



PALABRAS CLAVE

Técnica,
Nostalgia,
Revival,
Máquina

KEYWORDS

Technique,
Nostalgia,
Revival,
Machine

RECIBIDO

30 DE MARZO DE 2018

ACEPTADO

22 DE JULIO DE 2019



EL CONTENIDO DE ESTE ARTÍCULO
ESTÁ BAJO LICENCIA DE ACCESO
ABIERTO CC BY-NC-ND 2.5 AR

MÁQUINAS RETROPRESENTES. LA BÚSQUEDA DE UNA DIMENSIÓN EMOCIONAL EN LOS OBJETOS DE TECNOLOGÍA INFORMÁTICA

RETRO-PRESENT MACHINES. *THE SEARCH
FOR AN EMOTIONAL DIMENSION IN COMPUTER
TECHNOLOGY OBJECTS*

➤ **MARTÍN TISERA**

Universidad de Buenos Aires
Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo

➤ **CÓMO CITAR ESTE ARTÍCULO (NORMAS APA):**

Tisera, M. (2019). *Máquinas Retropresentes*. La búsqueda de una dimensión emocional en los objetos de tecnología informática. *AREA*, 25(2), pp. 1-14. https://www.area.fadu.uba.ar/wp-content/uploads/AREA2502/2502_tisera.pdf

RESUMEN

De los múltiples debates que la técnica protagoniza, el presente trabajo se ocupa de su concepción como *mundo deshumanizado*. Esta idea, alimentada por un registro hecho de la técnica en el área bélica, en el trabajo degradante de las fábricas, en el control de las personas, entre otros casos, se halla inveterada en el pensamiento humano al punto de influir sobre los actuales dispositivos de tecnología informática. De todos ellos, se analizarán las computadoras personales, los teléfonos celulares y tabletas digitales que son intervenidos con prácticas revivalistas. Se indagará sobre el carácter nostálgico de estas operaciones y la creación, a través de ellas, de una dimensión afectiva dirigida a contrarrestar aquella visión de la técnica para mejorar la relación que se tiene con artefactos de ineludible uso cotidiano.

ABSTRACT

Of the multiple debates that the technique has been in the centre of, the actual work is concerned with its conception as dehumanized world. This idea, fed by a register made about the technique in the military area, in the degrading work in factories, in the control of people, among other cases, is rooted in the human mind up to the point of influencing over the present devices of informative technology. Of all of them, personal computers, cellphones and tablets, which are intervened with revivalist practices, will be analyzed. The nostalgic character of these operations and the creation, through them, of an affective dimension prone to counteract that view of the technique will be investigated in order to improve the relation that is had with artefacts of incredible daily use.

> ACERCA DEL AUTOR

MARTÍN TISERA. Diseñador Gráfico por la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo (FADU) de la Universidad de Buenos Aires (UBA). Especialista en Diseño Comunicacional (diCom-FADU-UBA). Docente en el área de Morfología, carrera Diseño Gráfico (FADU-UBA).

✉ <tiseramartin@gmail.com>

El mundo deshumanizado de la técnica

Presentar la técnica como un mundo deshumanizado parece implicar una inmediata y decidida toma de partido sobre el tema, ubicándola entre aquellas ideas que la conciben como algo exterior al hombre. Incluso más, el título da la impresión de sugerir a la técnica como algo autónomo y de carácter nocivo, vacío de todas aquellas cualidades que parecieran definir a la especie humana. Sin embargo, sin desconocer la existencia de abordajes diferentes, la intención aquí es indagar sobre la visión de la técnica como *mundo deshumanizado*, entendiendo que su poderosa raigambre influye sobre las expresiones actuales de la máquina y es motor de ciertas prácticas que muestran un modo de relación con los nuevos artefactos técnicos; concretamente, las intervenciones que algunos usuarios hacen sobre sus artefactos de tecnología informática. Sin dudas otros aparatos fueron también intervenidos de modos similares, pero los que aquí se analizan (computadoras, teléfonos celulares, tabletas digitales) forman parte de un repertorio de máquinas cuyo uso se ha expandido hasta acompañar a sus usuarios permanentemente. Por otra parte, estos objetos son “la nueva cara de la máquina” (Mazlish, 1995) y evidencian como ningunos otros, las cuestiones que desde un comienzo giraron en torno a ella y fortalecieron la idea de la técnica como un *mundo deshumanizado*: las aspiraciones a la perfección, la imposición de eficiencia, el control, la sustitución de procesos que antes correspondían a la mano o mente humanas, entre otros. El objetivo de las modificaciones que sobre tales dispositivos se hace es crear una dimensión evocativa que active lazos afectivos al vincular al usuario con un pasado que cree, según la selectividad propia de todo recuerdo, más dichoso que el tiempo en que vive. De esta forma, al dotar a los artefactos de una emocionalidad determinada, se pretende menguar –entre otras cosas– la frialdad repelente de su utilidad estricta y modificar la relación que se tiene con ellos. Esto es, como se dijo, una respuesta –o tal vez: una

reacción– a concepciones sobre la técnica hondamente inveteradas. Pero ¿dónde comienza a gestarse aquella herencia que influye sobre los dispositivos actuales? Es cierto que, como otros autores, Lewis Mumford (2006) nota, en el pasado milenio, una considerable cantidad de innovaciones científicas y mecánicas de cuestionable eficiencia¹. Tales novedades surgieron bajo un deber de invención carente de juicio crítico que extendió la serie de inventos hasta volverla, para utilizar su palabra: *aterradora*. Pero, y sin desmerecer la influencia que pudo tener esa larga lista de creaciones peligrosamente defectuosas en un rechazo hacia la técnica, conviene contemplar además otros aspectos del problema para lograr un acercamiento a su verdadera magnitud. Es dado pensar entonces, en una primera instancia, sobre una ilusión primigenia y su progresiva puesta en crisis. En efecto, Mumford (2006) afirma que ya en el siglo XVII “las utopías [...] giran alrededor de la posibilidad de utilizar la máquina para lograr que el mundo sea más perfecto: la máquina fue el sustituto de la justicia, de la sobriedad y del valor de Platón; incluso si lo era asimismo de los ideales cristianos de la gracia y la redención” (p. 75). Lo que se produjo de allí en más, y en muy corto tiempo, fue un cambio radical en el entorno humano. En este sentido, no es posible dejar de mencionar, aunque resulte obvio, la indiscutida importancia de la Revolución Industrial. Si bien este es un tema ampliamente tratado, interesa aquí, especialmente, el análisis de Bruce Mazlish (1995) por la importancia que el autor adjudica a la relación entre hombres y máquinas. Así, el valor de la Revolución Industrial radica en haber iniciado un “salto cuántico en la evolución de la

1. Entre ellas destaca, por mencionar solo algunas: “la sangría en medicina, el uso del cristal corriente de ventanas que excluía los importantes rayos ultravioleta, el establecimiento de la dieta post Liebig sobre la base de una simple sustitución de energía, el uso del asiento de retrete elevado, la introducción del calor de vapor con radiadores, que seca excesivamente el aire” (Mumford, 2006, p. 66).

especie humana” (p. 110). Según explica el autor, es posible iniciar el abordaje a este evento histórico como una solución al problema de desabastecimiento vinculado al notable incremento de la población (preocupación nacida con la expansión económica europea a finales del siglo XVIII): “mecanizando la producción de alimentos y animales, así como la de productos textiles y mobiliarios, se consigue eludir el lúgubre futuro predicho por Malthus”² (p. 88). No obstante, las máquinas comenzaron por ampliar las posibilidades del hombre y continuaron hasta reemplazarlo en algunas de sus labores, haciendo que este se pareciera cada vez más a ellas. Por otro lado, los trabajadores fallecían por no encontrar empleo, o, si lo hallaban, por los excesos y condiciones insalubres a las que eran sometidos. Esta perspectiva, que ve a la Revolución Industrial como símbolo de muerte, se refuerza por la percepción generalizada de “un mundo mecánico artificial y carente de vida” (p. 102) que surge como una amenaza y que avanza imparable en su desarrollo. Mazlish sostiene que el modo en que actualmente se entiende la industrialización, y la manera en que muchos de sus contemporáneos la veían, pueden encontrarse acabadamente expresados en la opinión de Thomas Carlyle:

Si alguien nos pidiera describir estos tiempos nuestros con un solo epíteto, estaríamos tentados de decir que no es esta una Edad Heróica, Piadosa, Filosófica o Moral, sino sobre todo lo demás que esta es la Edad Mecánica. Es la Edad de las Maquinarias, en todos los sentidos internos y externos de la palabra [...] ahora no se hace nada de forma directa o con las manos, todo

es por reglas o por aparatos calculados. [...] No solo lo externo y lo físico es ahora regido por las máquinas, sino también lo interno y lo espiritual [...] Las mismas costumbres regulan no solo nuestro modo de actuar, sino nuestro modo de pensar y de sentir. [...] Los hombres se han vuelto mecánicos en su cabeza y en su corazón tanto como en sus manos (Carlyle citado en Mazlish, 1995, p. 103).

La expresión “mano de obra” es para Mazlish el resultado de haber relegado al trabajador a ser solo una pequeña parte de una máquina compleja. Pero más allá de esto, el autor cree que el deseo de que los hombres se transformen finalmente en máquinas, proviene del rechazo a un modo de producción conocido como “doméstico”. Según este sistema, las personas trabajaban en sus hogares, a su propio ritmo y el tiempo que necesitaran para obtener el dinero suficiente, pero

este tipo de trabajadores no tiene cabida dentro del nuevo mundo de relojería. Por tanto, el nuevo desafío estriba en convertirlos en “manos” tan regulares y mecánicas como las manecillas de un reloj. La solución es llevarlos a las fábricas, subordinándolos a las nuevas máquinas (pp. 96-97).

Estas fábricas ya eran vistas por sus detractores en el siglo XIX, como “un sitio nocivo, insalubre y deshumanizador –un verdadero infierno–” (p. 89). Incluso en las palabras de sus defensores es posible detectar ambigüedades en lo que se refiere a las ventajas de este nuevo sistema. Andrew Ure, por ejemplo, pondera el desarrollo de las máquinas que sustituirán a los trabajadores, hasta convertirlos en “meros supervisores” (Ure citado en Mazlish, 1995, p. 90).

Es Josiah Wedgwood, un fabricante cuyas intenciones eran llevar sus cerámicas de diseño a todos los hogares, quien vincula a los trabajadores con el reloj. De este modo, logra ajustar la vida de los obreros a normas que obligan a la puntualidad, a la asistencia periódica y a un horario determinado e inamovible (Mazlish, 1995).

2. Según la teoría de Malthus, la multiplicación exponencial de la población, superaría el aumento aritmético de alimentos (plantas y animales).

Queda plasmada así, la fisonomía de una batalla: los humanos son los creadores de las máquinas, pero ellas los están ajustando cada vez más a las rigurosidades inhumanas de sus mecanismos. Por un lado, la máquina prometía a los hombres la libertad de forjar sus propios destinos, avanzando sobre un futuro que hasta entonces estaba impregnado de una incertidumbre atemorizante. Pero desde otro lugar, las máquinas estaban esclavizando a los humanos “convirtiéndolos en simples manos sin vida propia” (Mazlish, 1995, p. 99). En la actualidad, esta pugna no ha concluido, sino que “persiste con toda su fuerza en la mente humana” (p. 99).

Sin embargo, algunos cambios, traducidos en máquinas, no hubiesen sido posibles fuera del contexto de la Revolución Industrial. En este sentido, Mazlish destaca, por ejemplo, la máquina calculadora (máquina de diferencias o máquina analítica) de Charles Babbage. Esta se encontraba funcionando en 1832, realizaba cálculos mecánicamente y fue la conceptualización de las computadoras actuales. Pero también es dado pensar aquí en un nuevo tipo de sustitución del hombre por la máquina. Esta vez, se trata de “una máquina capaz de sustituir el trabajo mental del hombre” (p. 184). Pero mucho antes, el temor al reemplazo de humanos por artefactos alcanzó la sublevación con el *luddismo*. El término hace referencia a un delito legalizado en 1812 que consistía en destruir máquinas, y cuya condena era la muerte por ahorcamiento. El nombre proviene de Ned Ludd, líder ficticio que, para despistar a los soldados encargados de perseguir tal crimen, utilizó esta rebelión popular. Christian Ferrer (1996) apunta que la maquinaria de muchas fábricas fue atacada en Inglaterra, pero lo que deseaban los ludditas realmente no era otra cosa sino detener la industrialización acelerada.

El rechazo de los ludditas no era hacia la tecnología en general, sino hacia el símbolo de una economía política naciente. Esta significaba la concentración en fábricas y máquinas que las comunidades no podían comprar ni administrar. “El luddismo percibió agudamente el inicio de la era de la técnica, por eso plantearon el ‘tema de la maquinaria’, que es menos una cuestión técnica que política y moral” (Ferrer, 1996).

Ni las máquinas que se rompían, ni el hecho de que estas sustituyeran a los trabajadores eran circunstancias inéditas. Lo novedoso fue el sentimiento de injusticia y la sensación –ya no de los trabajadores exclusivamente, sino de toda la sociedad– “de que estos armazones formaban parte de la omnipresente toma de poder de la máquina” (Mazlish, 1995, p. 100). Asimismo, Mazlish sostiene que existían dos tipos de ludditas: por un lado se hallaban los que peleaban por su sustento y forma de vida (a estos los llama “verdaderos”); y por el otro (los que denomina “de espíritu”), eran intelectuales que veían a las máquinas como “fuerzas deshumanizadoras, y posiblemente demoníacas” (p. 101). En este sentido, si bien el autor no adscribe a esta última idea sobre las máquinas, sí considera que “los capitalistas las utilizaron como tales, viendo en ellas simples recursos para ahorrar trabajo” (p. 101).

De todas formas, Mumford (2006) estima dudoso el veloz desarrollo de las máquinas, y el entusiasmo por ellas, fuera del sabido interés que suscitaron el capitalismo y la guerra. Siguiendo a este autor, la máquina fue condicionada en sus orígenes por estas circunstancias en las que jamás se buscó el bienestar social, sino incrementar la ganancia privada y el beneficio de las clases gobernantes. Así pues, los instrumentos mecánicos actuaron con frecuencia, en detrimento de lo humano.

Pese a todo lo referido anteriormente, Murray Bookchin (1999) señala que, el imaginario social fetichista sobre la técnica, recién empieza a verse cuestionado con los efectos de la Segunda Guerra Mundial, aun teniendo en cuenta que el primero de estos conflictos bélicos también se sirvió de innovaciones para la matanza. Vista hasta entonces como un agente neutral, reducida a instrumentos o a procedimientos para conseguir un objetivo, la técnica pasa desde aquel evento, progresiva pero firmemente, a cobrar una nueva dimensión.

El hombre-computadora: últimas aspiraciones a la perfección

En efecto, Günther Anders (2011), en una de sus cartas al piloto de Hiroshima Claude Eatherly³, habla de una nueva forma de culpabilidad en la que el aviador sería el primer involucrado, pero que, dadas las circunstancias y de allí en más, podría alcanzar a todas las personas. Anders se refiere a la “tecnificación de la existencia”, situación que pone a cada sujeto como parte de una gran máquina, ignorante de su verdadero cometido. Todavía peor, esta idea sugiere además que, si hubiera un conocimiento sobre tales objetivos, estos no conseguirían ser aceptados. “Esta tecnificación ha cambiado toda nuestra situación moral. La técnica ha traído consigo la posibilidad de que seamos inocentemente culpables de una forma que no existió en los tiempos de nuestros padres, cuando la técnica todavía no había avanzado tanto” (p. 138). Anders experimenta un sentimiento consolador en el hecho de que Eatherly no lograra superar lo que había hecho. Esto es así porque considera que se mantiene despierta en el piloto una conciencia “a pesar de haber sido una simple pieza del aparato técnico y de haber cumplido perfectamente su función” (p. 138). La culpa de la que no puede librarse Eatherly es signo de que los efectos que generan los instrumentos que las personas manejan y producen, poseen un alcance imposible de ser totalmente anticipado ni concebido (Anders, 2003). Por otro lado, las constantes devastaciones de la guerra, en las que se vieron artefactos ideados para tal fin, produjeron una progresiva desconfianza en el progreso. La ciencia y la tecnología, que contribuyeron a los eventos bélicos, fueron ubicados en el foco de la sospecha. De todos modos, no resulta extraño que el absolutismo y la guerra fueran “el estímulo de la inventiva, cuando no su inmediato sustento práctico” (Mumford, 2010, p. 475).

“Al hacerse mecánico el hombre se hace perfecto, libre de todo error moral” (Huxley citado en Mazlish, 1995, p. 254). Esta frase expresa adecuadamente para Mazlish un aspecto de la compleja relación entre hombres y máquinas. Sucede que los humanos no aceptan sus limitaciones y van tras una perfección que sólo han visto en los dioses, y que alcanzarán únicamente mediante la máquina, cuya cara actual, así como lo fue el reloj para el siglo XIX, es la computadora⁴ (Mazlish, 1995, p. 255).

El autor nota la ubicuidad de esta última, observando que ha dejado de ser, como lo fue en la época de Charles Babbage, una utopía. Al mismo tiempo, la computadora está modelando al hombre y a su civilización “como hicieron los molinos y las máquinas de vapor de la Revolución Industrial al comienzo del siglo XIX” (p. 189). El autor llama a la computadora “el nuevo autómatas”, con el fin de revelar su linaje y las problemáticas a las que se asocia, convencido de que esta pone en escena nuevamente la discusión sobre hombres y máquinas. Se retoman de este modo, si es que en algún momento se abandonaron, los cuestionamientos acerca de las máquinas, su servidumbre y su capacidad de sustituir a las personas en sus quehaceres.

Mazlish asegura que la Revolución de la Información, protagonizada por la computadora, ha sucedido a (o se ha imbricado con) la Revolución Industrial. No obstante, la ambivalencia en los sentimientos generados por la primera de las revoluciones recién mencionadas, no parecen ser diferentes a los que ya había generado la segunda. En efecto, Sherry Turkle (citado en Mazlish), que dedica sus estudios a la relación entre los humanos y la tecnología, ha investigado los distintos resultados obtenidos en la interacción de los niños y las computadoras, señalando que “unos lo ven [al ordenador] como algo vivo, otros como muerto, unos se sienten amenazados por él, otros respaldados y animados. Lo que para unos es una precisión bien acogida, para otros es una constricción intolerable” (p. 251).

Por su lado, también Donald Norman (2005) observa el odio y la frustración que muchas personas experimentan

3. Eatherly fue declarado enfermo mental en 1961.
4. Mazlish define a la computadora como “un sistema de procesamiento de información, que depende de un programa introducido por el hombre, y dotado de una memoria que permite una total recuperación de datos. Nunca comete errores dentro de su programa. Opera a gran velocidad y en la actualidad ya efectúa cálculos muy por encima del alcance de cualquier ser humano” (p. 315).

durante la utilización de las computadoras, y de otros objetos cotidianos que pertenecen al universo de la tecnología avanzada. Por cierto, el autor atribuye el éxito mundial de las computadoras personales, no solo a que el beneficio de sus prestaciones supera sus cuantiosos defectos, sino también, al hecho de que no existen otras opciones para realizar las mismas tareas que ellas realizan. Es que no es factible exigir a un producto determinado, que complazca a todas las personas, teniendo en cuenta las grandes diferencias (personales, culturales y físicas) que existen entre los individuos. Asimismo, y sin desacreditar la importancia de la utilidad y usabilidad, Norman subraya el gran valor que poseen las emociones en la vida diaria, advirtiendo el inconveniente de permitir que la lógica asuma el control de las elecciones que se realizan, sobre todo cuando se opone a lo que dictan los sentimientos. En este sentido, el autor lamenta que las empresas no den lugar al sistema afectivo⁵, estimable procesador de información, y sean conducidas por la lógica y la racionalidad.

Conviene ahora retomar las ideas presentadas más arriba concernientes a los anhelos de perfección proyectados en las computadoras. En efecto, más allá de Mumford y la megamáquina, otra de las razones que para Mazlish lleva a los humanos a construir máquinas (el deseo de inmortalidad y el intento de superar las limitaciones del cuerpo) está vinculada con la búsqueda de una exclusión total del error y del defecto. Las personas se acercan a las máquinas movidas por una “pura admiración” (p. 306). Mazlish fundamenta:

¿Quién no ha sentido alguna vez la “bajeza” del cuerpo, deseando desprenderse de él? ¿Quién no ha sentido revulsión ante la necesidad “básica” de los movimientos intestinales o quizá, tal vez, ante el sexo? [...] Los hombres han tratado desesperadamente de alejarse de su naturaleza “animal” para convertirse en espíritus puros, o al menos en lo más parecido a ellos que puedan. [...] el deseo humano por escapar de la carne, una de cuyas formas es el ascetismo, puede adoptar otra forma creando máquinas. O sea, que el deseo de elevarse por encima del cuerpo animal no solo se manifiesta

en los ángeles, sino también en las criaturas mecánicas. Es indudable que, una vez que existieron las máquinas, los seres humanos adjuntaron a ellas todos sus sentimientos de huida de la carne (pp. 306-307).

Sobre este sustrato, Mazlish advierte dos caminos por los que se ha optado. Por un lado, está el rumbo del progreso, que sugiere un estado en el que los problemas físicos y sociales de las personas se han solucionado por medio de la mecanización de sus tareas. En esta situación, el hombre se convierte en un ser netamente espiritual. Luego se encuentra la vía que, al no dudar sobre la perfección de las máquinas, promete a los seres humanos una perfectibilidad en el intento de aproximarse cada vez más a ellas.

Las especulaciones revisadas anteriormente han sido útiles para trazar un panorama de la visión que todavía ofrece la máquina para el hombre, de un horizonte que sigue mostrándose prometedor, pero también atemorizante. Así pues, “si bien para algunos [...] la máquina simboliza la muerte, hay otros para quienes es una promesa de vida eterna” (Mazlish, 1995, p. 308), pero también de una perfección que se encuentra en la superación de las inquietudes que mejor definen a la especie humana: el temor a la muerte, la aversión al propio cuerpo, el anhelo de moralidad, de eficacia y de dominio sobre la naturaleza.

Las Máquinas Retropresentes

Lo visto en páginas anteriores tuvo por fin exponer que, más allá de otras voces que puedan mostrarse optimistas con relación a este tema, la visión de una técnica deshumanizada y deshumanizante, se encuentra sólidamente instalada (y fundamentada) en el pensamiento del hombre. Asfixiante en su estricta regulación de la conducta humana,

5. Norman se refiere tanto a las emociones como al afecto, realizando una distinción entre ambos, según esta: “‘Afecto’ es el término genérico que se utiliza para denotar al sistema de elaboración de juicios, ya sea consciente o inconsciente. ‘Emoción’ denota, en cambio, la experiencia consciente del afecto, que se completa con el proceso de atribución de cuáles son sus causas y la identificación del objeto” (p. 26).

enemiga de la especie en su forma de aparatos bélicos, opresora en manos de una minoría dominante, la técnica se ha mostrado mayormente como un mundo no orgánico y peligroso.

Ahora bien, existen producciones cuya intención es atenuar (o tal vez combatir) la fuerte impronta de pertenencia a un mundo deshumanizado que, siguiendo a sus lejanos antepasados, las máquinas actuales llevan consigo. Aquellas resultan de vincular objetos de tecnología informática con otros, de tiempos anteriores. Este tipo de operaciones surge además, como un modo de cambiar la relación que se tiene con las máquinas mediante el agregado de una dimensión sentimental relacionada con el pasado. Para indagar entonces sobre estas producciones, se delimitan aquí tres categorías. Estas se hallan constituidas según las distintas formas materiales en que las ideas de *pasado* y *presente* son relacionadas. En primer lugar, se encuentra el revestimiento de algún dispositivo de tecnología informática (celular, computadora portátil, tableta) con fundas protectoras que llevan la imagen de otro aparato perteneciente a una época anterior (casete, cámara analógica, radiograbador, entre otros). Algunos de estos accesorios proponen también un reemplazo (real o figurado) en cuanto a la materialidad. Tal operación pretende hacer referencia a generaciones anteriores de artefactos construidos con otras materias primas. Se subraya por último, que estos objetos son fabricados masivamente, hecho que supone la respuesta a una gran demanda.

Algunos de los casos que componen esta categoría son fabricados por la empresa estadounidense *BCO Skins*. Esta cuenta entre los productos que ofrece, con cubiertas protectoras de madera para la línea de productos *Apple*. También se puede mencionar a *Twelve South*, una compañía californiana fundada en el año 2009 por Andrew Green y su esposa Leigh Ann Green. Se trata de un grupo formado por doce miembros que se han propuesto diseñar y elaborar doce accesorios anuales para proteger y personalizar dispositivos *Apple*⁶. Entre sus productos se encuentra una funda protectora de cuero (terminada a mano) que hace ver a una computadora portátil⁷ como un libro antiguo. Por otra parte, la empresa se encarga de aclarar que sus productos

son “entregados por seres humanos reales [*delivered by real human beings*]” (Twelve South, 2019, traducción propia). En segundo lugar, se ubican los procedimientos que relacionan dos dispositivos de eras diferentes a través del contacto o acoplamiento. Así, el ingeniero y diseñador norteamericano Jack Zylkin ha desarrollado un proyecto llamado *USB Typewriter*⁸. Su trabajo consiste en modificar antiguas máquinas de escribir para convertirlas en teclados con los que resulta posible tipear, a través de una conexión USB, en una computadora, un *smartphone*, un *iPad*, así como en otros dispositivos similares.

Zylkin tiene en cuenta que las relaciones establecidas entre tales objetos y sus usuarios, ya sea por trabajo o entretenimiento, resultan difíciles de disolver en la actualidad:

Me di cuenta de que nunca sería capaz de romper los lazos que, para bien o para mal, me unían a mis dispositivos digitales, así que decidí hacer un híbrido: una máquina de escribir analógica que también pueda operar en el mundo digital (*USB Typewriter*, s.f., traducción propia).

En efecto, Zylkin advierte la sobrestimulación proveniente de los aparatos electrónicos, especialmente a través de las variadas formas de acceder a la información y a la comunicación que posibilita la conexión a internet. Considera, por otra parte, que artefactos como la máquina de escribir centraban la atención de sus usuarios en el acto de producir, enfrentándolos únicamente a una “simple hoja blanca”. Con su *USB Typewriter*, Zylkin pretende obtener “lo mejor de ambos mundos” (Tweten Delaney, 2012, traducciones propias). Se trata de conservar las posibilidades que brindan los dispositivos de tecnología informática –como guardar, editar y compartir de modo online la producción–, al mismo tiempo en que se

6. Debido a la calidad y el alto nivel competitivo de los productos elaborados por *Twelve South*, esta pequeña compañía fue comprada por *Apple* en el año 2012.
7. La oferta se expande también a otros productos *Apple* como el *iPhone*, *iPad* y *MacBook*.
8. *USB Typewriter* ha sido presentado por la *NPR Morning Edition*, el *Martha Stewart Show*, *CNN*, *HLN*, *WIRED*, *Gizmodo*, entre muchos otros. Fue nombrado uno de los “*Top 10 iPad Accessories*” por *PC Magazine*.

opera con un mecanismo de otra época, por considerar a este último mejor vinculado con los procesos creativos.

En este sentido, se citan a continuación las observaciones de Zylkin (*USB Typewriter*, s.f.) sobre la máquina de escribir. Allí podrá notarse además cómo, las sensaciones que se describen en el inicio del párrafo, y que surgen al momento de enfrentar un dispositivo de tecnología informática, aportan a los estudios de Norman antes mencionados.

A diferencia de la escritura en una computadora, no hay ningún parpadeo frenético de una pantalla, no hay mensajes de distracción apareciendo, ningún impulso pavloviano para comprobar mi correo electrónico [...]. Cada vez que me sentaba frente a esta máquina, a pesar del ruido emocionante de las claves, el chirrido del carro y el “ding” de la campana, me encontraba con un enfoque interno sublime que me hizo sentir más creativo, centrado y teniendo en cuenta (traducción propia).

Zylkin no ha patentado su trabajo ni pretende una producción masiva de sus productos. Por lo contrario, alienta a las personas a seguirlo en su empresa ofreciendo, además de sus aparatos terminados y listos para utilizar, un *do it yourself kit* y, en caso de que no se cuente con una, máquinas de escribir descompuestas para reparar y adaptar.

Otras producciones como las del proyecto *Old Time Computer (docking stations and other oddities)* nutren esta segunda categoría. Según la descripción dada en su sitio web, su trabajo consiste en “diseños de hardware customizados, nuevos estilos y eras, desde el art deco hasta el victoriano” (*Old Time Computer*, 2013, traducción propia). En los ejemplos se ven: un tubo de teléfono analógico funcionando con un *iPhone* y luego un cuerno de fonógrafo conectado a un *iPad*.

Finalmente, en una última categoría de objetos, la forma y la composición material de un artefacto, son alteradas de modo permanente. Se trata del desarmado de un dispositivo actual de tecnología informática para su reconfiguración, siguiendo criterios materiales y formales propios de otra época. Aquí se encuentran los objetos elaborados por los *Makers Steampunks*.

El *Steampunk* es una subcultura que nace en la década del noventa. El nombre tiene su origen en el subgénero literario de ciencia-ficción establecido por Kevin Wayne Jeter hacia finales de los años ochenta. Esta subcultura, que recupera elementos del período victoriano, puede advertirse hoy en gran cantidad de objetos: desde computadoras e indumentaria, hasta películas, *comics* y series televisivas. Es además, el factor distintivo de grandes eventos⁹.

En un nivel más profundo, el *Steampunk* se propone recuperar, de alguna manera, cierto positivismo científico, y *volver* hasta un momento histórico en el que la ciencia y la tecnología prometían al hombre una existencia venturosa. Ese lugar en el tiempo, es visto como un punto de inflexión en el que mejores decisiones se pudieron haber tomado. Sin embargo, no es en modo alguno un intento por reposicionar el pasado en la actualidad, tal y como era. Desde la imaginación, el *Steampunk* sustituye un pasado por otro alternativo, y ensaya la visión de un futuro que se desprendería de tal remplazo. Parte del resultado, es una serie de objetos en cuya concepción participan una estética y una lógica (materia y constructiva) de la segunda mitad del siglo XIX.

Ahora bien, los *makers steampunks* son aquellos que producen objetos, a diferencia de otras personas que solo *visitan* (aun sintiéndose parte) ese universo tan particular que la subcultura propone. En este sentido, no es posible dejar de mencionar al norteamericano Sean Slattery cuyo trabajo es entendido por Jeff VanderMeer (2011) como la conversión a una “estética retro de objetos funcionales” (p. 104). Para conseguir esto, Slatt comienza por desarmar completamente algún dispositivo de tecnología informática para reconstruirlo después, reemplazando algunas de sus partes con las de otros objetos que

9. Como *Maker Faire* y *Burning Man Festival*.

recicla y adapta (muebles de madera, máquinas de escribir, entre otros) o simplemente, por otro tipo de materiales. Entre sus producciones más notables se encuentran: teclados, una computadora personal *all in one* y un monitor LCD¹⁰. Otro pionero *maker* fue Richard Nagy, quien operaba bajo el nombre “Datamancer”. Al igual que Slatt, Datamancer trabajaba modificando objetos de tecnología informática (algunos de ellos pueden verse en la serie televisiva *Warehouse 13*, transmitida por el canal *Syfy*).

Entre sus producciones se destaca *Victorian Steampunk Laptop*, una computadora portátil cuyo sistema original de encendido por botón, entre otras reconfiguraciones más evidentes, fue reemplazado por un mecanismo a cuerda. Una sustitución similar se da con la forma en que comúnmente se apaga esta clase de dispositivos. Aquí para lograrlo, debe introducirse un plumín en un orificio, a modo de tintero. A esto debe sumársele la sustracción de la carcasa plástica de fábrica. En su lugar, se colocó una estructura de madera, con terminaciones en cuero y metal. Por otra parte, se le adhirieron patas, además de pequeñas cadenas que limitan el ángulo de apertura.

El mismo tipo de procedimientos aplicados a *Victorian Steampunk Laptop* puede detectarse asimismo en los diferentes productos que desarrollaba Richard Nagy. Un nuevo ejemplo en este orden es *The Clacker – Full PC suite*. Este producto se encuentra inspirado en *The Clacker*, la máquina diferencial de Charles Babbage, entendida por los *steampunks* como la primera conceptualización de la computadora actual. Ya sea entonces, por medio del reves-timiento, el acoplamiento o la reconfiguración, el resultado son *Máquinas Retrorepresentes*. En efecto, si se considera que el Retrofuturismo¹¹ es un recurso a través del cual se elaboran imágenes de un futuro imaginado con elementos del pasado, las *Máquinas Retrorepresentes* son aquellos dispositivos actuales vinculados, según los modos recién vistos, con otros artefactos, materiales o configuraciones que evocan épocas anteriores. No son ya construcciones especulativas de un fantaseado e ingenio porvenir alternativo, sino objetos usables (y en uso) del presente.

Resulta ya posible una inmediata discriminación: no debe confundirse a las *Máquinas Retrorepresentes* con objetos de diseño retro, pues el carácter formal de estos últimos es concebido *a priori*, y no *a posteriori*, como sucede con las primeras, de la puesta en venta del producto. Luego caben también otras breves observaciones.

En primer lugar, la utilización de la palabra *máquina* pone en evidencia el linaje de estos nuevos dispositivos y con ello los sentimientos (ya tratados en páginas anteriores) que todavía inspiran. El prefijo *retro*, hace referencia a aquellos elementos de tiempos pretéritos que son recuperados para la activación de lazos afectivos con el pasado. Por otro lado, dichos elementos no son utilizados como se hacía en su momento, sino que se relacionan (según las categorías vistas) con dispositivos actuales, de ahí el término *presente*. Por último, es esencial a su vez la tensión provocada por la presencia de ambos componentes: pasado (retro) y actualidad (presente).

Nostalgia y Revival: La creación de una dimensión evocativa

Se ha dicho que es a través del rescate de elementos que pertenecen al pasado que las *Máquinas Retrorepresentes* logran consolidar una dimensión afectiva. Pues bien, el sentimiento que estos dispositivos invocan en su nueva faceta no es otro sino la nostalgia. Ya VanderMeer (2011) advierte que la mayoría de las personas que se acercan al *Steampunk* lo hacen movidos por la nostalgia hacia las máquinas de otro tiempo y el tipo de relación que se tenía con ellas. De allí el esfuerzo de Slatt por volver a construir objetos duraderos que puedan darse en herencia, pero también la visión de Nagy sobre antiguas máquinas más transparentes en lo que se refiere a la exhibición de sus mecanismos, lo que daba la posibilidad

10. Slatt también ha trabajado sobre teléfonos celulares (*iPhone*), amplificadores de guitarra, entre otros.

11. El Retrofuturismo es un recurso utilizado por la literatura de ciencia-ficción, expandido luego a otras áreas. El término fue creado por Lloyd John Dunn en 1983, y establecido luego como nombre para su revista *Retrofuturism*.

de comprenderlas y con esto repararlas o modificarlas (VanderMeer 2011). De igual modo es posible encontrar componentes nostálgicos en los motivos (desarrollados en el apartado anterior) que llevan a Zylkin a recobrar la máquina de escribir.

Mariano Ibérico (1958) define la nostalgia como una fusión de dos sentimientos: la fascinación por el recuerdo del objeto perdido y el dolor ante la imposibilidad de recobrarlo. Se trata de “un anhelo de retorno que quisiera transponer la enigmática distancia que separa el ayer del hoy y reintegrar el alma en la situación que el tiempo ha abolido” (p. 164).

Néstor Braunstein (2011), por su lado, considera que la nostalgia no es otra cosa sino “una manera de gozar de la memoria de lo perdido y esforzarse por recuperarlo poniendo en duda que el tiempo sea irreversible” (p. 52). Para que exista la nostalgia –continúa el autor– debe producirse una pérdida (llamada traumatismo) que funcione como separación entre una situación considerada dichosa y la siguiente fase de añoranza.

Por otro lado, Yíssel Hernández Romero (2012) no considera que la nostalgia sea explicación suficiente para un pasado que insiste en tomar objetos de una actualidad en la que “la pérdida de fe en el futuro parece cristalizarse en la recuperación de lo ya probado” (p. 101). La autora se refiere a la memoria y a las distintas formas en que el pasado puede ser contenido y exteriorizado. Interesada en las manifestaciones del pasado a través de la cultura material, reflexiona que

[es] el mecanismo que involucra un proceso de valoración consciente que juzga, evalúa y determina aquello que debe ser “extraído” de su evolución natural y su degradación temporal para ser colocado en un espacio diferente, en el cual su existencia será prolongada para que sirva a propósitos diferentes para los cuales fue concebido (p. 103).

Sin embargo, Mora Bendesky (2013) toma como una clave para explicar “este presente saturado por el pasado” (p. 28) el concepto de Derrida conocido como espectrología (también: hauntología). Esta idea sugiere que el presente se halla

vinculado indisolublemente con un pasado que prometía un futuro venturoso que, al no haberse concretado provoca nostalgia. Bendesky explica:

Este concepto propone que el presente no existe más que en relación con el pasado, un pasado cuando la sociedad occidental vivía esperanzada por un futuro mejor, un futuro utópico. Pero como ese porvenir nunca llegó, es el fantasma de esa utopía quebrada la que hoy nos persigue y nos envuelve en un halo de nostalgia. Los objetos de otras épocas que nos rodean representan, entonces, los espectros de un pasado y un futuro idílicos (pp. 28-29).

Es cierto que tampoco puede considerarse a la nostalgia como la única justificación para los procedimientos que definen a las *Máquinas Retropresentes*, aunque aquella aparece –junto a las discusiones sobre la técnica ya revisadas– como un componente insoslayable para terminar de comprenderlas.

Además, como se dijo en varias ocasiones a propósito de las *Máquinas Retropresentes*, lo que se busca en el pasado –a través de la nostalgia– es crear en los objetos una dimensión afectiva para contrarrestar a ese mundo deshumanizado con el que la técnica es asociado. Y esto es así porque, como explica Braunstein (2011), “ningún objeto es más leal y decepciona menos que el objeto perdido” (p. 53). Puede decirse entonces que aquella persistencia del pasado a través de los objetos del presente (Hernández Romero, 2012) sucede justamente porque “ninguna flor se marchita en el país de la nostalgia” (Braunstein, 2011, p. 53).

Por otra parte, “los cinco sentidos se coaligan para añorar el pasado y lo perdido” (2011, p. 53), hecho que abona a las consideraciones de Rebeca Onion (1998) cuando señala que el *Steampunk* no busca recrear una tecnología específica de la época victoriana, tanto como sostener

un valor afectivo vinculado al mundo material de esa época. Esta idea, claro está, es válida para todas las *Máquinas Retropresentes*. Recuérdese, por ejemplo, las sensaciones descritas por Zylkin al momento de utilizar la máquina de escribir, todas ellas vinculadas al contacto con el material, a los sonidos y movimientos propios de los mecanismos, en definitiva: a todos aquellos eventos que la tecnología *touch* a suprimido.

A este respecto, Kjetil Fallan (2013), tomando como elemento de estudio la bicicleta noruega *DBS Kombi* de Jonas Øglænd AS, escribe sobre la relación emotiva que se establece entre las personas y los objetos de uso utilizados en una época pretérita. Plantea la fuerza que poseen los artefactos para transmitir recuerdos y exalta la memoria material como un importante aspecto del diseño. Cuando no se ha vivido el pasado que el “objeto *retro*” cita, se trata de fantasear con las evocaciones posibles que parece guardar, pero también existe una apropiación cuando la memoria es concreta y de índole personal. Importa además que el artefacto pueda utilizarse: la continuidad emocional y funcional redoblan el nivel afectivo que se tiene con el objeto (Fallan, 2013).

Existe empero, un aspecto más a tener en cuenta al momento de pensar en la relación entre la nostalgia y las tecnologías emergentes. En efecto, para Marc Olivier (2011), las nuevas tecnologías han ingresado generalmente en una sociedad, literal o figurativamente, “mediante una retórica tranquilizadora que contrarresta la ansiedad por lo nuevo” (p. 134). La nostalgia, al fusionarse con la tecnología, “imbuye al recién llegado tecnológico de un contexto histórico, que le asigna un estatus social y que evita el shock de lo que carece de adornos. La nostalgia abre la esfera doméstica a las disrupciones de la tecnología” (p. 134).

Olivier considera que la “máscara de la nostalgia” (p. 150) como parte de la comercialización masiva de tecnologías,

puede detectarse tanto en el presente como en el siglo XIX. Así es: de igual forma que Nollet se servía de “un arsenal de motivos ornamentales para esconder la ‘demasiada simplicidad’ de sus instrumentos” (p. 151), el autor advierte en la actualidad publicidades de computadoras personales (Apple e IBM) que asocian a estas máquinas con personas destacadas de épocas anteriores. De este modo, el recurso nostálgico de vincular las computadoras a figuras históricas puede entenderse como “un signo que ata al progreso técnico a la búsqueda de un retorno” (p. 152).

Del mismo modo que sucede, según Olivier, con el recurso de la nostalgia para introducir nuevas tecnologías en la sociedad, tampoco el *revival* es cosa de la actualidad. Movimientos como el Neoclasicismo y el Renacimiento “glorificaban el pasado y con solemnidad lo volvieron parte de su presente” (Hernández Romero, 2012, p. 112). De igual modo William Morris se caracterizó por “mirar hacia el pasado con una clara nostalgia hacia el prerrafaelismo” (p. 112). Para Hernández Romero, el *revival* produce objetos “ligados a efectos nostálgicos que comprenden expresiones asociadas a un momento específico del pasado que es visto como un punto culminante de la evolución del conocimiento (idealización no sólo del objeto sino de los valores que representa)” (p. 112). ¿No es esto acaso lo que hacen los *makers* en su pretensión de recobrar, a través de una cita de la máquina, el positivismo científico victoriano?

Sin embargo, para Giulio Argan (1977), los *revivales* llevan en sus mecanismos un propósito de evasión, y no un rescate de valores:

no encaminan sus actos a la restauración de nada porque el retorno al pasado significa evasión y no recuperación de valores; y porque el pasado que se quiere recuperar tiene la inconsistencia y la rigidez de las cosas muertas, de los fantasmas (p. 8).

Esto se vincula además, con un rechazo del presente, y con el temor hacia un futuro cuya visión aparece como intolerable (p. 7). Siguiendo estas ideas, podría decirse que los realizadores de las *Máquinas Retropresentes* ensayan una fuga y experimentan un recelo. Escapan de una

percepción de la técnica como mundo deshumanizado alarmados por el vaticinio de sus alcances. Utilizan para ello el agregado de una dimensión emocional que los conecta con el pasado. Pero por supuesto, esto solo es posible a través de la nostalgia y su promesa misticadora de un posible y feliz regreso.

En este sentido, Argan deja pendiente revisar “si aquel no poder vivir sino reviviendo, no esconde una incapacidad esencial o no-voluntad de vivir” (p. 7). Por otra parte, aquel repudio a la actualidad y la desconfianza en relación con un porvenir provocan una suerte de reclusión en el área estética que veía lo bello [sic] únicamente en el pasado. El autor afirma además que existe en el *revival* una negación de toda escisión entre las esferas del pasado, el presente y el futuro. Aun más, para este autor el *revival* “rehuye todo juicio [...] Entiende la vida como una sucesión continua que nunca puede darse por acabada: la memoria del pasado actúa en el presente en tanto motivación inconsciente” (p. 9).

Finalmente, al fundar una interacción entre pasado y presente, el *revival* tiende a manifestarse con más frecuencia en el campo del arte, donde “el pensamiento resulta inseparable del acto” (Argan, p. 9). Se trata de la “solicitud de un actuar que, en esencia, es sobre todo un vivir” (p. 7). Según explica Argan:

Los revivales románticos están totalmente impregnados de la melancolía del exilio: se vive idealmente en otro tiempo, pero siempre con la forma de pensar del presente, y siempre con un sentido de precariedad que impide una visión clara de aquel pasado en el que se ha buscado refugio, que no puede ser sustituido más que con el presente del que se está marginado (1977, p. 14).

También Charles Baudelaire (2009) advirtió (claro en su rechazo) esta recurrencia al pasado en el terreno del arte.

En efecto, cuando el poeta escribe sobre el atuendo (¿y no podrían recibir, las operaciones que de algún modo definen a las *Máquinas Retropresentes*, el nombre de *atuendos*?) afirma que “si al traje de la época –que se impone por necesidad– lo sustituyen por otro incurrir en un contrasentido” (p. 39). Esto no puede más que derivar en “el vacío de una belleza abstracta e indefinible” (p. 39). ¿Será que, después de todo, pese sobre estas máquinas la posibilidad de reducir las a “una señal de gran pereza; pues es mucho más cómodo declarar que todo es absolutamente feo en los atuendos propios de una época, que aplicarse a extraer la belleza misteriosa que esta puede contener, por mínima y ligera que sea” (p. 39)? ■

> REFERENCIAS

- Anders, Günther (2011). Carta al Piloto de Hiroshima. En AA.VV. *Pensar Técnico y Poder*. Buenos Aires: Morphia/Eureka.
- Argan, G. (1977). *El pasado en el presente. El revival en las artes plásticas, la arquitectura, el cine y el teatro*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Baudelaire, C. (2009). *El Pintor de la Vida Moderna*. Buenos Aires: Prometeo Libros.
- Bendesky, M. (2013). Cultura Retrovisora. *IF* (08), pp. 28-29.
- Bookchin, M. (1999). *La Ecología de la Libertad. La Emergencia y la Disolución de las Jerarquías*. Madrid: Nossa y Jara Editores.
- Braunstein, N. (2011, enero-diciembre). Diálogo sobre la nostalgia en psicoanálisis. *Revista Desde el Jardín de Freud*, (11), pp. 51-66.
- Fallan, K. (2013). La Kombi Nacional: mini bicicletas como recuerdos en movimiento. *IF* (08), pp. 54-64.
- Ferrer, C. (1996). Los Destroctores de Máquinas. In Memoriam [En línea]. Recuperado de <https://ymecribesparanoica.wordpress.com/2016/07/17/christian-ferrer-los-destroctores-de-maquinas-1996/>
- Hernández Romero, Y. (2012). Persistencia del pasado a través de los objetos del presente. *Sociedad y Economía*, (23), pp. 99-122.
- Ibérico, M. (1958). *Perspectivas sobre el tiempo*. Lima: UNM San Marcos.
- Mazlish, B. (1995). *La cuarta discontinuidad. La coevolución de hombres y máquinas*. Madrid: Alianza.
- Mumford, L. (2006). *Técnica y Civilización*, Madrid: Alianza.
- Mumford, L. (2010). *El Mito de la Máquina. Técnica y Evolución Humana*. Logroño: Editorial Pepitas de Calabaza.
- Norman, D. (2005). *El diseño emocional*. Barcelona: Paidós.
- Old Time Computer*. (2013). Retro Tech. [Consultado en agosto de 2015] Recuperado de <http://hotrodworks.net/RetroTech/index.html>
- Olivier, M. (2011). Civilization Inoculated: Nostalgia and the Marketing of Emerging Technologies. *The Journal of Popular Culture*, 44(1), pp. 134-158.
- Onion, R. (1998). Reclaiming the Machine: An Introductory Look at Steampunk in Everyday Practice. *Neo-Victorian Studies*, (1), pp. 138-163. Recuperado de http://www.neovictorianstudies.com/past_issues/Autumn2008/default.htm
- Twelve South LLC. (2019). *About*. Recuperado de <https://www.twelvesouth.com/pages/about-twelve-south>
- VanderMeer, J. (2011). *The Steampunk Bible*. Nueva York: Abrams Image.
- Tweten Delaney, C. (2012, mayo). Classic Keys for the Modern Memorandum: Jack Zylkin's USB Typewriter. [Maker Stories]. *UncommonGoods*. Recuperado de <https://www.uncommongoods.com/blog/2012/classic-keys-modern-memorandum-jack-zylkins-usb-typewriter/>
- USB Typewriter*. (s.f.). About Us. Philadelphia: Estados Unidos. [Consultado en agosto de 2015]. Recuperado de <https://usbtypewriter.com>