

## II ENCUENTRO NACIONAL DE NUEVOS MEDIOS

### VISUALIDADES

[datos, archivos, colecciones]

Nuevos humanismos en la  
politización de la imagen

15.800.000 =

P E V N M  
R S I U E  
D T S E D  
G U U V I  
R D A U O  
A I L S S  
M O E  
A S S

**II ENCUENTRO NACIONAL  
DE NUEVOS MEDIOS**

**VISUALIDADES**

[datos, archivos, colecciones]

**Nuevos humanismos en la  
politización de la imagen**

REGISTRO DE PROPIEDAD INTELECTUAL N° 237.729

ISBN: 978-956-19-0845-1

**EDITA**

Programa de Estudios Visuales y Nuevos Medios

© Departamento de Diseño  
Facultad de Arquitectura y Urbanismo  
Universidad de Chile

© De las imágenes: los autores

© De los textos: los autores

Santiago de Chile, 2014

## ARCHIVOS POSTHUMANOS:

### UNA PROBLEMATIZACIÓN DE LAS MEMORIAS ELECTRÓNICAS EN EL ECOSISTEMA MEDIÁTICO

JOAQUÍN ZERENÉ \*

#### INTRODUCCIÓN

En la metáfora del mundo como una *red de relaciones*, el humano surge a partir de sus continuas articulaciones con una multiplicidad de seres distintos. La producción de subjetividad en el marco de la discusión sobre lo *posthumano* implica repensar no solo la agencia del sujeto individual sino particularmente las relaciones de éste con otros sujetos y actores no-humanos. En el posthumanismo crítico encontramos diversas corrientes teóricas que pretenden involucrarse de una forma estético-política con las dimensiones que componen los materialismos de los fenómenos mediáticos. Frente a la proliferación de redes tecnológicas que operan a través de una infinidad de datos que se despliegan "sobre" y "bajo" los niveles del sujeto humano, se advierte la importancia de reconocer cómo históricamente la cognición y la toma de decisiones se ha distribuido entre actores humanos y no-humanos. El posthumanismo crítico recurre a modelos donde tanto la construcción de subjetividad como los procesos cognitivos se plantean como sistemas de relaciones. Sobre esta visión topológica del sujeto y la cognición se proponen relaciones con algunos planteamientos provenientes de la teoría y la arqueología de medios que buscan reflexionar sobre el problema del archivo y la memoria en una cultura digital. Un punto clave donde convergen estas discusiones es la búsqueda de desarrollar

aproximaciones no-antropocéntricas que des-centren al humano de su lugar privilegiado en la cultura. De esta manera, en su cuestionamiento a la idea de una agencia individual, autónoma y exclusivamente humana, este tipo de estudios plantean el desafío de desarrollar una noción de *agencia epistémica* capaz de incluir las dimensiones materiales y no-humanas de la cultura en la producción de conocimiento. Esta situación llama a preguntarse: ¿En qué sentido la categoría de lo humano se reconfigura a la luz de nuestras nuevas relaciones con objetos y entidades no humanas? ¿De qué maneras la materialidad tecnológica informa los mundos culturales y configura sus formas de cognición?

#### PARADIGMAS CIBERNÉTICOS Y COGNICIÓN DISTRIBUIDA

Existe cierto consenso en identificar los antecedentes fundamentales para pensar el despliegue de las problemáticas posthumanistas en los orígenes de la cibernética y la serie de conferencias *Macy*, realizadas entre 1946 y 1953 en Nueva York<sup>1</sup>. Estas conferencias interdisciplinarias tenían como objetivo establecer las bases para una ciencia general del funcionamiento de la mente humana y contaron con la participación de notables científicos como Norbert Wiener, Heinz Von Foerster, Claude Shannon, Gregory Bateson, entre otros. Allí se encuentran las bases no solo para el desarrollo de la cibernética sino también para la teoría de sistemas y las ciencias cognitivas. La irrupción de la cibernética planteó una analogía entre el funcionamiento de lo orgánico y lo maquinico que quitaba al humano el privilegio ontológico que gozaba en otras épocas. La propuesta de pensar al humano como un sistema de procesamiento de información no solo permitía establecer similitudes con máquinas, sino que además evidenciaba que a los ojos de la máquina (o de la cibernética) el humano no era muy distinto de cualquier otro animal o incluso fenómeno natural, también homologables a patrones de información. Desde la cibernética todas estas entidades heterogéneas podían ser vistas como *sistemas de comunicación* y por tanto entrar en relación unas con otras, generando una plataforma sobre la cual desarrollar una ontología no-moderna en la que "personas y cosas no son tan diferentes después de todo"<sup>2</sup>.

En la discusión posthumanista uno de los principales focos del debate gira en torno a la búsqueda de modelos de subjetividad que no caigan en las dicotomías modernas de sujeto/objeto, mente/cuerpo, cultura/naturaleza. En este contexto,

1 Ver HAYLES, Katherine (1999); WOLFE, Cary, *What is Posthumanism?*, Minneapolis: University of Minnesota Press, 2010.

2 PICKERING, Andrew (2010). [Si no se indica lo contrario, todas las traducciones son del autor del presente texto].

podemos identificar distintas propuestas que intentan proyectar modelos donde el sujeto se conceptualiza como un sistema de relaciones. Una de las premisas fundamentales de la crítica al sujeto moderno, en el paisaje de la cultura contemporánea, se basa en la imposibilidad de definir a éste como un individuo de límites claramente definidos. Dejar de pensar al sujeto humano como un ser autónomo permite comenzar a desarrollar un entendimiento de un *sujeto posthumano* como una entidad de límites fluidos formado por una colección de componentes heterogéneos: "amalgama, una colección de componentes heterogéneos, una entidad informático-material cuyos límites atraviesan una continua construcción y reconstrucción"<sup>3</sup>. Pero la construcción de lo *posthumano* no requiere que el sujeto sea literalmente un *cyborg*<sup>4</sup>, un cuerpo híbrido de máquina y organismo, pues la importancia se encuentra en la construcción de la subjetividad más que en la presencia de componentes no-biológicos. Para Katherine Hayles esta condición del posthumano como un colectivo heterogéneo implica una *cognición distribuida*, entre distintas partes que se comunican unas con otras, que problematizan la idea de una agencia individual y exclusivamente humana. En este sentido, el individuo posthumano debe considerarse como "una colección de agentes trabajando en conjunto"<sup>5</sup> más que como una identidad singular. En su trabajo

3 HAYLES, Katherine (1999), *Op. Cit.*, p. 3.

4 Organismo-cibernético, cuerpo híbrido compuesto de dispositivos cibernéticos y elementos orgánicos. El *cyborg* surge como figura paradigmática del debate post-humanista, fundamentalmente a partir de la influencia que ha tenido sobre esta discusión los trabajos desarrollados Donna Haraway. Ver HARAWAY, Donna, *Ciencia cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*, Barcelona: Cátedra, 1995; HARAWAY, Donna, *When Species Meet*, Durham: Duke University Press, 2007.

5 HAYLES, Katherine (1998).

6 HAYLES, Katherine (1999), *Op. Cit.*, p.319.

7 *Ibid.* p.288.

*How We Became Posthuman*, Hayles recupera los argumentos de Edwin Hutchins para señalar que la *cognición distribuida* circula hace bastante tiempo en la historia de la humanidad y que de hecho normalmente los humanos "actúan en ambientes donde la cognición se distribuye entre una variedad de actores humanos y no-humanos"<sup>6</sup>. En *Cognition in the Wild* (1995), Hutchins presenta un estudio detallado sobre la distribución de los procesos cognitivos dentro de un barco (de Guerra) donde los desarrollos tecnológicos vinculados a la navegación marítima, como los gráficos y calculadoras portátiles, permitían a los navegadores localizar y navegar exitosamente el barco. Este sistema cognitivo se basa en complejas interacciones dentro de un ambiente configurado por actores humanos y no-humanos<sup>7</sup>. Este tipo de planteamientos busca criticar visiones descorporizadas de la cognición que llevan a pensarla como un proceso abstracto y trascendente, para plantearla no como algo que sucede al interior de una mente

ano, más bien, como un fenómeno que claramente excede los límites individuales del sujeto y su cuerpo<sup>8</sup>.

La cognición generalmente puede referirse al acto de conocer, la sinergia de pensamiento y acción, nuestra capacidad de procesar información percibida y experimentar esta valoración de la información. Tradicionalmente esta facultad se ha vinculado fuertemente al concepto de mente y se ha considerado exclusiva del humano, pero desde hace unas décadas los desarrollos de la inteligencia artificial y la etología han suscitado profundas críticas a la validez de este argumento. Actualmente, la proliferación de tecnologías digitales en nuestro entorno cotidiano evidencia cómo, crecientemente, nuestras facultades cognitivas se encuentran mediadas por una serie de aparatos. En este sentido, la posibilidad de que las personas trabajen en cooperación con máquinas inteligentes debe ser visto como un desarrollo más "en la construcción de ambientes de cognición distribuida, una construcción que se ha mantenido en desarrollo por miles de años"<sup>9</sup>. Esta perspectiva también permite cambiar la relación de la subjetividad humana a su ambiente, dejando atrás las concepciones del humano como fuente de dominio y control del entorno, para plantear modelos de subjetividad basados en sistemas de relaciones donde el pensar surge como un proceso realizado colectivamente entre actores humanos y no-humanos<sup>10</sup>. Los actores de la producción de conocimiento se nos presentan como *ensamblajes*<sup>11</sup> articulados por componentes tan heterogéneos como personas, tecnologías y el ambiente. Frente a este escenario la noción de *cognición distribuida* quizás puede contribuir a explorar la dimensiones materiales de esta visión relacional que plantea el *sujeto posthumano*.

#### EL SUJETO POSTHUMANO EN EL ECOSISTEMA MEDIÁTICO

El filósofo y teórico de medios de origen checo, Vilém Flusser, despliega su reflexión teórica fundamental en torno a la sociedad post-industrial, los medios culturales de la comunicación, los aparatos y la imagen técnica. Un punto clave del pensamiento de Flusser, radica en su crítica al sujeto moderno a partir de la evidencia de que su concepción se vuelve crecientemente obsoleta en la situación contemporánea. En el pensamiento de Flusser el sujeto humano no presenta "ningún núcleo sólido, ninguna identidad, ningún ego, espíritu o alma"<sup>12</sup>. Más bien, "estamos

8 HUTCHINS, Edwin (1995).

9 HAYLES, Katherine (1999), *Op. Cit.*, p.289.

10 *Ibid.* p.290.

11 En el sentido desarrollado por Manuel de Landa. Ver DE LANDA, Manuel, *A New Philosophy of Society. Assemblage Theory and Social Complexity*, New York: Continuum, 2006.

12 MARCONDES FILHO, Ciro (2011).

inmersos en un campo psíquico colectivo en el cual aparecemos como burbujas provisorias que adquieren, procesan y repasan informaciones para luego después sumergirse nuevamente<sup>13</sup>. El filósofo advierte la necesidad de generar nuevos modelos de conocimiento y subjetividad capaces de dar cuenta del paso de una sociedad industrial a una post-industrial, que tiene a las tecnologías de la información y las comunicaciones como sus protagonistas. En la *sociedad telemática* la experiencia de lo humano se transforma dando paso a la emergencia de una subjetividad descentrada que se disgrega a través de las redes

13 Ibid. p.206.

14 Los autores retoman el trabajo de Phillip Gochenour "Masks and Dances: Cybernetics and Systems Theory in Relation to Flusser's Concept of Subjects and Society" (2005), que presenta una muy buena lectura de las relaciones entre la cibernética y la teoría de sistemas en el pensamiento de Flusser, tema del que aún existe poco escrito. Las conexiones con la reflexión flusseriana, se plantean fundamentalmente "en torno a su concepto de sujeto, y las formas en que las relaciones entre sujetos se establecen". En su análisis del artículo "Shamans and Dancers with Masks" de Flusser, Gochenour rastrea en el pensamiento del filósofo una visión donde el *self* (o yo) no pasa de ser "el resultado de relaciones sociales e interacciones con el ambiente". Un *nodo* donde convergen relaciones donde "dependiendo el tipo de fuerza, o ambiente, en que el nodo se sitúa, diferentes aspectos del *self* emergen" (Gochenour, 2005).

15 FELINTO, Erick; SANTAELLA, Lucia (2012), p. 54.

16 FLUSSER, Vilém (1999), pp.134-140.

tecnológicas. Para situar el pensamiento de Flusser en el debate posthumanista, Felinto y Santaella identifican el modelo de subjetividad que el filósofo plantea en su análisis de la sociedad telemática como uno esencialmente cibernético<sup>14</sup>. En este contexto, el sujeto surge como una "intersección nodal en una vasta red de relaciones sociales (y tecnológicas)"<sup>15</sup>.

Teniendo presente las características cibernéticas que subyacen al pensamiento de Flusser, su entendimiento del sujeto como un sistema de procesamiento, transmisión y almacenamiento de información adquiere mayor nitidez. El llamado mundo objetivo no pasaría de una proyección del sistema nervioso que configura la realidad a partir de las informaciones percibidas y computadas. Pero cada vez más pareciera que las informaciones que obtenemos de nuestro entorno se encuentran programadas por la red aparática. En el pensamiento flusseriano los medios permiten al humano explicar el mundo y facilitar su orientación en él. Pero no obstante, se plantea un problema fundamental de la comunicación, a saber, el que la "dialéctica interna característica para cualquier mediación, en lugar de mostrar el mundo que ellas significan, ocultan el mundo"<sup>16</sup>. Cada medio adquiere, organiza y transmite distintas informaciones, de diversos modos, estas informaciones articulan las visiones que los medios nos presentan del mundo. El peligro es olvidar que creamos los medios para orientarnos en el mundo y acabar pensando que el mundo es realmente lo que ellos nos muestran.

La omnipresencia actual de los medios técnicos en nuestro entorno inmediato, en muchos casos ha sido leída como una tendencia hacia el vacío de sentidos del mundo humano. Para Flusser los humanos ya no se encuentran en el centro de la sociedad, han sido des-centrados por los aparatos y sus programas hasta el punto de poder ser vistos como meros canales de conexión de las redes aparáticas<sup>17</sup>. Si nuestros modos de pensar y de sentir se entienden, cada vez más, a partir de las relaciones que mantenemos con los aparatos, entonces se vuelve necesario dejar de considerarlos instrumentos de uso para, más bien, observarlos como dispositivos configuradores de realidad. El sujeto accede al mundo a través de los *dispositivos* descubriendo las figuras variables inseparables a éstos, los mundos que cada dispositivo prefigura y que el sujeto explora a través de él. La producción de subjetividad surge en este juego entre el sujeto y los aparatos técnicos. Pero Flusser advierte que en la actualidad, éstos asumen tamaños gigantes (como el aparato administrativo) y microscópicos (como los chips de los aparatos electrónicos), amenazando en ambos casos con escapar totalmente de nuestra visión<sup>18</sup>. Su actuar se despliega en dimensiones que ni nuestro sistema sensorial, ni nuestras coordenadas cognitivas o aparato epistemológico son capaces de registrar.

Las lógicas humanistas se han mostrado incapaces de dar cuenta de los entramados complejos que presentan las materialidades tecnológicas contemporáneas. Wolfgang Ernst ve en la arqueología de medios la posibilidad de desarrollar epistemologías materiales que permitan abordar los problemas planteados por la "agencia de la máquina"<sup>19</sup>, focalizándose en los procesos no-humanos que ocurren en los medios. Esta agencia no se presenta como una pura abstracción atribuida a máquinas sino que se interesa por las dimensiones físicas de los medios, con especial énfasis en la comunicación y procesos técnicos (basados en señales), la computación de los aparatos. Un punto fundamental de este tipo de discusiones es la reflexión sobre cómo los medios rigen nuestros modos de ver y oír y nuestras formas de conocimiento. Ernst recupera los planteamientos del teórico de medios Friedrich Kittler respecto a cómo los medios técnicos registran la dimensión física del mundo más allá de las intenciones y significados humanos. Sobre este punto, también menciona la importancia de las *agencias no-humanas*, planteadas por Bruno Latour, para abordar a los medios no como objetos de análisis sino como sujetos de un otro tipo de conocimiento distinto

17 FLUSSER, Vilém (1997), p. 88.

18 Ibid., pp. 68-73.

19 ERNST, Wolfgang, *Digital Memory and the Archive*, Minneapolis: University of Minnesota Press, 2013.

del nuestro<sup>20</sup>. Para Ernst lo no-humano debe entenderse aquí en un doble sentido: por una lado, permite plantear una suerte de "hermenéuticas inhumanas"<sup>21</sup> al buscar tomar, hipotéticamente, el punto de vista de la máquina; y por otra parte, sugiere un despojo de todo significado semántico de la noción de información<sup>22</sup>. La arqueología de medios encuentra aquí un punto de encuentro con una fenomenología de medios, al aproximarse a los medios no tanto en relación a sus efectos sobre lo humano, el punto de la interfaz, sino concentrándose en "la agenda escondida de los artefactos tecno-materiales"<sup>23</sup>. En este sentido, el planteamiento de la existencia de un conocimiento implícito en los medios que difiere de la percepción y cognición humanas requiere un movimiento doble que trata de asumir los puntos de vista tanto del humano como de la máquina.

#### DIMENSIONES NO-HUMANAS DE LOS ARCHIVOS ELECTRÓNICOS

Siguiendo las ideas de Vilém Flusser, tradicionalmente en occidente conceptos como *alma*, *espíritu* o *ego*, se han vinculado a esa parte de nosotros "que no está sujeta a la entropía sino al almacenamiento eterno de información"<sup>24</sup>. Al transferir este gesto a máquinas automatizadas las *memorias electrónicas* nos han provisto de una distancia crítica respecto a nuestra capacidad de adquirir, almacenar y transmitir información: lo que antes llamábamos nuestro "espíritu". Esta distancia implica profundos cambios en nuestras categorías de pensamiento y acción que introduce modificaciones fundamentales a la noción tradicional de sujeto. Los avances tecnológicos que acabaron en la elaboración del código digital han permitido generar simulaciones de memoria y mente humana en objetos inanimados como son los computadores. A través de las memorias electrónicas la

función de la memoria, que tradicionalmente se consideraba situada al interior de la mente del sujeto, se ha transferido a objetos del mundo exterior. La práctica con memorias electrónicas nos permite emanciparnos de la necesidad de almacenar informaciones en nuestra mente para dedicarnos más bien al procesamiento creativo de éstas. Esta situación lleva a un entendimiento de la memoria como un proceso, ya no una cosa ni un lugar, que puede estar presente tanto en nuestros cerebros como en aparatos electrónicos. En este contexto, la ideología del "yo" es puesta en entredicho y éste se evidencia

20 ERNST, Wolfgang (2009).

21 Ibid.

22 En relación a esta aproximación no-semántica al concepto de información, Ernst recupera la influencia de las ideas que Claude Shannon expone en su artículo "Mathematical Theory of Communication" (1948).

23 Ibid.

24 FLUSSER, Vilém (1990).

como un nudo de relaciones al interior de una red universal de flujo informacional: el sujeto como un punto de coincidencia de informaciones<sup>25</sup>.

"We are but knots within a universal network of information flux that receive, process and transmit information. Our praxis with electronic memories forces us to admit that what each of us calls "I" is a knot of relations that, when unraveled, reveals itself to have no hook on which those relations may hang"<sup>26</sup>.

En la teoría informática que Flusser despliega sobre la cultura se "disuelven los límites materiales y conceptuales entre humanos y el mundo de los objetos"<sup>27</sup>. El proceso de adquisición, almacenamiento y transmisión de información fluye entonces tanto a través de los organismos vivos como de los objetos inanimados, todos nodos de relaciones en la red interconectada del ecosistema natural-cultural. Bajo esta perspectiva los humanos pueden considerarse como partes interdependientes, ya no el centro de la memoria global<sup>28</sup>. La experiencia con memorias artificiales nos llevan a entender que la información fluye entre diversidad de objetos y seres dispares, desde aparatos electrónicos hasta seres vivos. Si en el pasado nuestra habilidad de adquirir, almacenar y transmitir información era un punto fundamental de lo que nos constituía como humanos, nuestras prácticas actuales con las memorias electrónicas nos obligan a cuestionarnos esta situación, llamando al desarrollo de una nueva antropología.

La arqueología de medios plantea posibilidades de desarrollar miradas no-antropocéntricas sobre la memoria cultural. En sus trabajos sobre la memoria digital y el archivo, Wolfgang Ernst recupera el interés por la cultura material de la disciplina arqueológica y la noción foucaltiana de *archivo* como el "conjunto de reglas que rigen lo que puede ser expresado verbal o audiovisualmente"<sup>29</sup>. Sus abordajes buscan descubrir un estrato en la "sedimentación de la memoria cultural que no es ni puramente humana ni puramente tecnológica"<sup>30</sup> sino algo que surge entremedio. En este sentido la memoria cultural siempre ha dependido de los medios técnicos que permiten su recuperación, pero los medios de almacenamiento "operan asimétricamente comparados al recuerdo humano"<sup>31</sup>. Esta perspectiva teórica estudia el "acoplamiento de memoria y máquina"<sup>32</sup> en contextos donde el humano pierde protagonismo

25 Ibid.

26 Ibid.

27 POPIEL, Anne (2012).

28 Ibid.

29 ERNST, Wolfgang (2009), Op. Cit.

30 ERNST, Wolfgang (2004).

31 Ibid.

32 ERNST, Wolfgang (2005).

cuando la memoria de los aparatos es activada por otros aparatos o programas.

Para Ernst "el archivo no se trata de memoria sino de prácticas de almacenamiento"<sup>33</sup>. La realidad de los archivos correspondería a las prácticas no-discursivas y, en este sentido, sus datos estarían destinados a una memoria organizacional más que a una histórica o cultural<sup>34</sup>. El teórico advierte que "unas cibernéticas del almacenamiento y una infraestructura administrativa entran en juego antes que ninguna memoria cultural"<sup>35</sup>. En una cultura digital la memoria deja de tratarse de narrativas para basarse fundamentalmente en cálculos y el archivo pasa a entenderse como modelo de procesamiento de datos<sup>36</sup>. La digitalización ha evidenciado al archivo como un conjunto de operaciones que se escapan de la agencia humana. Cada vez más, parece presentarse como un proceso realizado por máquinas y programas, sobre los cuales los humanos añaden narrativas que intentan hacer significación de la información allí contenida. Las historias ligadas a los archivos se evidencian como añadiduras exteriores, no como algo que provenga de su funcionamiento o lo explique. Estas narrativas pretenden dotar de un significado coherente a la discontinuidad de elementos que componen los archivos<sup>37</sup>, volverlos aprensibles para el humano, humanizarlos. Pero los archivos ya no buscan conservar un conjunto determinado de objetos sobre los cuales articular una narrativa oficial, sino que se configuran temporalmente en sus interacciones particulares con los usuarios, sean estos humanos o no-humanos.

En este contexto podemos mencionar la proliferación de los *knowbots* (acrónimo de *Knowledge-Based Object Technology*), programas o grupos de programas que automáticamente pueden buscar, reunir y almacenar información, de acuerdo a

33 ERNST, Wolfgang (2004), Op. Cit.

34 Ibid.

35 ERNST, Wolfgang (2005), Op. Cit.

36 Sobre este punto Ernst señala la importancia del trabajo de Lev Manovich "La base de datos como forma simbólica". Ver MANOVICH, Lev. *El Lenguaje de los Nuevos Medios*, Barcelona: Paidós. 2006.

37 ERNST, Wolfgang (2005), Op. Cit.

criterios determinados para cumplir una tarea específica. Este tipo de "agentes inteligentes" se vuelven figuras cada vez más recurrentes en el actual paisaje de los archivos digitales, siendo probablemente en Internet donde podemos encontrar las experiencias más sociabilizadas y presentes en los usos cotidianos. Desde *knowbots* que organizan las noticias del día, anticipando las necesidades del usuario, hasta prácticas de recuperación de documentos a partir de patrones visuales y sonoros (*content-based retrieval*) o los motores de búsqueda inteligentes en bancos de datos de archivos mediáticos (como *Search*

*by Image y Sound Search* de Google; *Elastic Vision*, *TinEye*, *Pixcavator*, entre muchos otros). Aquí también cabe mencionar los programas de reconocimiento de datos biométricos como las huellas dactilares o el reconocimiento de rostros. Todos ellos se presentan como casos ejemplares de lo que Ernst define como "momentos cuando los medios mismos, ya no más exclusivamente los humanos, se vuelven "arqueólogos" de objetos epistémicos"<sup>38</sup>.

El archivo digital pasa a entenderse como modelo de procesamiento de datos, evidenciándose como una operación técnica: "máquina de memoria cibernética, un juego de latencia de datos y actualización de datos"<sup>39</sup>. Bajo una perspectiva relacional, basada en el despliegue temporal de operaciones centradas en el usuario, "la característica esencial de la computación en red es la operatividad dinámica"<sup>40</sup>. Este modelo de almacenamiento en red marca la transformación de los "archivos electrónicos en agencias generativas"<sup>41</sup>, donde las tradicionales operaciones de indexación y clasificación son reemplazados por ordenamientos dinámicos. A diferencia de la hermenéutica tradicional, la arqueología de medios trabajada por Wolfgang Ernst deja de ver a los archivos de imágenes y sonidos como portadores de experiencias y significados, para abordar su estudio desde teorías de los medios técnicos, poniendo énfasis sobre los procesos de archivo. En el momento que los datos visuales y sonoros almacenados en los archivos digitales pueden ser recuperados ya no solo por el accionar humano sino también por operaciones de aparatos y programas, se vuelve necesario explorar nuevas herramientas teóricas capaces de dar cuenta del despliegue de estas *agencias maquínicas* en el paisaje de la memoria mediatizada.

## CONCLUSIONES

El posthumanismo crítico busca situar el problema de la configuración de lo humano en el horizonte de su constante cohabitación con una multiplicidad de especies distintas, entre ellas máquinas, con las que compartimos nuestros entornos y recursos. En la conceptualización del *sujeto posthumano* como un sistema de relaciones, encontramos que la cognición se des-centra del humano y pasa a distribuirse en el ambiente, entre distintos actores humanos y no-humanos. Desde una perspectiva transdisciplinaria se asume la necesidad de repensar radicalmente la noción de *agencia epistémica*, a la luz de las nuevas

38 ERNST, Wolfgang (2009), Op. Cit.

39 ERNST, Wolfgang (2004), Op. Cit.

40 ERNST, Wolfgang (2010).

41 ERNST, Wolfgang (2004), Op. Cit.

problemáticas desplegadas por la creciente presencia de objetos, medios y tecnologías en la vida cotidiana contemporánea.

Estas reflexiones permiten cuestionar las ideas de una agencia individual y limitada a sujetos humanos, planteándose como puntos de partida para comenzar a explorar desde nuevas perspectivas el ecosistema mediático en el que nos encontramos. Aquí se advierte la necesidad de incorporar herramientas teóricas que permitan captar la actividad material de los fenómenos mediáticos que se despliegan a través de las redes tecnológicas. El problema de pensar una subjetividad a partir de una red de relaciones donde se incorporan estos diagramas de actores no humanos, requiere estudiar las formas o topologías que adoptan estas redes. Habría que preguntarse qué tipos de relaciones son las que se establecen entre estos actores humanos o no-humanos. ¿Son acaso estas relaciones simétricas o asimétricas? ¿Distribuidas o centralizadas? En las discusiones posthumanistas podemos encontrar dos extremos que se configuran en torno al determinismo tecnológico, por un lado, y el retorno a una voluntad humana trascendente, por el otro. Pero posiblemente las iniciativas más interesantes se están dando justamente en un punto medio, donde encontramos búsquedas que rehúyen de una lógica antropocéntrica para intentar problematizar las complejas asimetrías presentes en las relaciones entre los actores humanos y no-humanos que configuran los tejidos de las historias y las culturas.

\* Licenciado en Artes Visuales por la Universidad Austral de Chile y Maestrando en Diseño Comunicacional por la Universidad de Buenos Aires. Actualmente desarrolla su tesis de Magister sobre relaciones arte-ciencia-tecnología y problemáticas del posthumanismo en torno al arte telemático interespecies.

El autor ha recibido la beca regiones, correspondiente a viaje y estadía, para participar en el II Encuentro Nacional de Nuevos Medios, bajo la gestión del Área de Nuevos Medios del Consejo Nacional de la Cultura y las Artes.

## BIBLIOGRAFÍA

ERNST, Wolfgang, "Archive in Transition", en Beatrice von Bismarck [et al.], *Interarchive: Archivarische Praktiken und Handlungsräume im zeitgenössischen Kunstfeld*, Köln: König, 2002, pp. 475-484.

\_\_\_\_\_, "The Archive as Metaphor", en *Open:(No) memory; storing and recalling in contemporary art and literature*, Rotterdam: NAI publishers, 2004, pp 46-53.

\_\_\_\_\_, "Art of the archive", en *Künstler. Archiv-Neue Werke zu historischen Beständen*, Köln: Walter König, 2005.

\_\_\_\_\_, "Media Archeology-Method & Machine". Charla en Anglia Ruskin University, Cambridge, 18 de Noviembre. 2009. En línea: <http://www.medienwissenschaft.hu-berlin.de/medientheorien/forschung/ernst-english> (consultado 5/8/2013).

\_\_\_\_\_, "Archival Times: Tempor(e)alities of media memory". Charla en National Library, Oslo, 6 de Octubre. 2010. En línea: <http://www.medienwissenschaft.hu-berlin.de/medientheorien/forschung/ernst-english> (consultado 5/8/2013).

FELINTO, Erick; SANTAELLA, Lucia, *O explorador de abismos: Vilém Flusser e o pós-humanismo*, São Paulo: Editorial Paulus, 2012.

FLUSSER, Vilém, "On Memory (Electronic or Otherwise)", *Leonardo*, 23, 4. Great Britain: Pergamon, 1990, pp. 397-399.

\_\_\_\_\_, *Nachgeschichte. Eine korrigierte Geschichtsschreibung*, Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag, 1997.

\_\_\_\_\_, "Lo político en la época de las imágenes técnicas", en *Medienkultur*, Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch, 1999, pp.134-140 [Traducción inédita al español por Breno Onetto].

HAYLES, Katherine, "How does it feel to be posthuman?", en *The Art of the Accident*, Rotterdam: NAI Publishers, 1998.

\_\_\_\_\_, *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*, Chicago: University of Chicago Press, 1999.

HUTCHINS, Edwin, *Cognition in the Wild*, Cambridge: MIT Press, 1995.

MARCONDES FILHO, Ciro, *O Princípio da razão durante: Da Escola de Frankfurt à crítica alemã contemporânea*, São Paulo: Paulus, 2011.

PICKERING, Andrew, *The Cybernetic Barin*, Chicago: University of Chicago Press, 2010.

POPIEL, Anne, "Vilém Flusser's Media Philosophy: Tracing the Digital in Nature through Art", en *Electronic Theses and Dissertations*, Paper 723, 2012.