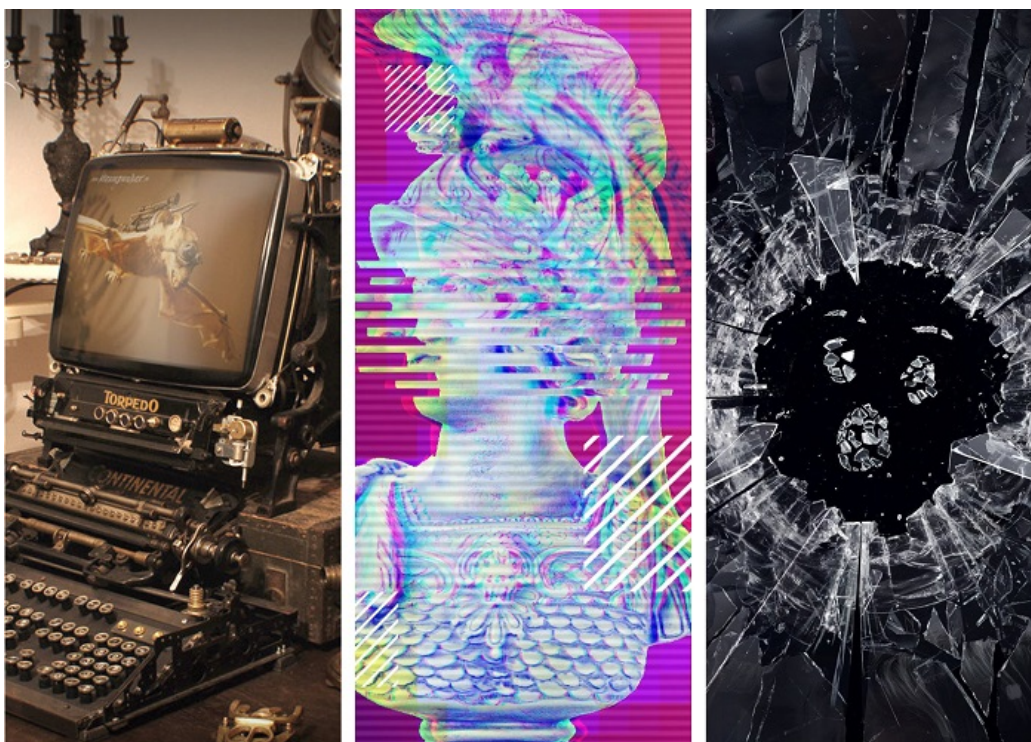


In medias res

Presentación del nro. 38: arqueología de medios

Revista Luthor



Pensar la relación entre teoría y tecnología no es una novedad para *Luthor*. Ya en 2016 dedicamos dos números a las Humanidades Digitales (28 y 29), en el 32 nos ocupamos de los videojuegos y, finalmente, en el número 34 abordamos por primera vez de manera específica el problema de los medios. En esta ocasión volvemos sobre la última temática pero desde un ángulo teórico

más puntual: la "arqueología de medios" tal como se la entiende a partir de los trabajos de un conjunto de autores y autoras de la última parte del siglo XX y la actualidad. Definir el alcance y los propósitos de esta disciplina no es tarea sencilla. En parte, esto se debe a la transdisciplinariedad del enfoque, a su tendencia al "nomadismo" entre distintas áreas y saberes que se hace patente en muchos autores. Como señala el investigador Jussi Parikka en la entrevista realizada para este número de *Luthor*, la arqueología de medios "nunca fue realmente una única cosa".

Una primera alternativa es pensar estos estudios como parte de una misma constelación histórica. Y, como toda constelación, también tiene sus estrellas. Cualquier ojeada exploratoria arrojará inmediatamente los nombres de Friedrich Kittler, Lev Manovich, Siegfried Zielinski, Eric Kluitenberg, Wolfgang Ernst, Erkki Huhtamo o el propio Parikka, entre otros. No negamos el valor cartográfico de esta enumeración. Su sola fuerza nos provee índices onomásticos, tramas conceptuales, arcos de interrogantes. En suma: posibles vías de entrada. Tampoco se trata de relativizar los aportes de esos autores, a menudo auténticamente fundacionales. Pero, como todo canon, este también conlleva el riesgo de olvidar lo proteico del fenómeno, sus condiciones materiales e institucionales, su historicidad. Un factor a tener en cuenta es la multiplicidad y la diversidad de quienes han contribuido a este campo: no todos son hombres, no todos son europeos del norte, ni mucho menos componen un sistema de pensamiento o proyecto unitario. La propia arqueología de medios (en sus diversas acepciones) precisamente nos llama a ser cautos con los gestos reificadores, las formulaciones eternizantes, los grandes relatos totalizadores. A desnaturalizar (diría Kluitenberg) valores, ideales y aspiraciones: en este caso, aquellos que conforman nuestro ecosistema mediático y comunicacional.

Distinguimos, sin embargo, constantes significativas. La más sobresaliente: la impugnación del mito de un progreso lineal, simple y unitario. Ciertas formas de hacer "historia de los medios" (con su impronta racionalizadora y estandarizadora) caerían bajo esta acometida. Pero también toda una *doxa* tecnoufórica que aún parece impregnar ciertas zonas de nuestra cultura. Marcando una analogía con la historiografía, Bruce Sterling ha llamado a esto una visión *whig*: "todos los eventos del pasado han conspirado benevolentemente para producir la cumbre de la creación: nosotros mismos". Ideado a mediados de

los noventa, su *Dead Media Project* consistió en la compilación de un catálogo universal de "fósiles tecnológicos", del quipu inca o los mapas de los inuit al electrófono, el fenaquitoscopio o el cinerama. La metáfora paleontológica es resonante. No en vano se ha advertido cierto parentesco entre la iniciativa de Sterling y aquella "historia natural" proyectada por Walter Benjamin: una que, inspirada en las historias naturales decimonónicas, socavaría sus modelos lineales y progresivos para demostrar la contingencia y la transitoriedad de los mundos de la mercancía.

Pero acaso los "medios muertos"—apunta Parikka— no sean otra cosa que *medios zombies*, formas que han sobrevivido y sedimentado en otros contextos, en nuevos usos y apropiaciones. En su estallido, la épica del progreso tecnológico se disuelve en la viscosidad del *detritus* primordial, el "gomi" con que operaba el artista gibsoniano. Para el "arqueólogo de medios", se trata de esos componentes, procesos, conceptos y prácticas "menores," cuya luz construir un análisis atento a las rupturas, los silencios, las brechas, las variaciones y las discontinuidades, pero también a los estados de flujo, las continuidades silenciadas, los relatos posibles pero nunca consumados. Con su cuestionamiento de la conclusividad narrativa, con su revalorización del análisis empírico, con su articulación entre el *close reading* de los medios y una patente dimensión teórico-filosófica, la arqueología de medios aspira a traernos las contrahistorias de esas voces suprimidas, ignoradas u olvidadas de la historia de los medios, de sus accidentes y de sus fracasos, de las experiencias heterodoxas y de las "perversiones".

Esta preocupación fundamental no se ha manifestado solo en la escritura académica y en el ensayo. Existe también una vena "performativa" que opera directamente con (y sobre) la materialidad misma de los medios. Lo "novedoso" de los *new media* se descubre (o se cuestiona) contra el fondo de los temas, las ideas y la inspiración del pasado. El *media art* arqueológico no solo problematiza las condiciones de existencia de los medios técnicos. También propone modos de reapropiación, de reutilización y de remediación de formas culturalmente fijadas como fases previas (necesarias pero obsoletas) de una teleología, o que ni siquiera han hallado lugar en ese metarrelato: líneas abortadas, relatos inconclusos, excedentes arrojados fuera del linde de la historia. Ninguna enumeración fugaz podría hacer justicia a un abanico de artistas y de proyectos que va desde las historias secretas de la imagen en movimien-

to y las arqueologías del cuerpo femenino, en la obra de Zoe Beloff, hasta las instalaciones sonoras de Paul DeMarinis, pasando por las composiciones y los films experimentales de Erkki Kurenniemi, el proyecto poético de David Link o el *glitch art* de Rosa Menkman. Las aproximaciones “teóricas” han entablado un fructífero diálogo con estas iniciativas. Y así como algunos *media artists* han recurrido a la escritura para reflexionar sobre sus propias intervenciones, también es frecuente la participación de autores “teóricos” en proyectos de arte experimental.

El habitual rechazo de los arqueólogos de medios a encasillarse en un saber disciplinar específico se encuentra en parte sustentado en la vaguedad con que suele comprenderse el término “medio”. La ausencia de una definición precisa ha sido aprovechada como una oportunidad para valerse de la polisemia del concepto antes que reconocida como un defecto metodológico a resolver. Este gesto es, sin duda, deudor de la obra de Marshall McLuhan, cuya apertura hacia distintos objetos y tecnologías que pueden ser considerados “medios” constituye una de las notas más distintivas de su enfoque. La célebre tesis central de *Comprender los medios de comunicación* (1964), que reza que “el medio es el mensaje”, depende de que los canales comunicativos que sucesivamente examina el autor sean categorizados como medios. Así, por caso, la luz eléctrica es un medio que normalmente no es percibido como tal y que por eso constituye “un ejemplo inapreciable de cómo los medios no se estudian en absoluto”. El dinero, la rueda, son otros ejemplos brindados por el autor, cuyos mensajes a su vez son medios y no mero contenido “puro”. El contenido de la escritura no es el sentido que se deriva del mensaje, sino otro medio: el discurso.

Mucho de lo que McLuhan llamó “medio” no es otra cosa que cualquier tecnología. Es un hecho que muchas de sus frases enigmáticas parecen simplificarse si hacemos esta traducción. Sin embargo, los teóricos de la medialidad, en el presente, no suelen expresar su interés por *cualquier* tecnología, sino que específicamente se ocupan de los medios para la transmisión, codificación, decodificación y registro de cualquier tipo de información, entendiendo esta última en el sentido más amplio posible. La rueda (*pace* McLuhan), por ejemplo, parece caer fuera de esta definición, pero no así la máquina de escribir, que no suele ser considerada un *mass media* en el sentido en que lo es la televisión o la radio. Tal como señala Andrew Burkett, el medio es, en su

definición más acotada, ante todo el “cómo” (*how*) que une algún tipo de mensaje/datos/información con algún tipo de sujeto (sea este autor, receptor, o ambas cosas en simultáneo, y sin importar si es o no humano). Dentro de una sociedad, esto se inscribe en (y da forma a) estructuras de comunicación que implican, por un lado, ciertas tecnologías en particular con sus correspondientes protocolos y, por otro, una disposición determinada de los sujetos en cuestión en un mismo mapa mental.

El primer concepto del sintagma “arqueología de medios” no es menos problemático que el segundo. Existe un equívoco básico respecto del sentido de la “arqueología”, que puede ser entendida como (a) historia de la cultura basada en exhumar y coleccionar artefactos del pasado; (b) en un sentido propiamente foucaultiano: análisis de las condiciones de posibilidad de los enunciados, archivística contrapuesta a la historia de las ideas, descripción sistemática, en su irreductible especificidad, de los discursos como prácticas sometidas a reglas. Las dos acepciones no congenian del todo bien, y sin embargo vemos oscilaciones y hasta superposiciones permanentes. Es cierto que los medios pueden ser pensados como objetos estrictamente discursivos. Sin embargo, Kittler señala que Foucault se limita a describir la *producción* de discursos y relega el estudio de las fuentes, los destinatarios y los canales que la posibilitan. Dado que materialidad y discurso son indisolubles, en tanto un elemento condiciona al otro, profundizar el estudio de las tecnologías mediáticas no se constituye como un mero complemento del enfoque foucaultiano.

El espíritu McLuhaniano de expandir el mundo de los medios y el principio arqueológico que guía estos estudios confluyen en la tentativa de buscar en el pasado invenciones y artefactos no canónicos que por diversos motivos se perdieron en el decurso de la historia. Aquí “medio” extiende, por caso, el estudio de la cámara cinematográfica a una versión ampliada de la genealogía de las imágenes en movimiento que incluye viejos y extraños objetos, y hasta también proyectos no realizados que quedaron en el camino. Este último dato no es menor, puesto que otra de las derivas del término con fuerte presencia en la arqueología de medios es el estudio de lo imaginado, de lo no-producido o de lo que fue posible e imposible en distintas eras tecnológicas. El catálogo de medios imaginarios tiene tanta relevancia como el de los medios reales, en tanto para el estudio de las expectativas de una época, así como del tipo de percepciones y sensaciones que se moldean, lo que no pudo ser asedia con

igual fuerza el imaginario colectivo.

La fijación por estudiar medios imaginarios en conjunto con los reales no impide que en algunos casos la arqueología de medios opte por un análisis materialista de su concepción; por examinar las formas en que materialmente se constituyeron —o se habrían constituido— y el modo en que tal constitución afecta al sujeto. La obra de Kittler es paradigmática al respecto, y su visión del sujeto como el *so-called-man* que no habla a través de los medios sino que es hablado por ellos ha sido frecuentemente acusada de un férreo determinismo. Más allá de las oscilaciones entre determinación mediática y agencia subjetiva que recorren distintos autores, no deja de ser cierto que existe una preocupación recurrente por la materialidad, por ciertos aspectos del saber técnico, y también un cierto fetichismo por el objeto, en especial si es extraño o poco conocido. El interés por quitar al hombre del centro de la escena y repensar la historia desde la materialidad puede relacionarse tanto con la obra de Bruno Latour como con el realismo especulativo de **Graham Harman**, quienes aspiran a nuevas formas de ontologías en las que la distinción humano/no-humano deja de resultar central, ya que los objetos encuentran formas de interacción que no dependen de subjetividades como las que estamos acostumbrados a conceptualizar. Así, ya no se trata de “signos” sino de “señales”. En sus aspectos más extremos (que también resuenan con parte del *lore aceleracionista*), la tecnología aparece como el sujeto último de la historia y la humanidad es solo uno de sus efectos transitorios. Según su biógrafo, Geoffrey Winthrop-Young, Kittler solía decir que *Terminator* no reflejaba un estado de cosas auténtico ya que las máquinas se rebelan “contra el hombre”, es decir, se mantienen dentro de una agenda antropocéntrica. Lo más probable es que cuando las máquinas prescindan de nosotros esta extinción sea un efecto colateral y no un objetivo buscado.

¿Es posible articular la arqueología de medios con los estudios literarios? El lugar que ocupa la literatura en este paisaje teórico no es fácil de definir. Por un lado, sabemos que la institución literaria ha tendido a enfatizar sus distancias respecto del concepto más habitual de “medio”. El libro “compite” con la radio, la televisión, el cine, y más recientemente, los medios digitales, y en esa competencia hace gala de la dignidad que le confiere la derrota. Por otro lado, más allá de esta distanciación ideológica, la literatura parece ser menos permeable que otras artes a las innovaciones formales que surgen

del uso de las tecnologías. Atada a su soporte material, el libro impreso y la cultura tipográfica, la literatura exhibe un carácter conservador que solo las propuestas más experimentales, en particular las poéticas, han intentado subvertir. En la década de 1990, por ejemplo, el grupo Paralengua, impulsor de la Otra Poesía, buscó ampliar el concepto de lo poético y diluir los límites con las restantes disciplinas artísticas mediante la incorporación de soportes novedosos como el video, las computadoras, las grabaciones, las performances y todas sus combinatorias posibles. No obstante, la hegemonía del libro suele imponerse y estas propuestas parecen quedar reducidas por la institución literaria a una mera colección de *novelties* pasajeras.

El panorama es alterado hoy por la expansión de la tecnología digital que permite a un mismo dispositivo, mediante un mismo sistema de cifrado, codificar imagen, texto, video y sonido. "Hoy leer es ver pasar imágenes", afirma el narrador de una novela de Aira. La ubicuidad de las pantallas obliga al lenguaje a ceder parte de su poder al *continuum* textovisual que redefine operaciones de escritura y lectura. El ámbito académico no es ajeno a estos cambios, aunque muchas veces se advierte la persistencia de formas tradicionales de trabajo intelectual bajo una fachada digital *de rigueur* que se agota en la incorporación de herramientas digitales en reemplazo o actualización de las habituales.

Los estudios de medios ofrecen una alternativa a esta superficialidad en tanto privilegian los principios de almacenamiento, transmisión y procesamiento de información y la forma en que afectan nuestra experiencia antes que sus realizaciones materiales. En esta perspectiva, el libro no es más que una de las posibles mediatizaciones tecnológicas de un texto. Los conceptos en torno a la temporalidad (Bolter y Grusin, Zielinski, Huhtamo), la interfaz (Manovich) o las continuidades entre imagen y lenguaje (Flusser) constituyen un marco relevante para pensar la literatura más allá del anclaje en el objeto-libro así como de la linealidad y secuencialidad del lenguaje alfabético-tipográfico. Un marco que, a su vez, puede articularse con desarrollos teóricos que abordan las transformaciones y reescrituras que la tecnología ha producido en el arte y la literatura (Laddaga, Kozak, Mendoza) o los fenómenos transmediales de la nueva "ecología mediática" (Jenkins, Scolari).

Asimismo, la presencia de los estudios literarios en la arqueología de medios es palpable. No solo muchos de los principales especialistas en arqueología de medios recuperan conceptos de la teoría literaria en forma directa, sino que

además la literatura misma como dispositivo ficcional ha funcionado en numerosas ocasiones como un “archivo” de los efectos que produce el ecosistema mediático en sus diferentes manifestaciones. En otras palabras, el archivo de la arqueología de medios está en buena medida compuesto por textos asociados con la institución literaria, que ofrece (en parte, gracias a su pretendida distancia) un punto de observación fundamental para comprender cómo ha cambiado nuestra relación con la escritura y la lectura.

A pesar de los contactos que la teoría de medios contemporánea entabla con algunas tradiciones de lo que llamamos convencionalmente “teoría literaria”, en el ámbito local de los estudios literarios no encontramos a menudo una reflexión sobre estos enfoques que reconozca su productividad para repensar problemáticas propias de nuestro campo. Del mismo modo, buena parte de la bibliografía esencial no está disponible en español; solo Flusser y Boris Groys han sido publicados en nuestro país. Confiamos en que este número servirá para dar visibilidad y difundir algunos de los conceptos y debates clave vinculados con este campo. Los tres artículos que presentamos junto a la entrevista a Jussi Parikka y la reseña del libro de Bifo sintetizan un primer acercamiento, una exploración de la operatividad de los estudios de medios para abordar la música, las ficciones audiovisuales y la literatura que, esperamos, tendrá continuidad en próximos números y actividades.