

CANAL

1

ISSN 0719-8825

CANAL

CUADERNOS DE ESTUDIOS VISUALES Y MEDIALES

2017

1

ISSN 0719-8825

DOSSIER

MÁQUINAS ARQUEOLÓGICAS

ARCHAEOLOGICAL MACHINES

PROGRAMA DE ESTUDIOS VISUALES Y MEDIALES

UNIVERSIDAD DE CHILE
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO
DEPARTAMENTO DE DISEÑO

ÍNDICE

- 06 | **Editorial**
- 10 | **Presentación al dossier**
- 16 | *Escombros e historia*
Pedro Ignacio Alonso y Hugo Palmarola
- 32 | *La vida en el laberinto de los aparatos técnicos.
Un contrapunto entre Günter Anders y Vilém Flusser*
Breno Onetto M.
- 56 | *La fotografía y el gusano*
Norval Baitello Junior
- 74 | *La apropiación fotográfica del territorio:
una interpretación tecnoestética*
Natalia Calderón y Adolfo Vera
- 90 | *Arqueologías medievales: un diagnóstico de Jussi Parikka*
Joaquín Zerené H.

- 121 | **Documento**
El mundo de lo simbólico – un mundo de las máquinas
Friedrich Kittler
- 159 | **Obra**
Máquina de coser
Demian Schopf
- 171 | **Ensayo**
La técnica, la postpornografía y el feminismo
Alejandra Castillo
- 188 | **Notas de libros**
Arquitectura de las transferencias (2016), **Ingrid Wildi**
Are We Human? (2016), **Beatriz Colomina & Mark Wigley**
- 190 | **Apéndice**
Proyecto Globular [Imágenes de archivo ESO]
Renzo Contreras

Arqueologías mediales: un diagnóstico de Jussi Parikka

*Media Archaeologies:
A Diagnosis from Jussi Parikka*

Joaquín Zerené Harcha
Universidad del Desarrollo

Recibido | 10-06-2016 | Aprobado | 21-01-2017

Joaquín Zerené Harcha | Docente de la Facultad de Diseño de la Universidad del Desarrollo. Magíster en Diseño Comunicacional por la Universidad de Buenos Aires. Es autor de diversos artículos sobre post-humanismo, tecnologías y medios.

Resumen | Este artículo ofrece una introducción acabada sobre el término arqueología medial en tanto campo y/o metodología de investigación ocupados de indagar, a través de los medios tecnológicos, en el desarrollo de las culturas contemporáneas, de modo de comprender con ello el lugar que han ocupado los primeros en la evolución de las segundas. Aquello transcurre a través de la presentación de las distintas vertientes que es posible identificar hoy en dicho campo, y los contextos académicos e históricos que han informado a cada una de ellas. Valiéndonos para esta tarea del siempre certero diagnóstico del académico finlandés Jussi Parikka, el artículo ofrece además una cartografía de nombres de intelectuales, para finalmente mostrar las propias ideas e interpretaciones de Parikka sobre el desarrollo actual y futuro de las así llamadas culturas mediales.

Palabras claves | Jussi Parikka, arqueología medial, culturas mediales.

Abstract | This article offers a complete introduction on the term media archaeology insofar as a field and/or research method seeking to inquire, through technical media, into the contemporary cultures's development, with the aim of understanding the role of the former in the evolution of the latter. That occurs through the presentation of the different facets that today is possible to identify within the aforementioned field, as well as through the academic and historic contexts which informed each of these facets. The author, using for this task Jussi Parikka's always accurate diagnosis, offers us a road covered with names and intellectual erudition, which at the end leads us to Parikka's own ideas and interpretations about the current and future development of the so called media cultures.

Keywords | Jussi Parikka, media archaeology, media cultures.

1. Introducción

Es necesario comenzar advirtiendo que no existe una definición normativa de “arqueología medial” (*media archaeology*), pero es posible identificar algunos antecedentes, planteamientos y problemáticas comunes a este emergente campo de estudios. La arqueología medial se configura como un conjunto heterogéneo de aproximaciones interdisciplinarias que buscan, a través del estudio de medios pasados, obsoletos, olvidados, irrealizados e imaginados, desarrollar otras formas de entender las culturas mediales contemporáneas. En una primera instancia, esta surge como parte de un influjo de estudios mediales de orientación histórica que responden a la falta de interés que, en su momento, la teoría y discusión sobre los “nuevos medios” presentó por el pasado.¹ En este sentido, más que una nueva disciplina, quizás se podría considerar como una ruptura o vía alternativa dentro de las historias y teorías mediales contemporáneas.² Si bien se ha concentrado frecuentemente en aparatos, prácticas e invenciones olvidadas y extravagantes, la aproximación arqueológica al estudio de los medios no sólo comprende excavar en los “restos olvidados” de las tecnologías pasadas sino que, también, se plantea una búsqueda por lo anómalo y lo accidental, lo que se

¹ Erkki Huhtamo y Jussi Parikka, *Media Archaeology: Approaches, Applications and Implications* (Los Angeles, CA: University of California Press, 2011), 1.

² Michael Goddard, “Opening up the black boxes: Media archaeology, ‘anarchaeology’ and media materiality” en *New Media & Society* 17, no 11 (2015): 1763.

aparta del *mainstream*, el *ruido* (*noise*) de las culturas mediales del presente.³ Al indagar en las genealogías y las relaciones intermediales que conforman a los medios en distintos momentos históricos, este tipo de abordajes busca también explorar las condiciones técnicas y las materialidades presentes en el funcionamiento de los aparatos. Como bien señala Jussi Parikka, los medios no solo cambian nuestro mundo sino que ellos se encuentran permanente cambiando sus formas.⁴

La arqueología medial, por otra parte, se podría entender como una “disciplina viajera” o “indisciplina” que se moviliza entre las ciencias sociales, las humanidades y las artes. En tanto, distintos autores han recurrido a teorías y metodologías de diversas disciplinas para articular sus aproximaciones “arqueológicas” al estudio de los medios, quizás por ello sería más adecuado hablar de la existencia de múltiples arqueologías mediales.⁵ Éstas convergen en torno a tópicos como la crítica a la idea de progreso tecnológico, la investigación sobre medios imaginarios, los archivos y las bases de datos, las materialidades tecnológicas, la basura electrónica y el ruido medial, la práctica artística y proyectual. Así, el presente trabajo no pretende un examen exhaustivo de los distintos autores y tendencias presentes en el debate sino,

³ Cfr. Jussi Parikka, *What is Media Archaeology?* (Cambridge, UK: Polity Press, 2012), 90-112; Jussi Parikka y T.D. Sampson, *The Spam Book: On Viruses, Porn, and Other Anomalies from the Dark Side of Digital Culture* (New York: Hampton Press, 2009).

⁴ Parikka, *What is Media Archaeology?*, 19.

⁵ *Ibid.*

más bien, introducir ciertos antecedentes, temáticas y problemas clave para este campo de estudios. Para ello retomaremos, principalmente, el mapeo de la discusión realizado por Jussi Parikka en *What is Media Archaeology?* y en la colección de ensayos *Media Archaeology: Approaches, Applications and Implications*, editada en conjunto con Erkki Huhtamo.

2. Antecedentes teóricos

Aportes teóricos y metodológicos importantes para la arqueología medial provienen de diversas corrientes de pensamiento contemporáneas como el nuevo historicismo, las teorías del materialismo cultural, el análisis del discurso, las teorías de género, los estudios postcoloniales, la antropología visual y medial, las filosofías del neo-nomadismo y las nociones de temporalidades no-lineales, entre otras.⁶ En este sentido, el espectro de referencias teóricas, marcos metodológicos y objetos de estudio que se pueden encontrar en diversos trabajos de arqueología medial es sumamente amplio y heterogéneo. Por tanto, a continuación no pretendemos dar una explicación exhaustiva de este asunto sino, más bien, presentar ciertos antecedentes que consideramos clave para entender algunos problemas e influencias centrales para este campo de discusión. Trabajos como los realizados por Walter Benjamin, Aby Warburg, Siegfried Giedion, Lewis Mumford y

⁶ Huhtamo y Parikka, *Media Archaeology*, 5.

Marshall McLuhan, entre otros,⁷ son reconocidos como claros precursores para este y otros ámbitos de estudios. En términos generales, sus trabajos ofrecen referencias fundamentales en torno a puntos como el archivo, los modelos históricos no-lineales, los estudios de la cultura material y los abordajes intermediales a la cultura visual, siendo entonces antecedentes paradigmáticos para estudios mediales y visuales de la más diversa índole.⁸

⁷ Ibid., 2; Parikka, *What is Media Archaeology?*, 6.

⁸ Del amplio trabajo de Benjamin, se recobrarán con gran interés sus reflexiones en torno a la modernidad, la ciudad, la historia, la fotografía y el cine, sus conceptos de *aparato*, *aura* y *ruina*, y su proyecto *Passagen Werk* (1927-1940), por mencionar sólo algunas de las referencias más comunes. De manera similar, podemos mencionar el *Atlas Mnemosyne* de Warburg, sus ideas en torno a la recurrencia, supervivencia y temporalidad de objetos culturales como imágenes, su forma de entender las dinámicas de la memoria social y su renuncia a un modelo histórico lineal. André Malraux en su trabajo *Musée imaginaire* (1947) se preguntaba por como la reproducción mecánica estaba cambiando nuestro entendimiento de las imágenes y la cultura visual, convirtiendo el pasado en archivo y planteando al observador la posibilidad de establecer relaciones inéditas entre distintos motivos y tradiciones visuales (ibid., 7). En *Mechanization Takes Command* (1948) Giedion, problematiza el nacimiento de la mecanización de la cultura y de la vida cotidiana, a partir de la configuración de una “historia anónima” que se alimentaba del descubrimiento de documentos olvidados. En los años sesenta, las reflexiones de McLuhan sobre los medios se movían entre cuestiones de la “alta cultura” y la cultura popular, realizando paralelos entre historia y mitología, alejándose así de una narrativa lineal para privilegiar la materialidad, la procesualidad y la idiosincrasia como dimensiones para entender las conexiones temporales, traducciones y mezclas entre distintos medios tecnológicos (ibid., 5). Finalmente, Parikka rescata también los trabajos de Mumford, particularmente *Technics and Civilization* (1934), donde ya se podían encontrar importantes

Por otra parte, Parikka también reconoce la centralidad que el cine, como tecnología emblemática de la modernidad, ha tenido para el nacimiento de diversas investigaciones arqueológicas sobre otros medios tecnológicos.⁹ Particularmente, recupera los aportes de la “nueva historia del cine” (*new film history*) que, desde los años setenta pero especialmente en los ochenta, esta ola de estudios introdujo a través de nuevas perspectivas para entender los desarrollos del cine temprano y de otras prácticas y tecnologías de la mirada. En este contexto, los estudios historiográficos sobre el cine comienzan a enfocarse, por un lado, en el trabajo de archivo y el descubrimiento de materiales filmicos del pasado.¹⁰ Esta “arqueología del cine” se concentró en las distintas tecnologías y técnicas que configuran la “pre-historia” del medio cinematográfico.¹¹ Por otra parte, la discusión teórica desarrolla nuevas lecturas del cine en torno al espectador, el poder y el

indicios de cómo poder desarrollar una historia tecnológica desde el punto de vista de los materiales y de los modos de organización de los mismos (Parikka 2015, 34).

⁹ Parikka, *What is Media Archaeology?*, 8.

¹⁰ *Ibid.*, 9.

¹¹ Simone Natale, “Understanding Media Archaeology”, *Canadian Journal of Communication* 37, no. 3 (2012): 524. En 1965 C. W. Ceram publica su libro *Archaeology of the Cinema* que, si bien presentaba un mapeo de distintas tecnologías pre-cinematográficas, insistía en un método lineal que resaltaba el “nacimiento oficial” del cine en 1895. Para una arqueología del cine más cercana a los modelos no-lineales que destaca Parikka cfr. Jacques Perriault, *Mémoires de l'ombre et du son: une archéologie de l'audio-visuel* (1981).

género.¹² Siguiendo a Parikka, el acercamiento que “la nueva historia del cine” plantea entre historia y teoría fue clave para ampliar el entendimiento del cine y su centralidad en la estructuración de las dimensiones modernas de la experiencia, la memoria, la estética y la política.¹³ Finalmente, trabajos más recientes en este ámbito de estudios han propuesto aproximaciones a las dimensiones intermediales y/o multisensoriales del cine, que han aportado al análisis de otros medios tecnológicos.¹⁴ Las preguntas en torno a qué, cómo y cuándo el cine se constituye como tal, comienzan a ser abordadas desde una visión basada en las constantes movilizaciones de las temporalidades, las instituciones, los espacios y las experiencias vinculadas a lo cinematográfico.¹⁵ Esta manera de estudiar las continuas transformaciones que el cine ha sufrido a través de su historia inspiró, posteriormente, abordajes similares a otro tipo de medios.

Con todo, sin lugar a dudas *La arqueología del saber*, desarrollada por el filósofo francés Michel Foucault, es una referencia ineludible a la hora de entender las discusiones sobre *arqueologías mediales*. Si bien generalmente se asocia la arqueología medial con una “excavación” enfocada en “el redescubrimiento de capas cul-

¹² Parikka, *What is Media Archaeology?*, 9.

¹³ *Ibid.*, 19.

¹⁴ *Ibid.* Parikka destaca la cercanía que el trabajo de teóricos del cine como Thomas Elsaesser, Tom Gunnin, Anne Friedberg, Wanda Strauven y Michael Wedel, por mencionar algunos, presenta con los estudios de arqueología medial.

¹⁵ *Ibid.*

turales y tecnológicas de medios anteriores”, el teórico alemán Wolfgang Ernst considera que este uso muchas veces ha llevado a una mal interpretación del método arqueológico propuesto por Foucault.¹⁶ Para Foucault la arqueología corresponde al “análisis del discurso en su modalidad de archivo”,¹⁷ teniendo en consideración que, en este contexto, el *archivo* no es entendido como el conjunto de documentos conservados por una sociedad sino, más bien, como “el conjunto de reglas que, en una época dada y para una sociedad determinada, definen” los límites y las formas de la *decibilidad*, de la *conservación*, de la *memoria*, de la *reactivación* y de la *apropiación*.¹⁸ El *archivo* corresponde al “sistema general de la formación y de la transformación de los enunciados”.¹⁹ Y la *arqueología*, como descripción del archivo, “comienza con el exterior de nuestro propio lenguaje; su lugar es el margen de nuestras propias prácticas discursivas”.²⁰ El filósofo plantea el método arqueológico como un tipo de “análisis de los discursos en la dimensión de su exterioridad” que presenta tres implicaciones fundamentales.²¹ Primero, no se trata de abordar un discurso pasado como “un tema para un *comentario* que lo

¹⁶ Wolfgang Ernst, *Digital memory and the archive*, 55. Texto original: “the rediscovery of cultural and technological layers of previous media”.

¹⁷ Michel Foucault, *¿Qué es usted, profesor Foucault?: sobre la arqueología y su método* (Buenos Aires: Siglo XXI, 2013), 166.

¹⁸ *Ibid.*, 203s.

¹⁹ Michel Foucault, *La arqueología del saber* (México: Siglo XXI, 2002), 221.

²⁰ *Ibid.*, 222.

²¹ Foucault, *¿Qué es usted, profesor Foucault?*, 205.

reanime, sino como un *monumento* que debe describirse según su propia disposición”.²² Segundo, lo que se propone es examinar las “condiciones de existencia” del discurso y no sus “leyes de construcción”.²³ Tercero, el discurso no alude “al pensamiento, a la mente o al sujeto que han podido darle origen, sino al campo práctico en el cual se despliega”.²⁴

Considerando estos planteamientos, el punto de vista del *arqueólogo* se referirá a ese “nivel particular en que debe situarse el analista para poner de relieve la existencia del discurso científico y su funcionamiento en la sociedad”.²⁵ Renunciando, de cierta forma, al anhelo por llegar a una explicación o interpretación en torno a lo que los discursos “expresan”, su propósito será, más bien, “tratar de describir las reglas de constitución de los objetos, de formación de los conceptos y de posicionamiento de los sujetos”.²⁶ Siguiendo a Foucault, “[n]o trata del discurso como *documento*, como signo de otra cosa”,²⁷ sino que reconoce al discurso en sus propias condiciones de existencia como *monumento*. Su problema no es el de encontrar las transiciones continuas entre los discursos, sino el de definir sus distintas es-

²² Ibid.

²³ Ibid.

²⁴ Ibid.

²⁵ Ibid., 268.

²⁶ Ibid., 273.

²⁷ Foucault, *La arqueología del saber*, 233.

pecificidades y modalidades.²⁸ Para “hacer surgir la especificidad de un método que no fuese ni formalizador ni interpretativo”,²⁹ y desarrollar “una historia distinta de lo que los hombres han dicho”,³⁰ se abandonan las instancias de “la obra” y del “sujeto creador”.³¹ De este modo, el método arqueológico no pretende encontrar el “secreto mismo del origen” sino realizar una “descripción sistemática de un discurso-objeto”.³² Al momento de marcar las diferencias de sus propuestas con la historia de las ideas, el filósofo señala, entre otras cosas, que su método rechaza los temas de la génesis, la continuidad y la totalización como ejes del análisis histórico.³³ En vez de aspirar a establecer diagnósticos totalizantes e interpretaciones teleológicas, que den cuenta de una identidad epocal, la arqueología se plantea como una “disciplina de las interferencias”,³⁴ cuyos esfuerzos se dirigen a introducir “la diversidad de *los* sistemas y el juego de *las* discontinuidades en la historia de los *discursos*”.³⁵ A diferencia del pensamiento antropológico que “interrogaba el ser del hombre o su subjetividad”, el método arqueológico “hace que se manifieste el otro, y el exterior”.³⁶ En este punto, consideramos importante

²⁸ Ibid., 234.

²⁹ Ibid., 227.

³⁰ Ibid., 233.

³¹ Ibid., 234s.

³² Ibid., 235.

³³ Ibid., 232.

³⁴ Ibid.

³⁵ Foucault, *¿Qué es usted, profesor Foucault?*, 205.

³⁶ Foucault, *La arqueología del saber*, 223.

recordar que estos planteamientos no pueden desmarcarse del interés del filósofo en elaborar una crítica del humanismo que, entre otras cosas, se cristaliza aquí en un intento por configurar un tipo de “análisis histórico liberado del tema antropológico”.³⁷

3. De la arqueología del saber a la arqueología medial

Si bien siempre rechazó que se le identificara como un arqueólogo medial, la lectura que el teórico de medios alemán, Friedrich Kittler, propuso de los trabajos de Foucault ha sido clave en distintos desarrollos de este ámbito de estudios, ejerciendo, hasta el día de hoy, una influencia fundamental para las diversas aproximaciones arqueológicas al estudio de los medios. Sin dejar de lado la importancia de las instituciones “como nodos en las redes de los medios técnicos”,³⁸ Kittler buscó estudiarlos de manera similar a como Foucault leía los archivos de libros y documentos escritos para exponer las condiciones que permiten el surgimiento de ciertas prácticas y discursos culturales en torno

³⁷ Ibid., 26. Al poner la atención en las *discontinuidades, especificidades y exterioridades* involucradas en la “*individualización* de los discursos” (Foucault 2013, 194), podemos entender mejor los alcances epistemológicos de su proyecto, que le permiten al filósofo, entre otras cosas, argumentar en su libro *Las palabras y las cosas* (Foucault 1968, 375) que “el hombre es una invención cuya fecha reciente muestra con toda facilidad la arqueología de nuestro pensamiento. Y quizá también su próximo fin”.

³⁸ Huhtamo y Parikka, *Media Archaeology*, 8. Texto original: “as nodes in the networks of technical media”.

a otros medios de comunicación. De cierta manera, incluso se podría decir, a riesgo de caer en cierto reduccionismo, que su trabajo comienza donde el de Foucault termina. Kittler señala que el análisis del discurso que Foucault aplicó en sus trabajos en torno a la escritura no puede, por ejemplo, ser aplicado a los archivos de material sonoro o fílmico.³⁹ Por tanto, advierte la necesidad de integrar las dimensiones materiales y especificidades técnicas de los medios en el análisis arqueológico, otorgando así mayor atención a las redes tecnológicas y los descubrimientos científicos.⁴⁰ Un punto fundamental para entender la adaptación de los planteamientos foucaultianos al análisis de los medios que realiza Kittler, radica en su término *aufschreibesysteme*⁴¹ (*discourse networks*), el cual designa las redes de técnicas e instituciones que permiten la transmisión, procesamiento y almacenamiento de las informaciones relevantes para una determinada cultura.⁴² El teórico alemán recupera el método arqueológico de Foucault, para analizar cómo los medios tecnológicos configuran condiciones de conocimiento y juegan un rol fundamental en los modos en que “la historia se inscribe en varios cuerpos o materiales”.⁴³

³⁹ Friedrich Kittler, *Gramophone, Film, Typewriter* (Stanford: Stanford University Press, 1999), 5.

⁴⁰ Parikka, *What is Media Archaeology?*, 6.

⁴¹ Cfr. Friedrich Kittler, *Discourse Networks 1800/1900*. (Stanford: Stanford University Press, 1990). A partir de la traducción de este libro al inglés en 1990, el concepto se ha popularizado como *discourse networks* (redes discursivas). Traducción que consideramos pierde en parte la especificidad del término *aufschreibesysteme*.

⁴² *Ibid.*, 369.

⁴³ Parikka, *What is Media Archaeology?*, 68. Texto original: “history is inscribed in various bodies, or materials”.

De esta forma instalará con fuerza la pregunta por las distintas “epistemes de las culturas mediales”, intentando dar cuenta de cómo las transformaciones históricas en la configuración de las redes tecnológicas “activan y modulan nuestros pensamientos, sensaciones, percepciones, memorias”.⁴⁴

Al articular un análisis arqueológico de inspiración foucaultiana sobre los medios tecnológicos, ampliado por el psicoanálisis lacaniano y la teoría matemática de la información, Kittler parece responder al desafío de librar al análisis histórico del tema antropológico, focalizándose en el estudio de las dimensiones materiales y las formas de funcionamiento de los medios tecnológicos. Se trata de visibilizar las condiciones epistémicas en las que surgen distintos medios pero, también, de mostrar cómo los mismos reconfiguran nuestras formas de conocer, sentir y actuar. El sujeto se ve obligado a adaptarse a estos nuevos regímenes y la subjetividad misma se ve transformada por las complejas redes que vinculan los campos de la ciencia, la tecnología y la estética. Las redes del poder y del saber operan así en las redes actuales de la tecnociencia, muchas veces, en registros que escapan de la “voluntad” y “visión” humanas. Situación que se ve, además, marcada por las interrogantes que surgen en torno a la condición humana cuando las máquinas “toman características que van más allá de aquellas con que se les construyó”, siendo incluso

⁴⁴ Ibid., 72. Texto original: “the episteme of media cultures so to speak, activate and modulate our thoughts, sensations, perceptions, memories”.

“capaces de escribir, reproducir y diseñarse ellas mismas”.⁴⁵ En el pensamiento kittleriano la agencia humana ha sido desplazada por la agencia de la máquina. El teórico no duda en afirmar que los medios de comunicación determinan nuestra situación y, en este sentido, han descentrado al humano como sujeto histórico.⁴⁶

4. La centralidad del archivo

El arqueólogo medial Erkki Huhtamo considera que tanto la reactivación de “temáticas culturales”, que él aborda bajo el estudio de las recurrencias y vidas de los *topoi*,⁴⁷ como las prácticas de *remediación*⁴⁸ y de *remix*,⁴⁹ se encuentran apoyadas por la creciente facilidad de acceder a archivos culturales. En diversas arqueo-

⁴⁵ Jussi Parikka y Paul Feigelfeld, *Arqueologías mediáticas desde la naturaleza*, trad. Julián Etienne (México: Centro Cultura Digital, 2015/s.f.), 33.

⁴⁶ Kittler, *Gramophone, Film, Typewriter*, xxxix.

⁴⁷ Huhtamo y Parikka, *Media Archaeology*, 38. Erkki Huhtamo utiliza la idea de *topos*, desarrollada por Ernst Robert Curtius para el estudio de la literatura, para analizar la cultura medial (Huhtamo y Parikka 2011,14). El estudio de los *topoi* de la cultura de medios, refiere a lugares comunes que son evocados recurrentemente de formas distintas y para diferentes propósitos. Los *topoi* acompañan e influyen el desarrollo de la cultura medial, dando forma a las prácticas y discursos en torno a las tecnologías y estableciendo “moldes” a las nuevas experiencias mediales (Huhtamo y Parikka, 2011).

⁴⁸ Cfr. Jay David Bolter & Richard Grusin, *Remediation: Understanding New Media* (Cambridge: MIT Press, 1999).

⁴⁹ Cfr. Eduardo Navas, *Remix Theory: The Aesthetics of Sampling* (Viena: Springer-Verlag, 2012).

logías mediales encontramos un interés por trabajar con archivos (textuales, visuales y sonoros, pero también con colecciones de artefactos), dando cuenta tanto de las dimensiones discursivas como materiales de la cultura.⁵⁰ Manteniendo sus claras diferencias, figuras centrales en este campo de estudios como Friedrich Kittler, Siegfried Zielinski y Wolfgang Ernst, no sólo coinciden en su preocupación por el abordaje histórico a los medios tecnológicos y en su relación con los trabajos de Michel Foucault, sino también en un interés por los problemas del registro y del archivo que pone el foco en las *materialidades de la comunicación*.⁵¹

Los medios son en sí mismos un archivo en el sentido foucaultiano, en tanto condición de conocimiento, pero también como condición de percepciones, sensaciones, memoria y tiempo. En otras palabras, el archivo no es sólo un lugar para el mantenimiento sistemático de documentos, sino, éste es en sí una condición de conocimiento.⁵²

⁵⁰ Huhtamo y Parikka, *Media Archaeology*, 3.

⁵¹ Erick Felinto, “Um futuro complexo, híbrido, incerto e heterogêneo”, *Revista do Instituto Humanitas Unisinos*, no. 375 (2011): 5.

⁵² Garnet Hertz y Jussi Parikka, “Zombie Media: Circuit Bending Media Archaeology into an Art Method”, *Leonardo* 45, no. 5 (2012): 427. Texto original: “Media is itself an archive in the Foucauldian sense, as a condition of knowledge, but also as a condition of perceptions, sensations, memory and time. In other words, the archive is not only a place for systematic keeping of documents, but is itself a condition of knowledge”.

En el contexto de las arqueologías mediales, el trabajo del teórico alemán Wolfgang Ernst se ha vuelto ejemplar en su insistencia en torno a la importancia del problema del *archivo* (entendido como el conjunto de reglas que rigen lo que puede ser expresado verbal, audiovisual o alfanuméricamente).⁵³ El teórico alemán recupera, vía Kittler, este entendimiento expandido de la arqueología foucaultiana para desarrollar un método de análisis de las condiciones epistemológicas tanto lógicas como maquínicas (el *software*, el *hardware*, los protocolos y plataformas). Parikka reconoce que esta rama de la teoría de medios alemana toma “la metodología de la ‘descendencia’ que Foucault introdujo como genealogía”⁵⁴ para revelar la física interna de la máquina, desarrollando aproximaciones arqueológicas a lo medios que parecen operar una suerte de ingeniería inversa sobre los mismos. A grandes rasgos, lo que se plantea es “repensar la máquina como el archivo”,⁵⁵ abordando los problemas que presentan la infraestructura tecnológica, los medios de registro, las formas de inscripción, los soportes comunicacionales, junto a las prácticas y operaciones de almacenamiento.⁵⁶ La realidad de los archivos se

⁵³ Cfr. Wolfgang Ernst, *Digital Memory and the Archive*, ed. Jussi Parikka. (Minneapolis, MN: University of Minnesota Press, 2013).

⁵⁴ Jussi Parikka, “La nueva materialidad del polvo”, *Artnodes* 12 (2012): 27. DOI: <http://doi.org/10.7238/a.v0i12.1716>

⁵⁵ Parikka, *What is Media Archaeology?*, 87. Texto original: “to rethink the machine as the archive”.

⁵⁶ Cfr. Ernst, *Digital Memory and the Archive*. Cabe señalar que Ernst no aborda estos problemas solo desde un ámbito de reflexión teórica sino que además dirige concretamente un archivo y colección de medios tecnológicos, el *Medienarchäologischer Fundus*, que reside en la Humboldt-Universität zu Berlin.

encontraría en las prácticas no-discursivas y, en este sentido, sus datos estarían destinados a una memoria organizacional más que a una histórica o cultural.⁵⁷

Recuperando a Kittler, Ernst también insistirá en la necesidad de estudiar cómo los medios técnicos registran la dimensión física del mundo más allá de las intenciones y significados humanos. Al considerar la existencia de un conocimiento implícito en los medios que difiere de la percepción y cognición humanas, se hace necesario abandonar todo significado semántico de la noción de información⁵⁸ para poder dar cuenta de la “agencia de la máquina”. Investigar “la agenda escondida de los artefactos tecno-materiales”⁵⁹ implica indagar en las dimensiones físicas de los medios y comprender los procesos técnicos (basados en señales)

⁵⁷ Ibid. Si bien podemos advertir algunos puntos de encuentro entre los planteamientos de Ernst, sobre las lógicas no-narrativas de los archivos digitales, y Lev Manovich (2005), sobre la base de datos como forma simbólica, el teórico alemán establece una diferencia entre sus trabajos al sugerir que Manovich, entre otros investigadores, aun se encontrarían construyendo historias lineales de los nuevos medios (Parikka 2012, 83).

⁵⁸ En relación a esta aproximación no-semántica al concepto de información, tanto Kittler como Ernst se refieren a la importancia de los planteamientos que Claude Shannon expone en *Mathematical Theory of Communication* (1948).

⁵⁹ Cfr. Wolfgang Ernst, “Media Archeology – Method & Machine” (charla, Anglia Ruskin University, Cambridge, UK, 18 de noviembre, 2009) Recuperado el 25 de junio, 2015: <http://www.medienwissenschaft.hu-berlin.de/medientheorien/forschung/ernst-english>. Texto original: “the hidden agenda of technomathematical artefacts”.

presentes en la comunicación y la computación de los aparatos. Las historias que buscan interpretar a los archivos se presentan como añadiduras exteriores, narrativas que los humanos construyen para dar significado a la información allí contenida. Estas narrativas pretenden dotar de un significado coherente a la discontinuidad de elementos que componen los archivos, volverlos aprensibles para el humano, en otras palabras, humanizarlos.⁶⁰ Abordajes como los de Ernst, o incluso los del mismo Kittler, plantean posibilidades de desarrollar aproximaciones no-antrópicas sobre las historias de las culturas mediales, capaces de dar cuenta de “un estrato de archivo en la sedimentación de la memoria cultural que no es ni puramente humano ni puramente tecnológico” sino algo que surge entremedio: “operaciones simbólicas que analizan los fantasmas de la memoria cultural como una máquina de memoria”.⁶¹

5. El tiempo profundo de los medios

Si bien los “nuevos medios” se encuentran lentamente cambiando el paisaje medial contemporáneo, los “viejos medios” no

⁶⁰ Cfr. Ernst, *Digital Memory and the Archive*.

⁶¹ Wolfgang Ernst, “The Archive as Metaphor”, *Open 7* (2004): 47. Texto original: “an archival stratum in cultural memory sedimentation which is neither purely human nor purely technological, but literally in between: symbolic operations which analyse the phantasms of cultural memory as memory machine”.

han dejado de estar presentes.⁶² Ellos resurgen continuamente, siendo *remediados*, encontrando nuevos usos, contextos y adaptaciones.⁶³ Más que *medios muertos* (*dead media*)⁶⁴ podrían considerarse *medios zombies* (*zombie media*), los “muertos vivos” de las culturas mediales.⁶⁵ Esto abre la posibilidad de pensar la arqueología medial como un método capaz de reflexionar críticamente problemáticas relacionadas como la economía política de la sociedad de consumo, el mito de progreso tecnológico y la obsolescencia programada.⁶⁶ Bajo una lectura más política de los medios, la arqueología medial busca posicionarse críticamente frente a las narrativas del progreso tecnológico y científico, resaltando continuidades y rupturas que, tradicionalmente, no han

⁶² Parikka, *What is Media Archaeology*, 3.

⁶³ *Ibid.*

⁶⁴ Otro antecedente clave para la arqueología medial lo podemos encontrar en la iniciativa “Dead Media Project”, planteada en 1995 por el escritor de ciencia ficción Bruce Sterling, pensada como una compilación de tecnologías de la comunicación obsoletas y olvidadas. A través de una lista de correos y los aportes de diversos colaboradores, este proyecto logró articular un archivo de notas sobre aproximadamente 600 *medios muertos*, hasta que dejó de funcionar en el año 2001. Su proyecto influyó y tuvo continuidad a través de una serie de individuos, organizaciones y sitios Web. Entre ellos destaca el proyecto “Dead Media Research Lab”, enfocado en la reutilización creativa de los desechos electrónicos, realizado en 2009 por el investigador y artista Garnet Hertz. Es pertinente señalar que Bruce Sterling es también uno de los personajes clave en el debate y popularización del *design fiction* y, probablemente, quien primero acuñó este término al utilizarlo en su libro *Shaping things* (2005).

⁶⁵ Cfr. Hertz y Parikka, *Zombie Media*.

⁶⁶ *Ibid.*

sido reconocidas en el desarrollo histórico de los medios.⁶⁷ Esto ha expandido el área de los estudios mediales siglos atrás y también más allá del mundo occidental.⁶⁸

En su libro *Arqueología de los medios: hacia el tiempo profundo de la visión y la audición técnica*⁶⁹ el teórico de medios alemán Siegfried Zielinski, propone la noción de *an-arqueología*⁷⁰ como una herramienta para abordar de el *tiempo profundo* de los medios técnicos, desde una posición crítica a los modelos lineales de progreso tecnológico y científico. Zielinski recupera ideas de la geología en torno a la evolución de la tierra, donde ésta no se explica “como un proceso lineal e irreversible, sino como un circuito dinámico en el cual se van acumulando erosiones, sedimentaciones, consolidaciones, elevaciones y sucesivamente erosiones”.⁷¹ Y hace un llamado a abandonar las ideas de “un progreso continuo de lo inferior hacia lo superior, de lo senc-

⁶⁷ Huhtamo y Parikka, *Media Archaeology*, 3.

⁶⁸ Ibid.

⁶⁹ Cfr. Siegfried Zielinski, *Arqueología de los medios: hacia el tiempo profundo de la visión y la audición técnica* (Bogotá, Colombia: Ediciones Uniandes, 2012). Publicado en el año 2002 en alemán, bajo el título *Archäologie der Medien: Zur Tiefenzeit des technischen Hörens und Sehens*, es reconocido como uno de los principales trabajos que ayudó a popularizar la idea de una “arqueología de los medios”.

⁷⁰ Ibid., 37. Zielinski adapta la noción de “an-arqueología” de Rudi Viskera, quien aclara que mientras la arqueología convencional se preocupa de ordenar lo antiguo u original, la arqueología foucaultiana no busca reducir los objetos a una experiencia originaria.

⁷¹ Ibid., 6.

llo a lo complejo”.⁷² El autor alemán considera además que las investigaciones en torno a estos *tiempos profundos* de la historia medial, ofrecen la posibilidad de “encontrar constelaciones más ricas que las que nos ofrece el presente” –y, de esta manera, “abrirnos a las posibilidades de lo que llamamos ‘futuro’”.⁷³ Estas ideas son las bases para la posterior propuesta de Zielinski de una *variantología*,⁷⁴ que sugiere una revaloración de las relaciones arte-ciencia-tecnología desde “los procesos de variación de eventos y expansión de la diversidad”.⁷⁵ Al pensarlos como “espacios de acción para construir ensayos al servicio de la combinación de lo separado”,⁷⁶ o también como “intervenciones en las estructuras temporales”⁷⁷ este teórico alemán plantea una multiplicación de lo que se puede considerar un *medio*.⁷⁸

Esta “excavación de las prácticas de invención”, busca “descubrir en los planos maestros de la historia [ciertos] giros y quiebres”.⁷⁹

⁷² Ibid., 8.

⁷³ Ibid., 6.

⁷⁴ Desde 2007, el proyecto de investigación internacional “Archaeology/Variantology of the Media” de Zielinski funciona dentro de la Univeristät der Künste en Berlín. Uno de sus objetivos principales es el desarrollo de una red de científicos y académicos interesados en la investigación histórica de las relaciones entre artes, ciencias y tecnologías.

⁷⁵ Zielinski, *Arqueología de los medios*, 7.

⁷⁶ Ibid. 10.

⁷⁷ Karla Jasso, *Arte-Tecnología: Arqueología, dialéctica, mediación* (México: WebPress, 2014), 181.

⁷⁸ Parikka, *What is Media Archaeology?*, 50.

⁷⁹ Ibid., 51. Texto original: “excavation of practices of invention” / “discover fractures or turning points in historical master plans”.

Genealogías individuales que pueden desembocar, tal como lo esboza Zielinski, en una “variantología de los medios y las artes” y estimular alternativas efectivas a “las estandarizaciones establecidas”.⁸⁰ En este contexto, el estudio de los *medios imaginarios* (*imaginary media*) surge como un campo de fundamental interés para los estudios y prácticas mediales.⁸¹ Parikka considera que los estudios de medios imaginarios se han concentrado principalmente en: 1) medios imaginados, no-existentes, pero cuya exploración puede contribuir a las discusiones y diseños de la cultura medial contemporánea: “una suerte de reservorio de ideas extrañas que podría proveer planos para futuros diseños mediales”; 2) los imaginarios en torno a los medios y las tecnologías, cómo estos se ven por deseos y construcciones sociales.⁸² Pero al mismo tiempo, a estas dos líneas de estudio, propone agregar una tercera basada en el abordaje del lado no-humano de los medios técnicos, las materialidades mediales y las dimensiones no-sólidas y no-fenomenológicas que se escapan de la comprensión humana.⁸³

⁸⁰ Zielinski, *Arqueología de los medios*, 11.

⁸¹ Parikka, *What is Media Archaeology?*, 50. Las diferentes ramas de investigación en torno a los medios imaginarios se encuentran muy bien sistematizadas en la colección *Book of Imaginary Media* (2006) editado por Erick Kluitenberg.

⁸² *Ibid.*, 61. Texto original: “a kind of reservoir of weird ideas that might provide blueprints for future media design”.

⁸³ *Ibid.*

6. A modo de epílogo: de las arqueologías mediales a las geologías de los medios

Las materialidades tecnológicas operan en dimensiones y despliegan una serie de efectos que ni nuestro sistema sensorial, ni nuestras coordenadas cognitivas o aparatos epistemológicos son capaces de registrar “que en sí mismos han de relacionarse con la historia de los medios técnicos”.⁸⁴ Los medios técnicos registran la dimensión física del mundo más allá de las intenciones y significados humanos.⁸⁵ Por eso la importancia de desarrollar herramientas conceptuales que permitan captar los procesos no-humanos que ocurren en los medios, las dimensiones físicas y los procesos técnicos: la “agencia de la máquina”.⁸⁶ De esta manera, muchas arqueologías mediales buscan aportar “al estudio de la cultura de una forma aparentemente paradójica al dirigir la atención (percepción, análisis) hacia dimensiones no-culturales del régimen tecnológico”.⁸⁷ Particularmente, a dimensiones que frecuentemente habían sido ignoradas en los estudios de medios convencionales. Jussi Parikka señala que en la amplitud de trabajos reconocibles como arqueologías mediales, se pueden

⁸⁴ Parikka, *La nueva materialidad del polvo*, 26.

⁸⁵ Cfr. Kittler, *Gramophone, Film, Typewriter*; Ernst, *Digital Memory and the Archive*; Parikka, *What is Media Archaeology*; *La nueva materialidad del polvo*; *A Geology of Media* (Minneapolis, MN: University of Minnesota Press, 2015).

⁸⁶ Ernst, *Digital Memory and the Archive*, 45.

⁸⁷ *Ibid.*, 61. Texto original: “to the study of culture in an apparently paradoxical way by directing attention (perception, analysis) to noncultural dimensions of the technological regime”.

encontrar distintas vías y entendimientos de los problemas en torno a las materialidades que, sin intención de profundizar en una explicación detallada de ellas, podrían identificarse según si se refieren a *materialidades de prácticas culturales*, *materialidades de medios tecnológicos* y *materialidades de materiales*.⁸⁸ El teórico finlandés ve en el cruce de la teoría de medios con el debate del *nuevo materialismo*,⁸⁹ la posibilidad de “dar sentido al *continuum* entre los aparatos mediáticos como herramientas comunicativas y la materialidad en su acepción de alta tecnología y a la vez residuo obsolecente”.⁹⁰ Este punto se vuelve fundamental para las arqueologías mediales que buscan incorporar otro tipo de *materialidad* a las investigaciones que abordan “las dimensiones no humanas de la cultura de los medios”.⁹¹ Así, las arqueologías mediales se comenzarán también a preguntar por “las ecologías materiales de entidades humanas, no-humanas y maquínicas”, en los estratos orgánicos, inorgánicos y geológicos que subyacen a las redes tecnológicas.⁹²

⁸⁸ Parikka, *What is Media Archaeology?*, 163s.

⁸⁹ Entre algunos de los principales filósofos que han alimentado la discusión del denominado *nuevo materialismo* a la que se refiere Parikka, podemos mencionar a Gilbert Simondon, Gilles Deleuze, Francois Laruelle, Bruno Latour, Rosi Braidotti, Isabelle Stengers, Manuel De Landa, Brian Masummi, Quentin Meillassoux, Graham Harman, Ray Brassier, Catherine Malabou, Iain Hamilton Grant, Jane Bennett, Levy Bryant, por nombrar algunas de las referencias más importantes.

⁹⁰ Parikka, *La nueva materialidad del polvo*, 27.

⁹¹ *Ibid.*

⁹² Goddard, *Opening up the black boxes*, 1762. Texto original: “the material ecologies of human, non-human and machinic entities”.

Existe una historia de las invenciones completamente distinta de la que solemos encontrar en las industrias creativas o en el contexto de la historia de los medios. En una historia alternativa no humana, la tierra y las rocas podrían actuar como medios para almacenar el paso del tiempo; las ondas electromagnéticas transmitirían y serían recogidas accidentalmente por las antenas naturales [...] Una nueva arqueología de lo material pretende investigar cómo los sedimentos participan en la esfera biopolítica contemporánea: una geología de las tecnologías de los medios [...]

De hecho, la materialidad no solo está compuesta por máquinas, sólidos, cosas o incluso objetos. La materialidad se filtra en muchas direcciones, tal como demuestran los residuos electrónicos o los efectos de la contaminación electromagnética. Es transformacional, ecológica y multiescalar.⁹³

Los libros de Jussi Parikka nos ofrecen una panorámica de las diversas formas en las que el autor ha planteado ampliar la investigación en torno a los medios tecnológicos. En ellas podemos encontrar una expansión de las posibilidades de investigación medial que contemplan desde el spam y los virus, pasando por los insectos y los desechos electrónicos hasta la importancia de los minerales en la configuración de nuestras culturas tecnocientíficas. Arriesgamos afirmar que, en sus distintos trabajos, el autor finlandés parece establecer puentes entre las arqueologías mediales y los diversos debates contemporáneos. Así, por ejemplo, mientras *Digital Contagions: A Media Archaeology of*

⁹³ Parikka, *La nueva materialidad del polvo*, 27s.

*Computer Viruses*⁹⁴ aborda problemas relacionados a discusiones sobre la cultura digital y las ecologías mediales, *Insect-Media: An Archaeology of Animals and Technology*⁹⁵ se inscribe en el debate del posthumanismo y establece vínculos con los estudios animales. En sus últimos libros, *The Anthrobscene*⁹⁶ y *A Geology of Media*,⁹⁷ Parikka ofrece una relectura del concepto de Zielinski “tiempo profundo de los medios”, para articular un punto de encuentro entre la teoría de medios y el nuevo materialismo, en torno a las geologías políticas del desarrollo tecno-científico en tiempos del *antropoceno*. Este término se recupera como un marco referencial para levantar las problemáticas asociadas a los efectos del accionar humano sobre el planeta y que, además, pondrá especial relevancia en la revolución industrial como marcador histórico de un nuevo tiempo geológico (lo que claramente representa una resonancia importante con la atención protagónica que los siglos XVIII y XIX han adquirido como punto de partida en el desarrollo de diversas arqueologías mediales). La extinción de las especies y el peligro de la biodiversidad, el efecto invernadero y el cambio climático, pero también las tecnologías nucleares y los desechos electrónicos, se han vuelto problemas que en los últimos años, han gozado de bastante resonancia

⁹⁴ Jussi Parikka, *Digital Contagions: A Media Archaeology of Computer Viruses* (New York, NY: Peter Lang, 2007).

⁹⁵ Jussi Parikka, *Insect Media. An Archaeology of Animals and Technology* (Minneapolis, MN: University of Minnesota Press, 2010)

⁹⁶ Jussi Parikka, *The Anthrobscene* (Minneapolis, MN: University of Minnesota Press, 2015).

⁹⁷ Parikka, *A Geology of Media*.

en campos de las humanidades y las artes. En este sentido, su adaptación hacia el término *anthrobscene* (traducido en algo así como “antropobsceno”), tiene por objetivo poner de manifiesto “las prácticas insostenibles, políticamente cuestionables y éticamente sospechosas que mantienen las culturas tecnológicas y sus redes corporativas”.⁹⁸

Parikka propone una relectura del concepto de “tiempos profundos de los medios” de Zielinski, cuyos planteamientos también se verán informados por distintas referencias hacia conceptos y modelos de la geología y paleontología,⁹⁹ pero abandonando el interés del teórico alemán por los “inventores” para pensar las historias de las invenciones, más bien, desde las “agencias no-humanas” involucradas en las configuraciones de distintos medios tecnológicos. Complejizando la discusión con planteamientos de filósofos recuperados en los debates del nuevo materialismo, como Manuel De Landa,¹⁰⁰ Gilles Deleuze y Felix Guattari,¹⁰¹ el teórico recupera diversos aportes para una posible geofilosofía que permitan revelar otras facetas de los *tiempos profundos*. La *geología de medios* propuesta por Parikka parte de la premisa

⁹⁸ Parikka, *The Anthrobscene*, 6. Texto original: “the unsustainable, politically dubious, and ethically suspicious practices that maintain technological culture and its corporate networks”.

⁹⁹ Cfr. Parikka, *A Geology of Media; The Anthrobscene*.

¹⁰⁰ Manuel De Landa, *Mil años de historia no lineal* (Barcelona: Gedisa, 2012).

¹⁰¹ Gilles Deleuze y Felix Guattari, *Mil mesetas: capitalismo y esquizofrenia* (Barcelona: Pre-Textos, 1994).

de que la historia de los medios comienza hace millones de años, invitando a explorar las realidades materiales que los preceden y que posibilitan su surgimiento. Esto permite problematizar el vocabulario tecnopolítico de la inmaterialidad digital¹⁰² y explorar los fundamentos geológicos de nuestras culturas mediales contemporáneas. Las propuestas de Parikka invitan a explorar las materialidades minerales que permiten la existencia de los medios tecnológicos y que, a su vez, evidencian las complejidades de los ámbitos de producción y de las políticas económicas detrás de sus desarrollos. La reflexión sobre los medios tecnológicos se expande hacia los recursos de la Tierra, sus formaciones geológicas y formas de energía, reconociendo la escala no-humana de las temporalidades presentes tanto en los procesos de deterioro y renovación terrestres como en las transformaciones gatilladas por las crisis ecológicas. Bajo esta perspectiva, las microtemporalidades de las operaciones de los medios digitales¹⁰³ aparecen íntimamente conectadas a las macrotemporalidades de los tiempos profundos de la tierra.¹⁰⁴ Materialidades y temporalidades que dan cuenta del heterogéneo rango de elementos, procesos y técnicas involucrados en el *continuum* de lo biológico-tecnológico-geológico que da forma a nuestro mundo actual.

¹⁰² Parikka, *The Anthrobscene*, 8.

¹⁰³ Cfr. Ernst, *Digital Memory and the Archive*.

¹⁰⁴ Parikka, *A Geology of Media; The Anthrobscene*.

BIBLIOGRAFÍA

- BOLTER, Jay David and Grusin, Richard. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: MIT Press, 1999.
- DE LANDA, Manuel. *Mil años de historia no lineal*. Barcelona: Gedisa, 2012.
- DELEUZE, Gilles y Guattari, Felix. *Mil mesetas: capitalismo y esquizofrenia*. Barcelona: Pre-Textos, 1994.
- ERNST, Wolfgang. *Digital Memory and the Archive*. Minneapolis: University of Minnesota, 2013.
- _____. "Media Archaeology: Method and Machine versus History and Narrative of Media". En *Media Archaeology: Approaches, Applications and Implications*, 239-255. Editado por Erkki Huhtamo y Jussi Parikka. Los Angeles: University of California Press, 2011.
- _____. "Media Archeology—Method & Machine" (conferencia, Anglia Ruskin University, Cambridge, UK, 18 de noviembre, 2009). Recuperado el 25 de junio, 2015. <http://www.medienwissenschaft.hu-berlin.de/medientheorien/forschung/ernst-english>.
- _____. "The Archive as Metaphor", en *Open*, no. 7 (2004): 46-53.
- FELINTO, Erick. "Um futuro complexo, híbrido, incerto e heterogêneo". *Revista do Instituto Humanitas Unisinos*, no. 375 (2010): 5-7.
- FOUCAULT, Michel. *¿Qué es usted, profesor Foucault?: sobre la arqueología y su método*. Traducido por Horacio Pons. Edición por Edgardo Castro. Buenos Aires, Argentina: Siglo XXI, 2013.
- _____. *La arqueología del saber*. Traducción de Aurelio Garzón del Camino. México: Siglo XXI, 2002.
- GODDARD, Michael. "Opening up the Black Boxes: Media Archaeology, 'Anarchaeology' and Media Materiality" en *New Media & Society* 17, no 11 (2015): 1761-1776.
- HERTZ, Garnet and Parikka, Jussi. "Zombie Media: Circuit Bending Media Archaeology into an Art Method", en *Leonardo* 45, no. 5 (2012): 424-430.
- HUHTAMO, Erkki and Parikka, Jussi (eds.). *Media Archaeology: Approaches, Applications and Implications*. Los Angeles: University of California Press, 2011.
- JASSO, Karla. *Arte-Tecnología: Arqueología, dialéctica, mediación*. México: WebPress, 2014.
- KITTLER, Friedrich. *Gramophone, Film, Typewriter*. Stanford: Stanford University Press, 1999.
- _____. *Discourse Networks 1800/1900*. Stanford: Stanford University Press, 1990.
- KLUITENBERG, Eric. *Book of Imaginary Media: Excavating the Dream of the Ultimate Communication Medium*. Rotterdam: NAI Publishers, 2006.
- MANOVICH, Lev. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*. Barcelona: Paidós, 2005.

- NATALE, Simone. "Understanding Media Archaeology". *Canadian Journal of Communication* 37, no. 3 (2012): 523-527.
- NAVAS, Eduardo. *Remix Theory: The Aesthetics of Sampling*. Viena, Austria: Springer-Verlag, 2012.
- PARIKKA, Jussi y Feigelfeld, Paul. *Arqueologías mediáticas desde la naturaleza*. Traducción por Julián Etienne. México: Centro Cultura Digital, 2015/s.f.
- PARIKKA, Jussi. *A Geology of Media*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2015.
- _____. *The Anthrobscene*. Minneapolis, Estados Unidos: University of Minnesota Press, 2015.
- _____. *What is Media Archaeology?* Cambridge, Estados Unidos: Polity, 2012.
- _____. "La nueva materialidad del polvo", en *Artnodes* 12 (2012): 24-29. doi: <http://doi.org/10.7238/a.v0i12.1716>
- _____. *Insect Media: An Archaeology of Animals and Technology*. Minneapolis, Estados Unidos: University of Minnesota Press, 2010.
- _____. *Digital Contagions: A Media Archaeology of Computer Viruses*. New York: Peter Lang, 2007.
- PARIKKA, Jussi and Sampson, T.D. *The Spam Book: On Viruses, Porn, and Other Anomalies from the Dark Side of Digital Culture*. New York: Hampton Press, 2009.
- STERLING, Bruce. *Shaping Things*. Cambridge: MIT Press, 2005.
- ZIELINSKI, Siegfried. *Arqueología de los medios: hacia el tiempo profundo de la visión y la audición técnica*. Bogotá: Ediciones Uniandes, 2012.

CANAL es una publicación editada por el Programa de Estudios Visuales y Mediales del Departamento de Diseño, Facultad de Arquitectura y Urbanismo, de la Universidad de Chile

Sitio Web

<http://estudiosvisualesymediales.uchilefau.cl/>

Correo electrónico

programa.evym@uchilefau.cl

Dirección

Portugal 84, Santiago de Chile
Código Postal 8331051

Teléfono

(562) 29783042

Patrocina

Departamento de Diseño, Facultad de Arquitectura y Urbanismo, Universidad de Chile
Dirección de Creación Artística (DICREA)
Vicerrectoría de Investigación y Desarrollo (VID)

Colabora

Área de Nuevos Medios, Departamento de Fomento e Industrias Creativas, Consejo Nacional de la Cultura y las Artes (CNCA)

Publicación financiada por el Programa de Apoyo a la Productividad Académica, PROA VID 2016, Universidad de Chile



Licencia Creative Commons
Atribución-NoComercial-SinDerivar 4.0 Internacional

Editor general

Dr. Cristián Gómez-Moya
Departamento de Diseño,
Universidad de Chile

Editor asociado

MFA. Diego Gómez Venegas
Departamento de Diseño,
Universidad de Chile

Comité científico

Dr. Joaquín Barriendos
Instituto de Investigaciones Estéticas,
Universidad Nacional Autónoma de México

PhD. Carolina Gainza

Escuela de Literatura Creativa,
Universidad Diego Portales

PhD. Lev Manovich

The Graduate Center,
The City University of New York

MSc. Mario Marchant

Departamento de Arquitectura,
Universidad de Chile

PhD. Eden Medina

Department of History,
Indiana University, Bloomington

Dr. Daniel Opazo

Departamento de Arquitectura,
Universidad de Chile

MSc. Casey Reas

Department of Design Media Arts,
University of California, Los Angeles

Lic. Hugo Rivera-Scott

Departamento de Diseño,
Universidad de Chile

Registro de Propiedad Intelectual

Nº 279.292

ISSN

0719-8825 | versión impresa

0719-8833 | versión electrónica

© de los textos: las/os autoras/es

© de las imágenes: las/os autoras/es

© de las tipografías: Aspira y Adobe Garamond Pro

Diseño editorial

cgm + elissetche | estudio

Santiago de Chile, 2017

Impreso en MAVAL SPA.

CUADERNOS DE ESTUDIOS VISUALES Y MEDIALES

UNIVERSIDAD DE CHILE
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO
DEPARTAMENTO DE DISEÑO

DOSSIER

MÁQUINAS ARQUEOLÓGICAS

ARCHAEOLOGICAL MACHINES

PROGRAMA
ESTUDIOS

VISUALES
MEDIALES