrica y el triteclado: «¡¡¡Expresiones sensacionales de caliente y delirante imaginación!!!...». Una megafonía mecanografiada en tiempos eléctricos lista para gritar.

Poesía concreta

The Mouse's Tale es un poema de Lewis Carroll que aparece en su novela *Alice in Wonderland* de 1865, en el cual la palabra se une con la imagen. Otro ejemplo es el caligrama, siendo Guillaume Apollinaire uno de sus mayores exponentes aunque su origen proviene de la antigüedad clásica. Ambos se anticipan al movimiento surgido en la década de 1950 de la poesía concreta, que tiene su origen en la teoría y práctica del grupo brasileño *Noigrandres* que comenzó en 1952. Así como el «Manifiesto por una poesía concreta (*Håtåla ragulpr på fåtskliaben*)» de Öyvind Fahlström, y el libro *Constelaciones* de Eugen Gomringer, ambos del año 1953.

Noigrandres la define en su manifiesto de 1958 como el «producto de una evolución crítica de las formas, dando por cerrado el ciclo histórico del verso (rítmico-formal), la poesía concreta comienza por tomar conocimiento del espacio gráfico como agente estructural; espacio cualificado: estructura espacio-temporal, en vez del desarrollo meramente temporístico-lineal» (citado en Millán y García, 2005).

Existen numerosas corrientes, grupos y autores, pero la mecanografía expandida hereda el uso de los caracteres de la poesía semiótica. Millán y García (2005) la describen como «la que utiliza sistemas de signos no lingüísticos, esto es, no fundados en las lenguas naturales, pueden ser preexistentes o invención del autor». El imaginario se crea a partir de la combinación y uso atípico de los diferentes sets de caracteres del teletexto y el Commodore 64. Las palabras desaparecen y se crea toda una simbología, un «código secreto».

La máquina de escribir aporta a la mecanografía la ejecución mientras que la poesía concreta contribuye con un sistema, un lenguaje brutal que debe aprenderse. Saussure (1959) señaló que «la lengua es un sistema de signos que expresan ideas y, por esa razón, es comparable con la escritura, el alfabeto de los sordomudos, los ritos simbólicos, las formas de cortesía, las señales militares, etc.».

Un lenguaje basado en pulsaciones de teclado. Como en *tangram*, se debe usar la imaginación para ensamblar los caracteres. Una parte de los signos, los caracteres, tiene su origen en formas geométricas básicas que permiten miles de posibilidades.

Demoscene, Commodore 64 y PETSCII

*AcidT** es mi nombre en la *demoscene* del Commodore 64. Mi primera *demoparty* fue *Datastorm*, en febrero de 2011 en Gotemburgo, donde empecé a trabajar con el set de caracteres PETSCII, uno de los medios clave de la mecanografía expandida.

Borzyskowski (2000) define *demoscene* como «la subcultura que sobrevive bajo las premisas de libertad y cooperación en ausencia de una influencia estructural coercitiva o cohesiva», e introduce una descripción general del término del género *demo* en términos de función y sintaxis audiovisual.

Sobre los demos, Borzyskowski señala que «no se hacen sin un costo. La cantidad de tiempo, paciencia, conocimiento y desarrollo de las habilidades requeridas están lejos de ser triviales».

Aprendí las técnicas de dibujar y animar mecanografiando caracteres en diversas *demoparties*. PETSCII (*PET Standard Code of Information Interchange*), también conocido como CBM ASCII, es la variación del conjunto de caracteres ASCII utilizado en los sobremesa de 8 bit Commodore Business Machines (CBM), empezando por el PET, en 1977, y pasando por el VIC-20, C64, Plus/4, C16 y C128. El conjunto de caracteres fue diseñado por Leonard Tramiel y Chuck Peddle.

La mecanografía expandida utiliza de una manera particular las teclas y los caracteres PETSCII en el Commodore 64 mediante un software desarrollado por *Mathman* (Johan Kotlinski) llamado Nop. El programa consta de dos partes: un bloque de instrucciones de datos que contienen las órdenes que disponen que todas las pulsaciones de tecla se registren, y una sección de código que interpreta los datos y los emite como una animación que va acelerándose. No hay un menú sino que todas las instrucciones, como el color, la posición y la forma del carácter, se definen por combinaciones en el teclado. Solamente una pantalla en negro, con un carácter parpadeando, que espera a que hagas algo.

Este es el punto de partida, una página en blanco donde estás sola y no hay nadie a quien culpar, ni siquiera a la tecnología por ser obsoleta.

Solo hay que aprenderla, como Sennett (2008) propone al manifestar que para «mejorar en el uso de las herramientas nos llega, en parte, cuando éstas nos desafían, y el desafío ocurre general y únicamente porque las herramientas no son aptas para el propósito».

En este caso, el hardware y el software del Commodore 64 son un reto. Existe una narrativa, un diálogo con la tecnología. Se utiliza la pantalla como lienzo, como una retícula en la cual, con cada pulsación de teclado, se construye carácter a carácter de una manera «artesanal». Tampoco existe CTRL-Z. Los errores o equivocaciones se tienen que resolver al momento y, en el peor de los casos, se tiene que volver a empezar de cero. Todas estas particularidades conectan la mecanografía con la artesanía. Alan Riddell declaró en su introducción de la antología *Typewriter Art* de 1975 que «la artesanía tradicional tiene similitudes con el trabajo mecanografiado: bordado sobre lienzo. Éste tiene una cuadrícula rectilínea en la que el diseño se va construyendo con una puntada a la vez». Esta idea sigue vigente, así lo declaran Barbrook y Schulz en el *Digital Artisans Manifesto* de 1997 donde se reivindica la figura del artesano digital como una figura autónoma e independiente más allá de las tendencias neoliberales.

Brutalismo

La mecanografía expandida es brutalidad en sí misma.

El brutalismo, mejor conocido como “Nuevo brutalismo” en su apogeo, es posiblemente uno de los estilos arquitectónicos menos populares y más incomprendidos del siglo XX. Se asocia principalmente a edificios de hormigón crudo, su nombre está relacionado con la técnica de fundición de concreto brut utilizada por Le Corbusier (Yuill, 2004).

Los caracteres de texto provistos por PETSCII y el teletexto se utilizan sin adornos, como el hormigón en la arquitectura brutalista. Ambos capturan el espíritu y las contradicciones de su tiempo. Ballard, en la novela *High-Rise* (1975), la describe como «una arquitectura diseñada para la guerra, al menos en un nivel inconsciente» —una fuerza incontrolable—. Un mensaje en un idioma desconocido que se revela ásperamente, sin atavíos. El brutalismo tiene la desafortunada reputación de evocar una distopía, y las tecnologías (obsoletas), en general, se convierten, fácilmente, en *objetos de la nostalgia*. Pero lo nostálgico, retro, obsoleto o limitado son atributos retóricos adquiridos por su constante repetición constante ya que como Barthes (1989) observa la retórica es un «imponente esfuerzo de toda una cultura para analizar y clasificar las formas de la palabra, para tornar inteligible el mundo del lenguaje». La mayoría de las veces, la retórica se utiliza para persuadir en lugar de para discutir. Como un accesorio verbal cuando no se tiene nada que decir.

Hilla Becher declaró que «[la arquitectura brutalista] es honesta, es funcional y refleja lo que hace. Es por eso que nos gusta» (citado en Chadwick, 2016). La relación entre ambas es ética más que estética. Esta visión honesta y sin parasitismo tecnológico convierte a la mecanografía expandida en un medio brutal.

Teletexto

En 2016 escribí un capítulo llamado *Is It Just Text?* en la antología *Teletext in Europe: From the Analog to the Digital Era*, que percibía al teletexto desde la perspectiva de su valor artístico como medio. En él argumentaba que el teletexto no es únicamente información a la carta proporcionada por las cadenas de televisión ni un mero paquete de caracteres. Va más allá de la nostalgia, los beneficios, las limitaciones, la domesticidad o la tecnología *zombi* almacenada en un garaje.

El teletexto funciona de maneras para las que no ha sido diseñado y que no se han comprendido completamente.

Por definición, el teletexto es un servicio de noticias e información en forma de texto y gráficos que se transmite utilizando la capacidad adicional de los canales de televisión existentes a los televisores con los receptores adecuados. Lo que el espectador ve en la pantalla de su teletexto es una página de caracteres, 40 en una fila, 20-24 filas, 800-960 caracteres por página. Estos caracteres se pueden presentar en un número limitado de colores, incluidos fondos de color, y el conjunto de caracteres contiene todas las letras del alfabeto (tanto mayúsculas como minúsculas), números, signos de puntuación, símbolos especiales y gráficos.

El teletexto es un medio para crear texto y formas geométricas simples a partir de bloques de mosaico, y es el segundo medio clave en la mecanografía expandida junto con el Commodore 64. En 2011 contacté con el ingeniero Peter Kwan, quien había desarrollado un insertador de Teletexto USB en código abierto (*VBIT*), y comenzamos a trabajar juntos en un proyecto para la creación de visuales en directo. El teletexto no es un objeto físico, es la oscura banda que divide las imágenes de manera horizontal en la pantalla del televisor utilizada por el sistema PAL. Las líneas de intervalos verticales son como el sueño de movimientos oculares rápidos (MOR), una puerta a la imaginación.

El teletexto, en sí, es gratis. Una tecnología gratuita oculta en la señal PAL. El interés comercial de las compañías de televisión desapareció hace mucho gracias a Internet, pero antes de que las televisiones tuvieran el control y hubiera que obtener permisos para su uso, los aficionados ya trasteaban con ella. Graziplene (2000) señaló que «los primeros usuarios eran entusiastas de la electrónica del hogar que habían construido sus propias unidades decodificadoras como complementos de sus televisores utilizando planos que se publicaban en una popular revista de electrónica inalámbrica para aficionados».

Hoy en día puedes crear tu propio insertador de Teletexto con una *Raspberry Pi* y tus propias páginas con un software en código abierto llamado *edit.tf* creado por Simon Rawles. A finales de febrero de 2017, en el evento *Block Party 2017: Teletext Is the Future*, celebrado en el *Centre for Computing History in Cambridge*, Dan Farrimond, Kieran H.J. Connell, Jason Robertson, Peter Kwan, Carl Attrill, Peter Fagan, Julian Brown, Alistair Cree, Steve Horsley, Simon Rawles y yo comenzamos a trabajar como colectivo para sumar nuestras habilidades y conocimientos con una tecnología que todavía tiene mucho que ofrecer. Lo único importante es que se tenga la curiosidad para hacerlo.

Mosaico

El mosaico se elabora con pequeñas piezas llamadas teselas. Durante la residencia artística en *Le Shadok*, que me concedieron en Estrasburgo de 2016, corté con láser varios caracteres PETSCII en metacrilato (PMMA) del set usado por el Commodore 64. Lo que antes quedaba mecanografiado en la pantalla, ahora se convertía en mosaico fuera de ella. La pieza se mostró en la exposición individual *Keys of Fury (Les Clefs de la Fureur)* en Strasbourg European Fantastic Film Festival, comisariada por Esté-elle Dalleu y Arnaud Reeb. Este mosaico se convirtió, junto con el punto de cruz, en una de las manifestaciones de *KYBDslöjd*.

Durante la residencia en BilbaoArte he profundizado en el concepto al que he denominado LANDSCII. Un juego de palabras entre PETSCII y *Land art*, del que hereda el deseo de «no dejar rastro» como señala Tufnell (2006). Las piezas de mosaico se disponen de una manera casi ritualística y efímera en el contexto de un paisaje siguiendo la idea propuesta por Smithson (1996) de «ir a lugares donde los futuros remotos se encuentran con pasados remotos». LANDSCII crea piezas de mosaico *efímeras* que quedan registradas por la fotografía.

Punto de cruz

El punto de cruz es una forma popular de bordado en la que se usan puntadas que quedan en forma de equis. Así como el mosaico parte de los caracteres PETSCII, el punto de cruz parte del teletexto.

El modo texto (*text-mode*) practica un principio de economía en la construcción y juega con la redundancia de los elementos. Esta economía es comparable a las equis en el bordado. Con un solo carácter podemos construir todo lo que queramos sin caer en el exceso y en el cual el bordado no funciona solo como manualidad sino como un empoderamiento con la tecnología, combinándose ambas para ir más allá del mero souvenir.

Woodscii

La materialización de la mecanografía expandida no es solo a través del mosaico y el bordado. Durante la residencia en BilbaoArte Fundazioa he realizado una pieza en madera usando una Fresadora CNC. En este caso las instrucciones de los caracteres se expanden y vuelven a salir de la pantalla. *Woodscii*, es un juego de palabras entre el juego de caracteres PETSCII y la palabra inglesa para «madera», al igual que LANDSCII.

La pieza realizada es un *totem* que ironiza con nuestra fe en la tecnología, ya que la hacemos responsable de todo lo bueno y malo que sucede sin tomar ningún tipo de responsabilidad al respecto.

What the hell for?

Después de esta introducción sobre lo que es mecanografía expandida, cómo funciona y lo que se puede hacer con ella, una primera reflexión puede ser la realizada por Han (2017) sobre las viejas tecnologías ya que estas «se han convertido en callejones sin salida del progreso. Son las nuevas tecnologías las que rigen la producción y el consumo, las que guían el comportamiento de la gente y conforman sus percepciones». Simplificando incluso más, la realizada por el escritor en la película *Stalker* (Tarkovsky, 1979) cuando pregunta «*What the hell for?* (¿Para qué diablos?)».

Si los avances tecnológicos nos permiten emular el pasado a base de software, ¿por qué usar la *cacharrería* obsoleta? ¿Por qué *reanimar* y *expandir* a los muertos? Antes de poder responder a esto es necesario hacer una reflexión sobre la tecnología misma.

Más allá de la neofilia o del souvenir nostálgico, lo que es cierto es que imposible viajar a la misma velocidad

Ya hace tiempo que pasamos el estadio en que podíamos seguir los avances de la técnica, en cambio ahora vamos muy por detrás, lo que quizá resulte especialmente evidente en las tecnologías de la información, donde tanto las máquinas como los programas quedan por completo anticuados mucho antes de que la mayoría de los usuarios hayan aprendido a manejarlos (Svendsen, 2008).

Pertenezco a una generación que, sobre todo, se ha electrocutado con las tecnologías. Vivimos una celebración eléctrica del futuro donde todo parecía entusiasmo y, realmente, fue puro derroche. Una batalla a favor y en contra en la que todos, al final, acabamos *electrocutados*.

Excepto el *consumo*, al que no afecta que el *storytelling* sea pesimista o entusiasta. Sigue avanzando acelerado, hasta el agotamiento, independientemente de la narrativa, convirtiéndola en «objeto souvenir» casi al mismo tiempo de su puesta a la venta en el mercado. Como, acertadamente, señala Graburn (1979), estos «pueden convertirse en clichés visuales, adaptados a las habituales y equivocadas ideas del consumidor».

Lo que resulta irónico es que, tanto para hablar de las nuevas tecnologías como de las obsoletas, exista una misma argumentación, los muertos vivientes. Por un lado tenemos a Huhtamo y Parikka (2011) y su arqueología de los medios que nos anuncian que «un patrón recurrente de la actividad mediática es el uso de medios electrónicos o tecnológicos para extender la brecha entre los vivos y los muertos»; y a Sterling (1998) que propone, en su manifiesto *The DEAD MEDIA Project*, una «guía de campo» de «los medios que no lo lograron, los medios martirizados, los medios muertos» donde se incluía el teletexto «*DEAD DIGITAL NETWORKS*» y el Commodore 64 «*DEAD COMPUTATIONAL TECHNOLOGY (DIGITAL)*». El manifiesto catalogaba los fracasos de la tecnología, según Sterling (1995): «lo que necesitamos es un libro sombrío, reflexivo, minucioso, exagerado, incluso lúgubre que honre a los muertos y resucite a los antepasados espirituales del frenesí mediático de hoy en día».

Por el otro lado tenemos a Oliveira (2010) avisándonos que «con la irrupción de la telefonía móvil en nuestras vidas y sociedades, asistimos a la implosión tendencial y tendenciosamente “zombista” del individualismo contemporáneo».

La tecnología usada en la mecanografía expandida forma parte de lo que Manovich (2013) denomina «la segunda etapa de comercialización y adopción masiva» en la década de 1980. Los zombies siempre han sido un *género de masas* (risas).

Llegados a este punto debemos asumir y practicar la responsabilidad que conlleva. Más que una elección parece un *accidente*, definido por Virilio (2005) como «un milagro al revés». Es hora de dejar de saquear las tumbas de la tecnología y asumir con madurez que no podemos controlarla. Que los usos que hacemos de ella son independientes del progreso.

La hipersensibilidad ante la recompensa en la toma de decisiones ha sido calificada por Damasio (2006) como «miopía ante el futuro», que significa la tendencia a elegir lo que nos recompensa de inmediato, independientemente del daño que pueda causarnos a largo plazo. En mi opinión este concepto es aplicable a la tecnología. Gaja (2016) nos avisa de que «durante muchos años la ideología dominante asumió y promovió una imagen de un futuro extrapolado al pasado más inmediato». La miopía nos está llevando a ver el futuro con gafas de optimismo tecnológico que parece más bien la legitimación de un pasado mejor aunque, actualmente, somos *perseguidos* por nuestros teléfonos móviles. Steyerl (2012) nos advierte que nuestra vida: «se reduce a un objeto en la palma de tu mano, listo para ser arrojado contra la pared y todavía sonriente, hecho añicos, establece fechas de entrega, graba, interrumpe ...». Estamos atrapados entre la autonomía personal y la autodeterminación. ¡Larga vida a la miopía ante el futuro!

La tecnología avanza al mismo son pero ésta ya no quiere desafiarnos, solo quiere normalizar nuestra pasividad y productividad. Han (2017) nos lo confirma diciéndonos que «la sociedad del siglo XXI ya no es disciplinaria, sino una sociedad de rendimiento». No existe una búsqueda de conocimiento e imaginación, solo un nuevo orden de velocidad, evasión e inercia. La comodidad ante todo. Parece que lo mejor es dejarse llevar y que el tedio nos invada. Retirase y dejar que el progreso siga su curso, que la técnica nos siga acorralando y bombardeando, pero no a *golpe de mando a distancia* como Eco (1986) sostenía al hablar de la radio y la televisión, sino a golpe de clic. Aunque la tecnología se haya ido perfeccionando, seguimos manteniendo los mismos hábitos.

No reniego de lo nuevo, he crecido con la tecnología y no tengo una visión nostálgica de ella, pero quiero y debo cuestionarla, criticarla. Todo lo planteado hasta hora resulta desolador, pesimista si cabe, pero no debemos olvidar que la tecnología es una herramienta, un instrumento. De nosotros depende el uso que le demos. Me gustaría pensar que la mecanografía expandida es un *estado de excepción* que crea sus propios códigos cáusticos contra la banalidad y el tedio que nos rodea. Al menos en cuanto al uso de la tecnología se refiere.

Claridad provisional

*ESTA ES UNA HISTORIA DEL FUTURO, NO DEL FUTURO DE NAVES
ESPACIALES Y DE HOMBRES DE OTROS PLANETAS, SINO DEL FUTURO
INMEDIATO.*

El prólogo de la película *1984* de Michael Anderson, del año 1956, resulta casi una premonición mordaz. Vivimos en la pesadilla del futuro inventado por la *optimista* California de finales de los años setenta, y su *propaganda* sobre cómo los ordenadores podían hacernos libres estableciendo un nuevo orden. Cuando en realidad su intención era crear una sociedad moldeada al estilo neoliberal. Cualquier cosa que vaya en su contra debe ser neutralizada (destruida).

La mecanografía expandida, modestamente, quiere aportar una «claridad provisional» como la descrita por Svendsen (2008). La narrativa que nos rodea también ha cambiado, se ha codificado y nos está convirtiendo en *turistas emocionales*.

Anteriormente he mencionado que mi estancia en Suecia modificó mi práctica artística pero, también, mi percepción y relación con el mundo. Uno de los ejemplos es el propuesto en *The Swedish Theory of Love* de Gandini (2017) en la que se reflexiona sobre el tópico que la define como un modelo de sociedad avanzada con una elevada calidad de vida, con la población más autónoma e independiente del mundo que es, a la vez, la más insatisfecha. La aceleración no solo afecta a la tecnología sino también a nuestra capacidad crítica. Una «infoxicación» y «fango informativo» nos engulle.

El primer término fue acuñado en 1970 por Alvin Toffler como *information overload*, y el segundo por Eco en *Número cero* (2015). Ambos han sido descritos por Gaja (2016). El desafío se encuentra en navegar entre tanto spam y recuperar el pensamiento crítico más allá del narcisismo inaguantable. Establecer un diálogo y no un parasitismo tecnológico. Hay que materializar la palabra sin asfixiar a los demás.

Es cierto que con un mínimo de retórica y sofismas se pueden crear todo tipo de discursos. Pero a estas alturas sería una arrogancia. Es importante volver a retomar el concepto de *responsabilidad* mencionado anteriormente.

No todo es despilfarro y palabras de lujo. Aún nos quedan las trincheras.

Debemos entender, reflexionar y criticar el momento presente, aunque sea desde el exilio del post. Basta ya de tanto positivismo. Vivimos tiempos de monstruos y quizás por eso mi iconografía esté llena de ellos. Al principio estaban ahí para acechar a la imaginación pero ahora saludan desde un vacío casi ingobernable y lleno de furia. El futuro no es una extensión del pasado. Ahora no es momento de retroceder.

[De momento] estoy aquí, y esto es lo que tengo que decir.

Bibliografía

- Ballard, J. G. (1975). *High-Rise*. London: Cape
- Barthes, R. (1989). *The Rustle of Language*. Traducido por Richard Howard. Berkeley, CA: University of California Press.
- Bauman, Z. (2000). *Liquid Modernity*. Cambridge, UK: Polity Press.
- Chadwick, P. (2016). *This Brutal World*. London: Phaidon Press.
- Conrads, U. (1970). *Programs and Manifestoes on 20th-Century Architecture*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Eco, U. (1986). *Faith in Fakes: Travels in hyperreality*. London: Vintage Books.
- Damasio, A. R. (2006). *Descartes' Error: Emotion, Reason and the Human Brain*. London: Vintage.
- DeLillo, D., y Martínez-Lage, M. (2016). *Jugadores*. Barcelona: Austral.
- Graburn, N. H. H. (1979). *Ethnic and Tourist Arts: Cultural Expressions from the Fourth World*. Berkeley, CA: University of California.
- Gaja, D. F. (2016). *Futurópolis: Entre la tecnoutopía y la ecodistopía o viceversa*. Madrid: Díaz y Pons.
- Gandini, E. (2017). *The Swedish Theory of Love*. Amsterdam: Dalton Distribution.
- García, C. J. (1944). *La Telegrafía rápida: El triteclado y la música eléctrica*. S.l.: s.n..
- Graziplene, L. R. (2000). *Teletext: Its Promise and Demise*. Bethlehem, PA: Lehigh University Press.
- Han, B.-C. (2017). *La sociedad del cansancio*. Barcelona: Herder.
- Hoffman, B. B. y Salomon, O. (1892). *The Sloyd System of Wood Working, with a Brief Description of the Eva Rodhe Model Series and an Historical Sketch of the Growth of the Manual Training Idea*. New York: American Book Company.
- Huhtamo, E., y Parikka J. (2011). *Media Archaeology: Approaches, Applications, and Implications*. Berkeley, CA: University of California Press.
- Kittler, F. A. (2006). *Gramophone, film, typewriter*. Standford, Calif: Stanford University Press.
- Kittler, F. A. (2013). *Literature, Media, Information Systems: Essays*. ed. John Johnston. London: Routledge.
- Manovich, L. (2013). *El software toma el mando*. Barcelona: UOC Press.
- Meyers, R. (2016). "Is It Just Text?". En *Teletext in Europe: From the Analog to the Digital Era*, ed. Moe Hallvard y Hilde Van Den Bulck. Göteborg: Nordicom, pp. 31–49.

- Millán, F., y García, S. J. (2005). *La escritura en Libertad: Antología de poesía experimental*. Madrid: Visor.
- Neill, B. (1982). *Bob Neill's Book of Typewriter Art (with Special Computer Programme)*. Goudhurst: Weavers Press.
- Oliveira C. (2010). "Acerca de las aporías del hiperindividualismo contemporáneo". En *Ontología de la distancia: Filosofías de la comunicación en la era telemática*, ed. Wyss, B., y In Aranzueque, G. Madrid: Abada Editores.
- Riddell, A. 1975. *Typewriter Art*. London: London Magazine Editions.
- Saussure, F. de. (1959). *Course in General Linguistics*. New York: Philosophical Library.
- Sennett, R. (2008). *The Craftsman*. New Haven: Yale University Press.
- Smithson R. (1996). *The Collected Writings*, Berkeley.
- Sterling, B. (1998, 09). *The DEAD MEDIA Project*. Obtenido 02, 2018, de <http://www.deadmedia.org/modest-proposal.html>
- Sterling, B. (1997, 01). *THE MASTER-LIST OF DEAD MEDIA*. Obtenido 02, 2018, de <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9701/msg00064.html>
- Steyerl, H. (2012). *The Wretched of the Screen*. Berlin: Sternberg Press.
- Svendsen, L. F. H., Montes, C. C., y Consejo Nacional para la Cultura y las Artes (México). (2008). *Filosofía del tedio*. México: Tusquets Editores.
- Tarkovsky, A. (1979). *Stalker*.
- Tufnell, B. (2006). *Land Art*. London: Tate Publishing.
- Virilio, P., y Petit, P. (2005). *El ciber mundo, la política de lo peor: Entrevista con Philippe Petit*. Madrid: Catedra.
- Yuill, S. (2014). Code ArtBrutalism. En *Read_me: Software & Art Cultures*, ed. Olga Goriunova y Alexei Shulgin. Århus, Denmark: Digital Aesthetics Research Centre, University of Aarhus.

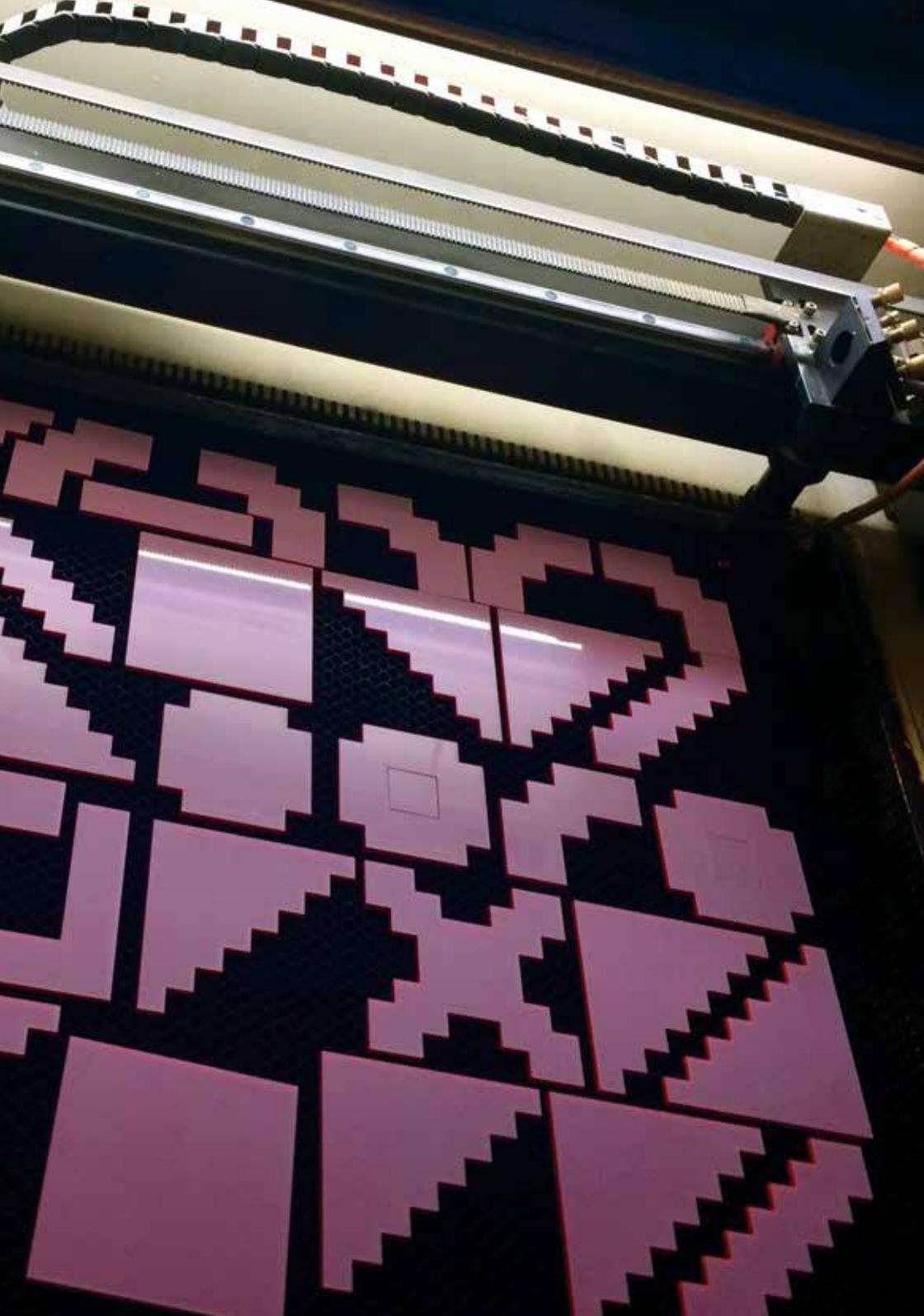
Agradecimientos:

A mi padres, Ángel García Fernández, Manuel Madrid, Yunuen Cuenca, Arrate Hidalgo, Haizea Salazar, Juan Zapater y todo el equipo de BilbaoArte.

















LANDSCII (2018)
PETSCII mosaic on the land









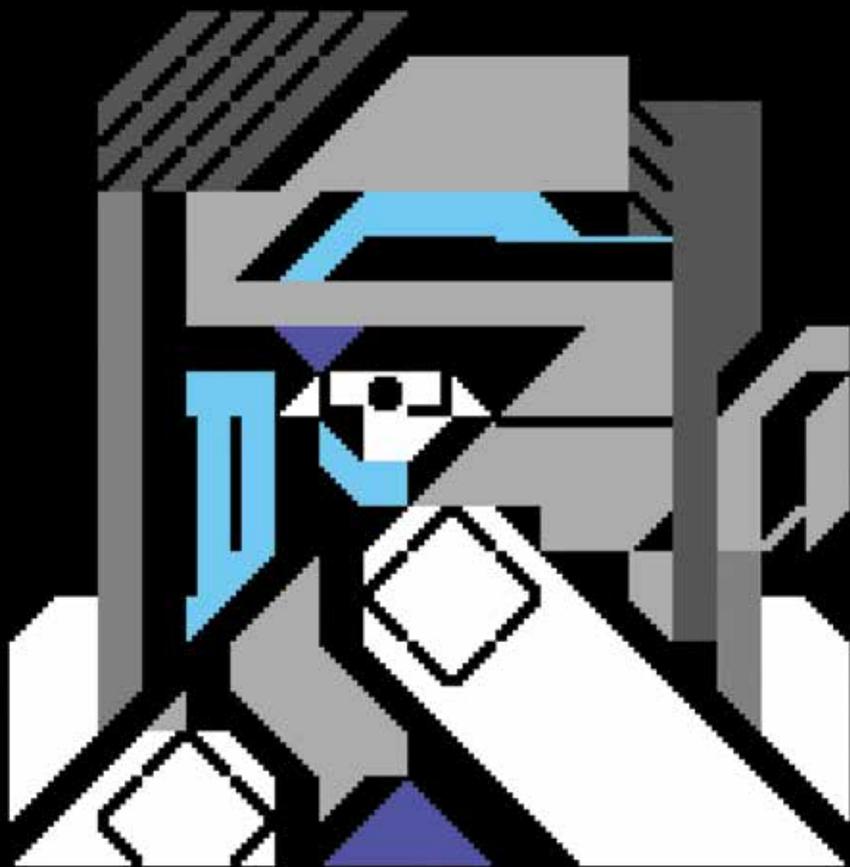




BORTOM ..
SJALUSTANDIGHETEN
FINNS TOMHET, ETT LIU
UTAN MENING OCH EN
FULLSTANDIGT
OFATTBAR LEDA



28.06.2018
20:30 h
BilbaoArte



myopia for the future

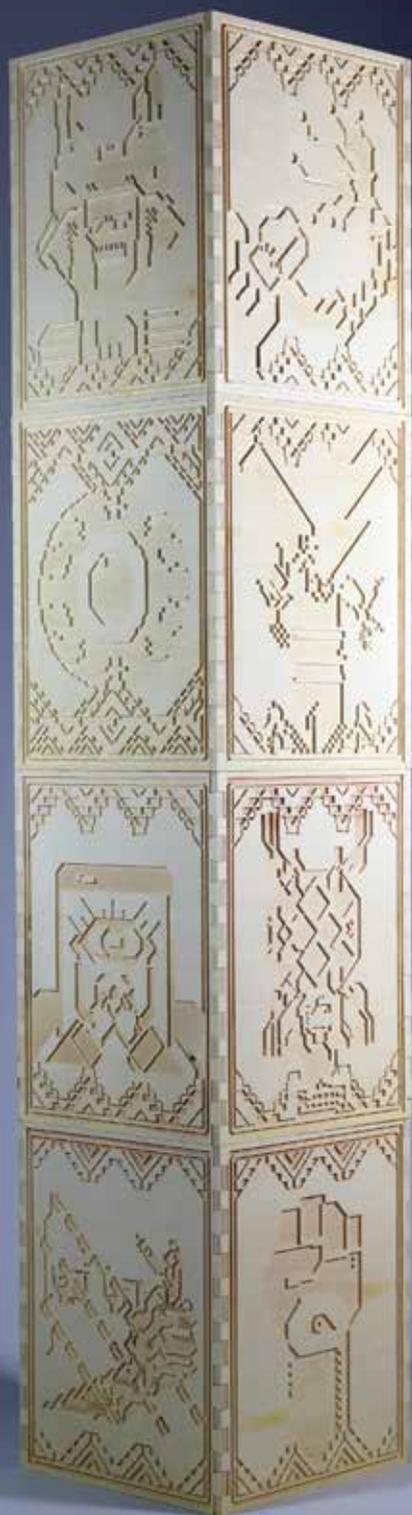
niklas ström ^(SE) & raquel meyers ^(ES)

(Live Performance)





Trueno (2018)
mecanografía expandida performance



Totem (2018)
PETSCII, CNC, laminado

Este proyecto está dedicado a mi hermano mayor (1971-2018)



