

# La lógica de la imagen: dispositivos de imagen en movimiento y reconstrucción de la memoria colectiva.

**Pablo E. Torres**

**Ana Comes**

(UNC | Argentina)

p.e.torres87@gmail.com

anacomes@gmail.com

## Resumen

Con el presente trabajo nos proponemos indagar sobre algunos dispositivos de producción e intervención de imágenes en movimiento en relación con la reconstrucción y reapropiación de la memoria. A partir de la apropiación de herramientas conceptuales harto debatidas en la historia reciente de la estética de la imagen -recuperando ideas de Benjamin, Farocki, Barthes, Debor y Candau- generamos un marco de análisis teórico para abordar tres casos en contextos diversos de construcción de la memoria a partir de diversos dispositivos de imágenes en movimiento. El primer caso es el de "Emerge: Territorio+Comunidad+Animación", proyecto becado de la SEU en el año 2016 que tenía como objetivo relevar usos y sentido en torno a los ríos de Unquillo dentro de la comunidad tomando historias de la gente local y siendo animadas por niños, para luego ser compartidas dentro de la comunidad a través de intervenciones de espacios públicos. El segundo caso es el del proyecto "Memoria y (Re) Apropiación. Hacia una propuesta de articulación del Espacio de Memoria 'La Perla' con su entorno socioespacial inmediato", un trabajo articulado entre instituciones educativas, el Espacio La Perla y el proyecto donde se trabaja la memoria con herramientas de la animación. El último caso es el del proyecto "Memoria en movimiento: apropiarse del pasado" que plantea la transformación de las imágenes fotográficas en imágenes en movimiento en formato digital a través del GIF, utilizando como guía los diversos relatos de aquellos que donaron sus imágenes y reinterpretando a partir de estas dichas fotografías.

**Palabras clave:** animación; memoria; imagen.

*Un siglo de animación Argentina.*

Actas del V Foro Internacional sobre Animación - ANIMA 2017

Torres, Pablo y Comes, Ana: "La lógica de la imagen: dispositivos de imagen en movimiento y reconstrucción de la memoria colectiva" - Pág. 61 - 73, 2018

ISBN 978-987-1697-83-0 (E-Book)

<http://www.animafestival.com.ar/forum/home-2/actas-foro-academico/2017-v-foro-v-forum/>

La sociedad contemporánea, aquella que se afana de vivir en un tiempo que está por fuera de la historia, se erige alrededor de una entidad especial que ha transformado nuestra forma de percibir el mundo: la imagen. Este concepto, el de imagen, se caracteriza por ser elusivo, esquivo a conceptualizaciones esquemáticas. Si nos preguntamos por él, sabremos decir qué es en términos en los que jamás podríamos codificar nuestra propia experiencia para con dicho fenómeno. En este sentido, que una imagen sea un producto, un documento, una publicidad, propaganda, material científico, fuente histórica, un dibujo, una pintura, una reproducción, etc; no termina de explicar, de comprender nuestra propia e íntima experiencia frente a ellas. El concepto de imagen es a veces tan extenso que paradójicamente poco tiene para decir sobre nuestra experiencia cotidiana. En este trabajo, nuestro interés versa sobre un tipo de imágenes particulares: las producidas a través de medios técnicos. Este tipo de imágenes, de las cuales la más representativa es la fotografía, plantean muchos interrogantes; dado que ocupan un lugar de suma importancia en el espacio tanto público como privado en la sociedad contemporánea. Las imágenes conforman en gran medida la idea general que nos hacemos de ciertos temas. ¿Cuál es la relación entre la imagen y la memoria en este contexto? Más específicamente, ¿cuáles son las potencialidades que plantea la imagen puesta en movimiento, animada, en relación con la memoria en la sociedad contemporánea?

Responder a esta pregunta está más allá de los límites del siguiente escrito. Tal vez, porque hay trampa en ella, porque no se pueden capturar aquellas potencias que emergen de las prácticas contemporáneas en conceptos rígidos sin perder al menos una parte de lo que es nuevo e inefable en dichas prácticas. Aun así, ha habido intentos de conjugar estos dos elementos -imagen y memoria- que, si bien no han tenido como objetivo responder a dichos interrogantes, han ampliado significativamente el universo de cuestiones a la hora de considerar el tema.

Considerando la naturaleza del tema, nuestro trabajo se organiza de la siguiente manera: en la primera sección buscaremos introducir al lector a algunas consideraciones básicas en torno a la producción de imágenes, la animación y el carácter de las mismas en la sociedad post- industrial. El objetivo es mostrar a qué tipo de fenómenos nos referimos cuando hablamos de imágenes y qué tipo de creaciones básicas revisten las mismas con los sujetos. Esto será de importancia para entender el carácter de la

producción y la reproducción de imágenes en movimiento y su relación con otros órdenes de lo social. En la siguiente sección presentaremos dos de estos casos particulares en los cuales la imagen en movimiento ha sido utilizada como técnica para la reapropiación de la memoria. La animación analógica a través de la rotoscopia, por un lado y el collage digital y su puesta en GIF, por otro, se presentan como dispositivos técnicos mediante los cuales la imagen es abordada, destruida y transformada. Al poner en movimiento una imagen se altera inevitablemente su carácter indicial, pero se despliegan potencias en ella ocultas a simple vista: las imágenes se vuelven medios para desplegar aquellos aspectos de nuestra cultura que, como la memoria, permanecen silenciosos, expectantes a la interrogación activa de una sociedad, o siquiera, de un sujeto activo. En la última sección daremos unas consideraciones finales al tema, entre las cuales propondremos una posible línea de investigación que considere a las tecnologías de animación y de imagen en movimiento como técnicas culturales.

### **1. La imagen en la contemporaneidad**

El concepto de imagen es elusivo y cambiante. De alguna forma, este fenómeno esquivo forma parte indisoluble de la historia tanto social como natural del ser humano. Al parecer el mundo humano siempre ha estado atravesado por imágenes: ya sean representaciones mentales o gráficas, no ha habido época en la historia humana en que no se haga uso de estos fenómenos en algún nivel.

Pero el tipo de imágenes que nos interesan en este trabajo tiene una historia mucho más reciente, atravesada por el desarrollo del capitalismo en el siglo XIX y los cambios técnicos científicos posteriores a las Revoluciones Industriales. Son las técnicas de reproducción y producción de imágenes las que cambiaron radicalmente la forma en que los humanos percibíamos el mundo. La fotografía amplió el universo concebible guiada por el desiderátum de realismo y 'fidelidad' con la realidad. La tarea de la misma fue la de 'documentar', detener el paso del tiempo para capturar de manera objetiva una pequeña porción de la historia. Una historia en sentido abierto: individual, social y hasta natural<sup>1</sup>.

Esta suerte de 'principio de verosimilitud' fue lo que la fotografía le legó tempranamente a la cámara de cine. La 'fidelidad' con el objeto registrado y su supuesta capacidad para captar los hechos 'tal y como ocurrieron' determinaron desde el primer momento el destino de esta nueva tecnología. No por nada las primeras filmaciones y registros planteaban captar momentos de la vida cotidiana tanto de las sociedades occidentales como de aquellas culturas exóticas (a los ojos europeos) a las cuales el común de la gente no podía acceder más que en la forma de relatos escritos -a veces demasiados vagos y sesgados. Sin lugar a duda, la pretensión de verosimilitud garantizada por la reproducción mecánica y técnica es algo que la cámara de cine hereda de la cámara de fotos.

Que este nuevo arte implicaba un cambio rotundo en la manera de percibir -y por ende de concebir- al mundo es algo que no escapó a la aguda vista de los primeros teóricos del siglo XX. Walter Benjamin es quizá, con justicia, el más reconocido de los que podríamos llamar los primeros Filósofos de los Nuevos Medios. Su producción con respecto a las imágenes y el lugar que ocupaban en la sociedad capitalista post industrial abrieron la puerta a muchos debates que hoy en día aún siguen vigentes. Y por supuesto, el hecho de que los nuevos medios técnicos jugaban un papel crucial en el reordenamiento sensorio de la realidad cotidiana es algo que supo señalar:

Entre las funciones sociales del arte, la más importante es la de establecer un equilibrio entre el hombre y el sistema de aparatos. El cine resuelve esta tarea no sólo con la manera en que el hombre se presenta ante el sistema de aparatos de filmación, sino con la manera en que, con la ayuda de este, se hace una representación del mundo circundante. (Walter Benjamin, 1936: 58).

En este extracto de *La Obra de Arte en la Época de la Reproductibilidad Técnica* Benjamin ya reconoce el potencial que comenzaba a vislumbrar el cine, potencial que en su momento ostentó la fotografía. Esta posibilidad de representar el mundo circundante es lo que a nuestra consideración le otorga preminencia a la imagen por sobre otros medios. El aparato es tanto medio como producto, en tanto que el cine, y la fotografía son en realidad

-----  
1. Esta objetividad de la cámara venía dada, en teoría, por medio de los fenómenos físicos de los cuáles se valía su mecanismo para funcionar. La fotografía no dependía de la mirada del ser humano más que para fijar su objetivo: la calidad de la reproducción y su fidelidad quedaban en manos de principios físicos y químicos que poco o nada tenían que ver- en teoría- con las habilidades técnicas del fotógrafo.

las artes técnicas que nos permiten situarnos entre los dispositivos técnicos y hacernos una representación tanto del mundo como propia.

A mediados del siglo XX esta concepción de la imagen como copia fiel de la realidad terminó de colapsar. Si bien nunca fue un supuesto ampliamente aceptado, las dudas que se tenían inicialmente dieron lugar a una brecha teórica: la imagen no puede ser representación objetiva de una realidad, no al menos en virtud del medio técnico que la produce. Ya sea por cuestiones pertinentes a los principios mecánicos que rigen los procesos de reproducción y captación, ya sea por cuestiones que atañen más la psicología de la percepción o a la sociología del lenguaje, la imagen perdió ese 'aura' que le confería la autoridad sobre los hechos. De ahora en más, lo que había sido minimizado al comienzo pasó a estar en primer plano: la fotografía, al igual que la obra de arte 'contemporánea', estaba desprovista de una naturaleza propia que, como obra, le confiriera un significado unívoco. Este hecho queda retratado por Roland Barthes, quien en 1964 escribía sobre la complejidad del término imagen -que va desde el plano mental al plano estrictamente material- y del problema de considerarnos 'la civilización de la imagen'. Para el semiólogo francés, faltaban dos órdenes de conocimiento esenciales para pensar la imagen en la contemporaneidad: "una 'ontología' de la imagen, ¿qué es la imagen?... y [subsano] la tendencia a desconocer o a subestimar el papel de las imágenes en las civilizaciones pasadas." (Roland Barthes 2002: 81-82). Lo fascinante de esta observación es que propone que lo original de nuestra época es la imagen doblada de lenguaje, es decir la combinación entre lo icónico y lo pictográfico.

En otras palabras, la situación paradójica en la que nos encontramos desde mediados del siglo XX es nada menos que la toma de conciencia del carácter propio de las imágenes en la contemporaneidad: como constructos donde lo icónico y lo pictórico se encuentran. Es desde este punto de partida que las experiencias que a continuación narraremos cobran sentido. Ambas experiencias buscan, en sus propios términos, dar con la naturaleza de las imágenes, a partir de los dispositivos que las privan y les otorgan a la vez movimiento. El locus común que subyace detrás de ambas experiencias, nos atrevemos a adelantar, es que 'animar' la imagen estática, creada a través de los medios de reproducción técnica es ante todo un acto libertario, de empoderamiento. Nos permite dialogar, poner en juego ámbitos que de otra forma permanecerían indiferentes en nuestra

experiencia cotidiana. Y de entre ellos, el ámbito que reclama de manera más acuciante la reapropiación a través de las imágenes es uno que fue durante mucho tiempo patrimonio de la fotografía y la película, garantizado por ese supuesto principio de verosimilitud. Hablamos de la memoria.

## **2.1 La imagen como tecnología cultural: GIF y Memoria en Movimiento**

“Memoria en Movimiento” es un proyecto en realización de Pablo Torres que toma como eje la memoria y la reapropiación de la misma a partir de la intervención digital de fotografías. Originalmente el proyecto se componía de dos etapas: en una de ellas se recababan fotografías que debían ser ‘donadas’ por terceros. Luego esa misma gente debía generar un pequeño escrito alrededor de la fotografía: ensayo, poema, canción; cualquier tipo de escrito que estuviera asociada a los elementos dentro de la fotografía o alrededor de ella. Posteriormente, la fotografía era digitalizada y a partir de una libre interpretación del escrito, era intervenida a manera de collage utilizando distintos programas de edición de imagen y montaje de video. Una vez realizada la intervención, las distintas partes del collage eran animadas generando un bucle cíclico que era codificado finalmente en un archivo formato GIF<sup>2</sup>.

Toda la potencia del proyecto se basa en intuición benjaminiana básica: la capacidad constante de una obra -reproducible técnicamente- a ser mejorada. “Una película es todo menos una creación lograda de ‘un’ solo golpe; está montada a partir de muchas imágenes... esta capacidad está en conexión con su renuncia radical a ser mejorada” (Benjamin. 1936: 41), esto no quiere decir otra cosa que lo que caracteriza a la obra de arte, más que la pérdida aurática, es en realidad -analizado desde un punto de vista semiótico- su apertura como discurso, su capacidad de ser montada una y otra vez.

Si bien esto está pensado para el cine, con la aparición de las computadoras y el rápido desarrollo de programas dedicados al procesamiento de imágenes, se ha abierto la posibilidad de liberar a la fotografía fija de sus

---

2. Por distintas razones el proyecto se vio dilatado en 2016, pero no sin antes pasar por una muestra del mismo en una galería virtual creada para la revista digital Subterráneo. (Ver referencias en bibliografía)

ataduras materiales y "montarla", es decir, animarla en el plano puramente digital. Y todo ello gracias a su carácter fundamental: paradójicamente, su capacidad de ser reproducida técnicamente, es decir, de no tener una esencia fija -de estar desprovista de un aquí y un ahora.

En este sentido, al realizar un collage en Photoshop o montar una animación en After Effects o Cinema 4D lo que hacemos es explotar las posibilidades únicas del medio (esto no quiere decir que lo que estemos haciendo es arte digital, más bien lo que hacemos es un trabajo de montaje obteniendo así una animación cíclica). Esta es la posibilidad tremenda que nos brindan los medios digitales: la de animar, montar y dar nueva vida a aquellos objetos que han sido reproducidos como imágenes.

Estos medios técnicos son potentes en tanto que son técnicas de animación, pero también, en un sentido filosóficamente más profundo, nos permiten resignificar las imágenes y ser agentes activos en la formación de la imagen que tenemos de nosotros mismos. Dicho de otro modo, la imagen interna que tenemos de nosotros nunca es completamente subjetiva y privada, siempre está determinada por el mundo material, que constriñe y contiene al sujeto desde pequeño. La subjetivación constante de imágenes da como resultado una supuesta 'imagen propia' que no lo es en absoluto (podríamos decir desde un punto de vista marxista, que las condiciones materiales condicionan nuestra subjetividad en la forma de una ideología).

Es en este sentido que este proyecto recupera la palabra empoderamiento: el poder reside en poder tomar las imágenes y trazar en ellas un nuevo relato. Y que dicho relato sea abierto, mejorable en el sentido benajminiano. No se trata de encontrar una subjetividad original, se trata de poder armarnos una. Y es por eso que estos dispositivos se ponen a disposición de la creación de la memoria.

Y es que la memoria, tal y como se concibe aquí, posee el carácter esencial del hecho histórico, es decir la pretensión de una historia cerrada: es un terreno de debate, abierto al público, abierto a mi interpretación y donde la mirada de los otros sojuzga y elige.

La memoria es un terreno hostil, maleable, donde la opinión del menos calificado posee el mismo peso que la del más erudito. Y donde las instituciones políticas juegan su carta legitimadora, al construir

subjetividades. En este sentido, el proyecto acuerda con Boris Groys cuando señala que

...la reproducción digital contemporánea no es, de ninguna manera deslocalizada... y no se presenta de ninguna manera bajo la forma de la multiplicidad que Benjamin describió. Nuestra experiencia de la contemporaneidad se define no tanto por la experiencia de las cosas para nosotros como espectadores como por nuestra presencia ante la mirada de un espectador desconocido y oculto. (Boris Groys.2016: 144-145)

No se avanza aquí en la idea de subjetivación propuesta por Groys, pero se rescata el carácter esencial del medio digital: el de permitir la 'reauratización' de las reproducciones, al darles un dominio y una dirección definida, nos expone a nosotros como individuos que deben de pronto hacerse cargo de las imágenes que producen (junto con otro cualquier producto digital).

De esta forma, los GIF resultantes de este proyecto artístico son producto tanto de las potencialidades de las técnicas de animación dadas en el contexto de la era digital como del medio digital propiamente dicho: no se trata de hacer hincapié en el hecho de poder intervenir fotografías, no es un simple collage. Es algo que existe en el espacio virtual, que obliga a una discusión sobre las propias creencias y sobre aquello que consideramos parte de nuestra propia memoria. Es un ejercicio reflexivo en tanto que implica trabajar conscientemente sobre la imagen, como dialógico, en tanto que implica por la propia naturaleza de la imagen digital, el volverse público.

## **2.2 Animar en el taller: experiencias de 'Emerge' y 'Dudar de la imagen'**

La experiencia de "Emerge" se enmarca en los diversos proyectos sociales realizados por la productora de animación 'Potaje Creativo'. El mismo se llevó a cabo en el año 2015 y 2016. La idea de estas experiencias fue la de generar un espacio para 'la didáctica y reflexión' compartida a través de la imagen animada; trabajando la problemática en torno a las inundaciones ocurridas en la zona de Unquillo durante el año 2013. La pregunta también abrevaba en las formas de habitar el espacio público; y en ese sentido cómo utilizar el mismo para desplegar dichas actividades.

Las experiencias se realizaron en distintas etapas (tres para ser más precisos): en "Emerge" la propuesta fue generar instancias de diálogo intergeneracional



y construcción comunitaria de usos, significados y sentidos del río a través de acciones lúdicas. Trabajamos interdisciplinariamente sobre y en los arroyos articulando memoria, territorio e imaginarios posibles a través del cine de animación. Al traer el pasado al presente las personas o grupos se pueden reconocer en sus acciones, en sus capacidades, en sus saberes, en una palabra, en su propia condición de sujetos políticos. Parafraseando a sus organizadores, se llevó a cabo un proceso de construcción colectiva de memoria que, partiendo del reconocimiento de nuestros distintos saberes y competencias, y revalorizando la capacidad creativa de los sujetos, reivindique la posibilidad de transformación de la realidad.

A partir de estas experiencias se realizaron, de forma colectiva y colaborativa, talleres de animación del material encontrado. Los talleres estuvieron compuestos por varios animadores que coordinaban las actividades, y asistían al grueso de los participantes en aspectos técnicos. De esta forma se buscó que la propia comunidad se apropiara del registro documental de imágenes interviniéndolo con diversas técnicas de dibujo, para luego animarlo. La dimensión pública en este proyecto fue muy importante: no sólo se trató de generar dichas imágenes, sino de pensar dónde y cómo se proyectaban. De esta forma se eligieron lugares cotidianos, eminentemente públicos: plazas, edificios, fachadas. Las proyecciones ambulantes generaron así un nuevo interrogante sobre los relatos que contiene cada espacio que habita la comunidad, y abrió la posibilidad de pensar y escribir la historia de un lugar a partir de la reconstrucción de la memoria.

Esta experiencia en particular pone en tensión la idea de imagen y espacio público: ¿por qué no hemos de apropiarnos del espacio que nos rodea? ¿Cómo es que se ha llegado a establecer la hegemonía de la imagen publicitaria y la propaganda en nuestras vidas cotidianas y se condena con tanta fuerza la expresión libre de imágenes bajo rótulos como 'bandalismo'? La experiencia recuerda similitudemente a los happenings de los años 60' o a las intervenciones urbanas de la primavera árabe a comienzos de la década del 2010. En este sentido, la problemática de la memoria fue indisociable de la discusión de su repositorio físico, y de su espacio de exposición.

"Dudar de la imagen" fue otra experiencia realizada por la misma productora en conjunto con el Centro Cultural La Perla y la Universidad Nacional de Córdoba. La misma tuvo lugar en el Espacio La Perla. El objetivo de esta

experiencia fue la de hacer un diagnóstico de los usos y las representaciones que los habitantes de la localidad de Malagueño hacen y tienen de los espacios públicos y del Ex Centro Clandestino de Detención.

La propuesta surgió de una demanda de quienes trabajan en el Espacio de Memoria "La Perla", que manifestaron interés por generar instancias de encuentro con los habitantes de la localidad de la que forman parte, a través de dinámicas de diálogos y socialización innovadoras. Para ello, se propuso un trabajo en articulación con La Perla, el curso de 6o grado Instituto Secundario Yocsina, Malagueño y 6o grado IPEM 348 Malagueño. Se pusieron en escena diferentes dispositivos audiovisuales en vistas de la recuperación de memorias: tanto personales, documentos audiovisuales de archivo de la perla y registros audiovisuales del entorno inmediato. Y finalmente hubo una actividad de cierre conjunta entre los dos 6o grados en La Perla, propiciando el cruce, intercambio de experiencias y vinculación con el sitio de la memoria.

Como propuesta metodológica se recurrió a distintos dispositivos lúdicos (registro audiovisual y taller de cine de animación) articulados en torno a una experiencia de reconstrucción de la memoria de los habitantes de Malagueño; dispositivos que habilitan un acercamiento no sólo razonado sino también emotivo y sensorial sobre los usos y significados de las memorias, al tiempo que ofrecen una vía de entrada no lineal ni directa al reconocimiento de qué y por qué es valorado o excluido de la significación cotidiana. La entrada tampoco es lineal en el sentido temático: no poniendo en escena en un primer momento la cuestión de la memoria sobre el reciente pasado dictatorial y sus secuelas, sino trabajando con memorias personales como un modo de ingreso a aquellas otras memorias vinculadas al terrorismo de Estado. En total fueron 11 encuentros, divididos temáticamente. Dado el tiempo acotado de los encuentros, también se produjo un "Cuaderno de Animación" como material pedagógico de soporte.

Este proyecto tuvo un eje orientado a las prácticas de producción comunitaria de imágenes en movimiento, en relación con los procesos de memorias. En palabras de los organizadores, y parafraseando a Joel Candau, transmitir una memoria no consiste solamente en llegar a un contenido, sino una manera de estar en el mundo (Joel Candau. 2006).

Con un compromiso con lo velado de la historia de Córdoba y con las figuras del imaginario popular, se hicieron uso de las enormes posibilidades plásticas, expresivas y de código en la construcción imaginada. En este proyecto la memoria es puesta en primer plano: si bien en Emerge se la identificaba con los soportes materiales, aquí la noción es un poco más compleja. La memoria se ve como algo de lo que no sólo hay que apropiarse, sino que hay que reconstruir primero. ¿Cómo salvar la brecha entre una comunidad con una memoria vedada, coercionada por las instituciones y el espacio que dichas instituciones trataron de borrar de la memoria de dicha comunidad? El ejercicio de reconstrucción no podía ser otro que creativo, artístico: el material sobre el cual se trabajaba no era simplemente recuperado por la gente, debía ser reinterpretado. En ese sentido, al intervenir los archivos con técnicas rotoscópicas, el producto final permita reapropiarse de los elementos de los videos y las fotos.

Estas dos experiencias dejaron abiertas más interrogantes que las que cerraron. ¿Qué es la imagen entendida como fotografía y video? ¿Qué cambia con el movimiento? Sin duda la memoria ha sido problematizada y el debate en torno fue abierto, pero ¿podemos hablar de ella como hechos? ¿La podemos equiparar a un discurso científico o histórico? ¿O hay elementos en ella que sólo pueden ser puestos en movimiento con este registro icónico-gráfico del que hablaba Barthes, al cual accedemos con la imagen en sentido contemporáneo? De esta experiencia algo parece claro: una convicción en que el cine de animación otorga enormes posibilidades plásticas y expresivas en la construcción imaginada. Parece ser que es desde allí que se piensa a la animación de imágenes como una herramienta que habilita la reconstrucción de la memoria a través de la creación de nuevos relatos.

### **Últimas consideraciones**

En los siguientes párrafos quisiéramos hacer algunas consideraciones teóricas y reflexiones a modo de cierre del trabajo. Primero una propuesta: ¿podríamos pensar a las técnicas de animación de imágenes como algo más que simples tecnologías mecánicas? Si sólo pensamos a las técnicas de producción de imágenes y reproducción de las mismas como meros

constructos mecánicos, nuestra preocupación es que un carácter esencial de las mismas corre riesgo de perderse. Y es que como propone Barthes, las imágenes propias de la era de la reproductibilidad técnica no son simplemente gráficas: poseen un componente iconográfico y por ende son altamente simbólicas. ¿Podemos pensar a las formas de imagen en movimiento como tecnologías para lidiar con mundos simbólicos? De ser así podríamos reformular la noción de Sybille Krämer de 'técnica cultural' para poder dar una interpretación más amplia de estos fenómenos. Deberíamos atender entonces un aspecto fundamental de las imágenes, aquel que nos permite "lidiar con un número de tareas complejas que se presentan en el mundo simbólico cotidiano. Es a través de la creación de rutinas, la reducción de la complejidad y neutralizando el significado". (Sybille Kramer. 2003: 519). En este sentido, deberíamos considerar a las técnicas de producción de imágenes como formas de expresión culturalmente aprendidas y por ende, atravesadas íntimamente por las formas sociales en las inscriben. Dicho de otra forma, animar y crear imágenes no son tareas exentas de carga cultural, ni siquiera en sus aspectos más técnicos.

En cuanto se refiere a las imágenes como tales, hay que ser muy cuidadosos a la hora de delimitar con cuáles imágenes trabajaremos. Debido al carácter introductorio y expositivo del trabajo, no se abordaron discusiones más recientes y autores contemporáneos. Apenas se mencionaron someramente algunas ideas de algunos de los grandes referentes del tema. Cabría realizar un trabajo más exhaustivo donde se releve el estado actual de la discusión. Aun así, podemos afirmar que hoy en día no hay un solo, 'unívoco', concepto de imagen: cada uno tiene una historia propia -y supone una historia de la imagen en particular. Hay que atender sí a las características de la imagen en la sociedad post industrial capitalista, y entender sus funciones tanto a nivel público como privado. Al poner en movimiento una imagen se debe estar abierto a las posibilidades de la misma, pero no se debe ser ingenuo en cuanto a su origen o las funciones que cumple.

Y es que la función de la imagen en un contexto determinado está íntimamente relacionada al hecho de que la misma pueda ser, o bien una instancia de reapropiación de la memoria, como práctica de poder, o bien de reproducción de una ideología dominante. Los casos presentados evidencian la complejidad de la tarea y los lugares a donde nos llevan a pensar. Animar imágenes, poner en movimiento lo encontrado, romperlo y

dale forma nueva, pone en evidencia antes que nada qué imagen de nosotros mismos tenemos, qué es lo que creemos saber y qué es aquello a lo que nos aferramos como y que llamamos 'pasado'. Y hay que estar atentos y ser conscientes de que, al producir imágenes, al animar e intervenir aquellos objetos que damos por naturales en la sociedad contemporánea, estamos embarcándonos en una tarea potencialmente revolucionaria. Una tarea en la cual desnudaremos los discursos dominantes que nos obligan aceptar una visión de nosotros mismos que no nos es propia, y que potencialmente permutaremos por una imagen auténtica y emancipada de un yo libre.

### Referencias Bibliográficas:

BARTHES, Roland (2002). *La Torre Eiffel: Textos sobre la imagen*. Paidós. Buenos Aires.

BENJAMIN, Walter [et al] (2015). *Estética de la imagen: fotografía, cine y pintura*. Comp. Tomás Vera Barros. La Marca Editora. Buenos Aires.

CANDAU, Jöel (2006). *Antropología de la Memoria*. Nueva Visión editorial. Buenos Aires.

ELEUTERIO, Pablo (2017).. *Apropiarse del Pasado*. Reconstruir la Memoria Recuperado de: <https://www.subterранеomag.com/pabloeleuterioart>

FAROCKI, Harun (2014). *Desconfiar de las imágenes*. Caja Negra Editora. Buenos Aires.

GROYS, Boris (2016). *Volverse Público: las transformaciones del arte en el ágora contemporáneo*. Caja Negra Editora. Buenos Aires.

KRÄMER, Sybille (2003). *Writing, Notational Iconicity, Calculus: On Writing as a Cultural Technique*. En MLN Vol. 108, no. 4 . Alemania.