



Redazione

Autorizzazione Tribunale di Firenze n. 4380 del 21/04/1999

issn 1724-0336

eISBN 978-88-6655-435-6

Drammaturgia (online) è riconosciuta come pubblicazione di alto valore culturale dal Ministero dei Beni artistici e culturali

Direttore

Siro Ferrone

Codirettore

Renzo Guardenti

Direttore responsabile

Sara Mamone

Caporedattore

Gianluca Stefani

Segretaria di redazione ed editing

Lorena Vallieri

Webmaster

Stefano Marapodi

Web editing & design

Gianni Cicali

Web developer & database designer

Stefano Marapodi

Mario Marini

Redazione

Davide Bianchi



Archeologia dei media. Nuove prospettive per la storia e la teoria della comunicazione

Roma, Carocci, 2019, 282 pp., euro 29,00

ISBN 978-88-430-9604-6

Data di pubblicazione su web 09/04/2021

Libri

Cinema

Condividi



L'"archeologia dei *media*" è una sotto disciplina che da diversi anni si è affermata nel panorama accademico internazionale, delineandosi come una prospettiva di studi alternativa alla tradizionale "storia dei *media*". Congegni eccezionali, bizzarre invenzioni, eccentriche tecnologie sono i principali oggetti d'indagine per una serie di studiosi che hanno progressivamente profilato un orizzonte metodologico e teorico comune, nonostante la spiccata propensione centrifuga e "anarchica" che caratterizza la disciplina (anche in virtù dell'eterogeneità dei suoi temi di studio). Il volume di **Jussi Parikka**, noto studioso dei *media* e professore presso l'Università di

Southampton, è un testo capitale proprio per comprendere, al di là delle numerose diversità, l'idea comune che soggiace ai principali esponenti della *Media Archaeology*. L'opera, edita originariamente nel 2012, ha avuto fin da subito grande rilevanza internazionale, ed è finalmente stata tradotta in italiano nel 2019 dalla casa editrice Carocci.

La traduzione si avvale di una ricca prefazione di **Ruggero Eugeni** e di una altrettanto interessante postfazione di **Simone Venturini**. Il primo mette in luce la chiave di lettura più efficace per inquadrare le teorie *media* archeologiche, ossia quella di intendere la disciplina come «un ampio progetto di individuazione, ridistribuzione su tavoli di lavoro sia teorici sia storici, e conseguente ridefinizione delle questioni chiave dello studio contemporaneo sui media» (p. 20). Mentre Venturini ne individua il principale valore nell'essere un «angolo cieco delle scienze umane» (p. 240); nell'aver gettato luce su zone d'ombra della storia dei media, soprattutto a partire da una rivalutazione dell'importanza dell'archivio e del suo uso sistematico tanto per il recupero del passato quanto per la comprensione del presente.

Corredato da questi due importanti saggi, il testo di Parikka si apre con una densa introduzione che mette in luce i «background multipli» (p. 32) da cui si è formata l'archeologia dei *media*. In particolare, le teorie sull'archeologia del sapere di **Michel Foucault** e gli studi tecno mediali di **Friedrich Kittler** risultano i capisaldi teorici per la formazione di molti archeologi dei *media* contemporanei. Terminata la disamina genealogica, Parikka struttura la sua ricognizione lungo sei capitoli, ognuno inerente a una caratteristica o a un tema chiave per la disciplina.

Nel primo capitolo si analizza il rapporto dell'archeologia dei *media* con le percezioni sensoriali, in particolare audiovisive, affettive e algoritmiche, mettendo in luce la forte affinità con la *New Film History* e la rielaborazione dei rapporti uomo-macchina alla luce dell'avvento del digitale e della *Software Culture*. Due importanti studiosi come **Thomas Elsaesser** e **Siegfried Zielinski** sono tra i principali punti di riferimento in questa sede.

Nel successivo *Media immaginari: mappare media strani*, Parikka descrive uno dei soggetti di ricerca prediletti dalla disciplina, quello inerente all'insieme di dispositivi e tecnologie che non hanno mai trovato una traduzione reale (perlomeno significativa), ma sono rimasti solamente sulla carta e nella fantasia dei loro autori. Questi strumenti, per quanto obsoleti e fallimentari, possono tuttavia dimostrarsi rivelatori per comprendere «l'immaginario in un modo meno lacaniano e per vederlo come una risorsa per il nuovo» (p. 106).

Il terzo capitolo è dedicato al rapporto che l'archeologia dei *media* intesse con i concetti del nuovo materialismo, soprattutto in riferimento alla scuola tedesca, da Kittler fino ai più recenti **Bernhard Siegert**, **Wolfgang Ernst** e **Claus Pias**. Nei loro contributi, questi teorici propugnano un confronto con la macchina che non si cimenti solo nell'analisi testuale, ma provi a decifrarne anche ciò che succede al loro interno, sondandone la temporalità macchinica e le modalità processuali.

In *Mappare il rumore e gli incidenti*, Parikka passa a esaminare un aspetto per lui particolarmente significativo per la disciplina, poiché quello su cui si è più concentrato nelle sue precedenti ricerche. Il concetto di *rumore* è qui al centro dell'attenzione per la sua importanza nella cultura dei *media* moderni, troppo spesso osservati eliminando le componenti d'interferenza, disturbo e rimodulazione che da sempre li accompagnano e che ne costituiscono una variabile fondamentale per le modalità e capacità di comunicazione.

Al centro del quinto capitolo c'è il tema dell'archivio e il suo ruolo non solo nella ricerca storica, ma anche per la cultura contemporanea. «Anche la memoria è condizionata dalle piattaforme tecnologiche e dalle forme di iscrizione» (p. 194), osserva l'autore, mettendo soprattutto in evidenza la dimensione materiale e computazionale degli archivi digitali e interrogandosi sulle modalità con cui l'archeologia dei *media* può contribuire ai dibattiti contemporanei sulle *Digital Humanities*.

L'ultimo capitolo è incentrato sulle metodologie creative legate all'archeologia dei *media*. Grazie all'opera di una serie di artisti come **Paul De Marinis** o **Zoe Beloff**, tale disciplina si è fin da subito

connotata per una spiccata sensibilità artistica, che ha cercato di tradurre in pratica le ricerche e riportare in vita (o darne una nuova a) tecnologie abbandonate e obsolete; non per rispondere a un richiamo *vintage*, ma per interrogarsi attivamente sulle temporalità dei dispositivi e sull'idea stessa del loro potersi continuamente assemblare in nuove forme.

Nelle conclusioni, Parikka s'interroga sul ruolo che deve assumere l'archeologia dei *media* negli anni a venire, soprattutto in relazione alla cultura digitale. L'idea di fondo, già avanzata nelle pagine introduttive, è che l'archeologia dei *media* «debba di necessità rinnovarsi continuamente rispetto alle domande emergenti sulla cultura digitale, la memoria e i media tecnici» (p. 32). Proprio in virtù di questo duplice sguardo, sistematico nei confronti di ciò che la disciplina è stata e propedeutico rispetto a ciò che dovrebbe diventare, questo volume rappresenta una pietra miliare non solo per chi s'interessa della disciplina in sé, ma per tutti coloro che vogliono affrontare lo studio dei *media* secondo una prospettiva nuova e multilineare.

di Matteo Citrini

[Carocci Editore](#)

Indice

Prefazione. Media lontani, sempre presenti di Ruggero Eugeni

1. L'archeologia dei media come Distributed Research Network

2. Che cosa sono le nuvole?

3. Tempo fuori / dentro luogo

4. Les querelles des dispositifs

5. Conclusione: no elegy for theory

Bibliografia

Introduzione. Cartografie del vecchio e del nuovo

1. Archeologia dei media: background multipli

2. Archeologia dei media. Secondo atto

3. La struttura del libro

Ringraziamenti

1. Archeologia mediale dei sensi: audiovisiva, affettiva, algoritmica

Linee guida metodologiche: l'intreccio di teoria e storia

Attrazioni e relazioni intermediali

Il corpo fisiologico: affetto e densità dell'attrazione

Dopo i sensi: la software culture

Sintesi

Lettere consigliate

2. Media immaginari: mappare oggetti strani

Archivi dell'impossibile

Variantologia e passati e futuri immaginari

Media non umani

Sintesi

Lettere consigliate

3. Teoria dei media e nuovo materialismo

Teoria dell'hard(ware)

Archeologie del corpo materiale

Ontologia dei media matematici

Studi sui nuovi media: specificità del medium

Sintesi

Lettere consigliate

4. Mappare il rumore e gli incidenti

Il suono del rumore

Il primato del rumore

La fisica del rumore

Il rumore come intercettazione

Oggetti comunicativi perturbanti

Il rumore e l'archivio

Sintesi

Lettere consigliate

5. Dinamiche d'archivio: cultura del software e patrimonio digitale

Archivi mediali dinamici

Software art, Net art e archivi

Scienza forense e materialità delle iscrizioni digitali

L'operatività dell'archivio

Sintesi

Lettere consigliate

6. Praticare l'archeologia dei media: metodologie creative per la rimediazione

Assemblare il passato presente

L'arte media-archeologica come macchina del tempo

Media morti o zombie media?

Media art basata sui segnali

Scienziati-artisti o semplicemente utenti informati?

Sintesi

Lettere consigliate

Conclusioni. Archeologia dei media nella cultura digitale

1. A proposito della pratica
2. A proposito della materia
3. A proposito della temporalità

Postfazione. L'archeologia dei media come "angolo cieco" delle scienze umane di Simone Venturini

1. Gli archivi del futuro
2. L'angolo cieco delle scienze umane
3. L'altra Brighton
4. La scuola bolognese di restauro e l'archeologia dei media
5. Per concludere: il Prometeo ritrovato

Bibliografia

Bibliografia

Indice analitico

Drammaturgia

Autorizzazione Tribunale di Firenze n. 4380 del 21/04/1999

issn 1724-0336

eISBN 978-88-6655-435-6

Direttori Siro Ferrone, Renzo Guardenti

Chi siamo

Redazione

Contatti

Garanti

Informative

Privacy

Cookie policy

Link

Drammaturgia

Dottorato

Link



Firenze University Press

tel. (+39) 055 2757700 - fax (+39) 055 2757712

Via Cittadella 7 - 50144 Firenze

web: <http://www.fupress.com>

email: info@fupress.com

© 2013-2024 Firenze University Press