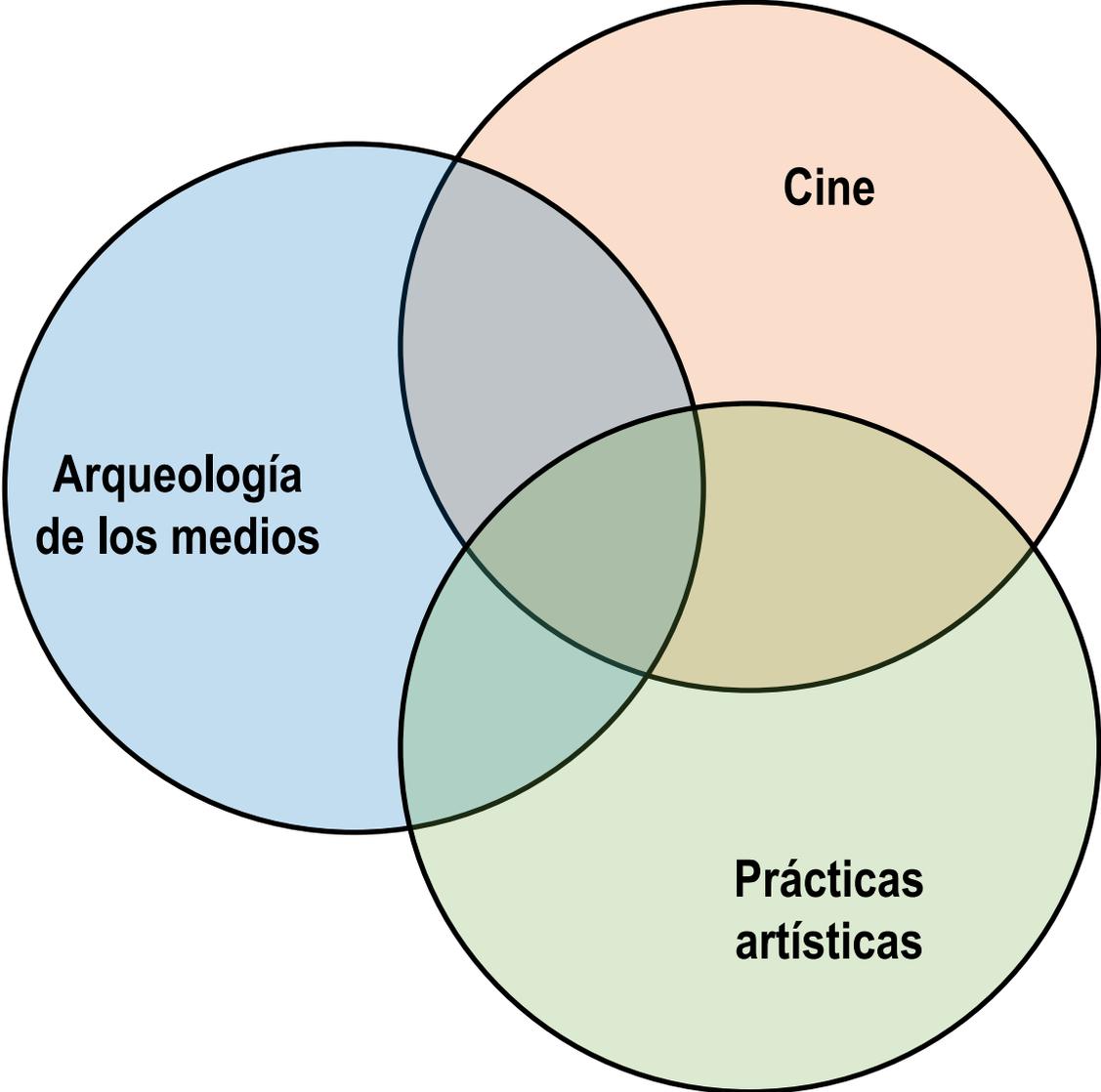


***ZOMBIE CINEMA.***

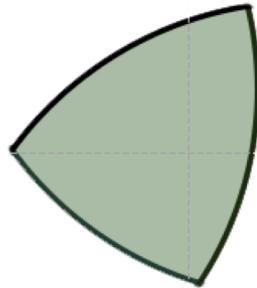
**PRÁCTICAS ARTÍSTICAS EN LA CONFLUENCIA DE CINE Y  
ARQUEOLOGÍA DE LOS MEDIOS.**



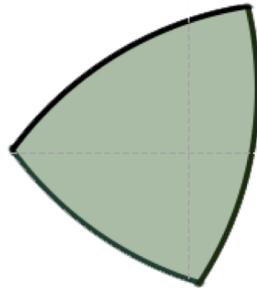
**Arqueología  
de los medios**

**Cine**

**Prácticas  
artísticas**



# **ZOMBIE CINEMA**





Arqueología  
de los medios

Metodología de estudio, análisis y re-creación  
de la historia de los *mass media*



Arqueología  
de los medios

Metodología de estudio, análisis y re-creación  
de la historia de los *mass media*

- Ruptura de una linealidad teleológica en la evolución de los medios hacia una supuesta perfección tecnológica:
  - Cuestionamiento de la hegemonía de lo nuevo
  - RECURRENCIA >> TOPOI (lugar común)
  
- Investigación sobre los dispositivos mediales desde la perspectiva del usuario:
  - MODOS DE RECEPCIÓN
  - RE-CONFIGURACIÓN DE LOS SENTIDOS



Arqueología  
de los medios

Metodología de estudio, análisis y re-creación  
de la historia de los *mass media*

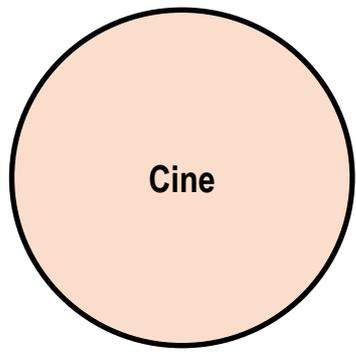
- Ruptura de una linealidad teleológica en la evolución de los medios hacia una supuesta perfección tecnológica:
  - Cuestionamiento de la hegemonía de lo nuevo
  - RECURRENCIA >> TOPOI (lugar común)
  
- Investigación sobre los dispositivos mediales desde la perspectiva del usuario:
  - MODOS DE RECEPCIÓN
  - RE-CONFIGURACIÓN DE LOS SENTIDOS



Arqueología  
de los medios

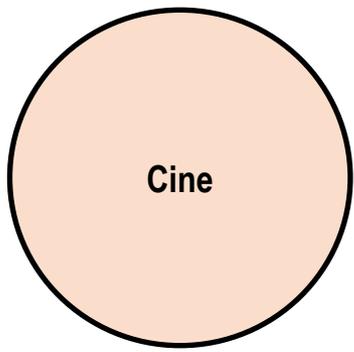
Metodología de estudio, análisis y re-creación  
de la historia de los *mass media*

- Ruptura de una linealidad teleológica en la evolución de los medios hacia una supuesta perfección tecnológica:
  - Cuestionamiento de la hegemonía de lo nuevo
  - RECURRENCIA >> TOPOI (lugar común)
  
- Investigación sobre los dispositivos mediales desde la perspectiva del usuario:
  - MODOS DE RECEPCIÓN
  - RE-CONFIGURACIÓN DE LOS SENTIDOS



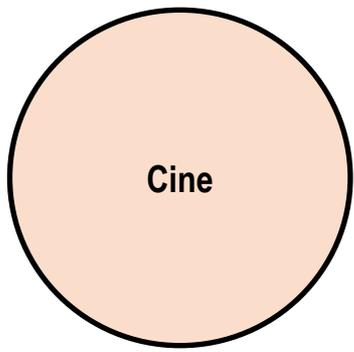
Cine

Cine como paradigma del espectáculo medial propio de la Modernidad



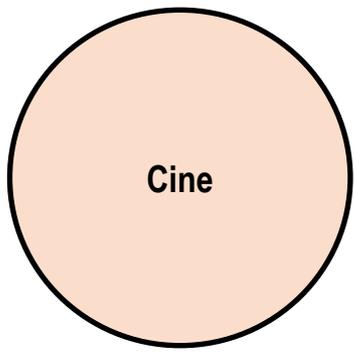
## Cine como paradigma del espectáculo medial propio de la Modernidad

- El espectador es entendido como sujeto fenomenológico, corpóreo >>>  
La obra reside en el *output* perceptivo, no en un objeto material
- Carácter mediador, integral y complejo del dispositivo:  
>>> El aparato fílmico



## Cine como paradigma del espectáculo medial propio de la Modernidad

- El espectador es entendido como sujeto fenomenológico, corpóreo >>>  
La obra reside en el *output* perceptivo, no en un objeto material
- Carácter mediador, integral y complejo del dispositivo:  
>>> El aparato fílmico

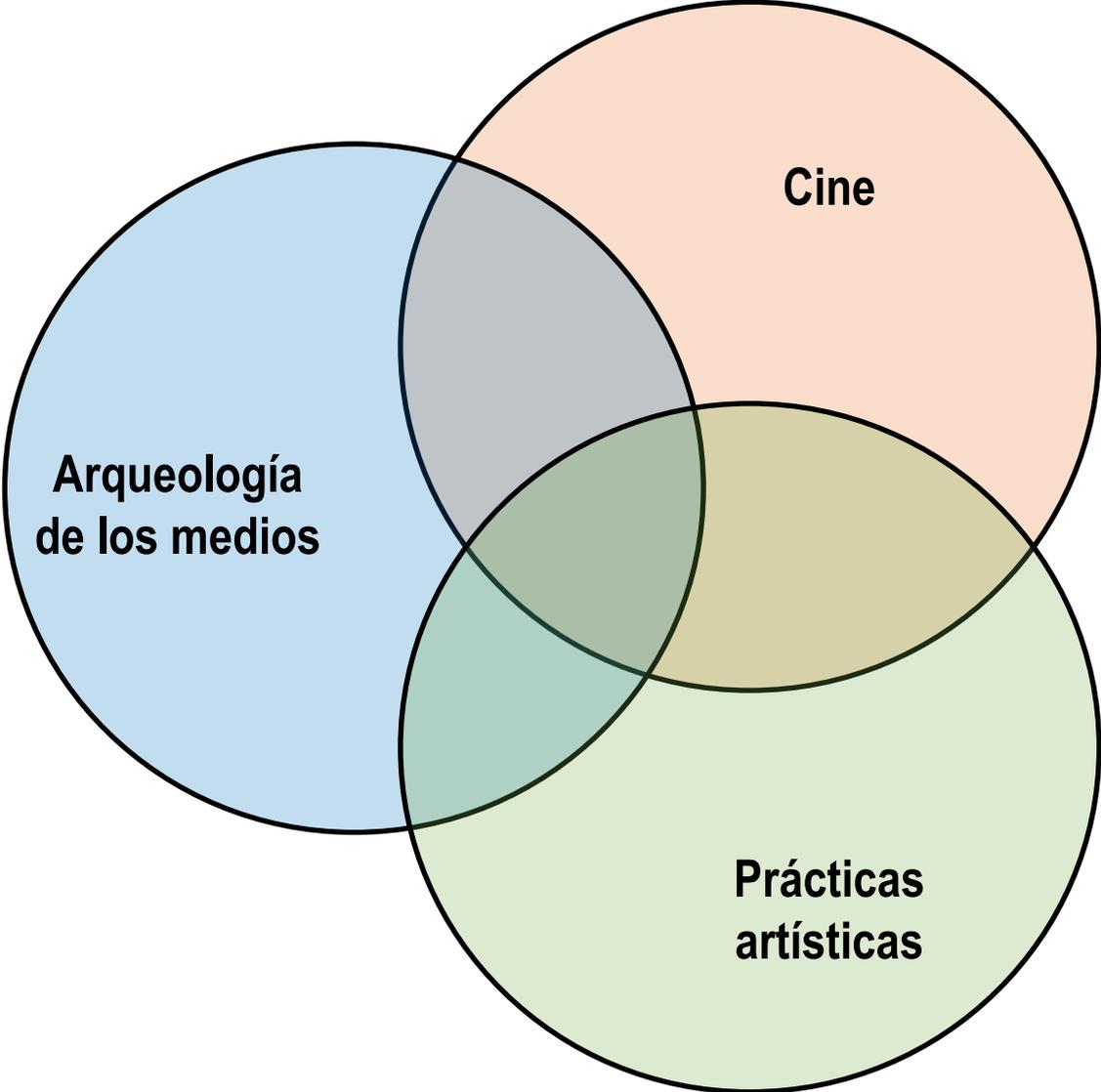


## Cine como paradigma del espectáculo medial propio de la Modernidad

- El espectador es entendido como sujeto fenomenológico, corpóreo >>>  
La obra reside en el *output* perceptivo, no en un objeto material
- Carácter mediador, integral y complejo del dispositivo:  
>>> El aparato fílmico



La obra de arte como *dispositivo* que provoca una *experiencia* o acontecimiento en el espectador

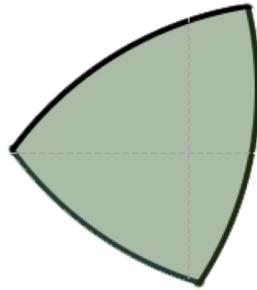


**Arqueología  
de los medios**

**Cine**

**Prácticas  
artísticas**

# ZOMBIE CINEMA



# ZOMBIE CINEMA

El término *Zombie Cinema* surgiría así de la confluencia de dos ideas.

Por una parte, del **papel preponderante del cine como tecnología de la modernidad**, entendido en su más amplia concepción, lo que incluye otros dispositivos proyectivos -linterna mágica-, cajas ópticas -mutoscopio, kinetoscopio- y una variedad de espectáculos mediales como el panorama o el diorama.

Por otra parte, con dicho término aludimos a la **estrategia propia de la arqueología de los medios de redescubrimiento de dispositivos obsoletos** y el diseño de nuevas re-creaciones como un modo de reflexionar sobre el progreso de la tecnología, enfatizar sus valores estéticos, utilizarlos con nuevos usos o materializar posibles vías de evolución no desarrolladas.

## **Estrategias de las prácticas artísticas basadas en la confluencia de cine y arqueología de los medios**

- Re-activación de dispositivos pre-cinematográficos.
- El acto cinematográfico: la proyección deconstruida.
- La innovación obsoleta como alternativa a la evolución tecnológica hegemónica.
- Re-activando el soporte: apropiación / reciclaje de soportes analógicos.

# **Estrategias de las prácticas artísticas basadas en la confluencia de cine y arqueología de los medios**

- **Re-activación de dispositivos pre-cinematográficos.**
- El acto cinematográfico: la proyección deconstruida.
- La innovación obsoleta como alternativa a la evolución tecnológica hegemónica.
- Re-activando el soporte: apropiación / reciclaje de soportes analógicos.



William Kentridge, *What Will Come (Has already Come)*, 2007



Mat Collishaw, *All thing fall*, 2014



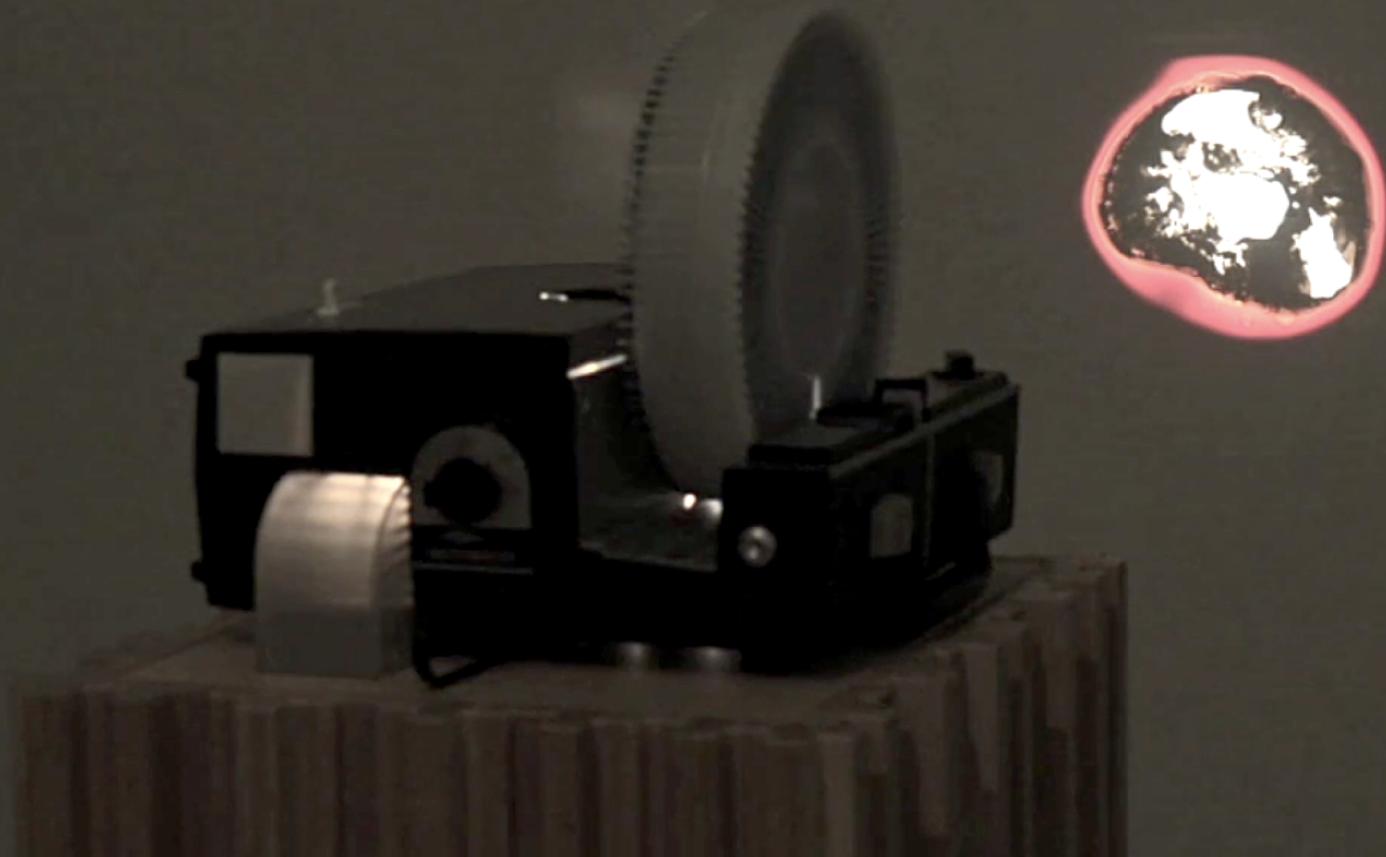
Mat Collishaw, *All thing fall*, 2014

# **Estrategias de las prácticas artísticas basadas en la confluencia de cine y arqueología de los medios**

- Re-activación de dispositivos pre-cinematográficos.
- El acto cinematográfico: la proyección deconstruida.
- La innovación obsoleta como alternativa a la evolución tecnológica hegemónica.
- Re-activando el soporte: apropiación / reciclaje de soportes analógicos.



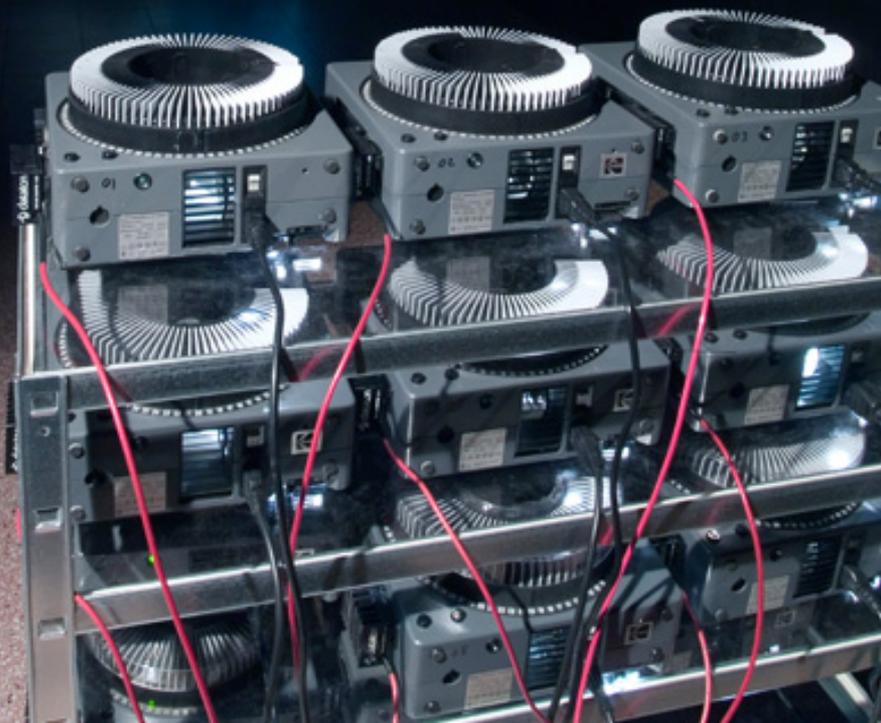
Lucy Skaer. *Film for an Abandoned Projector*, 2011,



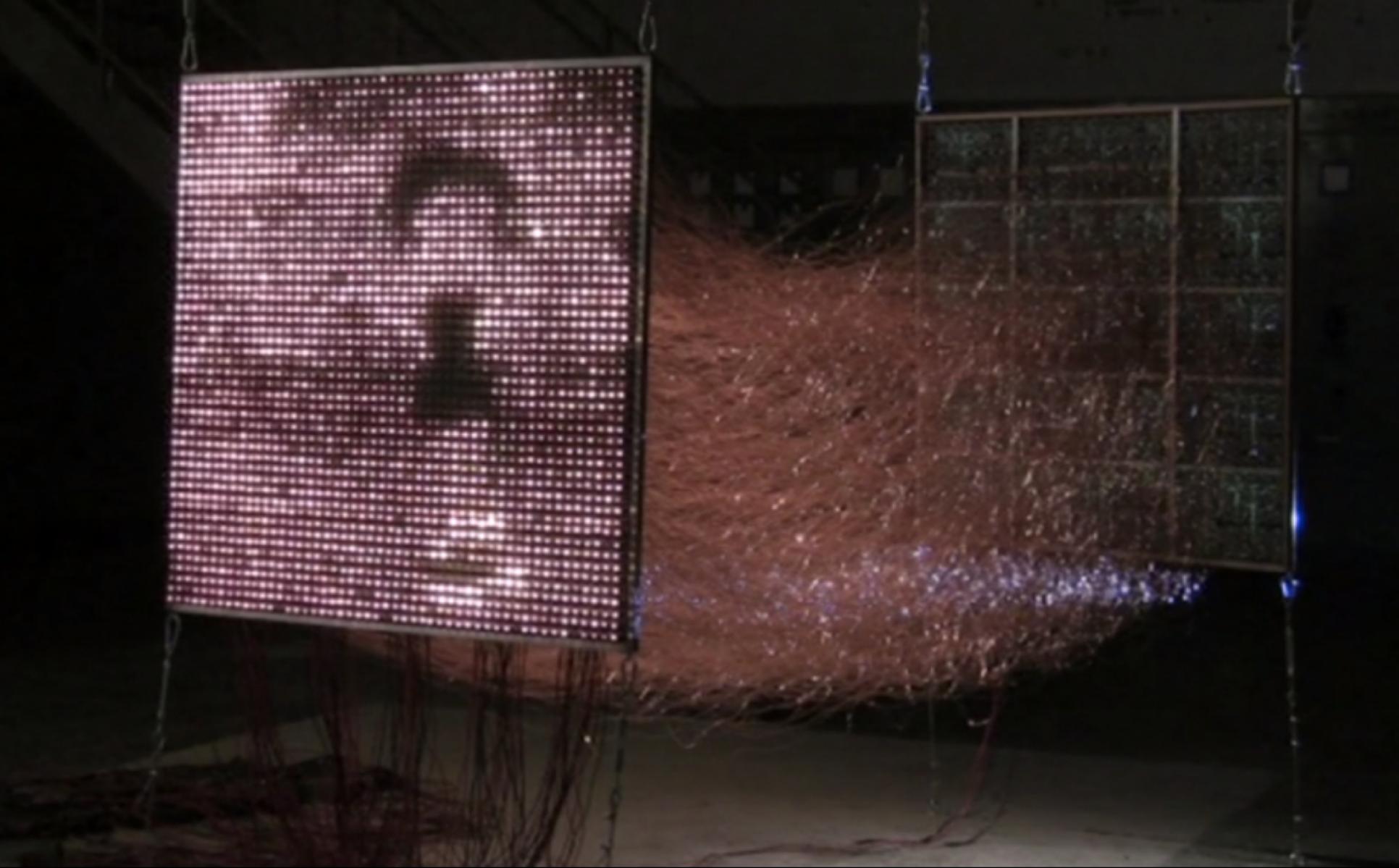
Scot Massey, *The sun was born in darkness,  
to shine for a time, only to return to darkness*, 2016

# **Estrategias de las prácticas artísticas basadas en la confluencia de cine y arqueología de los medios**

- Re-activación de dispositivos pre-cinematográficos.
- El acto cinematográfico: la proyección deconstruida.
- La innovación obsoleta como alternativa a la evolución tecnológica hegemónica.
- Re-activando el soporte: apropiación / reciclaje de soportes analógicos.



Gebhard Sengmüller,  
*Slide movie*, 2006



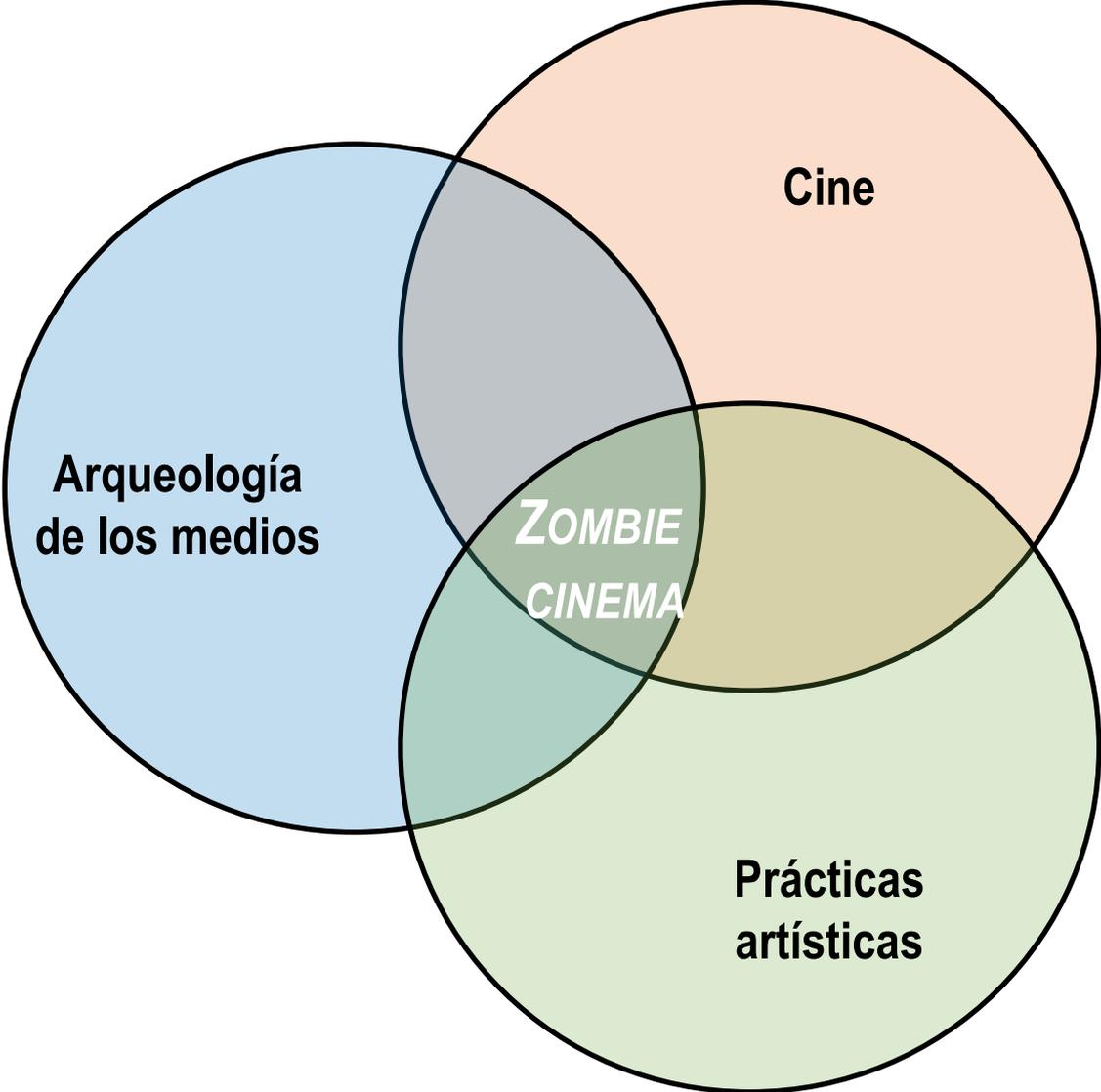
Gebhard Sengmüller, *A parallel image*, 2008

# **Estrategias de las prácticas artísticas basadas en la confluencia de cine y arqueología de los medios**

- Re-activación de dispositivos pre-cinematográficos.
- El acto cinematográfico: la proyección deconstruida.
- La innovación obsoleta como alternativa a la evolución tecnológica hegemónica.
- Re-activando el soporte: apropiación / reciclaje de soportes analógicos.



Tim Grabham, *Films to Break Projectors*, 2016.



**Arqueología  
de los medios**

**Cine**

***ZOMBIE  
CINEMA***

**Prácticas  
artísticas**