laFuga

Jussi Parikka

"Estoy menos interesado en la narrativización del impacto humano que en las investigaciones del poder epistémico de las imágenes"

Por Iván Pinto Veas

Tags | **Antropoceno | Arqueología de los medios | Materialidad | Teoría de los medios | Finlandia**

Crítico de cine, investigador y docente. Doctor en Estudios Latinoamericanos (Universidad de Chile). Licenciado en Estética de la Universidad Católica y de Cine y televisión Universidad ARCIS, con estudios de Comunicación y Cultura (UBA, Buenos Aires). Editor del sitio http://lafuga.cl, especializado en cine contemporáneo. Director http://elagentecine.cl, sitio de crítica de cine y festivales.

Jussi Parikka es un escritor, teórico de nuevos medios y profesor finlandés. Actualmente es profesor en Estética digital en Aarhus University, profesor visitante de Cultura y estética tecnológica en la Escuela de Arte de Winchester 1⊠ de la Universidad de Southampton. Es también profesor de Teoría de cultura digital en la Universidad de Turku, Finlandia. Se desempeña como profesor visitante en la FAMU, en República Checa y en la Universidad de Udine, Italia, desde fines de 2019.

Su acercamiento a la teoría de los medios se enmarca dentro de una reflexión sobre el rol de estos en el marco del Antropoceno y la crisis climática, formulando un acercamiento renovador que implica vincular la geopolítica, la colonialidad y los nuevos materialismos. Recientementa han sido traducidos al *castellano* **Una geología de los medios** (Caja Negra, 2021) y *Antropobsceno y otros ensayos* (Mimesis ediciones, 2022), del cual presentamos un extracto en nuestra actual edición. Durante el año 2021 Parikka acepto gustoso responder a nuestro cuestionario.

Uno de los puntos centrales de Una geología de los medios (Caja Negra, 2021) es precisamente el reclamo de un giro geográfico y territorial en los análisis de medios, desde una perspectiva materialista. Dos preguntas desde acá son ¿por que es importante en este momento producer ese giro? Por otro lado ¿como se discuten los acercamientos previos a la teoría de los medios? ¿que es lo que crees que está agotado en la cultura digital y sus promesas?

Discutir geografías, territorios, espacios de mediación implica muchos aspectos importantes, pero creo que es uno el que se emplaza como prioritario: la materialidad. Detrás de una larga historia de la información, los estudios mediales tuvieron que dejar claro que la cultura digital es completamente material y que tiene una existencia concreta en territorios históricos, con distintas capas de violencia colonial.

El foco de los estudios de medios y comunicación como "mensaje" y "significado" ha dado paso a esta perspectiva que se puede construir en alianza con enfoques de la geografía crítica, por ejemplo, en temas como la infraestructura: darse cuenta de que la infraestructura de los medios remodela la forma en que vemos y entendemos el espacio, pero también como se basa en capas históricas sobre todo en contextos coloniales. El espacio es aquí, por supuesto, solo un lado de la materialidad, y mi libro *Una geología de los medios*, así como la nueva colección de ensayos publicados por Editorial Mimesis, se basan en un compromiso fuerte con la temporalidad.

Las políticas culturales actuales del "Tiempo profundo" son fundamentales para un sentido renovado de "historia de los medios" y las escalas temporales de cómo vemos la mediación no como aquí y ahora (un mensaje compartido entre amigos, un evento de comunicación) sino como la

transformación material de nuestro mundo compartido. ¿Qué aporta esto entonces al estudio de la cultura digital? Bueno, creo que este ángulo filosófico es útil como una forma de enmarcar la naturalización sistemática de consecuencias no deseadas, como son los desechos electrónicos; puede ayudar a comprender el vínculo entre la digitalidad y los problemas ambientales, incluidas las infraestructuras energéticas, y puede ayudar a ubicar los medios y las mediaciones no solo en los dispositivos, sino en la política más amplia del medio ambiente y la justicia ambiental.

Un autor de referencia en su enfoque es la obra "anarqueológica" de Sigfried Zielinski, enfoque que usted propone profundizar en muchos aspectos, uno de ellos se refiere a un "tiempo profundo" de los medios. ¿Cómo influyó su enfoque teórico en su trabajo? ¿Cómo podríamos definir su enfoque del "tiempo profundo" para nuestros lectores? ¿Cómo afecta nuestro sentido habitual respecto a la historia de los medios y las tecnologías?

Estoy interesado en un Tiempo Profundo que es casi dolorosamente literal, uno que concierne a las historias de la tierra, los elementos, los minerales y el combustible fósil y otras fuentes de energía que impulsan nuestras tecnologías de medios. Este tiempo Profundo corre hacia atrás para excavar historias de este aspecto ambiental, algo "geológico" de la mediación; y corre hacia un futuro en lo que se refiere a cuestiones de sustentabilidad, desechos electrónicos y otros aspectos que se relacionan con la escala planetaria de nuestro desastre ambiental.

Zielinski trabajó mucho en este concepto que nosotros, en la teoría de los medios, las humanidades y las artes, sacamos furtivamente de los geólogos reales. El tiempo profundo como la escala de tiempo de la geología es lento y paciente, y se desarrolla de maneras diferentes a las que solemos narrar la historia humana. Zielinski usó este concepto junto con su interés en la "paleontología" de los medios para observar las historias más largas de interacción del arte, la ciencia y los medios. Entonces, lo que Zielinski construye en este proyecto suyo más largo sobre la anarqueología (un enfoque diferente en la historia de los medios de hecho) en mi opinión es algo radicalizado. Apunto a una lectura de las historias no humanas de los medios pero que tampoco son evacuadas de la política, ya que vuelven en relación con las discusiones actuales sobre el Antropoceno, el Capitaloceno y otros nombres que le hemos dado a esta periodización geológica que es también uno de "antopobsceno" como lo acuño en uno de los ensayos de la nueva colección.

Dos conceptos que utilizas me resultaron especialmente interesantes, el primero es el de "medios zombie" y el segundo el de un tiempo "fósil". En un paisaje donde vinculas ciencia ficción y filosofía, mi pregunta es ¿cómo nos ayudan estas dos figuras a pensar un tiempo proyectado hacia el futuro?

Estos son buenos ejemplos de las otras nociones de tiempo que empleo en *Una geología de los medios* y la nueva antología traducida *Antropobsceno y otros ensayos*. Estos son conceptos de tiempo y práctica centrales para parte de mi trabajo más allá del tiempo profundo ya discutido, incluso si, claramente, el tiempo fósil resuena de esa manera. Primero, entonces, elaboro un poco más sobre los medios zombies, un término desarrollado por Garnet Hertz que me ayudará a ver el tipo de causalidades complejas y las temporalidades históricamente peculiares de los medios que vemos en juego.

Los medios zombie van en contra de la noción de "Medios muertos" (Dead Media), que fue un término que Bruce Sterling sugirió como proyecto a fines de la década de 1990 y principios de la de 2000. No me malinterpreten, me gusta mucho ese término: los dead media ayudaron a establecer un marco de referencia para la arqueología de los medios que se opuso al respaldo de lo "nuevo" en los medios y el discurso digital. En cambio, lo antiguo se veía como un almacén de inventos, donde el trabajo de Sterling, las ideas de Zielinski y otros, como el arqueólogo de medios Erkki Huhtamo, ayudaron a excavar esta otra temporalidad histórica de formas que se volvieron específicamente útiles en medio de la publicidad emergente sobre la digitalidad. Pero los medios zombies afirman que los medios nunca mueren; los medios electrónicos y los aparatos caen en desuso pero no desaparecen. Quedan como dispositivos abandonados, como desechos electrónicos y, en casos excepcionales, como objetos de museo. De ellos, los desechos electrónicos son una de nuestras principales preocupaciones con Garnet, pero también en relación con la cuestión de la "obsolescencia" y, especialmente, la obsolescencia programada: la cascada de técnicas de diseño que van en contra de la sostenibilidad material. Una vez más, Garnet y muchos otros diseñadores críticos han realizado un gran trabajo increíble en esto y mi papel como teórico en algunas de esas discusiones es apoyar ese trabajo, no

llamar la atención.

Los medios zombie se refieren así a prácticas que funcionan en medio de una obsolescencia planificada a gran escala; aquí, la flexión de circuitos y otras técnicas de reutilización son una perspectiva, pero, por supuesto, a mayor escala, debemos prestar atención a otras formas de ciclicidad cuando se trata de flujos de materiales en un mundo finito. Por lo tanto, es un concepto temporal que habla de futuros fósiles por derecho propio: ¿qué tipo de futuro tecnológico mediático produce el momento actual? ¿Cuál es la relación con los desechos, la contaminación y la dependencia de la energía dependiente de los combustibles fósiles? ¿Cómo vemos la práctica y el discurso del diseño contemporáneo en relación con un tiempo diferente, dentro de 50 años, dentro de 100 años o más? El ensayo sobre "Restos" en *Antropobsceno y otros ensayos* de alguna manera retoma la noción de medios zombies, aunque en un vocabulario ligeramente diferente, haciendo preguntas sobre la infraestructura desde la perspectiva de la temporalidad.

Es inevitable para mí tratar de pensar en las prácticas artísticas. Por un lado, ¿cómo concibes el papel de los medios y las prácticas artísticas? Por otro lado, no podía dejar de pensar en el cine, ¿qué imágenes para el Antropoceno?

Me alegro de que me preguntes, ya que me da la oportunidad de plantear un par de puntos tanto en relación con estos textos publicados en traducciones al español como con algunos trabajos que estoy haciendo ahora, a saber, sobre imágenes y específicamente imágenes operativas (un término de Harun Farocki , el cineasta).

Centrarse en las prácticas artísticas, y en algunos casos participar también, como colaborador y curador, por ejemplo, es situarse en un lugar de perspectivas y ángulos donde los "medios" se vuelven a articular a partir de sus usos estándar e historias esperadas. Algunos métodos artísticos ayudan a ampliar y cuestionar lo que vemos como medios, desarrollando un sentido diferente y más amplio de por qué las tecnologías de los medios son importantes. Ahora bien, esto suena muy genérico pero también es metodológico para mí: ver las prácticas artísticas en su materialidad y sus discursos como fuentes para escribir; no analizar como un crítico, sino verlas como vías particulares de investigación. Muchos de los ejemplos que aparecen en estos libros funcionan de esa manera y, más recientemente, hemos continuado la colaboración con el artista y académico Abelardo Gil-Fournier a lo largo de estos caminos. Estamos coescribiendo un libro pero también hemos trabajado juntos en proyectos creativos como el ensayo audiovisual *Seed, Image, Ground* (2020).

Y no es necesario que se trate de artes en el sentido institucional restringido de bellas artes o artes mediales; también muchas prácticas de diseño, incluido el diseño especulativo, son un área de epistemologías materiales que son significativas para mi pensamiento. También quiero reconocer que esta ha sido mi base institucional al menos durante los últimos 10 años o más: trabajar en una escuela de arte y diseño en el Reino Unido y luego mudarme a Dinamarca, donde en la Universidad de Aarhus el contexto también incluye muchas formas de tratar con práctica de diseño digital y estética digital, incluidas prácticas de software experimental como lo hacen algunos de mis nuevos colegas, como Winnie Soon.

Además, los últimos dos años he estado enseñando como parte del programa *Terraforming* en el Instituto Strelka de Medios, Diseño y Arquitectura. Este programa dirigido por Benjamin Bratton es un buen ejemplo de un contexto institucional y de investigación que combina de manera realmente interesante la investigación del diseño, las habilidades basadas en la práctica y los métodos interdisciplinarios para investigar un ángulo multiescalar del planeta. Medios, aquí, es una palabra para esta multiescalaridad.

Entonces esto lleva también a la cuestión de las imágenes del Antropoceno. Para mí, un contexto institucional para ese trabajo es en Praga, en la reconocida escuela de cine y fotografía FAMU, donde dirijo el proyecto sobre Operational IMages (https://operationalimages.cz/). Tales imágenes, para hacer eco de Farocki, que principalmente operan y solo secundariamente "significan" o representan algo, son interesantes ya que se conectan con imágenes técnicas en un sentido histórico (por ejemplo, fotografía científica) y en contextos de data e IA contemporáneos (donde las imágenes son quizás más probables), como modelos de IA y como visión artificial. Pero quiero complicar el punto, muy inspirador, de Trevor Paglen (haciéndose eco de Paul Virilio) de que la mayoría de las imágenes son

invisibles, hechas por máquinas para otras máquinas; en lugar de ser simplemente invisible para los humanos. Hay muchas otras capas en las que las imágenes ahora funcionan como una combinación de imágenes y *full data* (o preparadas para operaciones de datos). Las imágenes operativas son imágenes de datos, entre muchas otras características.

¿Qué es el cine para el Antropoceno? Estoy menos interesado en la narrativización del impacto humano que en las investigaciones del poder epistémico de las imágenes. Algunas obras (de arte) enmarcan tales imágenes científicas en términos cinematográficos; un caso sobre el que escribo ahora es el trabajo del dúo de artistas Geocinema. Y, en general, lo que me interesa son muchos tipos de imágenes logísticas y de infraestructura, incluso cinemáticas, que tienen un papel central al ofrecer un marco para comprender por qué las imágenes operativas son fundamentales no solo para la visión militar y los sistemas automatizados, sino en un ámbito más amplio de imágenes técnicas, científicas y otras que predicen, analizan, monitorean, vigilan, gobiernan, etc. Estoy a punto de dar los toques finales a un libro llamado “Imágenes operativas” que ofrecerá una respuesta más extensa a estas preguntas.

Como citar: Pinto Veas, I. (2022). Jussi Parikka, *laFuga*, 26. [Fecha de consulta: 2026-11-04] Disponible en: http://2016.lafuga.cl/jussi-parikka/1103