

# Futuros imaginarios... Historias imaginadas

## TIMOTHY DRUCKREY

Curador, escritor y editor neoyorquino. Dicta conferencias en diversos países acerca del impacto social de los medios electrónicos, la transformación de la representación, y la comunicación en entornos interactivos e interconectados. Fue profesor invitado de la University of Applied Art, Viena (2004) y Richard Koopman Distinguished Chair for the Visual Arts en la Universidad de Hartford (2005). Como crítico enseña actualmente en el Maryland Institute College of Art (MICA).

Co-organizó el simposio internacional *Ideologies of Technology* en el Dia Center of the Arts. Co-curador de la exposición *Iterations: The new Image* en el International Center of Photography y recientemente curador de *Bits and Pieces y Critical Conditions*. Editó *Electronic Culture: Technology and Visual Representation* y co-editó el libro *Culture on the Brink: Ideologies of Technology* (Bay Press). En la actualidad, es editor de las series de *Electronic Culture: History, Theory, Practice* publicadas por MIT Press.

I.

Son pocos los argumentos que sostienen que la historia del *media art* no se encuentra limitada a la utilización de medios específicos tales como la electricidad, el desarrollo del telégrafo, la grabación de sonidos, el surgimiento del cine y sus antecedentes, el lanzamiento de la radio y la televisión, la aparición del video, las repercusiones del uso de la computadora o el crecimiento de las redes de información. Pensar esta historia como una mera arqueología de los aparatos vinculados a nociones progresivas de sofisticación técnica evita el curioso *equilibrio puntuado* —y la complejidad social— que forma gran parte de la evolución de los sistemas de comunicación que escapan de las teleologías limitadas (y telefobias) de la modernidad y encuentran funciones expresivas inimaginadas por los ingenieros de la integración de sistemas.

Pensar en una historia del *media art* sin buscar sus raíces, como diría Friedrich Kittler, en las redes discursivas de perio-

**Traducción:** Luciano Massa y Nora Minuchin

**Revisión técnica:** Agustina Desagastizábal y Alejandro Mc Coubrey

dos precedentes sería confundir el presente como un resultado lógico, implicaría pasar por alto las rupturas y constituiría una subestimación del desorden. Sin embargo, la historia errante del *media art*, que todavía aguarda un tratamiento más exhaustivo, no puede evitar cierta estimación de su legítimo –si no errático– linaje. Kittler dice: «(...) debemos ser capaces de transmitir a las generaciones venideras –no como un legado de estos tiempos sino como un tipo de mensaje en una botella– aquello que la tecnología informática significó para la primera generación que afectó».<sup>1</sup>

Más que a un mapeo de eventos, la historia de los *media* requiere la investigación de las *escenas* en las cuales el desarrollo pudiera o no surgir, en las cuales el determinismo se ve socavado por la probabilidad o en las cuales la posibilidad se distancia de la expectativa. Debido a que los *media* han sido ampliamente conceptualizados dentro de imperativos técnicos, y particularmente como un aspecto de la modernidad (como es concebida convencionalmente) o más recientemente, como un principio de la posmodernidad (con su ubicuo interés en la información), galvanizan ciertas concepciones equivocadas relacionadas a sus efectos resonantes. Tal como se pregunta Régis Debray en sus *Media Manifestos*: «No nos tendríamos que preguntar de dónde viene esta información y qué significa sino qué es lo que esta nueva información ha transformado en el espacio mental de este colectivo y en su autoridad. Es imposible hacer que la historia tecnológica represente el papel de la historia filosófica y presuponer que la 'tecnología gobierna al mundo'; como 'la razón gobierna al mundo'. (...) El vínculo causal entre una tecnología y una cultura no es ni automático ni unilateral».

La esfera contemporánea del *media art* se ve envuelta en relaciones únicas

dentro de un amplio rango de historias, tecnologías y prácticas artísticas. Vinculado a menudo con tecnologías específicas (el así denominado arte fotográfico, arte cinematográfico, arte sonoro, videoarte, net art, arte genético, arte de software,...) el campo se encuentra con ciertas dificultades para delinear micro-historias o especialidades limitadas tan distintas como para ser extraídas de las extensas historias implícitas que ocupan.

A pesar de que es conveniente trazar la evolución del *media art* en relación a tecnologías particulares –y a softwares cada vez más específicos–, se está desarrollando un enfoque más racional, concebido como una *arqueología de los media* que intenta entender las fases históricas en las cuales las tecnologías –ampliamente definidas– han coincidido con las transformaciones sociales y artísticas y dar cuenta de los efectos resonantes que éstas han tenido en las prácticas contemporáneas.

Repensar estas fases y articularlas dentro de términos más amplios implica volver a fundamentar las prácticas de los *media* en esferas en las cuales la linealidad, la integración, la uniformidad y la predictibilidad sean abandonadas en favor de un tipo de reconocimiento histórico en territorios en los cuales una lectura del registro indica posibilidades o lecturas diferenciadas que pueden ser re-integradas en un linaje que, para mejor o peor, articulo éxitos e ignore el fracaso. Tal como escribe Tom Gunning: «(...) analizada en retrospectiva, una arqueología fragmenta y multiplica, descifrando un vasto número de influencias y prácticas que se retrotraen a densas capas seculares de cultura e historia». Siegfried Zielinski (1996) agrega:

No me guío en el supuesto de una praxis coherente en la producción y recepción artística con y mediante los

<sup>1</sup> En Kittler, F.: *On the Implementation of Knowledge – Toward a Theory of Hardware*. Disponible en: <http://www.hydra.umn.edu/kittler/implement.html>

*media* en el presente, y asimismo no intento homogeneizar o universalizar el desarrollo histórico de los *media*. Pensando además en las líneas trazadas por otros, como el caso de George Bataille, intento pensar y escribir hetero-lógicamente acerca de la previa riqueza técnica, estética y teórica del desarrollo de los artefactos de la articulación de los medios. En este concepto se entrecruzan tanto la reconstrucción como la concepción de posibles desarrollos futuros. Contra la creciente tendencia hacia la universalización y estandarización de la expresión estética, particularmente en las redes telemáticas en expansión, las únicas estrategias y tácticas que servirán de ayuda son aquellas que refuerzan las formas locales de expresión y diferenciación de la acción artística, aquellas que creen vigorosamente campos de energía heterogéneos con intenciones individuales y específicas, operaciones, y un acceso que permita ir más allá de los límites que nosotros denominamos mediatización.<sup>2</sup>

Y además es cierto que el *entrecruzamiento* de historias es una metáfora precisa para la cultura contemporánea de los *media* con sus mixturas de nuevas y viejas tecnologías, con sus contenidos sin relación; con su fascinación por los límites entre cuerpos y sistemas; con su resignificación de la narrativa; con su abandono de la singularidad y su apertura a lo incompleto; con su valoración y reconceptualización de las audiencias; con su cuidado por la imaginación de un público infantilizado por el uso de interfaces *amigables*; con su buena voluntad para darle un sentido a la eficiencia; con su asimilación y usurpación de la habilidad; con su oposición a los efectos que aparecen vacíos en la superficie dentro de entornos inmersivos y, por último, con sus investigaciones sobre los rastros integrados de las his-

torias que permanecen vitales al evocar la innegable importancia de los *media* que lleva a una reformulación de la perpetuidad monolítica de la necesidad moderna o a un progreso técnico meramente vacío.

La gran cantidad de expresiones actualmente en boga para describir al *media art* –virtual, inmersiva, robótica, experiencial, hipermedial, en red– distan de ser tropas venciendo distintas trayectorias históricas. En cambio, provocan un discurso en el cual es mucho más urgente comprender –y no constituir– prácticas cuya persuasión, sutileza, intensidad, fragilidad, consideración, desafío, travesura, incluso marginalidad –si no efimeridad– está fundamentalmente relacionada a un mundo contemporáneo impulsado más por la transformación incesante que por la coherencia.

Considerar, por ejemplo, a las últimas décadas del *media art* como fases que se incrementan en técnicas en evolución sería obviar gran parte del trabajo de varias generaciones de artistas que condujo a emplearlo como una manera de investigar y extender la estabilidad de los sistemas de representación, las especificidades de la subjetividad, la interrelación entre los sistemas comunicacionales y los sistemas sociales; a reconsiderar los intrincados vínculos entre los asuntos locales y globales; a investigar las posibilidades de comunidades sin jerarquías; a exponer los sistemas de autoridad por medio de una realización más eficaz de operaciones apropiadas mediante un «mal comportamiento» en «mundos inviolables» como diría Perry Hoberman; a destacar los riesgos por medio de la inversión de los modelos *top-down* de especialización; a desmitificar los sistemas abriéndolos a amplias intervenciones; a hurgar en la información más de lo que puede ser extraído para perfilar o a conceptualizar ciertos sistemas cuya función no está

<sup>2</sup> Zielinski, S., *Media Archaeology*, 1996. Disponible en: <http://cttheory.net/articles.aspx?id=42>

limitada a interpretaciones inconsecuentes o a simples visualizaciones de los procesos informáticos.

Las múltiples historias de los *media* ponen en funcionamiento ciertos pivotes sobre los cuales giran las prácticas de los *media* contemporáneos. La eficacia de la red, los espacios experimentales de inmersión, las estrategias no-lineales de hipermedia, más que *nuevos media* son viejos medios surgiendo en formas electrónicas. Ya que estas historias se relacionan directamente con la actual cultura de medios y ya que pueden demostrar que algunos de sus temas centrales –inmersión, virtualidad, redes–, unos pocos casos podrían servir para ejemplificar que los sistemas de *media* y las instituciones que han desarrollado están ya profundamente abocados a conceptualizar experiencias, representaciones, prácticas artísticas, mundos especulativos y tecnologías que están fundamentalmente relacionadas con los esfuerzos de las iniciativas existentes.

La televisión, el video, el sonido, la cibernética, el software, las telecomunicaciones, el cine expandido, la Internet, los sintetizadores, los sistemas estéticos, maduraron sobre los talones de una pléthora de tecnologías electrónicas de posguerra que giraban alrededor del transistor, la computadora, la teoría de la información, el establecimiento de redes. Pero los *aparatos livianos* de la era electrónica también surgieron entre ideologías de la guerra fría, la carrera espacial, el complejo militar-industrial, la bomba atómica, la familia del hombre, aldeas globales misticadas, los derechos civiles, los estudiantes, movimientos feministas, pacifistas y ecologistas. En vez de adormecerse en la autocomplacencia, los *nuevos media* fueron movlizados en formas extraordinarias y adecuados al servicio de una generación que presenciaba una modernidad fragmentada y una era de la información.

Una modernidad telefónica, ampliamente ignorada en las historias del arte del siglo XX, reveló su resistencia a las tecnologías de la comunicación que destruyeron su esteticismo hermético. La recuperación de esta compleja historia está surgiendo lentamente en una reevaluación de los imperativos técnicos del arte del siglo XX luego del *boom* de los así denominados *nuevos media* en la década del '90. Aunque profundamente arraigados en la estética de la posguerra, los vínculos y las reciprocidades entre el arte dominante y su relación reflexiva con un medio masivo creciente parece todavía un cruce entre una novedad mediada y un vago intento de legitimar los *nuevos media* como una vanguardia viable para ser ubicada retroactivamente en el indómito canon de la modernidad.

## II.

*«It is the analysis of silent births, or distant correspondences, of permanences that persist (...) of slow formations that profit from the innumerable blind complicities (...) Genesis, continuity, totalization: these are the themes of the history of ideas.»*

*But archeological description is precisely such an abandonment of the history of ideas, a systematic rejection of its postulates and procedures.»*

Foucault.<sup>3</sup>

En *The Archaeology of Knowledge* Michel Foucault (1972) es desafiante cuando distingue la Arqueología de las otras formas de historiografía. La Arqueología es «(...) la descripción sistemática de un objeto discursivo (...)» (Foucault, 1972:139) que «(...) trata de establecer el sistema de transformaciones que constituye el cambio.» (idem, 173), que «(...) tiene un efecto diversificador en lugar de unificador, (...)» (idem, 160) que «(...) no supone portar nin-

<sup>3</sup> «Es el análisis de orígenes silenciosos, o correspondencias distantes, de permanencias que persisten (...) de lentas formaciones que sacan provecho de las innumerables y ciegas complicidades (...) Génesis, continuidad, totalidad: estos son los temas de la historia de las ideas. Pero la descripción arqueológica es precisamente tal abandono de la historia de las ideas, un rechazo sistemático a sus postulados y procedimientos». En Foucault, Michel: *The Archaeology of Knowledge*, 1972, p.138. (N. de T.)

gún indicio de anticipación.»(idem, 206). Como tal, la Arqueología no es un sustituto de la *historia de las ideas* (como fue definida anteriormente), no es un tutor para la iconografía, ni una alternativa para el descubrimiento o la colección excéntrica, tampoco es un sucedáneo para la investigación rigurosa. Con esto en mente resulta imperativo delinear una aproximación a una *arqueología de los media* que, por un lado, evite idiosincrasias o subjetividades y, por el otro, no se adornezca en una historia de medios separada como una disciplina especializada aislada de su rol histórico-discursivo.

No quedan dudas que los desarrollos de los *media* tienen numerosas historias irresueltas y que una enorme tarea de recuperación y conceptualización queda pendiente. Cómo una *arqueología de los media* puede constituirse a sí misma contra la auto-legitimación o la reflexividad es algo crucial si se trata de evitar la reinención de una historia unificadora, progresiva, cíclica o anticipatoria, aun cuando se le cuestiona constituir estas historias hasta ahora vagas como un antídoto para los enormes lapsos en la historiografía tradicional. Efectivamente, este es el gran problema que aflige a la *arqueología de los media*. El mero redescubrimiento de lo olvidado; el establecimiento de paleontologías excéntricas, de genealogías idiosincrásicas; un linaje incierto; la *excavación* de antiguas tecnologías o imágenes; el recuento de desarrollos técnicos errantes, son en sí mismos insuficientes para la construcción de una metodología discursiva coherente.

En este sentido, la noción de *resucitar* los medios *muertos* podría resultar ridícula, irrelevante o, con un poco de suerte, profundamente fértil. Un amplio *racconto* de la evolución de los aparatos, de la imagen de los *media*, de la historia de los efectos de los *media*, etc., seguramente sea el precursor de lo que será una invalorable

reconfiguración de una historia ampliamente centrada en los dispositivos y en sus imágenes ilusorias. Asimismo, el redescubrimiento de los aparatos poco comunes o singulares, tan novedosos o fantásticos como pueden llegar a ser, no es ni decisivo ni completamente apropiado para formular un enfoque inclusivo que lo distinga de lo ya conocido. La mera reconstrucción o reajuste de los *viejos media* en contextos *nuevos* podría, en este sentido, emerger solamente como algo tecnoretro-kitsch.

Resulta muy necesario para el campo de la *arqueología de los media* distinguirla como una disciplina creciente como así también establecer ciertos límites para evitar su subjetivación. La Arqueología, como dice Foucault (1972), «(...) no es un regreso al recóndito secreto del origen [sino que] describe discursos como prácticas especificadas en el elemento del archivo».

Sin desarrollar coherencias que no son reductivas ni dogmáticas, la *arqueología de los media* afronta numerosos problemas: desarrollar historias de tecnologías, aparatos, efectos, imágenes, iconografías, etc., dentro de un esquema más amplio de reintegración para expandir un aspecto de la historia tradicional ampliamente ignorado. Existen ya muchos ejemplos convincentes de esto: desde *Mechanization takes Command* de Siegfried Giedion o *Mechanization of the World Picture* de E.J. Dijksterhuis, hasta *Gramophone, Film, Typewriter* de Friedrich Kittler o *Disenchanted night: The Industrialization of Light in the 19th Century* de Wolfgang Schivelbush; desde la *Un-Archaeology of the Media* de Siegfried Zielinski hasta *Vatican to Vegas: A History of Special Effects* de Norman Klein. Sin someterse a la linealidad, estos libros se yerguen como guías junto con *Search for a Method* de Sartre y *The Archaeology of Knowledge* de Foucault, para establecer distintas aproximaciones a una historia de los *media*, y

más específicamente, a una *arqueología de los media* que permanezca como un campo decisivo si es que puede desarrollar formas que extrapolen algo más que vínculos perdidos.

### III.

«(...)the obscure mystery of the ability to resist nature's tendency towards decay, as well as the desire to do so, will become even obscurer. More so than ever before, it will become evident that this ability (and this desire) is doomed to fail in the end».  
Flusser.<sup>4</sup>

Las cuestiones cruciales de un análisis del discurso histórico son vitales para una aproximación crítica a los *media* contemporáneos y a su arte. En esto, las historias específicas, y las técnicas, actúan a menudo como pivotes. Si bien el tema es bastante amplio como para abordarlo en este ensayo, unas pocas pistas y referencias pueden servir como indicadores. Friedrich Kittler establece, en su magistral *Gramophone, Film, Typewriter*, los vínculos entre *los aparatos técnicos* y *los aparatos psíquicos* tal como son contextualizados en los cambios radicales de la tecnología. Escribiendo sobre el fonógrafo, Kittler (1997) dice: «Gracias al fonógrafo, por primera vez la ciencia toma posesión de una máquina que graba ruidos a pesar del así denominado significado (...) la época del sinsentido, nuestra época, da comienzo».<sup>5</sup>

Esta visión se complementa con la distinguida obra de Siegfried Zielinski (1999), *Audiovisions: Cinema and Television as Entr'actes in History*. En una evaluación comprensiva de la historia de las tecnologías audiovisuales comenzando con Magic Lanterns y llegando a las iniciativas de

red del Knowbotic Research, Zielinski aporta considerable validez al desarrollo de las industrias de la cultura visual. «Los primeros 70 años del siglo XIX dieron expresión a la necesidad creciente y a la capacidad técnica de comprender y apropiarse de la superficie visible del mundo mediante su revalorización y la capacidad de maniobrarlo: la cinematización del ojo y de la percepción como una contraparte y un complemento de la adquisición extensiva de los procesos naturales y técnicos para otras áreas de la producción de materias primas y propósitos» (Zielinski, 1999).<sup>6</sup> El trabajo más reciente de Zielinski sobre el *Deep Time* es sin lugar a dudas una extensión de la teoría de los aparatos en territorios imaginarios del registro histórico, ausentes en gran medida de la historia de los *media* y una extensión en la cual una reevaluación imaginativa del registro abre vastas estructuras conceptuales.

Las múltiples historias que zigzaguean a través de los artistas mediales que trabajan con el así denominado *cine electrónico* recuperan, reclaman y recomponen discursos y tecnologías con influencias reverberantes tanto como precedentes y como modelos. Los sistemas en evolución para audiencias inmersas en realidades *fugitivas, situadas y situacionales* se han enfrentado cara a cara con expectativas transformadas radicalmente que pueden reconstruir el imaginario cinematográfico como algo diferenciado de los *efectos* localizados y, en lugar de eso, como configuraciones complejas de intención y experiencia.

Nuestros teatros de lo artificial han generado experiencias irreales cuyos efectos se esfuerzan por inducir sensaciones de afinidad con *realidades* increíbles. La relación con *la resolución fotográfica*—una especie de meseta epistemológica—se ha arraigado tan profundamente en el imaginario que incluso los mundos *virtuales*

<sup>4</sup> «(...) el oscuro misterio de la habilidad para resistir la tendencia natural hacia la decadencia, como el deseo de conseguirla, será cada vez más oscuro. Más que nunca antes se hará evidente que esta habilidad (y este deseo) está finalmente destinada a fracasar». (N. de T.)

<sup>5</sup> Kittler, F., *The Gramophone, 1997*. Disponible en: [http://www.acmi.net.au/AIC/PHONO\\_KITTLER\\_3.html](http://www.acmi.net.au/AIC/PHONO_KITTLER_3.html)

<sup>6</sup> Zielinski, S., *Audiovisions: Cinema and Television as Entr'actes in History, 1999*.

de los gráficos computarizados se sustituyen, aunque efímeramente, por mundos existentes surgidos de la historia, liberados tanto de las fuerzas de la física como de cualquier correspondencia banal con la actualidad. El *cine de atracciones* y el *cine épico* no capturan ni envuelven la imaginación.

En cambio, encontramos una generación vital de artistas profundamente involucrados en el replanteo de los esquemas de perceptibilidad, en la formación de temporalidades, en las anomalías de la diferenciación, en la extensión y comprensión de la imagen y en formas de ilusión nuevamente imaginadas. Estas ilusiones son extraordinariamente frágiles y nos recuerdan que el imaginario es una condición especial en la cual podemos deshacernos de las falacias del mundo *como si*—aquel que ronda la realidad virtual— y en lugar de eso proponer nuestra expresión como *qué tal si o por qué no*. ■

## Bibliografía

- KITTLER, Friedrich: On the Implementation of Knowledge – Toward a Theory of Hardware, disponible en: <http://www.hydra.umn.edu/kittler/implement.html>
- ZIELINSKI, Siegfried: (1996) Media Archaeology, disponible en: <http://ctheory.net/articles.aspx?id=42>
- FOUCAULT, Michel: (1969) The Archaeology of Knowledge, Londres, Tavistock Publications, 1972.
- KITTLER, Friedrich: (1997) The Gramophone, disponible en [http://www.acmi.net.au/AIC/PHONO\\_KITTLER\\_3.html](http://www.acmi.net.au/AIC/PHONO_KITTLER_3.html)
- ZIELINSKI, Siegfried: (1999) Audiovisions: Cinema and Television as Entr'actes in History, Amsterdam, Amsterdam University Press.