



# ¿HACIA UNA FILOSOFÍA STEAMPUNK?

*La pieza huérfana.  
Relatos de la paleotecnología*

Alberto Santamaría

Víctor del Río  
Consonni: Bilbao, 2015  
164 págs.

■ EN LIBROS ANTERIORES tales como *Fotografía objeto. La superación estética del documento y Factografía. Vanguardia y comunicación de masas*, Víctor del Río había señalado las formas de una metodología altamente interesante. En estos trabajos hallamos un elemento común: la necesidad de crear distancias con respecto al relato establecido desde una puesta en evidencia de los pliegues de ese relato. En este sentido, el libro que ahora nos presenta sería una forma más de estudiar su, llamémosla así, pulsión arqueológica. *La pieza huérfana. Relatos de la paleotecnología* no es sólo un magnífico libro sobre las formas en las que narramos los modos de mutación tecnológica sino también, y en la misma medida, una metodología de trabajo. Es este doble juego, entre lo narrado y el modo de profundizar en ello, lo que hace de este trabajo un libro de alto voltaje. En un contexto como el actual, saturado por textos donde se nos ofrecen lecturas sobre las nuevas tecnologías, sobre píxeles, transmedias, redes sociales, etc., es de agradecer que alguien se tome la molestia de tirar de freno y plantearnos cuestiones radicales, cuestiones de raíz. Es decir, ¿de dónde viene todo esto?, ¿qué narración podemos hacer? Y no se trata meramente de hacer historia, eso sería más o menos sencillo. No se trata de eso, sino de poner sobre el escenario pequeñas secuencias, elementos aparentemente invisibles, desde los cuales iluminar el presente. De ahí el título. ¿Qué es una *pieza huérfana*? Una realidad sin contexto. Un acontecimiento sin causa. El tablero de un juego del cual hemos perdido las reglas. Del Río rastrea, con precisión quirúrgica pero sin abrumar al lector, aquellas escenas y biografías que nos pueden nutrir de ideas para pensar la tecnología hoy. De esas «piezas huérfanas» podemos extraer modelos de reflexión nutricionales. El libro se divide en dos bloques. El primero de ellos titulado «Fragmentos premonitorios» y el segundo «Cinco ensayos sobre la ficción». En esa primera parte, Víctor del Río aborda las cuestiones que sirven de horizonte para entender su objetivo. Escribe al ini-

cio: «Si tratamos de revelar algo del sentido de la tecnología parece recomendable, por tanto, conjurar la inmediatez con la que se renueva y recuperar así su prehistoria como medio, la cadena explicativa de sus antecedentes. [...] Lo que hacemos es remontar lo acaecido proyectando esa coherencia después, es decir, de manera retroactiva, y la verdad es que, a pesar de cualquier posible escepticismo, esa explicación *a posteriori* nos convence más que la pura arbitrariedad histórica y nos permite esquivar la paradoja temporal a la que nos aboca». He ahí la estrategia radical de Víctor de Río: provocar un fuera de juego al relato tecnológico. «Así que quizá haya que cambiar la estrategia y dejar de intentar seguirle el ritmo a la tecnología, para verla desde atrás». A partir de la puesta en cuestión de las formas de ordenación del relato Víctor del Río desborda su propio relato ofreciendo una verdadera máquina a través de la cual lo biográfico y lo tecnológico se vinculan y desarrollan. Esos cinco ensayos de la segunda parte son piezas de cruzamiento donde se nos permite observar de otra forma la propia construcción mitológica de la tecnología. Nombres como Stanislaw Lem, Mary Shelley, Nicola Tesla, Alan Turing, Andrés Vesalio (entre otros) le sirven al autor para escenificar espacios del pasado que al mismo tiempo se pueden visualizar como posibilidades del y para el presente. La pintura se entremezcla con el desarrollo de nuevas técnicas y formas de ver, la novela se expande a través de las mutaciones tecnológicas de la imagen, pero también la silla eléctrica o los planos del metro. En definitiva, el pasado conviviendo con el presente, como en aquella novela de Alfred Kubin, *La otra parte*, donde no existían antigüedades porque todo seguía estando en el presente. Es por ello que hay en este libro algo de lo que se puede denominar «filosofía *steampunk*», de retrovisión no organizadora de lo real, sino de revisión proyectiva. No se trata de cerrar el pasado a través de una historia cínica y estabilizadora sino de hacer posible un pasado aún activo y proyectivo. ●