

Uso de tecnologías obsoletas como catalizadoras del arte digital y videoarte actuales

Teletexto como herramienta artística

La primera mención de la posibilidad de visualizar datos en las pantallas de los receptores de televisión domésticos independientemente (o además) del programa de televisión normal aparece en una nota fechada el 14 de diciembre de 1970 de P. Rainger (entonces Jefe del Departamento de Diseños de la BBC) al Ingeniero Jefe de Investigación y Desarrollo. La nota, titulada "Notas sobre métodos electrónicos de visualización de datos nacionales", menciona la generación de caracteres alfanuméricos y el almacenamiento de una línea de escritura por medios electrónicos. Se previó una revista electrónica de treinta páginas que podía actualizarse continuamente y un medio magnético para almacenar las páginas. Aquel texto decía que la información para la visualización podría enviarse dentro de la forma de onda de la televisión o a través del sistema telefónico: anticipaba así los sistemas de Teletexto y Viewdata.

Para proporcionar a los hogares del Reino Unido de un hardware electrónico que pudiera descargar páginas de noticias, informes, hechos y cifras, el ingeniero de diseño principal de Philips Offsite Link, John Adams, creó en 1971 una propuesta técnica y de diseño que utilizaba el intervalo de supresión vertical Offsite Link. Aquel sistema propuesto por Adams incluía 24 filas de texto de 40 caracteres cada una, selección de página, múltiples pantallas de información y transmisión de datos con intervalos de borrado vertical. Así, y ya con un nombre comercial definitivo, que el Ceefax se lanzó el 23 de septiembre de 1974 para brindar a los espectadores de la BBC la oportunidad de consultar los titulares de noticias más

recientes, las últimas noticias deportivas, el pronóstico del tiempo o las listas de televisión, en una era anterior a Internet en la que la única alternativa era esperar el siguiente boletín de radio o televisión.

Ceefax, el primer sistema de teletexto abierto del mundo cerró su emisión a las 23.30 horas del 23 de octubre de 2012, después de haber estado en servicio durante más de tres décadas.



Figura 1. Pantalla de despedida del BBC CEEFAQ

By the time you read this, I will be dead. When I started out in 1974, I was the future – TV's first robot newsreader. But what once seemed cutting-edge is now regarded as hopelessly

old-fashioned, and I have been frozen out by the powers that be, yet another victim of BBC ageism. I can't take it any more. It's a struggle to get up for the nightshift, and my poor pixels are tired. My fied Oracle said it would end like this. Goodbye, cruel world.

Para cuando leas esto, estaré muerto. Cuando comencé en 1974, yo era el futuro: el primer robot lector de noticias de televisión. Pero lo que alguna vez pareció vanguardista ahora se considera irremediabilmente anticuado, y los poderes fácticos me han excluido, otra víctima más de la discriminación por edad de la BBC. No lo soporto más. Es difícil levantarme para el turno de noche y mis pobres píxeles están cansados. Mi fiel Oráculo dijo que terminaría así. Adiós mundo cruel. (Traducción propia)

Proyecto de arte y tecnología titulado “PERR0”

En septiembre del año 2018, el Victoria & Albert Museum y la galería SCAN Project Room, ambos en Londres (Reino Unido), presentaron el proyecto PERR0; dos exposiciones que incluyeron un elevado número de obras de artistas españoles especializados en técnicas digitales y artes tecnológicas. Fue una iniciativa enmarcada en el mundialmente conocido “Digital Design Weekend” de Londres, con el apoyo de la Subdirección General de Cooperación y Promoción Internacional de la Cultura del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de España.



Figura 2. Flyer digital de la exposición

Un proyecto. Dos exposiciones

El proyecto PERRO partía de la escena publicada, un 5 de julio de 1993, en el periódico *New York Times*. En aquella viñeta humorística realizada por el dibujante Peter Steiner aparecían dos perritos delante de un ordenador. En la misma escena, uno le comenta al otro: "En Internet nadie sabe que eres un perro". De esa manera se retrató formalmente y por vez primera la identidad en Internet, que es la proyección de lo que mostramos para que los demás formen la imagen que queremos de nosotros. Un "yo mismo" en un tercer estado, es decir: "Yo", el primero, "lo que los demás ven en mí en el plano físico",

el segundo, "lo que yo les dejo ver en internet sobre mí", el tercero.

Como punto de partida nadie tiene enfermedades en internet, no está cansado, y lo más probable es que tenga un aspecto magnífico y con un poco de imaginación pueda ser también muy rico: la vida en internet nos permite ser lo que siempre quisimos y en la vida real no se es. Por eso, fabricamos las proyecciones ideales de nosotros mismos con la salvaguarda de que si algo sale mal siempre podemos morir para empezar de nuevo. Eso es aplicable a los personajes que en la realidad virtual podemos reemplazar por nosotros mismos.

Pero claro, si nos manifestamos como seres perfectos significa que no somos honestos con los demás ni con nosotros mismos en el mundo real y nos resulta muy sospechoso que, aún sabiendo que todo esto ocurre normalmente en Internet, este espacio se proponga como un lugar desde donde podemos proyectar y mejorar la democracia de nuestra vida: "Declárate en foros" o "¡Compra desde casa!" o "¡Vota desde tu asiento!". No se es más democrático por poder contratar sensaciones como la política, la pornografía o la banca online sin ser visto, sino por imbuir de ética a un procedimiento que no la tiene. Cohabitar en Internet no significa necesariamente convivir en Internet y por eso las reglas no son del todo claras. Eso sí, la vida virtual es ostensiblemente más simple y reduccionista.

El activista, el net.artista, el evasor de impuestos, el adicto a la pornografía, los grupos paramilitares, los islamistas, los neonazis, la CIA, el promotor inmobiliario, el Vaticano, un estudiante, los inmigrantes o los ministros, todos y todas tenemos la posibilidad de establecer vínculos que no serían posibles en nuestro mundo físico y que necesitan una relectura constante. Si en lugar de generar convivencia solo compartimos un espacio seco y árido estamos proyectando un espacio conveniente a nuestro *yo-en-internet*, un tercer espacio donde los delitos no se purgan, todo tiene un final previamente conocido y que por supuesto es tan falso como el

traje preconcebido que llevamos puesto delante de los demás.

Este fue el tema principal de las exposiciones realizadas tanto en el V&A de Londres como en la SCAN Project Room, que presentó una serie de obras cuyos autores destacan no sólo por su personalísimo estilo artístico y coherencia estética, sino también por haber sabido mantener una equilibrada capacidad de investigación técnica y análisis humanista cuando el suelo bajo sus pies no había dejado de temblar durante la última década, y en el presente artículo se quiere profundizar en la obra de Javi Álvarez, basada en el extinto teletexto como tecnología de aplicación artística y presentada en formato de “solo exhibition” en la SCAN Project Room.



Figura 3. Obra de Javi Álvarez a modo de precuela en la Hobusepea Gallery de tallin (Estonia)

Objetivos para una exposición artística que emplea tecnologías obsoletas

Casi seis años después del cierre definitivo de Ceefax y gracias a la ingeniería inversa, que el artista Javi Álvarez

presentaría la obra de arte *Face the ex-world at your fingertips* dentro del proyecto PERR0, una pequeña ucronía que toma como base las noticias reales emitidas desde Ceefax, para luego alterarlas a través de simples anagramas.

Fascinado por la era pre-Internet, el artista ideó una pieza a través de un sistema que reproducía el Ceefax original. De todos los sistemas de reproducción Ceefax conocidos, finalmente se estudiaron dos. El primero fue la generación de contenidos en vivo para un dispositivo de teletexto instalado en un televisor de tubo a través de una tarjeta Raspberry Pi, y el segundo resultó en un software de editor gráfico de teletexto para evitar la falla en la comunicación entre un centro transmisor de datos y el centro de recepción, en uno o varios televisores de tubo, dispuestos en una exposición.

Por ello el primer sistema en probarse fue el Teefax, que mediante una tarjeta Raspberry Pi consigue dar forma a un receptor analógico logrando las mismas líneas utilizadas de forma idéntica al teletexto original, aunque el problema de replicar el sistema original de Ceefax mediante esta tarjeta implicaba aceptar que no sería posible hacerlo a través de una señal analógica, ya que los medios de transmisión son enteramente digitales. El mero hecho de la utilización de un procesador digital para su emisión y recepción, así como la no existencia de antenas estándar de transmisión y recepción analógicas, podría haber provocado un escenario de señal repetitiva y por tanto redundante.

Cualquier usuario/a del sistema Teefax puede instalar el software gratuito en una Raspberry Pi, conectar su salida de vídeo de 3,5 mm a un televisor (a través del conector SCART) para después, comenzar a usarlo presionando el botón de teletexto en el mando de control remoto (botón que aún se encuentra en muchos de ellos). En resumen, la Raspberry Pi de Teefax está conectada a un segundo giro de la placa llamado VBITPi. Tras ello, se consigue una señal de teletexto directamente desde la salida de video de la placa Pi, evitando

el flujo de teletexto del hardware al software y reduciendo instantáneamente a la mitad el costo de un sistema de teletexto. Pero, como se menciona anteriormente, el paso de transmisión de la señal analógica se pierde.

La segunda posibilidad se centró en la ingeniería gráfica de un sistema de teletexto que permitiera la correcta disposición de contenidos en un entorno expositivo. De esta manera se pudo garantizar:

1. Que los gráficos del teletexto podrían ser funcionales y más rápidos que operarlos desde el mando a distancia de una televisión de tubo.
2. Que se podría hacer coincidir con una transmisión sonora en vivo, cosa que no ocurría con la transmisión original del Ceefax.
3. Que dinamizaría la creación de pantallas de teletexto con noticias manipuladas de la prensa amarilla británica mediante anagramas.

Hacia un editor de teletexto de código abierto

Finalmente, Álvarez se decidió a utilizar la plataforma online de "FAB Teletext Editor", por ser la más completa para la edición de gráficos a partir de noticias existentes, a la que además se le agregaron los anagramas como un giro de tuerca ante la realidad informativa que ante los ojos de artista y comisario surgía en el Londres pre-Brexit. El propio título de la obra es un anagrama, partiendo del eslógan "CEEFAQ, THE WORLD AT YOUR FINGERTIPS" para pasar a ser "FACE THE EX-WORLD AT YOUR FINGERTIPS".

El Teletext Editor es un programa basado en Windows para la preparación de páginas de teletexto y la transferencia de páginas al sistema de teletexto. De igual forma, proyectos como VBI Microtel, transmitido por teletexto holandés en 2006, han buscado crear gráficos en un formato que la reacción instintiva de los espectadores sea de cálida nostalgia, siendo

los precursores de la primera convocatoria que el Teletext Art Festival realizó en Berlín en 2012 donde se realizaron las primeras investigaciones en artes del teletexto. Con ese propósito, quedó claro que la mayoría de los editores de teletexto son ampliamente similares y fáciles de comprender, aunque ninguno de ellos utilizaba código abierto y se limitaba al uso de plataformas como Linux en algunos casos, Windows la mayoría.

En los próximos años, una tarea pendiente es la democratización de un medio de comunicación que poco a poco fue perdiendo el interés de las audiencias a medida que avanzaba la digitalización de la comunicación y la ostensible mejora de los gráficos. Sin embargo, el teletexto recuperado mediante trabajos de ingeniería para el arte requiere de un diseño de software abierto que permita el trabajo conjunto de transmisión de contenidos a través de canales analógico-digitales.

Conclusiones sobre la obra artística

Proyectos como PERRO y la exposición de Álvarez demuestran el claro interés por la creación de formas y figuras de contenidos a través de medios de baja resolución por muchos motivos: resistencia a la obsolescencia que emana de la codicia corporativa, aprehensión de lo analógico como una realidad presente con futuro y la proyección del ser aparte del envoltorio simplista de Internet.

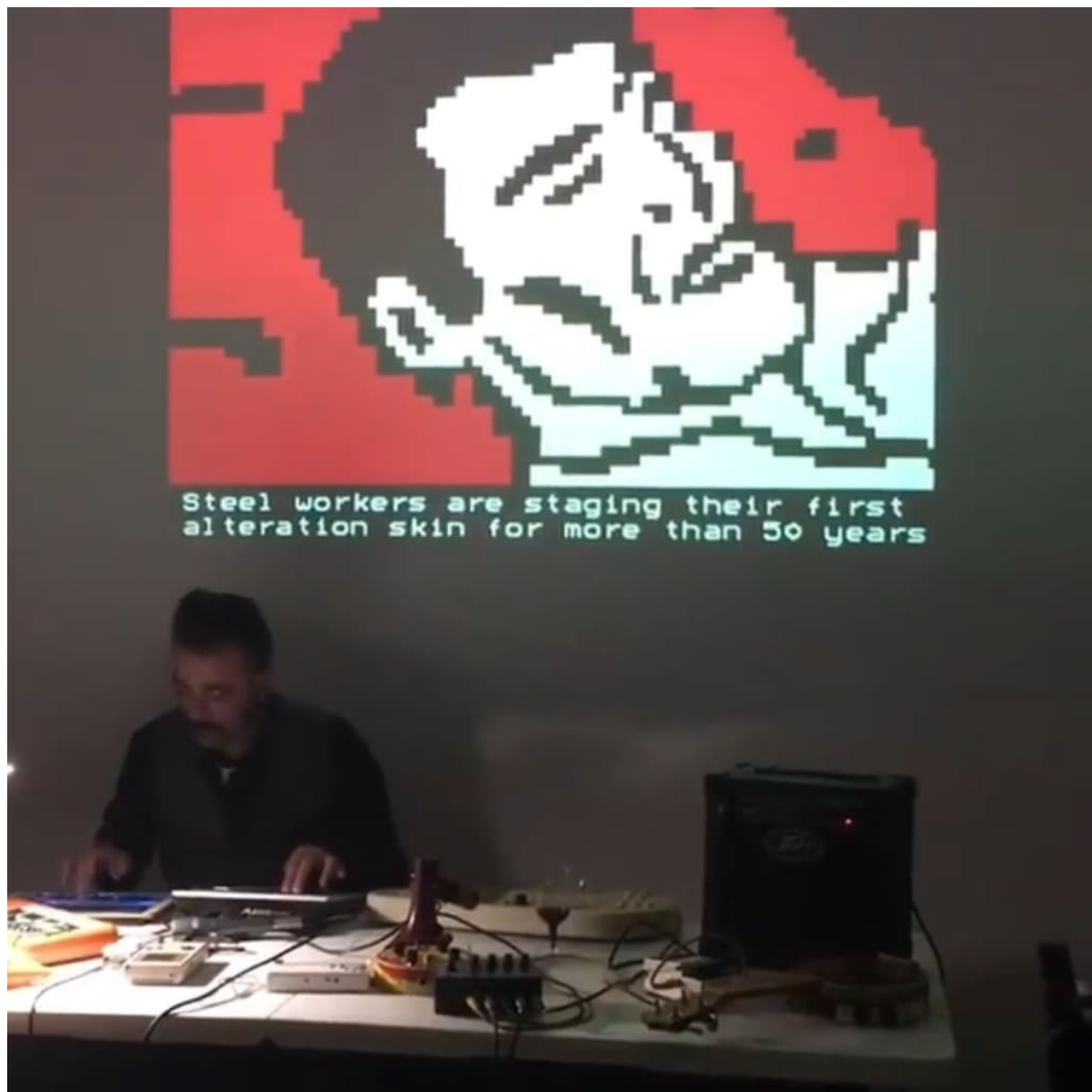


Figura 4. Momento de la performance de Javi Álvarez enb la SCAN Project Room

Aquella exposición en la SCAN Project Room tuvo una precuela en la Hobusepea Gallery de Tallin (Estonia) donde el artista compuso varias series de anagramas con tipografía y cinta magnética pregrabadas en los que, buscando una semántica agresiva, indagó en la poesía televisiva como un estado preparatorio a la omnipresencia de lo tecnológico interconectado. Al cabo del tiempo, Javi Álvarez se decidiría por el Ceefax como lugar para la poesía, una arqueología del saber, un recipiente de pensamiento, inocuo por estar desacompañado al ritmo de la novedad tecnológica, ¿o no?

Casi seis años tras la “muerte” del CEEFAX, Javi Álvarez ha querido emplear este sistema para diseñar la obra *Face the ex-world at your fingertips*, obra que viene muy a cuento en un Londres pre-Brexit, donde las historias más sencillas, humanas y programadas, estaban en guerra.