

<http://artnodes.uoc.edu>

ARTÍCULO

NODO: «ARQUEOLOGÍA DE LOS MEDIOS»

Arqueología de los medios: ¿una disciplina viable o un síntoma valioso?

Thomas Elsaesser

Universiteit Van Amsterdam

Fecha de presentación: marzo de 2018

Fecha de aceptación: abril de 2018

Fecha de publicación: junio de 2018

Cita recomendada

Elsaesser, Thomas. 2018. «Arqueología de los medios: ¿una disciplina viable o un síntoma valioso?». En Pau Alsina, Ana Rodríguez y Vanina Y. Hofman (coords.). «Arqueología de los medios». *Artnodes*. N.º 21: 23-34. UOC [Fecha de consulta: dd/mm/aa]

<http://dx.doi.org/10.7238/a.v0i21.3204>



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>.

Resumen

Durante casi un siglo, la imagen en movimiento se ha abordado principalmente desde la perspectiva de la fotografía y hemos organizado nuestras preguntas y teorías sobre el cine como dispositivo ocular, basándonos en la luz, la proyección y la transparencia, o como un dispositivo de grabación, basado en indexar, imprimir y trazar. En la era de las tecnologías de la imagen digital, algunas de las cuales con poca relación con la óptica, esa concepción de la historia de la imagen en movimiento parece demasiado limitada.

El ámbito de investigación de la arqueología de los medios, de base amplia pero de definición imprecisa, no solo ubica al cine dentro de historias de los medios más globales, sino que también investiga otras prácticas de medios del pasado aparentemente obsoletas, pasadas por alto o mal entendidas. Lo que se pretende es que, al «abrir» de nuevo esos pasados, pueda también posibilitarse o concebirse un futuro diferente. Y de ahí surge la pregunta: ¿es la arqueología

de medios una disciplina (viable) o es también un síntoma (valioso) de los cambios producidos en nuestra idea de lo que es la historia, la causalidad y la contingencia?

Palabras clave

arqueología de los medios, imagen en movimiento, cine, historia, causalidad, contingencia

Media Archaeology: a viable discipline or a valuable symptom?

Abstract

For nearly one hundred years, the moving image has been discussed primarily from the perspective of photography, by organising our questions and theories around cinema as an ocular dispositif, based on light, projection and transparency, or as a recording dispositif, based on index, imprint and trace. In the age of digital imaging technologies, some of which have little to do with optics, such a history of the moving image seems too narrowly conceived.

The broadly based, if loosely defined research field of “media archaeology” not only locates cinema within more comprehensive media histories, it also investigates apparently obsolete, overlooked or poorly understood past media practices. The expectation is that by once more “opening up” these pasts, one can also enable or envisage a different future. The question then arises: is media archaeology a (viable) disciplinary subject or also a (valuable) symptom of changes in our ideas of history, causality and contingency?

Keywords

media Archaeology, moving image, cinema, history, causality, contingency

Durante casi un siglo, los teóricos del cine han debatido sobre el cine y lo han entendido principalmente desde la perspectiva de la fotografía, como soporte material y ontología. Organizando sus preguntas y teorías sobre el realismo y el vínculo físico-indexable que vincula una fotografía con lo que representa, han debatido sobre el cine en términos de verdad e ilusión, de imagen y representación, y han considerado el cine como un dispositivo principalmente ocular, han teorizado ya sea en términos de proyección y transparencia o como dispositivo de grabación, para ser entendido en términos de impresión y rastro.

Tradicionalmente, las genealogías y prehistorias que han hecho posible la invención del cine se han centrado en cuatro aspectos: las artes antiguas de proyección (cámara oscura), la historia de la fotografía (sustancias sensibles a la luz), desarrollos modernos en óptica (telescopio, lupa) y las peculiaridades de la percepción humana al visualizar el movimiento («persistencia de la visión»). Los historiadores del «aparato cinematográfico» agregaron otro aspecto: la representación monocular en perspectiva en el arte occidental desde los siglos xv y xvi, que el cine adoptó al restringir la imagen proyectada dentro de un «rectángulo enmarcado»: la famosa ventana abierta de Leon Battista Alberti.

Es obvio que con el surgimiento del cine digital, tal recurso a la fotografía o proyección como genealogía fundadora del cine se ha vuelto problemática. Por lo tanto, en lugar de una historia del cine que

requiere una ruptura casi irreparable entre su periodo analógico (era fotográfica) y su destino digital (o era post-fotográfica), me interesé por una arqueología del cine que nos permitiera, por un lado, para descubrir varias narraciones de los orígenes de la imagen en movimiento que no están necesariamente relacionadas con la fotografía, y en segundo lugar, para abrir un debate no centrado en esta ruptura opone analógico a la digital.

En mi libro *The History of Cinema as Media Archeology*, he intentado repensar esta historia de los «orígenes» del cine, particularmente la idea de que el cine tal como lo conocemos –tendente a un realismo cada vez mayor y convirtiéndose en un medio para contar historias– de alguna manera era «inevitable»: una teleología que está implícita en la narración canónica del cine como cada vez más realista. Esta narrativa de inevitabilidad supone que todos estos genios, que durante siglos han ayudado a crear el cine (Plateau, Muybridge, Marey, Janson, Edison, Anschütz, Demeny y muchos otros) fueron –lo supieran o no, es decir, consciente o inconscientemente– mensajeros, mediadores o herramientas, destinados a promover la ineludible invención del cine por los hermanos Lumière, y esto a pesar de la diversidad tecnológica de sus inventos y de lo que ellos mismos pensaban que estaban inventando, o de los objetivos prácticos que perseguían.

De hecho, podría argumentarse que el objetivo principal del «cine como arqueología de los medios» es simplemente eliminar la noción

misma de «predecesores» y romper esta linealidad de la historia del cine, con sus falsas teleologías: desde la cronofotografía a la cinematografía; del mudo al sonoro; del blanco y negro al color; de las 2-D a las 3-D. Pero el término «arqueología de los medios» en sí mismo denota cosas diferentes para los diferentes practicantes: «¿Qué es lo que mantiene unidos los enfoques de los arqueólogos de los medios y que por tanto justifica el término?», preguntan Erkki Huhtamo y Jussi Parikka, y especulan: «El descontento con las narraciones “canonizadas” de la cultura e historia de los medios puede ser la fuerza impulsora más clara» (Huhtamo y Parikka 2011, 2-3). Para Siegfried Zielinski, uno de los primeros en definir la «arqueología de los medios», es una actividad (*Tätigkeit*) que lleva a cabo «sondeos en los estratos de historias, [que componen] la historia de los medios [y] una perspectiva pragmática [que busca] excavar caminos secretos en la historia, que podrían ayudarnos a encontrar nuestro camino hacia el futuro» (Zielinski 1996). «La arqueología de los medios es [...] una lectura contra la corriente», afirma Geert Lovink, «una lectura hermenéutica de lo ‘nuevo’ contra la corriente del pasado, y no contar las historias de las tecnologías del pasado al presente» (Lovink 2003, 11). Para Lori Emerson, «la arqueología de los medios proporciona una fricción conceptual aleccionadora sobre la cultura actual de lo nuevo que domina la informática contemporánea» (Emerson 2014), mientras que Jussi Parikka argumenta que «la arqueología de los medios ve las culturas de los medios como sedimentadas y en capas, un tiempo y materialidad, donde el pasado podría ser descubierto de nuevo» (Parikka 2012). Huhtamo y Parikka nuevamente afirman que «los arqueólogos de los medios han comenzado a construir historias alternativas de medios reprimidos, descuidados y olvidados que no señalan [...] a la condición mediática cultural actual como su “perfección”. Los callejones sin salida, los perdedores y los inventos que nunca llegaron a ser un producto material tienen historias importantes que contar» (Huhtamo y Parikka 2012, 3). Pero la arqueología de los medios también puede ser el método y el objetivo de aquellos que evitan el término por completo, como Friedrich Kittler, Jonathan Crary o Mary Ann Doane, o aquellos que, como Timothy Druckrey, incluso expresan su descontento con aquellos para los que la arqueología de los medios es expresión de su descontento:

«El mero redescubrimiento de lo olvidado, el establecimiento de extrañas paleontologías, de genealogías idiosincrásicas, linajes inciertos, la excavación de tecnologías o imágenes antiguas, el recuento de desarrollos técnicos erráticos son, en sí mismos, insuficientes para la construcción de una metodología discursiva coherente [para la arqueología de los medios]» (Druckrey 2016).

En cuanto a mí, estoy menos preocupado por responder a «qué es la arqueología de los medios» y más interesado en «por qué la arqueología de los medios (ahora)», es decir, me inclino a tratar *la arqueología de los medios como un síntoma más que como un método*, como un

marcador en lugar de un programa de investigación, una respuesta a varios tipos de crisis, en lugar de una disciplina innovadora revolucionaria, y finalmente, me preocupa si la arqueología de los medios es en sí misma una ideología, en lugar de una forma de generar o asegurar nuevos tipos de conocimiento.

Pero primero las características positivas: lo que una historia del cine como la arqueología de los medios puede destacar es una serie de tensiones y contradicciones incrustadas en el cine tal como lo conocemos, el cual un cambio de atención puede resituar o incluso resolver, pero ahora dentro de un contexto ampliado o de un marco temporal ampliado. Una de estas tensiones inherentes, por ejemplo, es la configuración misma del aparato cinematográfico, y se debe al hecho de que la luz que emana del proyector se extiende y se dispersa en un área amplia: llena el espacio en diversos grados de densidad e intensidad. Sin embargo, para lograr una «imagen», esta luz debe ser reabsorbida por un entorno negro y un marco rectangular, contrarrestando el efecto de dispersión al agrupar la luz y redirigirla hacia la parte cuidadosamente delimitada del espacio general que es la pantalla. Sin ese marco, el espacio fuera de la pantalla no sería posible, y toda la teoría de la sutura no tendría la influencia que tiene o tuvo sobre ciertas teorías cinematográficas. En términos más generales, con las pantallas actuales, que a menudo son tan grandes que la imagen supera o puede superar el campo de visión humano, esta restricción inherente a la pantalla de cine tradicional pierde su estatus normativo y se vuelve más notoria como una convención histórica destinada precisamente a ocultar una contradicción.

Además, tales imágenes no limitadas, proyectadas —gracias a una tecnología que se desarrolló en primer lugar para luces de búsqueda antiaérea— en cualquier superficie, abren la posibilidad de regresar retroactivamente a una práctica antigua entre las artes de proyección que parecía haberse quedado obsoleta con la llegada del cine, es decir, las fantasmagorías de finales de los siglos XVIII y XIX de, entre otros, Paul Philidor y Etienne-Gaspard Robertson. Esta práctica, una vez tan frecuente y popular —y una metáfora altamente significativa para un filósofo como G.W. Hegel— ha sido conocida por los historiadores del cine y se menciona regularmente de paso. Sin embargo, solo ha alcanzado el estatus de una tradición «descuidada» que vale la pena visitar, ya que nuestro entorno visual se asemeja nuevamente a los espectáculos de fantasmagoría (es decir, pantallas que «llenan» un espacio en lugar de ser enfocadas y delimitadas, utilizadas por artistas como Krzysztof Wodiczko y Doug Aitken, Anthony McCall y Matt Collishaw).

Movilidad, portabilidad, mercancía

Otra tensión que tampoco es desconocida, pero a menudo se ignora, es cómo el cine se inscribe en la larga historia de hacer que las imágenes sean móviles y portátiles, lo que nos lleva de vuelta a la

Italia renacentista, a la secularización de la creación de imágenes y al establecimiento de un mercado de imágenes, de la misma manera que otros bienes se fabrican bajo demanda y se comercializan. El paso de las paredes al fresco a la pintura al óleo es complejo, con consecuencias de largo alcance y que, entre otras cosas, demuestra que tales transiciones y transformaciones no son ni lineales ni graduales. Algo fácil de argumentar es que una imagen móvil puede convertirse en una mercancía, comprarse, venderse, comercializarse, transportarse, poseerse y mostrarse en formas y lugares bastante diferentes de un mural encargado por un monasterio o una iglesia. Este proceso de movilidad y portabilidad afectó tanto al tamaño como al tema, pero también determinó el modo de representación y dio un sentido especial a la perspectiva monocular, reforzando el único punto de vista del espectador, como si «anclara» la imagen a través de las líneas de visión, y para compensar la repentina movilidad y variabilidad de la imagen en el espacio físico.

La fotografía es, por supuesto, el medio que más decisivamente ha intensificado estos aspectos «económicos» de la creación de imágenes y el comercio de imágenes, y aceleró la movilidad de las imágenes, así como los «lugares de comercio» para imágenes mecánicas y objetos producidos en masa en la forma de las mercancías. La pregunta interesante —que planteé en la introducción— de por qué la imagen en movimiento dependía tanto de la fotografía, cuando la creación y la transferencia electrónica de imágenes ya eran tan cercanas desde el punto de vista tecnológico y fantaseaban de forma tan especulativa, podría encontrar aquí una respuesta. El cine, como medio fotográfico, fue capaz de heredar y explotar ambas tradiciones: la de pinturas murales y la de la impresión en miniatura y en óleo, combinando las ventajas de tamaño y extensión proporcionadas por un muro con el enmarcado y el punto de vista centrado de la pintura al óleo, así como la atención al detalle y primer plano inherentes primero en la miniatura, y más tarde en la fotografía.

Sin embargo, al obtener lo mejor de todos los mundos de imágenes posibles, el cine también incorporó otra tensión en su dispositivo, de modo que los diferentes parámetros de fijo y móvil, de la mirada concentrada y del ojo errante, tuvieron que renegociarse y jugarse unos contra otros. Se requería que la imagen en movimiento abandonara el cine y se abriera camino al espacio de la galería, para que volviéramos a ser más conscientes de estos parámetros, de modo que un artista de vídeo y de instalación como Bill Viola pudiera, por así decirlo, redescubrir para sus filmes el drama cristológico del retablo tríptico de la catedral gótica y reinventar el interior de la capilla Scrovegni de Giotto en Padua para su *Going forth by Day* (2002) en el Museo Guggenheim de Nueva York. Por una paradoja que quizás solo el arqueólogo de los medios puede apreciar plenamente, el arte contemporáneo ha redescubierto el valor estético único de la ubicación y especificidad del sitio, que los artistas sacrificaron en el momento en que las imágenes se volvieron seculares, y de la necesidad de crear una movilidad requerida por el mercado: cuando

se trata del estatus de las imágenes, la contraposición de mecenas y especificidad del sitio frente al mercado y la movilidad parecería constituir variables transhistóricas.

El argumento de mayor movilidad y circulación con respecto a las imágenes desde la «invención» de la pintura de caballete, y por lo tanto su alineamiento más cercano con las mercancías que pueden intercambiarse y poseerse, también es una tesis propuesta por Fred Jameson en su ensayo *The Invention of Italy*, y reflexiones similares se pueden encontrar en *Ways of Seeing* de John Berger. Lo que esto significa para una genealogía del cine es que la circulación y la movilidad de las imágenes en forma de imágenes enmarcadas las convierte en objetos físicos, mientras que los objetos materiales representados se vuelven representaciones inmateriales, un movimiento comentado a menudo en relación con los bodegones holandeses (las imágenes «pronk» de las 1660 - 1690), donde la comida y los objetos preciosos se organizan y exhiben de la misma manera que los escaparates exhibían artículos de lujo en los grandes almacenes de los bulevares de París o en Park Avenue, en Nueva York. Luego, tras una brecha de doscientos años, el cine de alrededor de 1900 tomaría este arte holandés de la transubstanciación, «remediándolo» desde la pintura, la fotografía y el escaparate, hasta el cine, el cuadro vivo y la imagen en movimiento. De hecho, el cine no solo sería un *medio* narrador, sino que también funcionaría como *mediador* que prepara y reestructura el mundo físico como imagen y espectáculo, en un proceso que se intensificó y aceleró a lo largo del siglo xx, llevando a un cineasta político como Harun Farocki a admitir que incluso su tipo de cine crítico inevitablemente contribuía a «hacer que el mundo sea superfluo», ya que las imágenes absorben lo real en el acto mismo de representar lo real.

Óptica geométrica y óptica fisiológica

En la narración lineal que acabo de esbozar, desde el fresco y el mural hasta la pintura al óleo, desde la pintura de caballete en el estudio hasta el caballete *al aire libre* en el paisaje, desde caballete portátil hasta la cámara fotográfica portátil, y desde la cámara fotográfica portátil al cinematógrafo de los Lumière, observamos la movilidad *de la imagen* y la automatización de su registro, mientras que al mismo tiempo se mantiene la movilidad bajo control, conteniéndola, centrándola y fijándola *dentro de la imagen* como el único punto de vista, sujeto y dirigido por las reglas de representación monocular. En la medida en que persistimos en asociar el cine con este modelo renacentista de percepción y argumentamos que este único punto de vista refuerza tanto el individualismo burgués como una estricta división sujeto-objeto, no nos queda más remedio que declarar que el cine se basa en una contradicción no resuelta que lo ha predestinado a quedar obsoleto. La razón que a menudo se da para esta obsolescencia es que nuestro panorama de medios contemporáneo

(de pantallas múltiples, tanto grandes como pequeñas, tanto interiores como exteriores) y nuestro uso contemporáneo de los medios (viendo películas en nuestros teléfonos inteligentes, usando YouTube y Vimeo o Hulu y Netflix como nuestra colección de vídeos) nos alientan, de hecho nos obligan, a adoptar múltiples puntos de vista, a ser multi-tareas y a ser flexibles tanto en nuestras relaciones de objeto como en nuestras subjetividades.¹ Ser esclavo de la doble geometría de la narrativa lineal y la perspectiva monocular se experimenta ahora más palpablemente como la restricción arbitraria que siempre ha sido, simplemente por el hecho de que otros modos de interactuar con imágenes en movimiento se han vuelto tan fácilmente disponibles y han encontrado muy poca resistencia para volverse algo habitual y común.²

Sin embargo, esta no es la única conclusión que uno puede alcanzar. Hay formas de pensar sobre el cine fuera de las limitaciones de este aparato cinematográfico, y más allá del aparente bloqueo que la ontología de la imagen fotográfica ha creado para el cine post-fotográfico. Filosóficamente, ha sido la reactivación de la fenomenología en un frente amplio, que es sintomático del bloqueo, ya que intenta abordar los límites de la geometría fija de la representación. Sin embargo, la arqueología de los medios también debería poder hacer frente al desafío y ofrecer una genealogía alternativa que fundamente el cine de una manera diferente y muestre que hay genealogías que pueden ayudarnos a formular esa alternativa.

Por ejemplo, en lo que podría parecer un movimiento contraintuitivo e incluso contrario a los hechos, uno puede considerar a Bazin —campeón del automatismo cinemático, defensor de la ontología de la imagen fotográfica y contado entre los fenomenólogos del cine— también como un eminente arqueólogo de los medios del cine, para quien la fotografía es solo un soporte físico y metafísico posible.³ Como muestran recientes trabajos académicos, hay muchos más Bazins, y uno de ellos siempre ha propuesto argumentos plausibles para considerar el cine como parte de una larga historia de la preocupación humana con la mortalidad y la muerte, bajo el doble título de preservación y más allá. El cine para Bazin pertenece al mismo impulso espiritual, alimentado por la ansiedad y el temor, por el cual los humanos han querido preservar a los muertos momificándolos. Recordando también a sus lectores, entre otras cosas, la Sábana Santa de Turín, Bazin insistió en el papel del cine como rastro e índice, en la forma en que las escayolas y las máscaras mortuorias prece-

dieron a la fotografía y al mismo tiempo continuaron con la fotografía, incluso hasta el punto de eventualmente utilizar la misma reversión negativo-positivo para preservar la extraña semejanza de los seres humanos después de la muerte, fijando sus rostros y expresiones como si estuvieran vivos.⁴ Definido de esta manera, el cine es a la vez muy antiguo y muy moderno, y por lo tanto, mientras los seres humanos temen a la muerte y deseen una vida futura más allá que sea tanto inmanente como tangible, el cine persistirá y sobrevivirá. En otras palabras, la historia del cine de Bazin como arqueología de los medios da cabida a una genealogía que integra el cine en una historia de opacidad más que de transparencia, de objetos materiales como un sobre o un yeso, en vez de identificarlo únicamente con una vista que debe contemplarse y una ventana en el mundo.

Para Bazin, estas alternativas no se excluyen entre sí, sino que existen una al lado de la otra. Del mismo modo, creo que debería ser posible desarrollar una cuenta arqueológica de los medios a partir de la cual el cine analógico y el cine digital puedan ser igualmente válidos, con formas diferentemente ponderadas de entender la base material del cine y sus diferentes manifestaciones a lo largo del tiempo, de modo que los «retornos» aparentes —como el «retorno» a la especificidad del sitio, el «retorno» de las 3-D o el «retorno» de la fantasmagoría como instalación, y del diorama como trípticos de múltiples pantallas de plasma— no necesiten ser entramados causalmente en una línea cronológica y, por lo tanto, no necesiten ser vistos como retornos, sino como recursos omnipresentes que los cineastas y artistas pueden desplegar como opciones y posibilidades.

Tal relación, que abre trayectorias paralelas, podría comenzar con la naturaleza de la luz misma, su propagación a través del espacio, su absorción por los cuerpos físicos y su percepción por un sujeto sensible. Y siguiendo la trayectoria de la arqueología de los medios, podría llevarnos a la República holandesa alrededor de 1650, cuando un joven Christiaan Huyghens, un brillante matemático e infatigable experimentador, observó a los fabricantes de lentes de Ámsterdam, que hicieron progresos significativos en la construcción de mejores microscopios y telescopios, y luego esbozó uno de los primeros bocetos de una linterna mágica que funcionaba. Interesado a lo largo de su vida en la ciencia de la luz y la proyección, dedicó una cantidad considerable de su investigación a la elaboración de lo que entonces era una visión minoritaria, a saber, la teoría de la «onda» de la luz.

1. Por otro lado, vale la pena reflexionar sobre el hecho de que las redes sociales contemporáneas nos convencen de que cada relación que tenemos con el mundo es una relación sujeto-sujeto (en forma de amistad, intercambio, retuiteo, etc.), en lugar de una relación sujeto-objeto (como en el cine). Sin embargo, puede estar más cerca de la verdad que las compañías que controlan estas redes sociales, al agregar nuestras subjetividades, nos tratan como objetos de facto, es decir, como fuentes primarias de datos brutos, de modo que estas relaciones sujeto-sujeto son meramente la tapadera para relaciones objeto-objeto.

2. Y debe señalarse un aspecto más. Si uno sigue las genealogías tradicionales del cine —cámara oscura, linterna mágica, perspectiva monocular, una geometría fija de representación, la ontología fotográfica—, entonces los argumentos de por qué este tipo de cine está obsoleto no solo son difíciles de refutar, sino que también se puede entender por qué ciertos arqueólogos de los medios tienen razón al mostrar poco interés en el cine, en su intento de aplicar ingeniería inversa al futuro, a fin de administrar mejor nuestro presente.

3. He escrito sobre Andre Bazin como arqueólogo de los medios con mayor extensión en otros trabajos. Véase Elsaesser (2012, 3–12).

4. Originalmente, por supuesto, la fotografía no usaba la inversión positivo-negativo. Por ejemplo, el daguerrotipo no tiene un negativo: la placa de película metálica en la cámara se desarrolla como positivo. Cada imagen es única, y cada daguerrotipo está también invertido lateralmente (imagen especular). La similitud entre la máscara mortuoria y la fotografía aún se mantiene, pero luego se encontraría en la fotografía que lleva la huella directa de la realidad.

Huyghens conocía la controversia entre Isaac Newton y Robert Hooke más o menos al mismo tiempo sobre las propiedades de la luz (onda o partícula). Dada la gran reputación de Newton, se suponía que Newton tenía razón (es decir, la luz está formada por partículas que viajan en línea recta), y para muchos fines prácticos (incluida la proyección de una diapositiva transparente) la teoría de las partículas de la luz parecía confirmada y adecuada. Sin embargo, como sabemos, la naturaleza de la luz nunca se convirtió en un caso binario, abierto y cerrado, y hoy en día el argumento onda o partícula es una forma, aunque sea simplificada, de distinguir entre dos tipos de óptica: una óptica geométrica y una óptica física o fisiológica. Es la óptica geométrica (donde la luz viaja en rayos a lo largo de líneas rectas, y puede ser absorbida o reflejada y puede penetrar en superficies transparentes) la que en gran medida apuntala nuestra genealogía tradicional del cine, implicando que desde la linterna mágica, tal y como la desarrolló Kircher, una línea evolutiva ininterrumpida conduce al cinematógrafo y, por lo tanto, al aparato cinematográfico, es decir, a lo que he denominado la geometría fija de la representación.

La primera persona en desafiar esta visión en los tiempos modernos, inspirada por la arqueología del conocimiento de Foucault, fue el historiador de arte Jonathan Crary en *Techniques of the Observer* (1990), una relación arqueológica de los medios en toda regla que documenta la diversidad y heterogeneidad de la cultura visual en el siglo XIX. En una revisión perspicaz, Tom Gunning destaca la importancia del libro para la teoría del cine y la historia del cine:

«La originalidad de Crary reside en la interrelación [la valoración romántica de lo subjetivo y lo corporizado] con la investigación técnica de la fisiología de la percepción en el siglo XIX. El modelo de percepción ya no es comparable a la visión racional e incorpórea de la cámara oscura, sino que se basa en un examen real y, en el sentido de Foucault, en la disciplina de los órganos físicos de los sentidos».

Crary, sin embargo, no solo compara los relatos de percepción de los científicos con los experimentos de los artistas con diferentes formas de ver; son los dispositivos pre-cinematográficos, como el fenaquistiscopio o el estereoscopio de mano —artilugios populares que alguna vez se encontraron en casi todas las casas burguesas— los que poseen la clave de la óptica fisiológica cambiada. Como señala Gunning:

«Los “juguetes filosóficos”, dispositivos que producían ilusiones ópticas de movimiento o tridimensionalidad, eran resultado directo de estas investigaciones fisiológicas, generalmente como demostraciones de propiedades de visión recientemente descubiertas. En contraste con la cámara oscura, tales dispositivos no reclamaban acceso a una realidad estable. Más bien, el realismo que producían fascinaba a los observadores precisamente a través de su poder ilusorio, que recreaba un simulacro realista independiente de un referente real. La fisiología del

ojo, el cuerpo del observador mismo, produjo las imágenes superpuestas del teleidoscopio, el movimiento aparente del fenaquistiscopio o la ilusión tridimensional del estereoscopio. En lugar de una imagen del mundo exterior tangible creado por la iluminación tranquilizadora de la luz solar, estos dispositivos visuales arrojan luz sobre los procesos oscuros del cuerpo, la capacidad de manipular la percepción divorciada de una realidad referencial real. [...] La tesis de Crary rompe con asombro el mito de que el ilusionismo tridimensional [de la perspectiva renacentista] tiene un significado ahistórico constante».

La rehabilitación de Crary de la óptica fisiológica como existente durante el siglo XIX junto a la óptica geométrica (con los juguetes ópticos y las máquinas de visión más populares basadas en óptica fisiológica) también constituiría un primer paso para entender cómo y por qué, en el cine contemporáneo (y en los estudios cinematográficos), hay una fuerte tendencia a pensar en el espectador una vez más en términos de percepción incorporada (es decir, inmersión, interactividad, tactilidad y otras formas de señalar cualidades «hápticas»). Sin embargo, mientras que la mayoría de los teóricos del cine que proponen un «giro» a la encarnación apoyan sus ideas ya sea con el «retorno» de la fenomenología (Merleau Ponty) o aplicando teorías desarrolladas en las ciencias cognitivas (los escritos de Antonio Damasio sobre la «mente encarnada», por ejemplo), el argumento de la arqueología de los medios derivaría tal noción de encarnación tanto de las teorías de óptica enfrentadas, complementarias y aún debatidas que primero dividieron las mentes a fines del siglo XVII y principios del XVIII, precisamente cuando la linterna mágica se convirtió en una fuente popular de entretenimiento, como de la evidencia aducida por Crary de que la percepción encarnada en la forma de óptica fisiológica era el valor predeterminado de gran parte de la cultura visual del siglo XIX. Otorgar igual peso a la óptica física y a la óptica geométrica en una arqueología de los medios que busca excavar genealogías alternativas del cine estaría en línea con el argumento de que el cine contemporáneo se comprende mejor en términos de encarnación, incluso sin invocar la digitalización o los medios digitales como el determinante principal.

En otras palabras, una vez que la perspectiva monocular —la principal forma simbólica que dio a la óptica geométrica su estatus normativo— ya no es el valor predeterminado de nuestras formas de ver y nuestros modos de representación, uno comienza a descubrir múltiples evidencias que sugieren que en la historia de los medios visuales ha habido máquinas de visión, juguetes ópticos y dispositivos paracinemáticos que se basan explícitamente o reconocen implícitamente la óptica fisiológica, en oposición a la óptica geométrica. Extendiendo el argumento de Crary, podría decirse que una óptica fisiológica en lugar de una óptica geométrica como punto de partida también deja espacio para considerar al cine más en términos de energía e intensidad, con imágenes consideradas como emanaciones y presencias, más que como retratos icónicos o «representaciones».

Del mismo modo, una teoría de ondas de luz también acerca la imagen al sonido, con espacios sonoros y diseño de sonido, reconocidos durante mucho tiempo como uno de los cambios clave que han transformado el cine convencional desde mediados de los años 70.

Un nombre que aparece en Crary, así como en mi discusión sobre la energía y la entropía, es el de Hermann von Helmholtz, quien en esta coyuntura bien podría emerger como una figura clave, y en cuyo trabajo se cruzan los diferentes relatos de la arqueología de los medios del cine. Helmholtz es el autor del tratado fundacional de la óptica fisiológica, *Handbuch der physiologischen Optik* (1867), así como de un estudio de las bases fisiológicas de la música, *Die Lehre von den Tonempfindungen als physiologische Grundlage für die Theorie der Musik* (1863). Helmholtz también fue una figura crucial, junto con Maxwell-Clark, Faraday y Hertz, en el análisis de los campos electromagnéticos y, por lo tanto, en sentar ciertas bases no solo para aprovechar la electricidad para la generación de energía como trabajo y como luz, sino también para la electrónica —otra forma de controlar la electricidad, en forma de circuitos, interruptores y relés— como base del procesamiento de señales e información, así como de la radio y las telecomunicaciones. Dada la dependencia de la imagen digital de precisamente estas funciones y propiedades de la electricidad, puede ofrecer la oportunidad de alinear los campos complementarios de la óptica fisiológica con las teorías electromagnéticas de circuitos y relés donde las ondas, la interferencia, la difusión y la difracción, así como las energías, las perturbaciones e y las intensidades desempeñan un papel importante. Casi toda la física que ha hecho posible la transmisión de Internet, por wi-fi y por satélite depende de versiones sofisticadas de la teoría de ondas de la luz y del electromagnetismo. Por lo tanto, tiene sentido pensar en un nivel de generalidad donde puede entenderse que la imagen en movimiento comparte estas propiedades también: no solo alcanza la retina y estimula los nervios oculares, sino que también afecta a los otros sentidos, impactando y envolviendo el cuerpo, ahora considerado como una superficie perceptiva total que es sensible a todos los campos de energía que lo rodean y en los que está inmerso.

Por ejemplo, las películas de gran éxito en el multiplex se apartan cada vez más de la vista enmarcada, lo que otorga al espectador ni un horizonte fijo ni imágenes a escala humana. Pensemos en *Avatar*, *La vida de Pi*, *Gravity* o *Interstellar*: el espacio profundo, los océanos de la tierra u otros planetas parecen simplemente el pretexto narrativo para alterar nuestras coordenadas espaciales a fin de recalibrar la percepción desorientando la visión. A pequeña escala, se produce una tendencia similar pero inversa: la imagen se acerca demasiado, tanto visual como visceralmente, para que el espectador mida la escala o mantenga su distancia: las cámaras GoPro, como se usan en ciertos documentales (pienso en la película canadiense *Leviathan*, que nos sumerge en la pesca en alta mar), con frecuencia refuerzan y explotan estas posibilidades, inherentes a la imagen digital, de transmitir sensaciones táctiles y cualidades hápticas, y así hacer

que la imagen sea atractiva para el registro sensorial del tacto y la sensibilidad de la piel.

Como ejemplos de óptica fisiológica, tales películas no solo hacen que las imágenes sean más táctiles, sino que también ocupan el espacio y son absorbidas por nuestros sentidos a través de su diseño de sonido espacial altamente elaborado. A través de este sonido envolvente, recibimos información sensorial no solo de todas las direcciones, sino también de diferentes partes de nuestro cuerpo: el oído, por supuesto, pero también la piel y el plexo solar, lo que significa que el órgano principal de percepción ya no es el ojo centrado de la perspectiva renacentista con todo alineándose a lo largo del cono visual, sino un tipo diferente de exploración del campo óptico y sensorial, que lleva a una participación del cuerpo. Es en este sentido todo el cuerpo se convierte en una superficie de percepción: ojos, oídos, piel, vientre, dedos. Tales realineamientos de la mente (encarnada) y el espacio (perspectivo) bien podrían ser la indicación más clara de que, con respecto a la visión, una episteme diferente está a punto de establecerse a través de la cultura, desde la película de vanguardia hasta el arte de instalación y el cine convencional.

¿La arqueología de los medios como la ideología de lo digital?

Uno de mis argumentos principales a favor de la arqueología de los medios no solo como la forma contemporánea más apropiada de investigación histórica, en el sentido de que es de su tiempo y para su tiempo, ero más específicamente el argumento a favor una *historia cinematográfica como arqueología de los medios*, sería que desde el comienzo del siglo XXI, nuestra cultura visual ha sufrido varios tipos de cambios. Y aunque en la superficie parece estar conectado e incluso «causado» por el giro digital, una mirada más cercana y un horizonte más amplio, es decir, una perspectiva arqueológica de los medios, sugiere que este «giro» es también un «retorno» a un compromiso anterior con las imágenes, salvo que el «retorno» implica una secuencia lineal, que la arqueología de los medios explícitamente establece para «aumentar» y distribuir espacialmente más que cronológicamente.

He intentado argumentar que, durante gran parte de su historia, el cine no solo ha servido como el principal medio narrativo del siglo XX, sino que también ha acelerado enormemente la movilidad y la circulación de imágenes como imágenes del mundo, lo que ha contribuido al estatus de mercancía de objetos como imágenes e imágenes como objetos. Estas funciones (ideológicas), sin embargo, ahora han sido asumidas en gran parte por diferentes configuraciones de medios (televisión, Internet) y las respectivas instituciones y entidades corporativas que las controlan y las poseen. Esto «libera» el cine para otros propósitos y funciones, de modo que su «obsolescencia» puede ser lo más sobredeterminado, pero también el nombre más apropiado para esta «libertad», no por el uso práctico, sino por la servidumbre

ideológica. Sin embargo, esta libertad, que he resumido como una «poética de la obsolescencia» también puede tener un lado oculto, por así decirlo, que puede tomar varias formas:

En primer lugar, la arqueología de los medios, a pesar de los valientes llamamientos a ir contra la corriente, para ejercer una última resistencia frente a la tiranía de lo nuevo, para hurgar en el pasado y descubrir un futuro todavía no realizado, no obstante no escapa a la patología más prominente de nuestra cultura: la necesidad de preservar el pasado, del fetiche de la «memoria» y la «materialidad» en forma de trauma y pérdida, incluso cuando perdemos la fe en la historia y confiamos a otras partes del mundo la fabricación de nuestros bienes materiales.

En segundo lugar, la arqueología de los medios se forjó un nicho disciplinario en los estudios de medios y en el campo de los nuevos medios de la década de 1990, porque ofrecía una perspectiva histórica que contrarrestaba la pérdida de memoria de los medios digitales y lo que Wendy Chun llama «la efímera perdurable» de la cultura de Internet. En este sentido, la insistencia en la relevancia de lo viejo y obsoleto bien puede ser el doble necesario de la celebración de lo nuevo que hemos estado viviendo. Después de todo, la obsolescencia es un término que pertenece al discurso no solo del capitalismo y la tecnología, sino que también habla desde la posición de implacable innovación y «destrucción creativa», y no puede dejar de incluir a la arqueología de los medios como parte de la ideología de los medios digitales.

En tercer lugar, la arqueología de los medios, especialmente en el ámbito del arte mediático, ha contribuido a promover la noción de que *todo lo que no se consideraba arte puede convertirse en arte*. Esto no es del todo nuevo, porque es el axioma en el corazón del arte conceptual y el arte pop de Marcel Duchamp a Andy Warhol. Sin embargo, también corre el riesgo de ser simplemente la otra cara de la apropiación general del pasado en beneficio de nuestro futuro colectivo, y por lo tanto, de ser simplemente el cebo o el señuelo que ofrece la belleza de lo que ya no es útil, en lugar de ser un recordatorio resistente del potencial no alcanzado y la reserva de la promesa utópica, que es como Benjamin entendía el *objet trouvé* en sus ensayos sobre el surrealismo y la fotografía.

La consecuencia es que una arqueología de los medios que se considera de vanguardia en el mundo del arte contemporáneo es no solo una vanguardia apoderada, sino que permite que cada experimento científico pasado o práctica pseudocientífica, cada dispositivo de medios fallido, cada tecnología obsoleta, cada teoría refutada y cada invento de sombrero loco encuentre una nueva vida como «arte» o se recicle como «vintage» y «clásico». Los museos y espacios de arte están tornando en los expositores de curiosidades de los que surgieron en el siglo XIX, repitiendo el gesto imperial y colonizador del coleccionista de artículos exóticos capturados, salvo que las maravillas de la naturaleza y los nobles salvajes de tiempos pasados son ahora los restos de la revolución industrial, de la primera era de las

máquinas, de la cultura de consumo, lo cual incluye el cine como la «última máquina» de esa época (Hollis Frampton). *¿Podría ser que la «cultura» y el «arte» estén usurpando la industria y la tecnología, y no al revés (como T.W. Adorno y otros han predicho y temido)?* Frente a un presente electrónico que nos supera a cada paso y elude nuestra comprensión, la arqueología de los medios en los espacios artísticos se vuelve sintomática de los fetiches materiales que necesitamos para tranquilizarnos de *nuestra* existencia material, o mejor dicho: en el espejo de la objetividad escultórica de estas máquinas mediáticas podemos llorar y celebrar nuestra propia cualidad efímera y nuestra obsolescencia.

Hacer un fetiche de la obsolescencia sería, por lo tanto, parte de la función ideológica de la arqueología de los medios, al dar a los medios digitales no solo un pedigrí, sino también un «alma», y permitir la apropiación nostálgica de todo lo que le precedió. Lo digital es un señuelo muy poderoso, no solo porque cree que *posee* el futuro, y puede acomodar *todo* el pasado, y no simplemente porque pone fin a las humanidades y al humanismo iluminado, tan infinitamente criticados y deconstruidos desde Nietzsche y Heidegger. Lo digital es un señuelo porque promete poner fin al ser humano tal como lo conocemos, es decir, un fin también a la condición humana, incluida nuestra finitud individual.

¿Quién puede distinguir la promesa de la amenaza? Ni siquiera una arqueología de los medios que se reconoce a sí misma como un síntoma más de la insostenibilidad de nuestra forma de vida actual, tanto moral como ecológica, o que se considera a sí misma como el freno de emergencia del tren expreso que atraviesa un puente a ninguna parte, puede escapar al riesgo de ser simplemente el silbato que desata el vapor. Por otro lado, una arqueología de los medios que se promueve a sí misma como una epistemología materialista del conocimiento refleja la conciencia de que todo el conocimiento (del yo y del mundo) es de ahora en adelante (o, como diría Kittler, siempre ha sido) mediado tecnológicamente. Por lo tanto, las bases epistemológicas de cómo sabemos lo que sabemos, de lo que es evidencia y lo que es presencia, de lo que es material y lo que se encarna, de lo que está muerto y lo que está vivo, todas estas cuestiones (en última instancia «ontológicas») deben llevarse a tecnologías mediáticas que nos rodean. Su estudio no puede reducirse al diseño de ingeniería de sus mecanismos, ni su significado debe buscarse únicamente en su uso, ya que gran parte de lo que nos hace humanos parecería ser parte de ellos, si seguimos a Benjamin, Foucault o Kittler. Le da a la arqueología de los medios —como la «lectura» determinada de estas tecnologías, con la intención de recuperar las fantasías sedimentadas en sus funciones y revivir las aspiraciones incrustadas en su diseño— el estado de dispositivo alegórico por el cual el humano y la máquina se interpretan, y también se compenetran, entre sí. Cuanto más se «diseña» la «vida», cuanto más «virtual» se vuelve la realidad y más «artificial» se vuelve la «inteligencia», parece que más debe el «arte»

incluir «no-arte» y ser realista: ser imperfecto, basarse en objetos, carecer de intención (o: propenso al fallo, a las cosas, aleatorio e imprevisto). Tal arqueología «alegórica» resume los procesos bidireccionales y encapsula su compatibilidad mutua.

Mi breve ejemplo de la óptica geométrica y la óptica fisiológica como dos lados del fenómeno de la luz, con ambas ópticas alimentando lo que conocemos como «cine», apuntaba a mostrar cómo una brecha binaria podría superarse ampliando el contexto como tal y extendiendo el horizonte. No disipa la ambivalencia fundamental de la arqueología de los medios, sino que le da a esta ambivalencia su lugar como marcador de posición (de lo humano). Como el discurso que ensombrece lo digital (de hecho como lo que pudo haber sido ocultado por lo digital), pero también resiste lo digital, la arqueología de los medios es el síntoma de la enfermedad de la que también espera ser la cura: deconstruir y reconstruir lo humano *después* de lo digital y *a través* de lo tecnológico.

Es en los intersticios de tal arqueología de los medios que nuestra visión del cine del siglo XXI está tomando forma. Tras entregar sus funciones principalmente ideológicas a la televisión y a Internet, el cine forma cada vez más parte de la vida, es decir, es cada vez más omnipresente, llenando no solo cada pantalla disponible, sino cada espacio accesible: volviéndose invisible, por así decirlo, por virtud de su ubicuidad. En este sentido, las películas de Hollywood se alinean completamente con la cultura digital en la que prosperan con el futuro que esta cultura supone poseer.⁵ Parece que hemos cerrado el círculo: el cine digital revive y restablece la óptica fisiológica del siglo XIX, «volviendo» a espectáculos de fantasmagoría, panoramas y dioramas, acortando la brecha entre el interior y el exterior, y creando percepciones que aumentan o agregan realidad al mundo, en lugar de representar o reflejar las realidades tangibles del mundo. Dejadas de lado, aunque no reprimidas, están las ópticas geométricas, que —desde Descartes y Locke han definido al «hombre» por una estricta división sujeto-objeto— catalogaron a la cámara oscura como la metáfora más apropiada para la mente racional. Emulada por el cinematógrafo, la óptica de la cámara oscura condujo al cine (con la excepción del breve periodo del cine temprano, cuando una película como *The Big Swallow* podía tragarse no solo al camarógrafo, sino a toda la episteme de la óptica geométrica) hacia el ojo desencarnado y la vista móvil, herramientas ideológicas útiles, como hemos visto, tanto para el dominio como para la disciplina. Si la reencarnación digital del cine parece «deshacer» todo esto al dar una vez más al espectador tanto el cuerpo *como* la vista, y a la imagen tanto en volumen *como* el lugar, es útil recordar que no estamos tratando con sistemas antagónicos o incompatibles, sino con manifestaciones dua-

les de la luz misma, complementadas por las genealogías (auditivas y visuales) de huella e impronta, de índice y señal.

Por otro lado, la supuesta obsolescencia del cine, inicialmente debatida en torno a la naturaleza de la indexicalidad, fotográfica y post-fotográfica, pero ahora puesta en el contexto más amplio de instantaneidad, interactividad y simultaneidad, por parte de una arqueología de los medios centrada en la televisión y los medios electrónicos, también significa que a la libertad del cine respecto de las tareas ideológicas —su indiferencia, su inoperancia, su inutilidad— se le puede asignar un valor diferente. Este valor encaja con la creciente importancia de la imagen en movimiento para museos y galerías, dado que una de las condiciones tradicionales para que un objeto o práctica entre en el espacio artístico es su «autonomía» y por tanto su libertad respecto de los usos prácticos y su independencia de la instrumentalización: la obsolescencia post-fotográfica de un cierto cine, o una cierta idea de cine, convergería así con un estado recién adquirido de «arte», al menos dentro de las definiciones de arte formuladas convencionalmente.

La historia del cine como arqueología de los medios también puede entenderse como una forma de preparar el cine para este tipo especial de inoperancia, la que asociamos con el arte. En otras palabras, los teóricos del cine no tienen que reclamar para el cine el estado de arte *a priori*, como han hecho tan a menudo desde la década de 1920, con la consecuencia de que —como ha mostrado el estudio del cine primitivo— en la búsqueda de este proyecto ideológico, los aspectos vitales de la historia y prehistoria del cine fueron suprimidos, ignorados e incluso distorsionados. En cambio, el cine del siglo XXI se ha *convertido en arte*: ahora en el sentido de Walter Benjamin de algo que se saca de circulación, y que por tanto preserva, acumula o libera energías inherentes a lo inútil y en el juego libre de lo desinteresado. Tal dimensión del arte habría surgido de las historias materiales del medio, tratadas como arqueología alegórica, en lugar de flotar sobre la historia en el reino intemporal de lo bello y lo verdadero. Aquí, también, un círculo parece completarse: la arqueología de los medios, inicialmente indiferente o incluso opuesta a la cuestión de si el cine era una forma de arte, resulta —bajo las condiciones de una cultura digital a la que debe su existencia en parte— proporcionar los argumentos para que el cine asuma el estatus histórico y teórico de arte, asegurándole un futuro gracias a que es un intermezzo, un desvío y ser obsoleto. ¿Responde esto a mi pregunta «para qué sirve el cine»? Probablemente no de manera exhaustiva, y posiblemente ni siquiera para satisfacción de nadie; pero con suerte proporciona suficiente «fricción conceptual», suficiente «lectura contra corriente» y «alimento para el pensamiento» para llamar la atención sobre el asunto.

5. Mark Zuckerberg, al adquirir el sistema de realidad virtual Oculus para Facebook, proclamó que «la misión de Oculus es permitirle experimentar lo imposible. Su tecnología abre la posibilidad de experiencias completamente nuevas». Esta oxímoron de la «posibilidad de experimentar lo imposible» se publicó bajo el título: «The Samsung Gear VR Is Your Window Into The Future», acompañado por la imagen de un hombre que mira hacia nosotros mientras lleva puesto un equipo que le oculta de hecho todo su entorno. http://techcrunch.com/2015/11/20/samsung-gear-vr/?ncid=rss&utm_source=feedburner&utm_medium=feed&utm_campaign=Feed%3A+Techcrunch+%28TechCrunch%29 [Fecha de consulta: 20/11/2015]

El último gran cambio cultural en estos grandes valores predefinidos de la percepción visual occidental fue la introducción de la perspectiva central, que comenzó en la década de 1450 en Italia y que generalmente se identifica con el Renacimiento europeo. Sin embargo, en el siglo xv fueron los pintores religiosos los que actuaron como mediadores de las nuevas formas de ver: primero representando el Cielo y al Todopoderoso en retablos, y luego vistas lejanas, produciendo una consecuencia posiblemente no buscada, a saber, esa proyección de perspectiva, que después de todo tenía a Dios como el punto de fuga para asegurar la validez de la representación, contribuyó de facto a la secularización. Hoy, por el contrario, es el entretenimiento popular, los juegos y la industria del cine quienes actúan como un tipo de plantilla o interfaz elaborada colectivamente, con consecuencias quizás no intencionadas o al menos impredecibles.

Considere lo siguiente: la extensión de nuestro entorno visual y auditivo configurado espacialmente, tal como lo experimentamos en las realidades aumentadas y ricas en datos, es sintomático del surgimiento del paradigma de la vigilancia, que —en su sentido más amplio— está afectando materialmente a nuestra comprensión e interacción con imágenes e información visual fuera de línea y en línea: en cualquier caso, *ver es ser visto, actuar es ser rastreado*. El cine contemporáneo, en la medida en que participa en esta hibridación de visualización, virtualización y acción, desempeña un papel doble. Si bien capacita cognitivamente y corporalmente a los usuarios y espectadores, también los libera cada vez más de la responsabilidad y las consecuencias: un desafío ético del que apenas estamos empezando a darnos cuenta.

Por otro lado, una vez que las imágenes ya no son consideradas por nuestra cultura como *vistas*, es decir, como algo que se debe *mirar* o contemplar, sino más como *pistas*, es decir, como instrucciones de acción, algo en lo que se debe hacer *click*, deshacen algo que logró la perspectiva del Renacimiento, a saber, desterrar los poderes mágicos de las imágenes para actuar y para que se actué sobre ellas, algo de lo que la religión cristiana hizo un amplio uso, cuando la magia de los santos pintados (para sanar, consolar, interceder y proteger) era una función de su colocación en un sitio real, es decir, como murales y frescos en iglesias o monasterios. Lo que ahora se está instrumentalizando es un tipo diferente de agencia en las imágenes, quizás no menos mágica (en sus efectos de encarnación mimética, de proliferación viral, de conmoción y horror).

Si este nuevo régimen de visión encarnada, con la imagen como agente o desencadenante de la acción, implica que una vez más, como en la Edad Media, compartimos el mismo espacio físico con la imagen y ya no estamos separados por un marco (ya sea funcionando como ventana o como espejo), sino más bien por una puerta o portal, entonces las nociones de representación y proyección, ambos elementos clave del espacio en la perspectiva renacentista, tendrían que abandonarse en favor de una ontología de inmediatez o presencia. De hecho, experimentaríamos un cambio tanto en el paradigma como

en la episteme, uno para el cual la artista Hito Steyerl ha acuñado el término «perspectiva vertical»: «Imagina que estás cayendo. Pero no hay suelo». Lo que en el contexto de la reactivación de las 3D he analizado en otros trabajos como una predilección por las imágenes sin horizonte, donde flotar y deslizarse resulta más apropiado que sentarse o pararse, Steyerl se radicaliza en la condición de «estar en caída libre», y lo lleva así del ámbito estético al político. Ella argumenta que cuando caemos, sentimos como si estuviéramos flotando, o como si no nos moviéramos en absoluto, porque: «caer es relacional: si no hay nada hacia lo que caer, puede que ni siquiera te des cuenta de que estás cayendo. [...] Sociedades enteras pueden estar cayendo al igual que tú. Y en realidad puede percibirse como una estasis perfecta». Steyerl continúa explicando:

«Nuestro sentido de la orientación espacial y temporal ha cambiado drásticamente en los últimos años, impulsado por las nuevas tecnologías de vigilancia, seguimiento y selección. Uno de los síntomas de esta transformación es la creciente importancia de las vistas aéreas: vistas generales, vistas de Google Maps, vistas de satélite. Estamos cada vez más acostumbrados a lo que antes llamábamos perspectiva de Dios. Por otro lado, también notamos la importancia decreciente de la [...] perspectiva lineal. Su punto de vista estable y único se está complementando (a menudo reemplazado) por múltiples perspectivas, ventanas superpuestas, líneas de visión distorsionadas y puntos de fuga divergentes» (Steyerl, 2011).

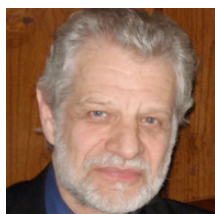
La perspectiva vertical inaugura una presencia flotante, inmaterial e invisible, así como omnipresente y ubicua. Como forma simbólica o como nueva episteme, sin embargo, es tanto un conjunto de convenciones formalizadas como una era perspectiva lineal cuando pretendía que la tierra era plana y que el hombre era la única criatura que importaba a los ojos de Dios. Ahora el sentido de ubicuidad, simultaneidad y omnipresencia compensa que seamos una mera mota en el universo, enredada en redes de coordenadas trazadas, rastreadas y trazables en cada punto del espacio o tiempo y suspendidas en un *interior* ondulante, móvil y variable al cual ya no corresponde ningún *exterior*, por inmenso, rico y conectado que parezca ser tal mundo interior (o en línea).

Referencias bibliográficas

- Druckrey, T. 2006. «Foreword». En Siegfried Zielinski, *Deep Time of the Media*. Cambridge, Mass.: MIT Press, ix.
- Elsaesser, T. 2012. «A Bazinian Half-Century». En Dudley Andrew, Hervé Joubert-Laurencin (eds.), *Opening Bazin: Postwar Film Theory & its Afterlife*. Berkeley: University of California Press: 3–12.
- Elsaesser, T. 2016. *Film History as Media Archaeology*. Amsterdam: Amsterdam University Press.

- Emerson, L. «Media Archaeology/Media Poetics». <https://mediarchaeology.wordpress.com/class-description/>
- Helmholtz. 1863. *Die Lehre von den Tonempfindungen als physiologische Grundlage für die Theorie der Musik*. Braunschweig: Vieweg.
- Helmholtz. 1967. *Handbuch der physiologischen Optik*. Leipzig: L. Voss.
- Huhtamo, E. y J. Parikka. 2011. «Introduction». *Media Archaeology: Approaches, Applications, and Implications*. Berkeley: University of California Press: 2-3.
- Lovink, G. 2003. *My First Recession: Critical Internet Culture in Transition*. Rotterdam: NAI Publishers: 11.
- Parikka, J. 2012. *What is Media Archaeology?* Cambridge: Polity Press.
- Steyerl H. 2011. «In Free Fall: A Thought Experiment on Vertical Perspective». *e-flux Journal*, n.º 24 (April 2011). <http://www.e-flux.com/journal/in-free-fall-a-thought-experiment-on-vertical-perspective/>
- Zielinski, S. 1996. «Media Archaeology». *Ctheory.net*. <http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=42>

CV



Thomas Elsaesser

Universiteit Van Amsterdam
T.P.Elsaesser@uva.nl

Universiteit Van Amsterdam
Postbus 15540
1001 NA Amsterdam

Nací en Berlín en 1943 y estudié en la Universidad de Heidelberg (Alemania) y en la Universidad de Sussex (Reino Unido), donde obtuve una licenciatura en Literatura Inglesa en 1966 y un doctorado en Literatura Comparada en 1971. Tras trabajar como crítico de cine en Brighton y luego en Londres, y de editar la revista internacional de cine *Monogram*, impartí Romanticismo Europeo y Literatura Modernista en Literatura Comparada en la Universidad de East Anglia a partir de 1972. En 1976, inicié los Estudios de Cinematografía en la Universidad de East Anglia, que presidí hasta 1986, y estuve al cargo del programa del Máster y el Doctorado en Cine entre los años 1980 y 1991.

Tras ser designado por la Universidad de Ámsterdam para crear un programa de grado y postgrado de Estudios en Cine y Televisión (el primero de los Países Bajos), fui presidente, entre los años 1991 y 2001, del Departamento de Estudios en Cine y Televisión (actualmente de Medios y Cultura), que cuenta con 1200 estudiantes especializados en Cine, Televisión y Medios Digitales. Durante dicho periodo, además, fui director del programa de máster internacional de un año en Estudios de Cine y Cultura Visual. Entre 2001 y 2008 fui profesor de investigación y responsable del programa de doctorado «Cinema Europe», impartido junto con ASCA, la Escuela de Análisis Cultural de Ámsterdam, de la cual fui miembro fundador y miembro del Consejo Ejecutivo hasta 2005. En 2008, me acogí a la jubilación obligatoria como profesor emérito y desde entonces he estado impartiendo clases como profesor visitante en la Universidad de Yale (2006-2012) y en la Universidad de Columbia (desde 2013). Soy, además, editor general de la serie *Film Culture in Transition*, publicada por Amsterdam University Press y distribuida en Estados Unidos por University of Chicago Press. Bajo mi dirección, han aparecido 45 volúmenes de la serie.

Entre mis libros como autor se encuentran *New German Cinema: A History* (Londres: Macmillan / New Brunswick: Rutgers University Press, 1989, reimpresso en 1994) que recibió el Premio Jay Leyda (NYU) y el Premio Kovacs Book (SCMS); *Fassbinder's Germany: History Identity Subject* (Ámsterdam: AUP, 1996); *Weimar Cinema and After* (Londres / Nueva York: Routledge, 2000), que ganó el Premio Kovacs Book (SCMS); *Metropolis* (Londres: BFI, 2000, 2.ª edición 2012); *Studying Contemporary American Film* (con Warren Buckland, Londres / Nueva York, 2002); *Filmgeschichte und Frühes Kino* (Múnich, 2002); *European Cinema: Face to Face with Hollywood* (Ámsterdam: AUP 2005), ganador del Premio Lumina; *Film Theory: An Introduction through the Senses* (junto con Malte Hagener, Nueva York: Routledge, 2010); *The Persistence of Hollywood* (Nueva York: Routledge, 2012), y *German Cinema - Terror and Trauma: Cultural Memory since 1945* (Nueva York: Routledge, 2013). También he editado y coeditado unos doce volúmenes sobre los inicios del cine, la televisión de calidad, el cine digital, el director Harun Farocki o el cine del nuevo Hollywood. Algunos de mis libros han sido traducidos al alemán, francés, italiano, checo, hebreo, húngaro, coreano, chino, japonés y lituano.

He publicado más de 200 ensayos en volúmenes de varios autores, y artículos en *American Film*, *Cinema Journal*, *Ciné-Tracts*, *Discourse*, *Film Comment*, *Framework*, *Hors Cadre[s]*, *Iris*, *Kinoschriften*, *Medienwissenschaft*, *montage a/v*, *New German Critique*, *October*, *Persistence of Vision*, *Positif*, *Screen*, *Sight and Sound*, *Traffic* o *Wide Angle*, además de varias otras revistas en distintos idiomas.

También puede consultarse mi sitio web de la Universidad de Ámsterdam (<http://www.uva.nl/over-de-uva/organisatie/medewerkers/content/e//t.p.elsaesser/t.p.elsaesser.html>) y una **lista completa** de publicaciones.

Por mi jubilación de la Universidad de Ámsterdam, mis colegas me obsequiaron con la publicación de *Mind the Screen* y en mi 60 cumpleaños mis amigos me sorprendieron con la publicación de *Die Spur durch den Spiegel*.

Mi discurso de aceptación del premio a toda una trayectoria de la Sociedad de Estudios de Cine y Medios de Comunicación, en 2008, se publicó en la revista *Cinema Journal*.

