

<http://artnodes.uoc.edu>

INTRODUCCIÓN

El devenir de la arqueología de los medios: derroteros, saberes y metodologías

Pau Alsina
Ana Rodríguez
Vanina Y. Hofman

Estudios de Artes y Humanidades (UOC)

Fecha de publicación: junio de 2018

Cita recomendada

Alsina, Pau; Rodríguez, Ana; Hofman, Vanina Y. 2018. «El devenir de la arqueología de los medios: derroteros, saberes y metodologías». En «Arqueología de los medios» [nodo en línea]. *Artnodes*, n.º 21: 1-10. UOC. [Fecha de consulta: dd/mm/aa]
<http://dx.doi.org/10.7238/a.v0i21.3251>



Este artículo está sujeto –si no se indica lo contrario– a una licencia de Reconocimiento 3.0 España de Creative Commons. Puede copiarlos, distribuirlos, comunicarlos públicamente, hacer obras derivadas y usos comerciales siempre que reconozca los créditos de las obras (autoría, nombre de la revista, institución editora) de la manera especificada por los autores o por la revista. La licencia completa se puede consultar en <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/es/deed.es>.

Introducción

El presente monográfico lo dedicamos a un área de conocimiento que en el ámbito anglosajón y centroeuropeo, y cada vez más en el de habla hispana, lleva tiempo suscitando gran interés. Nos referimos a la denominada *arqueología de los medios*, un área en la que resulta evidente la clara y fértil resonancia del término con la *arqueología del saber* de Michel Foucault, pero que excede y amplía su recorrido por otros derroteros inéditos, a explorar en su propio devenir en curso. Nuestro interés no vendría dado *a priori* en virtud de defender un bastión académico disciplinario, en un sentido de pura praxis y comodidad conceptual, sino más bien viene a recoger una serie de aproximaciones teóricas –y en cierto modo, epistemológicas y meto-

dológicas– en un conjunto de discursos y prácticas vinculadas a los medios desplegadas en el tiempo. La arqueología de los medios reúne intereses comunes que desde hace décadas se vienen desarrollando desde diversos focos y autores que van desde los estudios visuales, la historia cultural o los estudios fílmicos hasta los estudios sobre los medios, la archivística, y la historia y teoría del arte de los medios.

Sin entrar en excesivas diatribas respecto a la asignación de una férrea área disciplinaria concreta al propio término de arqueología de los medios, con el presente monográfico nos proponemos mostrar los diferentes vectores de su gestación y evolución como etiqueta válida a la hora de hablar de un conjunto de intereses con motivaciones comunes. Precursores como Walter Benjamin o Siegfried Giedion, en conexión con otros autores como Aby Warburg, Erwin Panofsky, Ernst

Robert Curtius, Michel Foucault o Marshall McLuhan, podrían certificar la diversidad de conexiones y lugares de procedencia en relación con los actuales abanderados de la arqueología de los medios. El término en sí no siempre fue reivindicado como tal hasta recientemente, cuando académicos como Friedrich Kittler, Siegfried Zielinski, Thomas Elsaesser, Erkki Huhtamo, Wolfgang Ernst o Jussi Parikka contribuyeron, decisivamente, a explicitar los marcos metodológicos-históricos en relación con los medios que hoy articulan el andamiaje sobre el que nos sostenemos avanzando.

Se trataría entonces de un marco de investigación que parte de la consideración de los fundamentos culturales de los artefactos y la tecnología (Zielinski 1999) y permite la construcción de historias alternativas de aquellos medios suprimidos, rechazados, u olvidados, tomando en consideración aquellos caminos sin salida, «perdedores», aquellas invenciones que nunca llegaron a conformarse como un producto material (Huhtamo y Parikka 2011) o aquellas investigaciones nunca legitimadas pero que, siendo revisitadas, adquieren nueva significación en nuestro presente también ávido de diferencia. Por tanto, invenciones e inventores/as que, sin aparentemente haber prosperado, pueden haber influido en el desarrollo de los *media*, y cuyo reconocimiento es inmensamente útil a la hora de complejizar la historia de los medios, y por ende la del arte también.

Si bien este neologismo acuña procesos metodológicos dispersos con motivaciones similares, también es cierto que podemos afirmar que el hecho de usar un término específico para aglutinar ese conjunto de motivaciones es ya el primer mecanismo para poder dotarlo de existencia, resistencia, persistencia y poder avanzar en sus objetivos programáticos. La multitud de títulos bibliográficos que desde hace décadas apelan al término (Huhtamo 1997, Elsaesser 2004, Parikka 2012a, entre muchos otros) nos llevó en un primer momento a sondear las implicaciones de estos estudios en algunas entrevistas y artículos publicados en la revista *Artnodes* (Huhtamo 2006 y 2007, Parikka 2012b) y su influencia en el ámbito iberoamericano (Burbano 2013, Alsina 2014), para ya tratarlo lateralmente en los monográficos de *Artnodes* «Art Matters I y II» en 2015 y «Futuros Especulativos del Arte» en 2017. Situados ya en 2017, produjimos una jornada de debate abierta en Barcelona, organizada desde la Universitat Oberta de Catalunya (UOC), en colaboración con La Virreina Centre de la Imatge (Ajuntament de Barcelona), en la que los investigadores Thomas Elsaesser y Wolfgang Ernst presentaron dos aproximaciones diferentes a la arqueología de los medios, dando lugar a un intenso debate que desbordó temporalmente los límites de aquella velada.¹

Tras el éxito de la jornada, y ante el patente interés por las cuestiones bosquejadas allí, abrimos una convocatoria dirigida a aquellos académicos y profesionales que vienen trabajando en este ámbito desde hace tiempo con el objetivo de lanzar el presente monográfico

El devenir de la arqueología de los medios: derroteros, saberes y metodologías

y dar difusión a la variedad de perspectivas y aproximaciones activas en relación con el término. Creemos, pues, que este espacio puede servir de canal, no solo para elaborar una defensa o debate teórico sobre qué es o no es la arqueología de los medios, sino sobre todo para brindar una serie de casos prácticos de los que se desprenden una convergencia de intereses e incluso unas metodologías compartidas concretas. Tal y como comenta Erkki Huhtamo en una de sus obras más recientes, *Illusions in Motion. Media Archaeology of the Moving Panorama and Related Spectacles* (2013), finalmente podemos decir que la arqueología puede ser leída como un *discours de la méthode*:

«[...] corrects our understanding of the past by excavating lacunas in shared knowledge. It reassesses existing media-historical narratives that are biased because of their ideological and historiographical pre-suppositions, or insufficient evidence» (Huhtamo 2013, xviii).

De esta manera, vinculado a la labor editorial de este número, simplemente nos gustaría rastrear y constelar una imagen o mapa —sin ninguna pretensión de exhaustividad, lo que sería en sí mismo una contradicción con la propia aproximación *media*-arqueológica— de lo que ha venido siendo el devenir de la arqueología de los medios, de cómo unas metodologías ocultadas entre líneas y desde una postura consciente de estar realizando una *anarqueología* (Goddard 2015) acaban derivando en un conjunto de prácticas efectivamente existentes. Para ello, podríamos empezar subrayando que el resultado final del término es más que la mera suma de las partes, es decir, de medios y de arqueología. Se trata de una triple comprensión que da lugar a una mirada concreta; 1) por un lado, la comprensión de la misma materialidad de estos artefactos, 2) luego, las causalidades subyacentes a toda historia y, 3) su comprensión textual. Es decir, estos autores no se limitan a una tarea arqueológica meramente patrimonial o archivística, aunque esta sea absolutamente necesaria en tanto que ponen en valor y recuperan aquellos dispositivos o artefactos ópticos, audiovisuales, computacionales o sonoros perdidos, obsoletos o desatendidos desde el punto de vista de la historia de los medios de comunicación e información. Esta tarea precede o acompaña a otra de carácter especialmente analítico que, en el caso de la arqueología de los medios, parte de un interés hacia la ontología de los medios y de esa pulsión del coleccionista y documentalista al uso.

Bases históricas para una arqueología de los medios

Apostar por una mirada arqueológica en estos tiempos, en los que lo nuevo parece captar completamente nuestros deseos e imaginación,

1. El programa, la relatoría y los registros audiovisuales de la jornada pueden consultarse en: <http://catedratelefonica.uoc.edu/media-archaeologies/>.

no deja de ser toda una declaración de principios. Lo nuevo, y su ahijada la innovación, se han instalado como auténtico motor de un ideario del progreso que lo alimenta todo en su voluntad diferenciadora, impulsando estrategias, tácticas y discursos de todo tipo y en todas direcciones (incluyendo las que surgen de las bases, englobadas en el término innovación social). Durante las últimas décadas, la economía política de lo nuevo ha regido el devenir de nuestras culturas inquietas, inscritas en demasiados años de teleologías desacomplejadas. Lo nuevo ocupa un lugar hegemónico en nuestra cultura, y tal como decía Boris Groys (2002) en uno de los primeros artículos publicados en esta revista:

«Las nuevas obras de arte funcionan en el museo como ventanas simbólicas que ofrecen vistas del exterior infinito. Pero, evidentemente, las nuevas obras de arte pueden cumplir con esta función solo durante un periodo de tiempo relativamente corto antes de convertirse ya no en nuevo sino simplemente en diferente, puesto que su distancia con las cosas ordinarias se habrá convertido, con el tiempo, en demasiado obvia. Entonces emerge la necesidad de sustituir lo nuevo antiguo por lo nuevo, para restaurar el sentimiento romántico de lo real infinito» (Groys 2002, 6).

Es ese sentimiento romántico de lo real infinito el que Groys relacionaba con la crítica de Søren Kierkegaard a lo nuevo, quien incluso opone lo nuevo a la diferencia, ya que para este, ser nuevo en ningún caso significa lo mismo que ser diferente. Solamente podemos reconocer la diferencia cuando ya tenemos la capacidad de reconocer e identificar esta diferencia como diferencia, y así ninguna diferencia puede ser nueva en ningún momento —porque si fuera realmente nueva no podría ser reconocida como diferencia, sería más bien una diferencia reconocida, pero no nueva. La novedad sería, pues, una diferencia sin diferencia, que no somos capaces de reconocer porque no está relacionada con ningún código estructural previamente dado (Kierkegaard 1960,34).

En todo caso, la dialéctica entre lo nuevo y lo viejo parece ser de obligada referencia en toda arqueología de los medios, porque tal y como ya advertía Walter Benjamin (1989b):

«Las posibilidades creativas de lo nuevo suelen ser descubiertas lentamente por medio de esas formas e instrumentos antiguos que han sido despachados por lo nuevo, pero que, justamente, con la presión de lo nuevo, se dejan arrastrar a un florecimiento casi eufórico» (Benjamin 1989b, 310).

Décadas después, con la aparición de las tecnologías digitales, Lev Manovich (2002) se preguntaba sobre qué había de nuevo en los denominados nuevos medios; qué era aquello que específicamente los convertía en nuevos y hasta cuándo serían considerados como tales. Su visión histórica de largo recorrido le permitía tomar en

El devenir de la arqueología de los medios: derroteros, saberes y metodologías

consideración la forma en que cada época ha ido denominando sus nuevos medios, distinguiéndolos de los viejos, no solo en cuanto a sus formas sino también en cuanto a sus contenidos y modos operativos subyacentes. Cada época ha tenido sus nuevos medios, pero, parece ser, nunca fueron tan influyentes como nuestros medios digitales. Manovich, en la introducción de su todavía hasta hoy más citado libro *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación* (2001), se planteaba como objetivo trazar justamente una ontología de los nuevos medios que diera cuenta de sus especificidades, realizando un análisis comparativo con los por aquel entonces viejos medios, y en diálogo con el cine experimental de Dziga Vertov, uno de los pioneros del desarrollo del lenguaje cinematográfico.

Hoy, mientras continuamos alargando el uso de la etiqueta de «nuevos medios», estos siguen siendo modificados y transformados por el impulso innovador de las tecnologías digitales y su cada vez más rápida obsolescencia programada, empujada por el fervor posindustrial inscrito en nuestras culturas, capitalistas y consumistas por igual. Esa acelerada carrera de obsolescencia tecnológica nos conduce, inevitablemente, a un cada vez más extenso cementerio de medios muertos, tal y como los denomina Bruce Sterling (1999b). Desechos materiales de todo tipo acumulándose mientras se convierten en un auténtico problema ambiental, dejando su indeleble huella y contaminando nuestro planeta con sus residuos fuera de control. Aquel ángel exterminador de la historia del que nos hablaba Walter Benjamin reaparece aquí otra vez cabalgando el futuro en nombre del progreso, sin mirar la estela de destrucción y desolación que deja a su paso (Benjamin 2008). Una estela que hoy no podemos seguir obviando por la irreversibilidad de sus fatales consecuencias para nuestro planeta.

Frente a la amnesia estratégica de la cultura digital y la industria de los nuevos medios, cabe oponer entonces la arqueología de los medios como una posibilidad para el recuerdo, y azote del olvido. Tal y como diría el teórico Siegfried Zielinski, deberíamos entender la arqueología de los medios como des-ocultadora tanto de «lo viejo en lo nuevo» y de «lo nuevo en lo viejo», como también reveladora que lo nuevo es casi siempre ya viejo en el fragor de la batalla por la innovación. Obviamente, cada contexto histórico y geográfico establece sus nociones de «nuevo» y, tal y como comenta Jussi Parikka (2015), hay una creciente necesidad de esa historia que se halla fuera del enfoque habitual anglo-americano o centroeuropeo. En definitiva, nos dice Parikka, el interés histórico del conocimiento no se limita a las historias del pasado y de la escritura, sino más bien a la articulación de lo contemporáneo como un lugar de encuentro de las direcciones temporales: lo nuevo, lo viejo, el momento fracturado del ahora.

Y no se trata en absoluto aquí, tal y como nos advertía Friedrich Nietzsche, de la búsqueda de un origen portador del sentido, sino más bien de derribar los «monumentos ciclópeos» a golpe de «pequeñas verdades sin apariencia, establecidas por un método severo» (Nietzs-

che 2001, 3). Esa historia como contramemoria, que conecta por un lado con la genealogía nietzscheana y, por el otro, con la arqueología foucaultiana, no pretende recoger la esencia de las cosas, es decir, su identidad replegada sobre sí misma, porque tal y como nos explica Foucault (2008, 17), no se trata de:

«[...] intentar encontrar “lo que ya estaba dado”, lo “aquello mismo” de una imagen exactamente adecuada a sí; es tener por adventicias todas las peripecias que han podido tener lugar, todas las trampas y todos los disfraces. Es intentar levantar las máscaras, para desvelar finalmente una primera identidad. Pues bien, si el genealogista se ocupa de escuchar la historia más que de alimentar la fe en la metafísica, ¿qué es lo que aprende? Que detrás de las cosas existe algo muy distinto: en absoluto su secreto esencial y sin fechas, sino el secreto de que ellas están sin esencia».

Para el filósofo intempestivo que es Nietzsche, lo que se encuentra al comienzo histórico de las cosas no es la identidad aún preservada de su origen, sino más bien la discordia de las otras cosas, es el disparate. Y así detrás de esa verdad ansiada, reciente, avara y comedida, solo hallamos la proliferación milenaria de los errores, convirtiéndola en una especie de error que tiene para sí misma el poder de no poder ser refutada sin duda porque el largo conocimiento de la historia la ha hecho inalterable (Foucault 2008).

Es esa verdad la que queda unida de forma indisoluble al poder, el par poder-saber en que no hay modelo de verdad que no remita a un tipo de poder ni saber que no exprese o implique un acto de poder que se ejerce. De esta manera, nos dicen, no existe una verdad «desinteresada», sino que lo que hay es un combate «por la verdad», o más bien, una incesante lucha «alrededor de la verdad». Más que la verdad de la historia, la cuestión principal se convierte en la *historia de las verdades*, y es entonces cuando Foucault empleará el método genealógico para analizar el poder, dándole un uso nuevo a «la historia» a partir de las consideraciones intempestivas de Nietzsche. Así introduce la discontinuidad en la historia, investiga aquellas rupturas en los discursos que no corresponden con la imagen de una historia continuista, unidireccional, que obedece a un «destino», o que remite a un «origen».

No se trata de cuestionar la validez de las verdades, tampoco de hablar del conjunto de cosas verdaderas que están por descubrir o que hay que hacer aceptar, sino más bien de elucidar el conjunto de reglas según las cuales se distingue lo verdadero de lo falso y se aplica a lo verdadero efectos específicos de poder (Foucault 1984, 144), porque en el fondo:

«[...] lo que nos parece hoy “maravillosamente abigarrado, profundo, lleno de sentido” se debe a que una “multitud de errores y de fantasmas” lo han hecho nacer, y lo habitan todavía en secreto. Creemos que nuestro presente se apoya sobre intenciones profundas, necesidades estables; pedimos a los historiadores que nos convenzan de ello. Pero el verdadero

El devenir de la arqueología de los medios: derroteros, saberes y metodologías

sentido histórico reconoce que vivimos, sin referencias ni coordenadas originarias, en miríadas de sentidos perdidos» (Foucault 2008, 21).

El devenir de la arqueología de los medios: un estado de la cuestión

Como comentábamos, el término *arqueológico* apareció en el área de los estudios sobre cine, y más concretamente, desde la vertiente dedicada a las máquinas de visión consideradas como pre-cine o pre-historia del cine; sucedió de forma temprana en obras como la de C. W. Ceram, *Archaeology of the Cinema* (1965), o más tarde en *Mémoires de l'ombre et du son: une archéologie de l'audio-visuel*, de Jacques Perriault (1981), y en la de Laurent Mannoni *Le grand art de la lumière et de l'ombre : archéologie du cinéma* (1995). Se trataba de unas primeras aproximaciones sobre las particularidades de unos artefactos relacionados con la historia del cine desde una mirada en prospección que desvelaba la existencia de toda una serie de aparatos y artefactos que conformaron la vida pública y las formas de ocio de la sociedad victoriana o del contexto europeo relativamente. Sin embargo, desde otros focos historiográficos, sin hacer uso del término arqueología, se tomaron en consideración estos artefactos, no desde el punto de vista primitivista como antesala de lo que vendría a conformar después la historia del cine plenamente consagrado, sino en su total plenitud como parte de una cultura visual más amplia ligada a la modernidad. Es el caso del estudio de Charles Musser *The Emergence of Cinema: The American Screen to 1907* (1994), o de los conocidos artículos de Tom Gunning «The *Cinema of Attraction*[s]: Early Film. Its Spectator and the Avant-Garde» (1986) y «An Aesthetic of Astonishment: Early Film and the (In)credulous Spectator» (1995), en el que la indagación sobre las formas conocidas como primitivas del cine daban lugar a rechazar el carácter ingenuo de un espectador sin aptitudes visuales ante el impacto sensitivo de las nuevas imágenes en movimiento. Se trataba, en cambio, de indagar en un contexto de modernidad plena mediada por la efervescencia de una cultura audiovisual en auge que ponía, en el centro de las formas de ocio y vida, la exploración de los sentidos y la fascinación por los espectáculos. Gunning y otros autores como Miram B. Hansen o Ben Singer emprendieron una senda historiográfica que, dejando en un segundo plano los textos de los films, exploraron la relación entre los entornos urbanos, las nuevas tecnologías y el *shock* visual en lo que se ha llamado la «modernity thesis» (Rabinovitz 2012, 198) y que reformaría por completo los estudios sobre cine de los orígenes. Algunas obras interesantes que lanzaron propuestas bajo este prisma en los años noventa pueden encontrarse en el compendio editado por Leo Charney y Vanessa R. Schwartz *Cinema and the Invention of Modern Life* (1994), o la obra de Anne Friedberg *Window Shopping. Cinema and the Postmodern* (1993). Más allá de los estudios fílmicos, estas aproximaciones tenían mucho en común con toda una serie

de autores y casos de estudio vinculados a los estudios visuales que, inspirados por Walter Benjamin o George Simmel, se centraron en el análisis de objetos, cosas o arquitecturas y entornos comunes que poco tenían que ver con las obras de arte legitimadas por la historia del arte canónico. Tal y como se puede rastrear en el libro colectivo sobre estudios visuales del siglo XIX editado de nuevo por Vanessa R. Schwartz y Jeannene M. Przyblyski (2004), con textos de autores capitales en el ámbito como Jonathan Crary, Tony Bennett o Linda Nochlin, además de analizar componentes urbanas o la historia cultural de la museografía, o realizar una crítica a la despolitización de la historia del arte, aparecen estudios sobre la electricidad, los centros comerciales, la decoración de pabellones en exposiciones universales o la presencia masiva de anuncios comerciales.

Por tanto, esta fijación por los nexos entre el desarrollo del capitalismo, el desarrollo tecnocientífico y las nuevas formas de visualización intentarán comprender cómo las cámaras oscuras y los teatros en miniatura del siglo XVIII, los aparatos estroboscópicos y la proliferación de dispositivos de visionado 3D, las salas de cine o los *peep shows* como cosmoramas y kinetoscopes, los espectáculos de linterna mágica y los dioramas, además de medios ópticos de todo tipo que emergen durante el siglo XIX, ponen sobre la mesa el rol central que han jugado durante los últimos siglos los medios de comunicación y varias materialidades. El foco de atención se centrará, pues, en qué tipo de cultura nace, cómo funciona, qué habilidades se desarrollan, qué formas de ver o narrar, qué sentidos se ponen en juego, qué efectos sobre los cuerpos activa esa nueva cultura audiovisual y sensitiva, en definitiva, cuál es su ontología.

Todas estas preguntas se volvieron todavía más urgentes con la llegada de toda una serie de disrupciones provocadas por el desarrollo tecnológico y la cultura digital en el siglo XX y XXI (Elsaesser 2004) y la acentuación de la implicación entre los medios y los cuerpos, desde los métodos de vigilancia, las formas de conocimiento y exploración, las estrategias de control y educación, su papel en el desarrollo tecnocientífico, hasta los e(a)fectos que estos procuran estas atracciones sobre nuestras formas de entretenernos, actuar, explorar y conocer el mundo... En definitiva, de relacionarnos con y configurar la realidad. Se trata de, contra la hegemonía de lo nuevo, conectar una serie de fenómenos que vienen aconteciendo con la llegada de la modernidad y la proliferación de una cultura audiovisual y sus entornos hipermediados.

Si, por otro lado, nos centramos en un estado de la cuestión más apurado en torno a la definición y consagración del propio concepto de *media archaeology*, tenemos que referirnos a autores pioneros como Zielinski o Huhtamo.

La recuperación del término arqueológico aparecerá reseñado en textos tempranos como «Medienarchaeologie. In der Suchbewegung nach den unterschiedlichen Ordnungen des Visionierens», o «Media Archaeology» (Zielinski 1994, 1996) y «From Kaleidoscomaniac to Cybernerd: Notes toward an Archaeology of the Media» (Huhtamo 1997).

Como comenta Huhtamo en este artículo donde se pueden encontrar múltiples referencias a aquellos autores que configuran la mirada arqueológica, en referencia a Walter Benjamin (particularmente, en sus inacabados *Pasajes*), los diversos restos de la cultura del siglo XIX: edificios, tecnologías y mercancías, pero también ilustraciones y textos literarios, sirvieron como inscripciones que podrían llevarnos a comprender las formas en que una cultura percibe y conceptualiza las capas ideológicas «más profundas» de su construcción (Huhtamo 1997, 221).

Como ya hemos mencionado en el inicio de este artículo, la arqueología de los medios es un espacio plural en el que convergen intereses en torno a distintos aspectos de las historias de los *media* que se consideran desplazados u olvidados, y cuyo estudio puede construir narrativas más complejas en torno a la ontología de los medios. Según sean unos u otros los aspectos infraestudiados, se derivarán las aproximaciones metodológicas específicas.

Rompiendo con una historia causal o teleológica hacia la cumbre de formas audiovisuales o hacia la culminación tecnológica de los dispositivos o aparatos futuros, desde Ceram, la mirada arqueológica tratará de desvelar una serie de recurrencias, de eternos retornos o *déjà vu* que se repiten a lo largo de la historia de los medios:

«I would like to propose it as a way of studying recurring cyclical phenomena that (re)appear and disappear and reappear over and over again in media history» (Huhtamo 1997, 222).

Desde esta perspectiva, se trataría, pues, de comprender la historia cultural a través de sitios comunes, *topos* o *topoi*, estructuras complejas de hábitos, costumbres, ideologías. Por ejemplo, establecer un *topos* sobre el teclado o la mecanización pondría en relación las máquinas de las fábricas textiles de 1830 con los *penny arcades*, o las máquinas tragaperras y los videojuegos actuales a través del *topos* de la interactividad humano-máquina, donde unas máquinas, aunque con fines productivos distintos, ponen en común ciertas experiencias y la cooptación capitalista de las mismas: como productores de una ilusión momentánea o duradera en la que uno cree estar al mando (Huhtamo 2007, 47).

En obras como *Audiovisions. Cinema and Television as Entr'actes in History* (Zielinski 1999), se apuntará también a las bases metodológicas de la arqueología a través de un giro historiográfico que sitúa en el mismo nivel las «instituciones» clásicas del cine y la televisión como los usos de los aparatos y la cultura tecnológica. Zielinski aborda la arqueología de los medios como una «práctica de resistencia» contra aquello que percibe como una uniformización creciente de la cultura de los medios (Huhtamo y Parikka 2011). Esta aproximación que indaga en prácticas no reconocidas –y no cooptadas– por el *mainstream* audiovisual/artístico se conoce como la línea variantológica (Zielinski y Wagnermaier 2005) o anarqueológica, dentro del campo de la arqueología de los medios. En su proyecto de investigación

Variantology/Archaeology of the Media y los talleres y publicaciones asociadas Zielinski, su equipo y los participantes se centran en proyectos que surgen en tiempos pasados, en zonas geopolíticas despreciadas y, sobre todo, desconocidas en la historia del arte de los medios. La variantología se distancia de la mirada eurocentrista que domina gran parte de este campo *media* arqueológico, y ha calado con especial intensidad en la aportación que desde Latinoamérica se realiza a este terreno de conocimiento (por ejemplo, el extenso trabajo de investigación y creación de Andrés Burbano, pero también Jasso y Garza Usabiaga 2012 y Jasso 2014, Beiguelman 2015, Hofman 2016, entre muchos otros). La edición 2010 de ISEA (International Symposium of Electronic Art) acogió el primer panel de «Variantología Latina» coordinado por Andrés Burbano y el propio Zielinski. Trabajos de arte-investigación y creación de comunidad, como el que adelanta Gabriel Vanegas sobre tecnologías ancestrales, también se alinean explícitamente en esta dirección. Más implícitamente, pero desde un posicionamiento análogo, encontramos varias iniciativas que se gestan en el sur, entre las que cabe mencionar IDIS (Investigación en Diseño de Imagen y Sonido),² en el que la narración de las historias del arte y de los medios se redescubre cambiando los vectores de influencia y conexiones establecidas; o «La Torre de América», que da cuenta del uso de la documentación en las prácticas de preservación y la aproximación variantológica como productora de disrupción de la linealidad y la vocación globalizante de la historia del arte.

Tanto el recurso de la narración histórica sobre la base de los *topoi* como la aproximación variantológica a la arqueología dan cuenta de una (re)construcción del pasado desde una aproximación genealógica. La arqueología de los medios, sin embargo, cobija también bajo su paraguas a investigadores que abordan la reflexión sobre el tiempo, los medios y la transmisión cultural desde otro tipo de constructos teórico-metodológicos. Tal es el caso de Wolfgang Ernst, quien toma otro aspecto de la arqueología del saber foucaultiana: el archivo. Ernst plantea que, paralelamente a la narración histórica sobre los *media* que es construida desde una perspectiva humana, debe construirse una arqueología sobre y desde sus materiales que permita contrastarla (y complementar esta narración «en líneas paralelas»). La *media archaeography* de Wolfgang Ernst es una técnica para reconstruir el pasado de un modo que es completamente alternativo y complementario al discurso histórico (Ernst 2005). Ernst trabajará su *media archaeography* basándose en conceptos como la agencia maquínica y la memoria técnica verdadera.

La consagración de los estudios que tejen el espacio plural de la arqueología de los medios tendrá lugar con la aparición de obras individuales y colectivas dedicadas a lo que este monográfico busca contribuir. Para acabar, quisiéramos mencionar aquellas obras que pueden ser útiles para emprender una aproximación al ámbito, como

Deep Time of the Media: Toward an Archaeology of Hearing and Seeing by Technical Means, de Siegfried Zielinski (2006), o *Media Archaeology: Approaches, Applications, and Implications*, editado por Parikka y Huhtamo (2011), *What Is Media Archaeology?*, de Jussi Parikka (2012a), en Latinoamérica, *Arte, Tecnología: Arqueología, Dialéctica y Mediación*, editado por Karla Jasso, hasta el más reciente libro de Thomas Elsaesser, *Film History as Media Archaeology: Tracking Digital Cinema* (2018).

Asimismo, la atención sobre este campo y su creciente influencia se evidencia en la proliferación de estudios que incluyen en sus currículos aproximaciones a la arqueología de los medios, eventos, paneles en conferencias internacionales, así como *labs* (por ejemplo, Media Archaeology Lab en Colorado), archivos y colecciones dedicadas (por ejemplo, Residual Media Depot en Montreal).

El monográfico que presentamos aquí no pretende en absoluto ser exhaustivo, ni tampoco ofrecer una panorámica completa de todos estos derroteros, saberes y metodologías que mencionábamos al principio. Dejamos para otra ocasión, aunque ya se avansen argumentos en anteriores números de la revista (Alsina 2014), establecer más y mejores conexiones con otras perspectivas y aproximaciones interdisciplinarias como los nuevos materialismos o los estudios de ciencia y tecnología, con quien podemos afirmar que se comparten algunos objetivos con la arqueología de los medios, aunque haya significativas diferencias entre todas ellas. Tan solo hemos pretendido señalar aquí algunos ejemplos, aproximaciones, autores y reflexiones que nos parecen sustanciales a la hora de aproximarnos a la arqueología de los medios, con todas sus complejidades y elementos heterogéneos, justamente para dar cuenta de su riqueza constitutiva que tanto la caracteriza. Podríamos seguir trazando más derroteros y señalando conexiones con unos u otros autores y ámbitos, pero no nos corresponde aquí y ahora seguir ese camino, sino dar paso a los diferentes artículos que configuran el presente nodo de la revista.

Bibliografía

- Alsina, Pau. 2014. «Desmontando el mito de la inmaterialidad del arte digital: hacia un enfoque neomaterialista en las artes». *Artnodes* 14: 78-86.
- Beiguelman, Giselle. 2015. «Corrupted Memories: the Aesthetics of Digital Ruins and the Museum of the Unfinished». En H. Barranha y S. S. Martins (Eds.). *Uncertain Spaces. Virtual Configurations in Contemporary Art and Museums* (pp. 55-82). Lisboa: Instituto de História da Arte, Faculdade de Ciências Sociais e Humanas - Universidade Nova de Lisboa.

2. Para ampliar información sobre este proyecto, visite: <http://proyectoidis.org/>.

- Benjamin, Walter. 1989a. «La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica». *Discursos Interrumpidos I*. Madrid: Taurus.
- Benjamin, Walter. 1989b. «Pequeña historia de la fotografía». *Discursos interrumpidos I*. Madrid: Taurus.
- Benjamin, Walter. 2008. «Sobre el concepto de historia». En *Obras*, libro I, vol. 2. Madrid: Abada Editores.
- Burbano, Andrés. 2013. «Reporte del proyecto: Invenciones en los bordes de la Historia». *Artnodes*, 13: 56-61.
- Charney, Leo y Vanessa R. Schwartz (ed.). 1994. *Cinema and the Invention of Modern Life*. University of California Press.
- Elsaesser, Thomas. 2004. «The New Film History as Media Archaeology». *Cinémas* 14 (2-3): 75-117.
- Elsaesser, Thomas. 2018. *Film History as Media Archaeology: Tracking Digital Cinema*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Ernst, Wolfgang. 2005. «Let There Be Irony: Cultural History and Media Archaeology in Parallel Lines». *Art History*, 28 (5): 582-603.
- Foucault, Michel. 1984. «Verdad y Poder. Diálogo con M. Fontana». En *Un diálogo sobre el poder y otras conversaciones*. Madrid: Alianza Editorial.
- Foucault, Michel. 2008. *Nietzsche, la Genealogía, la Historia*. Madrid: Pre-Textos.
- Friedberg, Anne. 1993. *Window Shopping. Cinema and the Postmodern*. University of California Press.
- Goddard, Michael. 2015. «Opening up the Black Boxes: Media Archaeology, 'Anarchaeology' and Media Materiality». *New Media & Society* 17 (11): 1761-1776.
- Groys, Boris. 2002. «Sobre lo nuevo». *Artnodes* 2: 1-13.
- Gunning, Tom. 1986. «The *Cinema of Attraction*: Early Cinema, its Spectator and the Avant-Garde». *Wide Angle*, 8 (3-4): 63-70.
- Gunning, Tom. 1995. «An Aesthetic of Astonishment: Early Film and the (In)credulous Spectator». In Linda Williams (ed.). *Viewing positions: ways of seeing film*. Rutgers University Press.
- Hofman, Vanina. 2016. Tesis doctoral: «Prácticas divergentes de preservación del arte de los medios. Recordar y olvidar en la cultura digital». Internet Interdisciplinary Institute (IN3), Universitat Oberta de Catalunya. <http://hdl.handle.net/10609/58567>
- Jasso, Karla y D. Garza Usabiaga (eds.). 2012. *(ready)Media: Hacia una Arqueología de los Medios y la Invención en México*. Ciudad de México: Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura (INBA).
- Jasso, Karla. 2014. *Arte y Tecnología: Arqueología, Dialéctica y Mediación*. Ciudad de México: WebPress.
- Kierkegaard, Søren. 1960. *Philosophische Brocken*. Düsseldorf/Köln: Eugen Diederichs Verlag.
- Huhtamo, Erkki. 1997. «From Kaleidoscomaniac to Cybernerd: Notes toward an Archaeology of the Media». *Leonardo* 30 (3): 221-24.
- Huhtamo, Erkki, 2006. «Començament i desenvolupament de l'arqueologia dels media». *Artnodes*, 5. <https://www.youtube.com/watch?v=SM5WvoU31QI>
- Huhtamo, Erkki. 2007. «Máquinas de diversión, máquinas de problemas. Una arqueología de los juegos de salón». *Artnodes*, 7: 46-64.
- Huhtamo, Erkki. 2013. *Illusions in Motion. Media Archaeology of the Moving Panorama and Related Spectacles*. Cambridge: MIT Press.
- Manovich, Lev. 2001. *The Language of New Media*. Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology Press.
- Manovich, Lev. 2002. «La vanguardia como software». *Artnodes*, 2. <http://doi.org/10.7238/a.v0i2.681>
- Musser, Charles. 1994. *The Emergence of Cinema: The American Screen to 1907*. University of California press.
- Nietzsche, F. (2001). *Humano, demasiado humano*. Madrid: Akal.
- Parikka, Jussi y E. Huhtamo. 2011. *Media Archaeology: Approaches, Applications, and Implications*. Los Angeles: University of California Press.
- Parikka, Jussi. 2012a. *What Is Media Archaeology?* Cambridge: Polity Press.
- Parikka, Jussi. 2012b. «La nueva materialidad del polvo». *Artnodes* 12: 24-29.
- Parikka, Jussi. 2015. «Media Archaeology: Questioning the New In Media Arts». *Post Digital Histories*, Estambul: Ekmel Ertan Akbanksanat y Festival del Ámbar.
- Perriault, Jacques. 1981. *Mémoires de l'ombre et du son: une archéologie de l'audio-visuel*. Paris: Flammarion.
- Rabinovitz, Lauren. 2012. *Electric Dreamland: Amusement Parks, Movies, and American Modernity*. Nueva York: Columbia University Press.
- Sterling, Bruce. 1999a. *A Good Old-fashioned Future: Stories*. New York: Bantman Books.
- Sterling, Bruce 1999b. «Dead Media Project: An Interview by Arpad Bak». *CTheory*. <http://www.ctheory.net/printer.aspx?id=208>
- Schwartz, Vanessa R. y Jeannene M. Przyblyski (ed.) 2004. *The Nineteenth-Century Visual Culture Reader (In Sight: Visual Culture)*. Routledge.
- Zielinski, Siegfried. 1994. «Medienarchäologie. In der Suchbewegung nach den unterschiedlichen Ordnungen des Visionierens», *Heft*, 9: 32-35.
- Zielinski, Siegfried. 1996. «Media Archaeology». *CTheory*. Publicado on-line <http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=42>
- Zielinski, Siegfried. 1999. *Audiovisions. Cinema and Television as Entr'actes in History*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Zielinski, S.; Wagnermaier, S. M. 2005. *Variantology; On Deep Time Relations of Arts, Sciences and Technologies*. Köln: W. König.
- Zielinski, Siegfried. 2006. *Deep Time of the Media: Toward an Archaeology of Hearing and Seeing by Technical Means*. Cambridge: MIT Press.

CV**Pau Alsina**

Profesor de los Estudios de Artes y Humanidades (UOC)

Director de la revista *Artnodes*

palsinag@uoc.edu

UOC

Av. Tibidabo, 39-43

08035 Barcelona

Doctor en Filosofía por la Universidad de Barcelona. Profesor de los Estudios de Artes y Humanidades de la Universitat Oberta de Catalunya, donde coordina e imparte asignaturas de arte y pensamiento contemporáneo. Profesor del máster de Comisariado de Arte Digital de la Escuela Superior de Diseño, centro adscrito a la URL. Director de la revista *Artnodes*, dedicada a las intersecciones entre arte, ciencia y tecnología. Es cofundador y miembro del equipo coordinador de YASMIN, red de arte, ciencia y tecnología (ACT) de los países mediterráneos, impulsada por Unesco Digiarts, Leonardo/ISAST, Olats, Artnodes/UOC y la Universidad de Atenas. Ha colaborado con diversas instituciones públicas y privadas en la configuración de políticas culturales vinculadas al arte y la cultura digital. También ha impulsado eventos interdisciplinarios como el encuentro Sinergia o el Congreso Internacional sobre Arte y Materialidad. Ha escrito diferentes libros, capítulos de libro y artículos sobre las intersecciones entre arte, ciencia y tecnología y pensamiento contemporáneo. Actualmente, investiga en la elaboración de una aproximación neomaterialista al arte y la cultura contemporánea.

CV**Ana Rodríguez Granell**

Profesora de los Estudios de Artes y Humanidades (UOC)

Publicaciones en Academia.edu

arodriguezgrane@uoc.edu

UOC

Av. Tibidabo, 39-43

08035 Barcelona

Ana Rodríguez Granell es Doctora en Historia del Arte (Universitat de Barcelona, 2012). Desde 2009 es profesora propia en el Departamento de Artes y Humanidades de la Universitat Oberta de Catalunya donde coordina asignaturas relativas a las áreas de Medios de comunicación, Estudios fílmicos e Historia del Arte. Desde 2006 es miembro de grupos de investigación y proyectos de I + D financiados por el Ministerio de Economía dedicados al estudio de la cultura y la sociedad, el cine y la historia y la cultura digital. En 2013 se une al equipo editorial de la revista indexada *Artnodes* como directora ejecutiva. Los últimos trabajos de investigación y publicaciones se han centrado en reflexionar sobre la historia cultural del modernismo y sobre cuestiones de agencia y estética oposicional en las artes del siglo xx y finales del xix. Recientemente, ha estado desarrollando su trabajo de investigación como investigadora visitante en el Departamento de Antropología de Visual de la Universidad Goldsmiths de Londres.

CV

**Vanina Hofman**

Investigadora ayudante
 Estudios de Artes y Humanidades (UOC)
 vhofman@uoc.edu
<http://taxonomeia.net>

UOC
 Av. Tibidabo 39-43
 (08035) Barcelona

Vanina Hofman es asistente de investigación en el departamento de los Estudios de Artes y Humanidades de la Universitat Oberta de Catalunya, además de productora cultural independiente. Estudia prácticas plurales y divergentes para la preservación y archivo de las *media arts*. Se interesa particularmente por los procesos implicados en la construcción del recuerdo y el olvido en la cultura digital, las historias del arte no convencionales y las materialidades digitales.

Vanina se licenció en Diseño de Imagen y Sonido por la Universidad de Buenos Aires (UBA). Tiene un máster en Comisariado y prácticas culturales en artes y nuevos medios por el MECAD/Universidad Ramon Llull. También es doctora por el Internet Interdisciplinary Institute (IN3)/Universitat Oberta de Catalunya.

Desde 2006 coordina la plataforma independiente Taxonomeia y ha organizado varias actividades en Argentina, España y Colombia.

Es miembro del grupo de investigación Mediaccions de la Universitat Oberta de Catalunya y del grupo de investigación Arte, Arquitectura y Sociedad Digital de la Universidad de Barcelona.

