laFuga

Thomas Elsaesser

La historia del cine como arqueología de los medios

Por Vladimir Lukin

Tags | **Cine ensayo | Video instalación | Arqueología de los medios | Estudios de cine (formales) | Holanda**

PHD (c) Universidad de Duke

La obra del investigador alemán recientemente fallecido Thomas Elsaesser (1943-2019) no encuentra en habla hispana aún una completa traducción. Investigador inquieto y elástico, sus objetos de estudio podrían implicar desde el cine clásico hollywoodense a la historia del cine alemán, moviéndose entre géneros, cine de autor o arte instalativo. Preocupado por la transformación del cine en un paisaje cultural y filosófico, fue un prolífico autor de libros, entre los que se cuentan *New German Cinema: A History* (1989, Basingstoke: Macmillan and Rutgers University), *Fassbinder's Germany: History Identity Subject* (1996, Amsterdam: Amsterdam University Press); *Weimar Cinema and After* (2000, London: Routledge), *The Last Great American Picture Show* (2004, co-edited; Amsterdam: AUP), *Harun Farocki: Working on the* Sightlines (2004, edited; Amsterdam: AUP), *Film Theory: an introduction through the sense*s (with Malte Hagener) (2010, New York: Routledge, *The Persistence of Hollywood* (2011, New York: Routledge). Sus más recientes trabajos buscaron un diálogo entre la filosofía continental y la experiencia del cine.

Esta entrevista fue realizada el año 2016, en el marco de la presentación del libro *Film History as Media Archaeology: Tracking Digital Cinema* (Amsterdam University Press, sin traducción) en el Eye Filmmuseum de Amsterdam por el investigador Vladimir Lukin. A contrapelo de los debates sobre la "muerte del cine", el libro presentaba sólidos argumentos sobre la situación actual del cine como nuevo objeto epistemológico, de interés para la filosofía, al tiempo que examina la presencia de las imágenes en movimiento en el museo y los espacios artísticos como un desafío para la historia del arte. En esta entrevista se aborda como la arqueología de los medios genera un nuevo y vibrante enfoque de la historia del cine y los medios de comunicación. Para esta ocasión, la entrevista fue cedida por su autor para ser traducida en esta edición, a modo de homenaje póstumo a Thomas Elsaesser. Se encontrará aquí un vibrante acercamiento que esperemos pueda encontrar diálogo en nuestros contextos hispano-hablantes.

Vladimir Lukin: ¿Cómo llegó a interesarse en la arqueología de los medios?

Thomas Elsaesser: Es una historia complicada. Cuando fui a la Universidad de Iowa como profesor visitante en 1976, no querían que enseñara sobre Hollywood - el tema en el que me había estado concentrando en mi propia revista *Monogram* - porque me veían como un importador europeo y un especialista en cine alemán. Así que me pidieron que impartiera un curso sobre el nuevo cine alemán (muy "nuevo" en aquel momento) y otro sobre el cine expresionista (que rebauticé como "Cine de Weimar"). No sabía nada sobre el cine de Weimar en ese momento, así que estaba aprendiendo con la práctica, junto con mis estudiantes de postgrado, y eran un grupo terriblemente inteligente y entusiasta; estoy seguro de que aprendí tanto de ellos como ellos de mí. Por ejemplo, una de ellos era Mary Ann Doane, que escribió un importante libro sobre teoría de los medios y arqueología cinematográfica - *La emergencia del tiempo cinemático* (Cendeac, 2012).

Y a medida que aprendí más sobre el cine alemán en los años 20, me di cuenta de lo ignorante que era sobre los orígenes del cine y sus primeras décadas antes de la Primera Guerra Mundial, y empecé a

mirar a mi alrededor, y encontré un ensayo verdaderamente extraordinario de Noël Burch, "Porter or Ambivalence", publicado en la revista *Screen* en 1978. Llegó como una revelación, estaba visiblemente influenciado por Michel Foucault (a quien había estado leyendo) aunque Burch no mencionaba su nombre. El artículo era el documento que Burch presentaría posteriormente en la famosa conferencia de la FIAF de Brighton en 1978, donde por primera vez se reunieron archiveros, historiadores de cine y cineastas de vanguardia, en un esfuerzo por conseguir suficiente presencia pública y apoyo para el estudio del cine temprano, de modo que este patrimonio cinematográfico que nadie parecía valorar o preocuparse pudiera ser rescatado físicamente, pasando del nitrato a la copia de seguridad, y en caso necesario, ser restaurado. Yo no estuve en la conferencia de Brighton, pero me enteré poco después, y me interesé en el tipo de discurso histórico cinematográfico que uno tendría que elaborar, con el fin de atraer al menos a la comunidad académica para que se interesara más directamente.

Establecí un curso de licenciatura de cine temprano en East Anglia, que enseñé junto con Charles Barr, a quien había contratado y que también tenía un profundo interés en las primeras películas de directores británicos y escandinavos. Preparé un Course Reader, y también organizamos una conferencia internacional, centrada en la obra de Ernst Lubitsch, en la que se presentaron películas de Victor Sjöström y Mauritz Stiller.

De la conferencia de Course Reader y Lubitsch (1983) surgió la idea de publicar un libro de texto más completo sobre el cine temprano, que propuse al entonces jefe de publicaciones del Instituto Británico de Cine, Geoffrey Nowell-Smith, quien apoyó mucho el proyecto. En los años siguientes (paralelamente a la escritura de un libro sobre el Nuevo Cine Alemán) trabajé en este *Reade*r, que se convirtió en *Early Cinema - Space Frame Narrative* (British Film Institute, 1990). Escribí tres grandes capítulos introductorios para cada una de las secciones, además de una introducción general, y allí por primera vez utilicé el término "Arqueología de los Medios".

Vladimir Lukin: Sé que enseñaste un curso de cine junto con W.G. Sebald. Para mí su prosa es siempre "arqueológica": una *psicogeografía* **que ingresa, parafraseando a Siegfried Zielinski, a un 'tiempo profundo de la cultura'.**

Thomas Elsaesser: Como sucedió a principios de este año, di una charla en Berlín en el Festival DokuArts sobre Sebald y *Los Anillos de Saturno*, donde planteé algunos de estos temas, y hablé especialmente sobre su manera de entrelazar fotos - fotos degradadas, imágenes pobres, material encontrado y descartado - con documentos de archivo, obscuros *faits divers* personajes medio inventados y anécdotas. Todo esto se entretejió –literalmente, como un gusano de seda en la estructura profunda de su narración- en una telaraña de prosas muy finamente hilada, que se ondula en el espacio narrativo y flota en el espacio histórico. Y es transparente como un pedazo de celuloide en el que una imagen medio descolorida es todavía perceptible.

Vladimir Lukin: La adaptación cinematográfica de *Los Anillos de Saturno* [1] **enfatiza esto al usar la técnica de metraje encontrado. Tú describes el metraje encontrado como uno de los efectos de de las prácticas artísticas arqueológicas. Me pregunto si encuentras mi observación pertinente y sería capaz de elaborar esta idea...**

Thomas Elsaesser: Esto es bastante correcto, en la medida en que Sebald tenía el hábito de anonimizar los resultados de su investigación (lo opuesto a la nota erudita de un artículo) y presentó gran parte de su laboriosa búsqueda en bibliotecas y archivos como "objetos encontrados". Es en este contexto que también he invocado a Sebald en un reciente artículo sobre la película de ensayo, donde analizo lo que considero su ambigua relación con el cine, que comparo con la de Roland Barthes. Allí, intento mostrar cómo Sebald pudo haber sido influenciado por Chris Marker - ¡quien en retrospectiva ahora parece muy sebaldiano!-. Hoy en día, Sebald es claramente una gran inspiración para los artistas y cineastas, dado que hay al menos cuatro proyectos que se refieren explícitamente a sus libros (dos son películas de ensayo sobre *Austerlitz*, uno una recreación peripatética de *Los anillos de Saturno*, y un cuarto está directamente inspirado en su persona: el ensayo de Tacita Dean *W.G. Sebald* (un trabajo en prosa que condujo a la instalación fotográfica *Waterlog*, mostrada por primera vez en París en 2003). [2]

Finalmente, en otro ensayo, tengo un largo pasaje sobre la interpretación de Sebald de *La lección de anatomía del Dr. Tulp de* Rembrandt (también de *Los anillos de Saturno*), que descubrí en la película

Barbara de Christian Petzold (2012), donde se convierte en un intercambio clave entre los dos personajes principales, ambos doctores, y ambos desconcertados por algunas de las peculiaridades anatómicas de esta famosa pintura, mientras que ellos mismos son atraídos al cuadro por el relevo de miradas que anima el rígido y lúgubre retablo.

Vladimir Lukin: Hay tantas definiciones de la arqueología de los medios hoy en día como especialistas ¿Podría describir su comprensión de la arqueología mediática y situarla dentro de los debates actuales de la teoría mediática en general?

Thomas Elsaesser: Como he mencionado, llegué a la Arqueología de los Medios inicialmente a través del estudio del cine temprano. Sin embargo, cuando me trasladé a Ámsterdam en 1991, con el mandato explícito de empezar "desde cero" un nuevo Departamento de Cine y Televisión, me aseguré de que el plan de estudios también incluyera los "Nuevos Medios" como una parte igual e integral tanto de la enseñanza como de la investigación. Y mientras que, a nivel de licenciatura, los cursos estaban divididos en las diferentes áreas temáticas, a nivel de maestría, traté el cine, la televisión y los medios digitales como formas de medios interdependientes y mutuamente complementarias. El curso básico de historia del cine se denominaba "Arqueología de los medios de comunicación", mientras que el curso de teoría del cine se estructuraba en torno a "El cine, el cuerpo y los sentidos". Cuando los estudiantes tomaban los dos cursos juntos, podrían asociar los medios audiovisuales tanto a "el aparato" como "el cuerpo". En esta configuración, "arqueología" se convirtió en el nombre para el desmontaje de los diferentes medios en torno a la tecnología y el poder, mientras que "teoría del cine" era su reinscripción en el cuerpo y los sentidos. Así, por ejemplo, en la "arqueología" las sesiones se dedicaban a la "arqueología de la pantalla", "arqueología de la cámara", "arqueología de la proyección", "arqueología del sonido", etc., mientras que en el curso de teoría cinematográfica se hablaba de "ventana y marco", "puerta y pantalla", "espejo y cara", "la mirada y la mirada", "piel y tacto", "oído y espacio", "mente y cerebro", en la medida en que se relacionaban con el cine, la televisión y los medios digitales y se veían afectados por ellos.

También había un programa de doctorado, llamado "Futuros Imaginados", cuyos objetivos eran más directamente mediático-arqueológicos (coordinado por mí, Wanda Strauven y Michael Wedel). Comparamos y contrastamos dos períodos de cambio mediático especialmente rápido y diverso, 1870-1900 y 1970-2000, a fin de identificar, primero, las tecnologías clave que provocaron el cambio social (la electrificación, la máquina de vapor, la telefonía, la telegrafía), y luego examinamos las condiciones en las que ciertos medios visuales florecieron mientras que otros no. Vimos que el cine estaba, en efecto, "retrasado", y en el sentido de que la cronofotografía, tal como la desarrollaron Muybridge y Marey, podría haber tomado una dirección como herramienta puramente científica en lugar de convertirse en un medio de entretenimiento de masas, mientras que la estereoscopía, muy popular como aparato visual y juguete doméstico, aparentemente no se prestaba a convertirse en una tecnología de entretenimiento de masas. O tomar la fotografía de rayos X, brevemente una atracción de feria y el mejor ejemplo de *memento mori* en los "medios de comunicación encantados", antes de que sus peligros para el cuerpo se apreciaran plenamente.

"Futuros imaginados" también puso de relieve la volatilidad, la imprevisibilidad y la naturaleza contradictoria de estas tecnologías de los medios de comunicación: cómo sus implicaciones prácticas (por ejemplo, sus usos industriales y el potencial de beneficio económico resultante), chocaron con su percepción por parte de la imaginación popular (en forma de narraciones de ansiedad, de utopía, de distopía y de fantasía) y cómo se mezclaron las respuestas (adopción ansiosa o resistencia férrea) que recibieron de los artistas, escritores e intelectuales. Cada investigador principal eligió además varias figuras icónicas (todas ellas comenzando por M: Muybridge, Marey, Messter, Marconi, Marinetti) para un estudio contrastado, con el fin de que la investigación tuviera una dimensión transnacional y comparativa, que permitiera establecer varias conexiones transmedia inesperadas. El estrecho marco temporal en el que se desarrollaron sus actividades mostró cómo las innovaciones de los medios de comunicación en materia de sonido y visión, de imagen y de señal eléctrica habían cruzado, desde el principio, las fronteras nacionales.

El punto de vista para dibujar estas conexiones fue el período a partir de los años 70, es decir nuestro extenso presente, caracterizado por el derrocamiento de los cines a través de la televisión nacional como principal medio de entretenimiento e información, la consolidación del vídeo como medio de grabación y almacenamiento popular (así como la práctica artística de vanguardia), el mando a

distancia y la videograbadora (como los *time-shifters*), la adopción universal de la computadora personal, el cambio de sonido e imagen analógicos a digitales, la invención del teléfono móvil y el desarrollo de Internet y de la World Wide Web, que condujeron a una infraestructura de información, arte y entretenimiento que dependía de la computadora digital, la telefonía, las ondas de radio, los satélites, más que de la cámara, la fotografía o las imágenes en movimiento.

La idea clave era que el giro digital no debía considerarse como una ruptura tecnológica, sino más bien como procesos de remediación y emulación. Los medios digitales se convirtieron -desde nuestra perspectiva "arqueológica"- principalmente en la ocasión de una serie de experimentos de pensamiento, la mayoría de los cuales tenían como objetivo desandar -y reimaginar- historias alternativas para el cine, es decir, identificar diferentes puntos en el pasado, en los que una tecnología dada podría haber tenido, o se imaginaba que tenía, un futuro diferente del que finalmente se produjo.

Por consiguiente, nuestra arqueología de los medios también incluía genealogías alternativas del cine, incluidos los usos no relacionados con el entretenimiento del aparato cinematográfico, que a su vez nos hacían conscientes de los elementos de azar y contingencia, los momentos de fracaso aparente que contenían semillas de posibilidades no realizadas y, por tanto, la importancia de incluir en cualquier historia de los medios de comunicación también aquellos acontecimientos y elementos que no ocurrieron, pero que podrían haber ocurrido, o aquellos acontecimientos que sí ocurrieron, pero cuyo impacto se desvanece o fue suprimido posteriormente. En contra de la cronología de la historia tradicional, que siempre se construye retroactivamente como natural e inevitable, concebimos la arqueología como esa forma de historia que -con la ayuda de la historia contrafáctica, si fuera necesario- también revelaría las estructuras de poder normalmente ocultas que intervienen en el dominio o la victoria de ciertos medios, normas y estándares, y por lo tanto de cierta versión de la historia, la tecnología y el progreso.

Vladimir Lukin: En uno de tus artículos defines tres líneas básicas de investigación en los estudios de cine: "¿Qué es el cine?" (Teoría clásica del cine, como Bazin, Kracauer, etc.) "¿Cuándo es el cine?" (Ejemplo: el movimiento de la Nueva Historia del Cine, uno de los precursores de la arqueología de los medios) y "¿Dónde está el cine?" (debates actuales). ¿Cree que esta categorización sigue siendo pertinente para el estado actual de las cosas? Si no, ¿cuál es la cuestión más urgente de los estudios cinematográficos hoy en día?

Thomas Elsaesser: Evidentemente, esta triple división es una simplificación burda, y su único valor reside en el hecho de que su brevedad llama la atención sobre algunos cambios destacados e importantes en nuestra comprensión actual del cine, de modo que cada pregunta, encuadra y reencuadra el cine de manera distinta.

"Lo que es el cine" es esencialmente una cuestión ontológica, y si bien durante la época de Bazin esta ontología tenía que ver con el delicado equilibrio entre la fotografía como medio icónico de mimetismo y realismo, y la fotografía como medio de trazo e impronta, de registro más que de representación, hoy en día la cuestión ontológica ha vuelto en un contexto diferente, provocado en gran medida por los libros de cine de Gilles Deleuze y el resurgimiento de la filosofía del cine de Stanley Cavell en *The World Viewed* (Harvard UP, 1979; Traducido 2018 por la Editorial Universidad de Córdoba). Mientras que Bazin quería alejar el debate de la vieja cuestión: "es el cine un arte", y si es así, ¿cómo puede ser un arte si su principal rasgo específico es su automatismo?, Deleuze ha reinterpretado este automatismo de maneras muy diferentes y nuevas: de modo que el cine para Deleuze es menos una forma de arte que una forma de vida, y que su ontología (también la llama a veces su historia natural) es cómo el cine redefine (Rancière dirá que redistribuye o divide) lo que está vivo y lo que está muerto, lo que es real y lo que es virtual, lo que se mueve y lo que está quieto, lo que tiene energía y lo que tiene intensidad, etc. , es decir, el cine propone una nueva división y distribución de las categorías básicas de la existencia.

La pregunta "Cuándo es el cine" está en efecto relacionada con lo que inicialmente llamé la Nueva Historia del Filme, pero que debería haber llamado la Nueva Historia del Cine: porque marca el cambio de la interpretación de las películas y de los cineastas (autores) hacia el análisis de los sitios, los espacios y los espectadores. En otras palabras, "cuando es el cine" pasa de concentrarse de la producción- en el sentido más amplio de la palabra- a la institución "cine", la organización de la

industria cinematográfica, pero sobre todo en la constitución y el comportamiento del público, que en su mayoría "va al cine" en lugar de ver una obra de arte de autor o autorizada. Integran el cine en su vida social y personal, incluso lo hacen parte de su calendario de vida. Hollywood conoce este calendario de vida de su público, porque lanza y estrena sus grandes y costosos éxitos de taquilla en torno a las distintas fiestas nacionales, del mismo modo que Disney hace sus películas de animación familiar en torno a las fiestas de temporada. Hoy en día, cada fin de semana es un fin de semana de vacaciones, y las películas lo logran o lo dejan, normalmente dependiendo de su taquilla durante el primer fin de semana de su estreno. Al mismo tiempo, una película que no se estrena en las salas de cine no tiene casi ninguna posibilidad de ser reconocida como una película, por lo que la aventaja de tiempo ("cuándo es el cine") y la ventaja de ubicación ("dónde es el cine") determinan el cine casi tanto como las películas que se proyectan. Sin embargo, desde el punto de vista financiero, el estreno en salas de cine en los Estados Unidos sólo representa alrededor del 30% del potencial económico general de una película de éxito, y el resto procede de los mercados extranjeros, de las ventas de DVD, el vídeo en streaming, los derechos de televisión y las ventas de productos de marca asociados a la franquicia.

"Dónde está el cine", por lo tanto, se refiere a las diferentes plataformas mediáticas, las pantallas grandes y pequeñas, las pantallas móviles, pero también lo que sucede con el cine en los espacios artísticos como galerías y museos: como arte de instalación, como metraje encontrado, como un montaje de clip, como el enormemente exitoso *The Clock* de Christian Marclay (2010). En los últimos años, he estado enseñando un curso de postgrado sobre "La imagen en movimiento en el museo". Allí he seguido esta compleja, pero también convincente y fascinante historia de la casi centenaria disputa y animosidad entre el "cine" y el "mundo del arte", que de repente, alrededor de 1995, se convierte en una fiesta de amor, donde cada uno aparentemente no puede prescindir del otro.

Vladimir Lukin: En su reciente artículo "La Arqueología de los Medios como Síntoma" [3] expresas algunas dudas sobre la arqueología de los medios como disciplina. ¿Puedes decir un poco por qué lo encuentras problemático hoy en día?

Thomas Elsaesser: Esto es una continuación de su pregunta anterior, porque ahora mismo, me estoy haciendo otra pregunta, a saber, "¿Para qué sirve el cine (bueno)"? ¿Por qué se inventó, cuando se inventó (después de todo, ya Bazin se preguntaba sobre el "retraso" del cine), cuál es su contribución a la evolución humana, a la modernidad, su papel en el siglo XXI? y ¿dónde comenzó? En otras palabras, mi arqueología de los medios se está instalando gradualmente en esta pregunta más intrigante y para mí más inquietante: ¿el cine es ahora una cosa del pasado, tenemos realmente que enfrentar la tan discutida "muerte del cine"? Algunos estudiosos han hecho todo lo posible por reservarlo para la era digital (Lev Manovich, *El lenguaje de los nuevos medios*, Paidós: 2001) y luego han pasado (a los estudios de software), otros lo han subsumido bajo preocupaciones más amplias, como la Cultura de la Convergencia de Henry Jenkins (Paidós: 2006). Se ha vuelto algo solitario en torno a los estudios de cine y a los estudios cinematográficos, como si los verdaderos temas de hoy en día estuvieran en otra parte, y que por este mismo hecho, el pasado del cine también se convierte en una especie de continente perdido, una isla flotando en un mar de "medios".

Mis recelos con la arqueología de los medios, por lo tanto, se derivan de varios acontecimientos: uno es que entre los que se refieren a la arqueología de los medios, hay algunos que tienen muy poco interés en el cine. Por ejemplo, Siegfried Zielinski piensa que el cine fue un "intermezzo" (Zwischenspiel) [4] en una historia de los medios que se desarrolla principalmente a través de las matemáticas y la tele-acción (telefonía y televisión), y William Uricchio piensa igualmente que la fuerza motriz en la historia de los medios es la "simultaneidad" (es decir, la televisión) y que el cine tuvo poco que aportar a esta historia. Por supuesto, estoy muy interesado en este argumento, y el desarrollo de Internet parece confirmar su tesis. Pero el peligro es que la arqueología de los medios de comunicación se convierta entonces en una mera elaboración histórica de las tendencias dominantes, y pierda su dimensión reflexiva, o si se quiere: hace que el pasado se parezca demasiado al precursor del presente, que es por supuesto lo que la arqueología de los medios trata de deconstruir.

Luego hay otros, que se interesan por el cine, pero que extrapolan aún más directamente del presente, y buscan principalmente antecedentes o pedigríes para lo que les parece "interesante" entre los fenómenos mediáticos de hoy. Éstos tienden a aislarse de su contexto general, de modo que tenemos realmente una especie de teleología a la inversa, que actúa entonces como la ideología de lo

digital, apropiándose del pasado para el presente, en lugar de hacer hincapié en la otredad del pasado - una otredad que podríamos querer preservar, como un recurso potencial para un futuro totalmente diferente.

La respuesta a mi pregunta "¿Para qué sirve el cine?" forma parte de un proyecto más amplio y no se puede resumir tan fácilmente. Depende, en primer lugar, del marco de tiempo que elijas, ya sea cien años, o digamos, quinientos años. Aquellos cuya arqueología mediática no va más allá de la década de 1890 probablemente lo verán - en el esquema más amplio de la historia de los medios modernos - como una etapa intermedia y por lo tanto "obsoleta". Sin embargo, dentro de un horizonte histórico más amplio, el aparato cinematográfico y el imaginario cinematográfico no sólo tienen varias funciones, sino también varias historias, de las cuales sólo algunas han sido, hasta ahora, plenamente realizadas o apreciadas. Por consiguiente, puede ser, paradójicamente, la aparente obsolescencia del cine, su condición cultural disminuida como medio de comunicación de masas (en Europa) lo que constituye su activo más valioso y su mayor uso, porque su relativa insignificancia lo protege de los tipos de instrumentalización que han venido experimentando la televisión e Internet, ya que la simultaneidad y la interactividad las convierten en meros medios de transmisión y transacción de datos (de sus usuarios).

Vladimir Lukin: La arqueología de los medios se ha puesto de moda hoy en día. Sin embargo, al mismo tiempo ya se pueden ver ciertos signos de crisis. Mi preocupación es la obsesión arqueológica de los medios con el tiempo profundo. Primero, Zielinski, quien introdujo la idea del tiempo profundo de los medios, luego, Alex Galloway fue más allá y propuso una categorización conceptual de los medios por medio de la mitología griega (Kittler también dedicó sus últimos años de investigación a la Antigua Grecia). Y ahora Parikka, posiblemente el principal divulgador de la arqueología de los medios hoy en día, sugiere extender los medios a la geología ¿No ves esta tendencia como problemática? ¿Podría nuestra obsesión con el pasado de alguna manera paradójica conducir al olvido del presente?

Thomas Elsaesser: Hay al menos dos partes separadas en su pregunta. En primer lugar, los nombres que menciona: algunos de ellos, Zielinski, Friedrich Kittler no usan o ya no usan la palabra arqueología mediática. A estos nombres agregaría Jonathan Crary, Avital Ronell, Bernhard Siegert - todos eruditos a los que respeto enormemente, y que hacen un excelente trabajo en la arqueología mediática, pero que se esfuerzan por no tener que usar la palabra. ¿Por qué es esto? Es por supuesto preocupante... tal vez lo ven como algo demasiado cercano a Foucault, y fue él mismo quien abandonó la palabra arqueología en favor de la genealogía, lo que ahora es más valorado por sus escritos sobre gobierno y biopolítica, sobre vigilancia, sociedades disciplinarias y de control, más que por sus intentos de fundar una nueva epistemología del conocimiento.

Estas serían objeciones filosóficas a la arqueología de los medios. Pero también hay otras. Como insinúas, ahora es vista como algo de moda, se ha convertido en el refugio de un cierto pseudo-radicalismo, el sucesor de una cultura *hacker* que alguna vez estuvo de moda: Jussi Parikka lo llama en realidad "steam punk", y para él - en su papel de lo que se llama "divulgador" - parece de hecho el punto de encuentro de todas las energías disidentes y de resistencia que aún no se han "vendido" a las corporaciones y a la NSA.

Luego tienes la arqueología de los medios como fetichismo de tecnología obsoleta, una especie de obsesión de coleccionistas de"medios muertos". Y mientras que en el antiguo instituto de Kittler en la Universidad Humboldt de Berlín hay aparentemente una formidable colección de los primeros ordenadores, este enfoque de hobby-sótano no es claramente lo que los filósofos de los medios alemanes buscan, que quieren pensar en marcos de tiempo de quinientos o dos mil años, más que en la belleza obsoleta de un Commodore 64, o el valor de una placa de circuito Apple 1 vendida en eBay.

¿Por qué estos marcos de tiempo más grandes, este regreso a los griegos o al tiempo profundo de los medios de comunicación? Tengo mis propias preferencias y normalmente empiezo alrededor del 1500, cuando trato de responder "para qué sirve el cine", pero como dije, la mayoría de los arqueólogos de los medios ya no están tan interesados en el cine, y están más preocupados por el seguimiento de lo digital *per se*. Es decir, están interesados en el misterioso poder de algo tan abstracto y hecho por el hombre como las matemáticas, para modelar con precisión el mundo físico: por ejemplo, ¿cómo es que los algoritmos, que son instrucciones realmente estúpidas y repetitivas,

pueden modelar no sólo nuestro comportamiento como seres humanos, sino "la vida misma"?. Los algoritmos y el software de IA dan indicios bastante convincentes de que un día, tal vez pronto, nosotros como especie habremos mutado e incluso nos habremos vuelto obsoletos por las "máquinas" o más bien por la "inteligencia" que nosotros mismos hemos creado, de modo que lo que nos hace humanos es en realidad poco más que las tecnologías de la información que casualmente hemos desarrollado y estamos utilizando en un momento dado. La consecuencia sería que casi hemos alcanzado la etapa en la que "nosotros"- pero ¿quiénes serían el "nosotros" para ese entonces? - estamos a punto de dejar atrás el apoyo biológico de estas tecnologías de la información (el ADN, por ejemplo) que nos hacen ser lo que somos. Como dijo una vez Gilles Deleuze, medio en broma, si la vida se desarrolló una vez sólo a partir del carbono, ¿por qué no imaginar otra vida desarrollándose a partir del silicio?

La arqueología mediática que me interesa sigue estando firmemente comprometida con el cine, que en esta perspectiva aparece como un medio completamente híbrido e "impuro". No se inscribe en una sola teleología, ya sea apropiándose retroactivamente del pasado o preparando un futuro más "perfecto". Por eso insisto en la multiplicidad de las historias del cine, reconozco sus distintas genealogías ontológicas, epistemológicas y estéticas, y me resisto a su recuperación retroactiva para los usos inmediatos del presente. En efecto, estaríamos "olvidando" el presente, si pensáramos que "poseemos" el pasado, de la misma manera que estaríamos olvidando el presente si no pudiéramos vernos en alguna constelación con un pasado. En este sentido, el lema más apropiado para la arqueología de los medios de comunicación hoy en día es el que le debemos a André Bazin, quien - después de leer *Histoire du cinéma* de Georges Sadoul - escribió: "Cada nuevo desarrollo añadido al cine debe, paradójicamente, llevarlo más cerca de sus orígenes. En resumen, el cine aún no ha sido inventado". La historia del cine como arqueología de los medios de comunicación está dedicada a este invento.

Notas

1

NdT: Probablemente se refiere el film: *Patience (after Sebald)*. Grant Gee, 2011

2

NdT más información sobre ello aquí https://sebald.wordpress.com/2007/04/04/tacita-dean-and-wg-sebald/

3

NdT Del año 2016, puede encontrarse aquí https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/17400309.2016.1146858?scroll=top&needAccess=true

4

NdT. Traducido al español por el Centro Cultural Rojas como "Entreactos", sobre el autor ver: https://proyectoidis.org/siegfried-zielinski/

Como citar: Lukin, V. (2020). Thomas Elsaesser, *laFuga*, 24. [Fecha de consulta: 2026-11-25] Disponible en: http://2016.lafuga.cl/thomas-elsaesser/997