

Excavar en el tiempo profundo de los medios  
 Eva Noriega  
 Arkadin (N.º 10), e033, agosto 2021. ISSN 2525-085X  
<https://doi.org/10.24215/2525085Xe033>  
<http://papelcosido.fba.unlp.edu.ar/ojs/index.php/arkadin>  
 Facultad de Artes. Universidad Nacional de La Plata  
 La Plata. Buenos Aires. Argentina



# EXCAVAR EN EL TIEMPO PROFUNDO DE LOS MEDIOS

## Digging in Media Deep Time

EVA BEATRIZ NORIEGA [screeners@fba.unlp.edu.ar](mailto:screeners@fba.unlp.edu.ar)

Instituto de Investigación en Producción y Enseñanza del Arte Argentino y Latinoamericano.  
 Facultad de Artes. Universidad Nacional de La Plata. Argentina

Recibido: 20/3/2021 | Aceptado: 18/6/2021

Reseña a Jussi Parikka (2021). *Una Geología de los Medios*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina: Caja Negra, 296 páginas.

### RESUMEN

Reseña de *Geología de los medios* (2021), de Jussi Parikka, en el cual se plasma un estudio de las relaciones entre geología y tecnología desde la perspectiva de la teoría de los medios. Se trata de dar cuenta de los múltiples materialismos y temporalidades de los medios en la era del Antropoceno y de cómo los proyectos artísticos pueden aportar a una redefinición del tema tratado. El autor explora el enfoque arqueológico de los medios, la psicogeografía de la tecnología, visiones especulativas o de ciencia ficción, el espacio del trabajo global y, también, un materialismo de lo posthumano.

### PALABRAS CLAVE

Teoría de los medios; materialidad de los medios; artes mediales; tecnología; residuos

### ABSTRACT

Review of *A Geology of Media* (2021) by Jussi Parikka, in which we can read a study of relations between geology and technology from the perspective of media theory. The book gives an account of multiple media materialisms and temporalities in the Anthropocene era and explains how artistic projects contribute to a definition of the topics discussed. The author also explores a media archaeological approach, the psychogeography of technology, speculative visions and science fiction, global workspace and also posthuman materialism.

### KEYWORDS

Media theory; materiality of media; media arts; technology; waste



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NonCommercial-CompartirIgual 4.0 Internacional

La idea extendida que supone en lo *digital* un concepto homogéneo, atemporal e inmaterial, reforzado constantemente por la metáfora del trabajo en la nube (*cloud computing*), o la seductora idea de reemplazar nuestra pantalla móvil por otra cada vez más liviana, brillante y ubicua, entre otras fantasías de la cultura mediática, no hace más que llevarnos a un callejón sin salida.

Jussi Parikka viene a poner en cuestión esta idea explicando que existe una materialidad múltiple en las conexiones *aparentemente* inmateriales de los medios y de la información, cuya base se hunde en el sustrato de la tierra y para la cual se requiere de una nueva teoría de los medios que incluya a los materiales, los metales, la basura y la química para pensar la cultura técnica de la digitalidad.

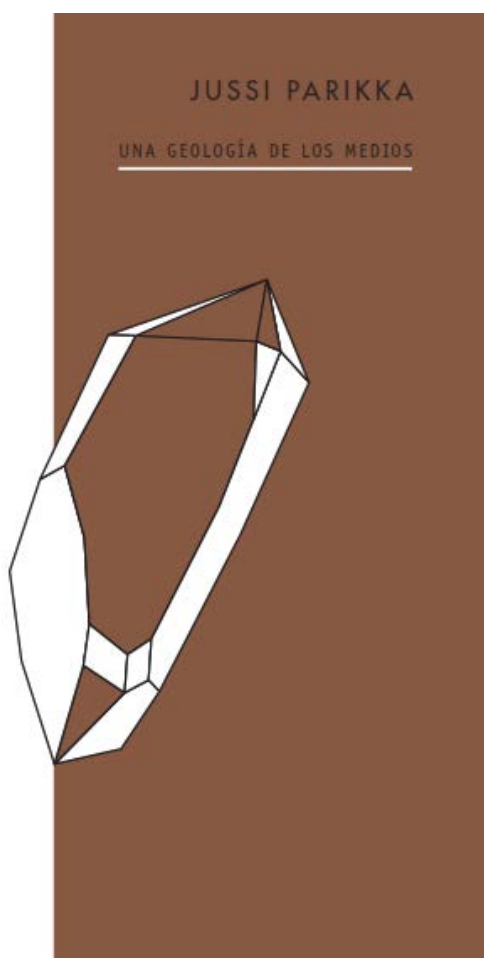


Figura 1. Portada del libro *Una Geología de medios* (2021), Jussi Parikka.

Así un interés geológico atraviesa el libro y lo conduce hacia una hibridación entre disciplinas que pone el foco en la geología: «la ciencia del suelo bajo nuestros pies, su historia y su constitución, el estudio sistemático de los múltiples mecanismos, capas, estratos e interconexiones que caracterizan al Sistema Tierra» (Parikka, 2021, p. 24).

Siguiendo una perspectiva arqueológica del estudio de los medios que Parikka desarrollara en colaboración con Errki Huhtamo (2011) así como en la trilogía sobre la ecología de medios: *Digital*

*Contagions* (2006), *Insect Media* (2010) y *Geología de los medios* (2015 -2021), en el primer libro en papel traducido al castellano, ya que -anteriormente se tradujo en edición digital *El antropoceno* (2018)-, el autor finlandés se plantea remontar el pasado de los medios y las tecnologías digitales para dotarlos de un espesor temporal y poner el foco en una materialización más profunda de los medios que lo lleva a inventariar todos aquellos materiales que provienen de capas geológicas de la Tierra en un intento de «rastrear la importancia de lo inorgánico en la construcción de los medios antes de que estos se conviertan en medios» (Parikka, 2021, p. 31).

La mirada arqueológica lo lleva a interesarse por las relaciones entre viejos y nuevos medios, en el problema de lo nuevo en el estudio de las tecnologías de medios, la relación asociada con lo obsoleto de los medios, los ciclos de reciclaje a través de prácticas artísticas que critican la obsolescencia programada de los dispositivos digitales (que se puede leer en el Apéndice sobre los *Medios zombies* del presente volumen), las relaciones entre medios, discursos y las metodologías de abordaje en las que «el pasado se trae al presente, y el presente al pasado donde ambos se informan y explican entre sí» (Huhtamo & Parikka, 2011, p. 14) o «las relaciones de poder que salen a la luz cuando se presta atención a historias de medios olvidados que no alcanzaron hegemonía» (Kozak en Parikka, 2021, p. 13).

El libro cuenta con un prólogo de Claudia Kozak, un prefacio, un epílogo y un apéndice donde se puede leer el texto escrito en colaboración con el artista Garnett Hertz, «Medios zombies. Curvando el circuito de la Arqueología de los medios» y una entrevista realizada por Alejandro Limpo, especialista en culturas visuales digitales. Estos textos dan marco a los cinco capítulos donde se encadenan los temas principales, organizados en forma de estratos que guían un recorrido por capas geológicas que parten del centro de la tierra, se elevan como polvo por el aire y regresan como chatarra tecnológica conformando ruinas futuras.

En el primer capítulo titulado «Materialidad. Los fundamentos de los medios y la cultura» explica su enfoque de una cultura técnica de los medios (digitales y analógicos) que parte de lo geofísico. Su foco recae en las prácticas de artes mediáticas y en teorías surgidas de las artes para comprender los cambios ambientales en la era del Antropoceno, una periodización que señala el impacto humano en el planeta. Hay una mirada geofísica en las prácticas artísticas (sobre la industrialización, el modelado del medioambiente o la captación de los sonidos que emergen de la tierra durante un terremoto) que aportan no solo representaciones o experiencias sobre la superficie terrestre, sino que «contribuyen en el modo en que el planeta está siendo visto, utilizado y modificado» (Parikka, 2021, p. 37).

El entrelazado de medios visuales y conceptos científicos crea una nueva escala planetaria, donde se expanden los ejes del espacio y el tiempo que va más allá de considerar a los medios como dispositivos y se dedica a explorar la tierra, la luz, la atmósfera y el tiempo en cuanto medios.

### LA CULTURA DIGITAL EMPIEZA EN LAS PROFUNDIDADES Y EN LOS TIEMPOS PROFUNDOS DEL PLANETA

Relacionado con estos planteos llegamos al concepto del tiempo profundo, que además de tener una base geológica fue introducido en las discusiones sobre arte medial por el arqueólogo de los medios Siegfried Zielinski. Más allá de un recorrido de tipo especulativo y de ficción literaria, colmado de experiencias artísticas que revisan el *circuit bending*, el hackeo o el reciclaje, lo que el capítulo «Un tiempo profundo de los medios alternativos» revela es que los componentes de nuestras computadoras obtenidos de varios metales (estaño, cobalto, paladio, la plata, el oro, el cobre y el aluminio) que han sido extraídos por operaciones en las minas aportan a una visión no lineal de los medios que se remonta a miles de millones de años en el tiempo. Así la historia de los medios se fusiona con la

historia de la Tierra, «los materiales geológicos son extraídos y reubicados dentro de las máquinas que definen nuestra cultura de medios técnicos» (Parikka, 2021, p. 93). La materialidad de los materiales se extiende más allá del hardware y los metales, a una materialidad temporal que además se hace eco de cuestiones invisibilizadas en el discurso tecnológico-medial, como los problemas del daño ambiental, el agotamiento de los recursos o la explotación laboral en zonas empobrecidas del planeta.

Con «Psicogeofísica de la tecnología», nos introduce en una estética que recupera los métodos situacionistas de la vanguardia, se trata de un proyecto basado en aquellos postulados ahora expandido y promovido por las artes geofísico-mediales que recupera la deriva (Fleisner, 2015), por la ciudad planteada por Guy Debord como una cartografía de las relaciones de poder ahora reemplazada por una cartografía de la computadora.

Luego, en los capítulos siguientes «El polvo y la vida agotada» y «Los futuros fósiles» es el polvo la figura elegida para pensar lo colectivo, la sedimentación de partículas sobre las cosas que producimos, rastrear en ellas la realidad material que funciona como contrapunto del fascinante mundo de creatividad digital que nos muestra la publicidad, hasta llegar a ese material residual producido en el pulido de superficies como los iPhones y tablets que daña la salud de los trabajadores. El polvo le permite al autor delinear otra de las materialidades de la tecnología digital, la que refiere a las condiciones de trabajo donde se producen estas máquinas y la obsolescencia programada como motor de la basura electrónica. Analiza las formas que asume la explotación en la fabricación del hardware, las tareas monótonas y alienantes que distan mucho de la promesa idealizada sobre el mundo laboral telemático (capitalismo cognitivo) que suponía que trabajar con computadoras debía ser creativo, lúdico y divertido.

Finalmente, nos recuerda que la cultura informática nunca dejó atrás la era del (combustible) fósil. En el «Apéndice» se puede consultar un ensayo del autor que ha circulado de forma independiente y previa a la publicación del libro en espacios académicos de formación en artes mediales donde estudia la práctica del *Circuit Bending* como una forma de desvío de los recorridos implícitos de los circuitos de los electrodomésticos. Retomando la cultura del descarte y el reciclaje como una forma de búsqueda artística, propone la hipótesis de los medios zombis, según la cual el hardware no muere.

## REFERENCIAS

- Fleisner, P [et.al.] (2015). *El situacionismo y sus derivas actuales*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina: Prometeo Libros.
- Huhtamo, E. & Parikka, J. (2011). *An Archaeology of Media Archaeology* [Una arqueología de la arqueología de los medios]. En *Media Archaeology* [Arqueología de los Medios]. Los Ángeles, Estados Unidos: UCLA Press.
- Parikka, J. (2018). *Antropobsceno*. México D.F., México: Centro de Cultura Digital. Recuperado de <https://www.mexicoescultura.com/actividad/196792/antropobsceno>
- Parikka, J. (2021). *Una geología de los medios*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina: Caja Negra.