



UNIVERSIDAD DE CHILE
**INSTITUTO DE LA
COMUNICACIÓN E IMAGEN**
ICEI

La memoria en el pixel

Texto reflexivo

Investigación en obra para optar al título de Realizador de Cine y Televisión

Autor

Andrés Ignacio Merino Mora

Profesora guía

Catalina Donoso Pinto

Santiago, Chile

2022

Agradecimientos

A mi papá por apoyarme en todas las decisiones que he tomado en la vida y confiar siempre en mí.

A mí mamá por siempre preocuparse por mi bienestar y mantenerme con un pie en la tierra. A mi hermana que, a pesar de nuestras interacciones intermitentes, siempre he considerado parte de mi vida.

A la profesora Catalina Donoso por acompañarme en este proceso, su invaluable comprensión de mis tiempos y ritmos a la hora de trabajar, y por darme la oportunidad de ser su ayudante durante varios años.

A mis amistades, compañeras de hogar, profesores, y todas aquellas personas que han estado junto a mí en los últimos años a pesar de mis inseguridades y caprichos. El sentimiento de amor es mutuo, aunque no siempre lo sepa expresar.

Índice

1.- Puntos de Partida: De recuerdos inacabados e imágenes-pantalla.....	4
2.- Antecedentes: De la imagen moderna y la memoria a la imagen contemporánea.....	7
3.- Pregunta de Investigación y Metodología.....	10
4.- La actualidad: La imagen-pantalla.....	12
5.- ¿Tienen memoria las imágenes-pantalla?	19
Bibliografía	25

1.- Puntos de Partida: De recuerdos inacabados e imágenes-pantalla

Hay ciertas imágenes que se han quedado grabadas en mi memoria y que me visitan recurrentemente.

Una de ellas ocurrió hace no mucho tiempo: la imagen de un joven manifestante siendo empujado por un carabinero desde el puente Pío Nono en el marco de la revuelta social ocurrida recientemente en Chile. El video de este suceso se presentó de una forma bastante peculiar por la televisión y en su amplia circulación en redes sociales: registrado desde una cámara de vigilancia, en un zoom digital extremo y en un *loop* incesante, la imagen trágica se volvía absurda. Desde la televisión en el living de mi casa solo veía manchas oscuras en movimiento, ruido digital, píxeles y repetición constante de un hecho trágico, prácticamente una imagen digital abstracta. Mientras más se ampliaba la imagen, mientras más repeticiones se sucedían, más difuso se hacía el sentido de ésta.

En 2010 Hito Steyerl realizó una instalación en el Everson Museum of Art de Nueva York llamada *Strike*. La instalación se desplegaba en la pantalla de la fachada del museo, y en ella se mostraba a una mujer rompiendo con un cincel la pantalla de un televisor, revelando así unas líneas de color. Con ese gesto, Steyerl hacía visible la “matrix” invisible que codifican a las pantallas. En mi televisor hay una línea similar y una mancha que asemeja mucho al resultado que produce el gesto de Steyerl. Solo que, en mi caso, este *glitch* en la matrix apareció sin ningún golpe aparente. En algún momento, en esa absurda repetición de la imagen del joven siendo empujado por el carabinero, sentí que esas líneas de *glitch* de la pantalla de mi televisor y la imagen que estaba viendo eran una misma cosa: ya sea porque se desplegaban al unísono en una misma superficie, por su estética pixeleada y errática, o por su falta de sentido al intentar extraer algún detalle, tendí a relacionar ambas imágenes como si formaran parte de una naturaleza en común.



Las otras imágenes que son recurrentes en mi mente son dos recuerdos de infancia y que he denominado recuerdos inacabados: ambos probablemente nunca ocurrieron, pero sus imágenes me visitan con regularidad. El primero, es un recuerdo de haberme perdido en una galería comercial con mi hermana, y llorar mientras buscábamos a nuestra madre y a nuestra abuela (fallecida el año 2013 debido al Alzheimer). El segundo, es un instante previo a ser alcanzado por una enorme ola en la playa, y la desesperación de mi padre corriendo a salvarme. No tengo memoria de haber sido encontrado por nadie en el primer recuerdo, ni de haber sido rescatado por mi padre en el segundo. Cuando trato de enfocarme en detalles, en lo que sucedió antes o después de estas imágenes, todo se vuelve negro y difuso. Dudo del todo que alguno de estos hechos haya ocurrido realmente, no tienen detalles, contexto, o un antes y después, pero mi memoria evoca esas imágenes recurrentemente.

Estas últimas imágenes mentales me han acompañado toda la vida. La imagen del manifestante siendo empujado la vi por primera vez el viernes 2 de octubre de 2020, el día que ocurrió el suceso. Y por alguna razón, tiendo a relacionarlas y recordarlas en conjunto. También mi memoria atesora otras imágenes que no viví, pero que sí vi a través de la pantalla de un televisor, un computador o un celular como si fueran experiencias personales, y que marcaron mi forma de ver y entender el mundo. Pienso

que he construido gran parte de mi relato biográfico a través de las imágenes-pantalla, más que de las imágenes-objeto de un álbum familiar o similares. Es como si mi identidad estuviera incorporada en un relato donde las imágenes pixeleadas fueran la estética principal, y donde el acto de observar una imagen en una pantalla tiene como resultado un recuerdo significativo dentro de mi biografía. Mi memoria atesora pantallas.

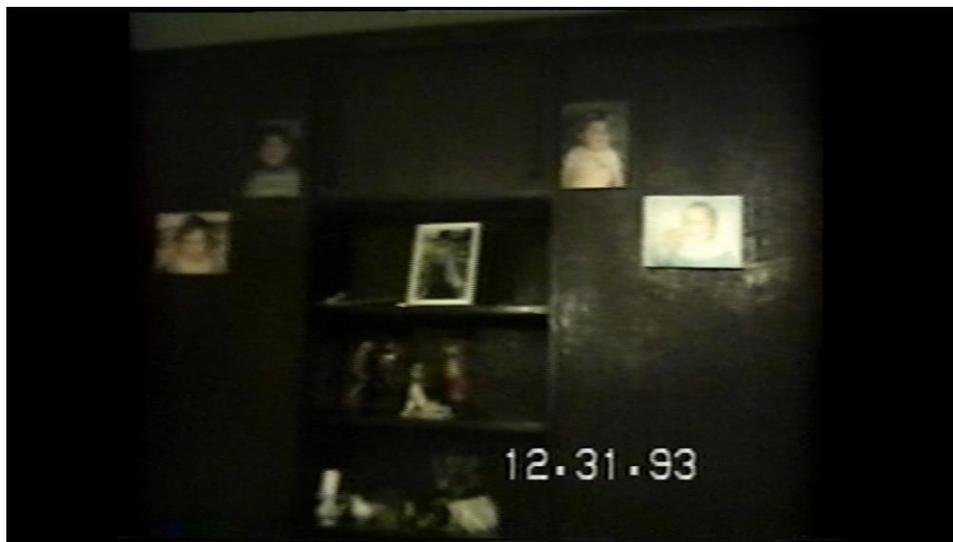
2.- Antecedentes: De la imagen moderna y la memoria a la imagen contemporánea

La relación entre la imagen analógica propia del siglo XX y la memoria ha sido ampliamente explorada por Susan Sontag y John Berger, tanto desde el terreno de la fotografía como de la imagen en movimiento: “la fotografía no es tanto un instrumento de memoria, como su invención o reemplazo” (Sontag, 2008: 166). La cámara logra rescatar una apariencia de un momento en particular, una apariencia de todas las apariencias posibles, a través de su relación indicial con la realidad, es decir, su huella. El resultado de esta relación es una imagen, la cual remite a la visión de una experiencia. Pienso en mi memoria rescatando imágenes, pero en este caso no hay relaciones indiciales con la realidad: mis recuerdos inacabados de infancia nunca ocurrieron, pues todo parece indicar que no he muerto ni soy un niño abandonado en las calles de Viña del Mar. Pienso en todos esos recuerdos que tengo de sucesos históricos que presencié a través de dispositivos tecnológicos: quizás el shock que produjo que ciertos recuerdos se quedaran alojados en mi mente proviene más desde la atracción que generan las imágenes-pantalla más que del suceso en sí o su importancia histórica. “Las imágenes dejan de ser referentes de una realidad externa para ser ellas mismas constitutivas de la realidad. He ahí la condensación escópica de nuestra época.” (Castillo, 202: 24). Los sucesos que marcan y las imágenes que generan no necesariamente van de la mano. Incluso podríamos prescindir de los primeros, o por defecto, olvidar del todo su contexto. La imagen como representación ha sido desplazada por la imagen como realidad.

Para Berger “a diferencia de la memoria, las fotografías no conservan en sí mismas significado alguno. Ofrecen unas apariencias (...) privadas de significado. El significado es el resultado de comprender las funciones.” (Berger, 2001: 57). Con esto, se deduce la importancia de insertar a estas imágenes dentro de una narración que les dé significado, esto es, un contexto que las enmarque. Este contexto solía conservarse en los usos privados de las imágenes fotográficas, “es el recuerdo de una vida que está siendo vivida” (Berger, 2001: 57), y solía estar ausente en los usos públicos. Pero en

los tiempos actuales, donde incluso las imágenes más íntimas son vistas a través de pantallas, mismo interfaz donde se visualizan imágenes de todo ámbito, tiempo y geografía, recuperar ese contexto original parece ser un imposible.

Recientemente me aboqué a la tarea de rescatar imágenes de archivo de mi vida en un intento de entender por qué recordaba tan bien ciertas imágenes de pantallas y, por otro, por qué tenía recuerdos de hechos que probablemente nunca ocurrieron. Solo logré dar con un puñado de fotografías realizadas por mi padre, pero lamentablemente no encontré ninguno de las cintas VHS que también él había grabado. Sí logré rescatar 6 cintas grabadas por un tío del lado materno de mi familia entre los años 1991 y 1995, una de ellas inutilizable debido a los hongos. Quizás transformar las experiencias en imágenes con soporte físico no las salve del todo del olvido.



Ya no vivimos en los tiempos de la imagen moderna, del álbum de fotografías o del video casero de ceremonias familiares. El advenimiento de la imagen digital, el internet y las redes sociales, la proliferación de dispositivos tecnológicos que registran y circulan imágenes, el desarrollo del modelo económico y social en lo que se ha denominado el capitalismo cognitivo, y la reciente pandemia global, obligan a repensar la relación entre imagen y memoria.

Esta problemática no es menor. Como dice Berger, “la memoria es un acto de redención, lo que se recuerda ha sido salvado de la nada” (Berger, 2001: 59). Más aún si tomamos el peso que tienen las imágenes en nuestra relación con la realidad: ellas son un fragmento de esta, una forma de aprehenderla en términos posesivos. Parafraseando a Sontag, el contenido del mundo se ha traducido a imágenes, y le atribuimos a la realidad las cualidades de la imagen (2008: 157).

En este esfuerzo ya se han embarcado pensadoras contemporáneas como Hito Steyerl, Ingrid Guardiola y Alejandra Castillo, y que son la base desde la cual pretendo articular una reflexión que aborde desde lo íntimo la problemática de la imagen digital y la memoria en el contexto actual. Esta reflexión también es abordada desde lo audiovisual: aparejado a este texto realicé un cortometraje que lleva el mismo título. En él, traté de explorar la estética de mis recuerdos y su asociación con las pantallas, en un intento por reactualizar en clave audiovisual la relación entre imagen y memoria.

3.- Pregunta de Investigación y Metodología

- ¿Cómo se relacionan las imágenes de nuestra memoria con el contexto actual de sobreabundancia de imágenes digitales?

Y:

- ¿Cómo el presente contexto político, social y económico afecta esta relación?

No busco dilucidar la veracidad de las imágenes y su relación con la realidad en clave representacional, sino que de explorar sus efectos en nosotros y viceversa. Cómo nos relacionamos con ellas y qué articulaciones pueden ser posibles en el contexto contemporáneo entre imagen y memoria, todo esto a partir de revisión bibliográfica, recuperación y manipulación de archivos tanto personales como de interés colectivo.

En el cortometraje asociado a este texto utilicé mi archivo biográfico digitalizado mencionado en el apartado anterior, así como nuevo material grabado para la ocasión. Mi intención fue trabajar en torno a imágenes de memoria tales como archivos biográficos o de grandes acontecimientos, así como imágenes cotidianas, de publicidad o de ficción, y así explorar desde ellas la estética asociada a las pantallas: píxeles, fallas, ruido digital, entre otros. A grandes rasgos, es una forma de interrogar la forma en que interactúan las imágenes personales con las imágenes de grandes acontecimientos a través de la superficie de las pantallas, y las consecuencias que genera ello en nuestra forma de recordar. En general, traté de que las pantallas estuvieran siempre presentes en las imágenes que utilicé, o que su presencia estuviera sugerida implícita o explícitamente, y rehuir de escenas exteriores. Me parece que el presente contexto de pandemia de Covid-19 nos situó en un espacio doméstico en el cual la principal forma de interactuar con el mundo fue a través de la interfaz de las pantallas, y que en una exploración de la estética de nuestra memoria en los tiempos contemporáneos obliga de cierta forma a que todas las imágenes tuvieran la presencia de la mediación de las pantallas.

Las reflexiones derivadas de la realización del cortometraje, así como la bibliografía mencionada al final de este texto, nutrieron parte importante de las ideas acá planteadas. A su vez, se generó una influencia en la dirección inversa al incorporar dentro del cortometraje ciertas reflexiones surgidas en el proceso de escritura, generando así una contaminación mutua entre imagen y palabra.

4.- La actualidad: La imagen-pantalla

El siglo XXI trajo consigo una serie de cambios que afectaron nuestra relación con las imágenes. Uno de los cambios más importantes es la masificación y unificación de los dispositivos de registro, circulación y recepción de imágenes, así como su digitalización.

La enorme mayoría de imágenes que producimos y consumimos ya no son objetos tangibles, con un lugar asignado en nuestra casa o en la portada de un diario, o donde soporte e imagen son una misma cosa, sino que son enormes volúmenes de datos solo accesibles a través de pantallas en diversos dispositivos: teléfonos móviles, computadores, *SmartTVs*, etc. Estas pantallas hacen las veces de interfaz: superficies de contacto entre el mundo algorítmico y nosotros.

Como dice Ingrid Guardiola:

“la cultura de la imagen ha dado paso a una <<cultura de la interfaz>> que explicita una actividad permanente de los usuarios en el entorno multipantalla. Los nuevos medios digitales nos permiten leer todo tipo de producciones desde un único dispositivo, hacer copias de los productos sin perder información y acceder a ellos de manera aleatoria y discontinua mediante la interacción con el usuario. ¿A qué nos lleva todo esto? No tanto a profundizar en la naturaleza inmaterial de la imagen, sino, sobre todo, en sus usos” (Guardiola, 2019: 67).

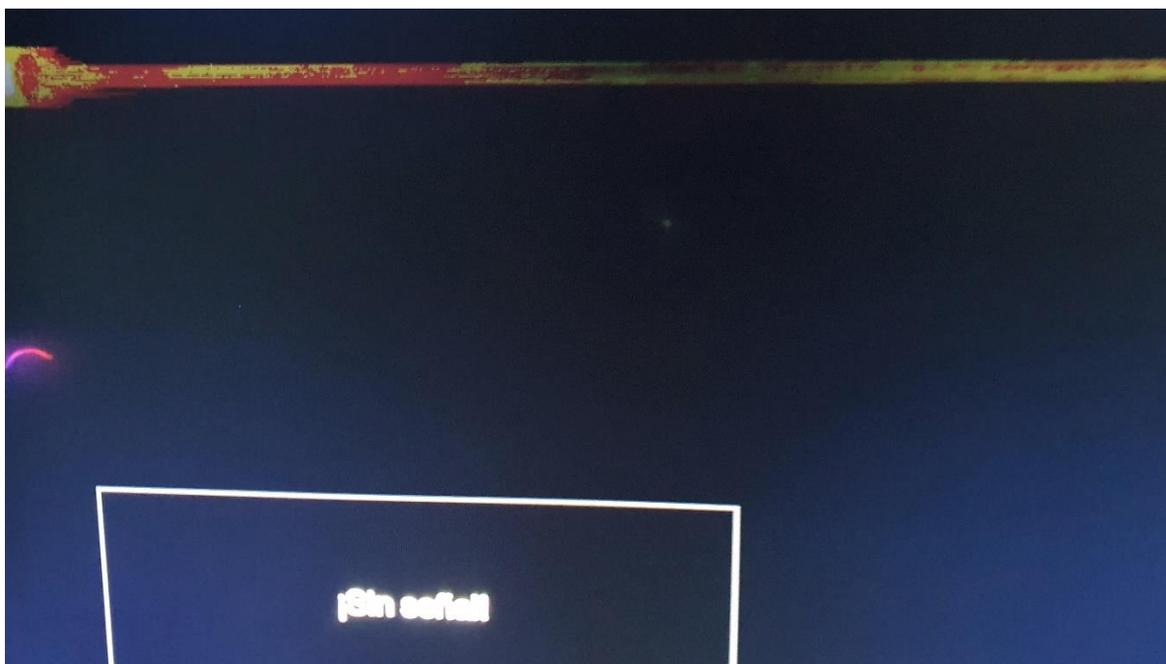
Imágenes personales, guerras, discursos políticos, eventos familiares, protestas y un sinfín de otras experiencias se hacen presentes en un mismo espacio, y muchas veces, de forma simultánea. El gran quiebre que produce la imagen digital en el mundo contemporáneo no radica exclusivamente en su naturaleza, sino que también en esta nueva cultura de la cual es a la vez su génesis y su producto.

No estamos rodeados de pantallas, pero pareciera que sí porque las buscamos compulsivamente. En ese sentido, la imagen digital está sometida a esta interfaz (solo es visible mediante la codificación de la pantalla) y a su vez, nosotros estamos sometidos a ella pues es nuestro principal vínculo con las imágenes, a la cuales accedemos cada vez más a través de su cualidad táctil. Pero en sí las pantallas

no dicen nada, son objetos cuyo único fin es ser la zona de contacto y traducción entre dos lenguajes. Las imágenes no se impregnan en ellas, pero sí nuestra atención y deseo, las buscamos constantemente, y definimos nuestro tiempo y experiencias en base a éstas. Y en general, somos nosotros mismos quienes las activamos mediante el contacto físico directo (nuestros celulares y la mayoría de los dispositivos con pantalla touch) o indirectamente (a través de un control remoto o de videojuego). La pérdida de la unicidad entre la imagen y su soporte tuvo como consecuencia que recayera sobre nosotros la responsabilidad de exorcizar el vacío de las pantallas apagadas e invocar en ellas las imágenes. Por mi parte, me aboco siempre a esa tarea: no soporto tener el televisor apagado, incluso cuando carece de mi atención. En el cortometraje asociado a este texto, procuré que en la imagen siempre se aludiera a la presencia de una pantalla, ya sea a través de los píxeles del computador o televisor, o de la calidad de las imágenes mostradas. De cierta forma trato de aludir que, a pesar de que no estamos siempre viendo una pantalla, su presencia siempre es expectante, y en ella se articulan la enorme cantidad de imágenes que configuran nuestra experiencia visual cotidiana, así como muchos de nuestros deseos y recuerdos.

Con respecto a esto, recuerdo uno de los momentos más significativos de mi vida, el cual ocurrió el 11 de septiembre de 2001. A la edad de 8 años, esa mañana me dispuse junto con mi hermana – un año mayor que yo – a ver dibujos animados como hacíamos rutinariamente. Prendimos el televisor, pero extrañamente no vimos dibujo animado alguno. Prácticamente ningún canal de cable estaba emitiendo, y la mayor parte de ellos presentaba una pantalla negra y un pequeño ícono que indicaba la falta de señal. Aquella superficie que usualmente nos ofrecía una infinidad de imágenes del más variado tipo había quedado totalmente en silencio. Solo después de mucho buscar logramos dar con canales nacionales y otros de noticias como la CNN que emitieron la única imagen que parecía importar al mundo en ese momento: dos grandes edificios de Nueva York en llamas y unos aviones estrellándose contra estos en tiempo real. Con mi hermana logramos sintonizar el momento justo donde el segundo avión se estrella contra unas de las Torres Gemelas. La explosión fue sorprendente

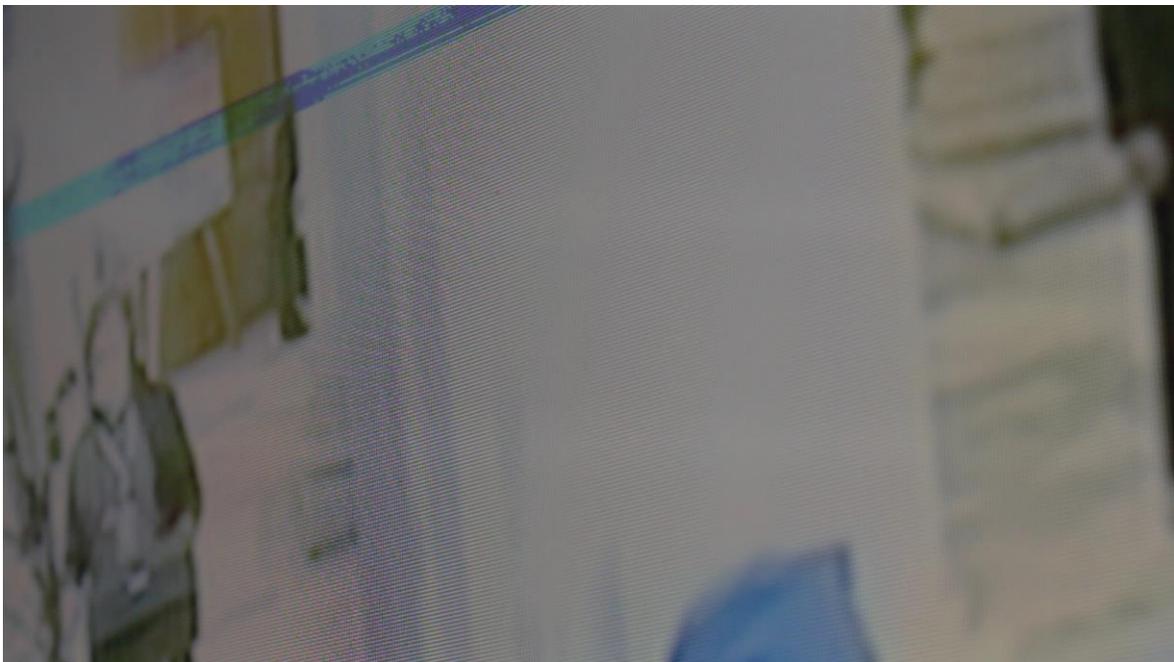
a nuestros ojos de niños. A nuestra corta edad no sabíamos lo que estaba sucediendo: qué eran esos edificios, dónde quedaba Estados Unidos y menos sobre conflictos geopolíticos. A nivel de simbolismos, apenas sabíamos que el 11 de septiembre era una fecha dramática en Chile, pero más allá de eso, los conflictos nacionales o globales nos eran desconocidos. Creo que lo que más me impactó no fueron exactamente los edificios en llamas ni ver un avión estrellándose contra estos, sino que el vacío de imágenes que habíamos experimentado minutos antes. Ante la pantalla negra sin señal donde usualmente la imagen se ofrecía toda a ser consumida por nuestros ojos, creo que tomé noción realmente de lo que era la Historia. Solo con ese vacío, la imagen de un avión estrellándose contra un edificio se vuelve imponente. En el proceso de montaje del cortometraje, en un intento por recrear este *shock*, me pregunto cuántos segundos debiera durar esa pantalla en negro, y lo impactante que nos resulta la ausencia de imagen.



Con el advenimiento de la pandemia del coronavirus en 2020, cada vez son más las imágenes de connotación espectacular que vemos a través de las pantallas. En febrero de 2021 vi en mi computador la transmisión en la plataforma de *streaming* Twitch de la NASA la llegada del robot explorador Perseverance a Marte. Una vez aterrizó con éxito, el robot tuiteó a través de su perfil en Twitter una

fotografía de la superficie marciana. En Chile también pudimos ver el eclipse total de sol en noviembre de 2020, o sucesos políticos de alto nivel simbólico como la remoción de la estatua del General Baquedano desde la plaza del mismo nombre (o rebautizada como Dignidad) que observé a través de la transmisión de YouTube desde Galería Cima o la instalación de la Convención Constitucional en cadena nacional. Recuerdo estas imágenes de una forma más clara incluso que mis vivencias personales, pero sin ser yo el protagonista. Como dice Joan Fontcuberta:

“Estas nuevas ventanas nos abocan al conocimiento inmediato y completo de los acontecimientos, de tal forma que tenemos la sensación de estar dentro de la Historia, pero sin posibilidad de controlarla. Como reacción, el individuo se instala en un presente en cambio constante, un presente que conlleva la abolición de lo pasado, por fugaz, y de lo venidero, por inimaginable...” (Fontcuberta: 2020, 21)



Pero también la pandemia en curso profundizó el fenómeno mediante el cual nuestra intimidad se ve volcada en las redes sociales e internet en general: al verse impedida la interacción física, la interacción mediante pantallas se ve como la principal vía de comunicación interpersonal de los últimos años. Nuestros tiempos y afectos han girado en gran parte en torno a las pantallas de los diversos dispositivos que utilizamos.



Resalto una idea de Ingrid Guardiola, quien postula que la imagen-pantalla establece un nuevo tiempo “el tiempo cronoscópico, aquel que pasamos delante de las pantallas y sus tecnorritmos. Este nuevo régimen temporal, que hace de pauta de los distintos momentos y períodos de nuestras vidas, se estructura en momentums, lo que podríamos denominar instantes cuantificados o, lo que es lo mismo, la transformación del tiempo biológico en un tiempo algorítmico” (2019: 11). Pienso que este régimen temporal también puede definir un nuevo régimen histórico, tanto a nivel personal como global, dónde las imágenes-pantalla no solo marquen tiempos cuantificados, sino que también narrativas que den sentido a épocas y trayectorias de vida.

Este nuevo tiempo articulado entorno a la imagen-pantalla define una nueva forma de ser y estar en el mundo, modifica al sujeto en tanto cambia su relación con sus propias experiencias y cómo éste las vivencia y recuerda. La imagen íntima, la imagen histórica, ambas conviviendo en el mismo lugar con la última tendencia del entretenimiento y la publicidad. Todas ellas esperando captar nuestra atención y subsumiéndonos en una eterna narración en tiempo presente. Al lado de una masiva e histórica manifestación vista por televisión puedo estar viendo desde mi celular la intimidad de mis

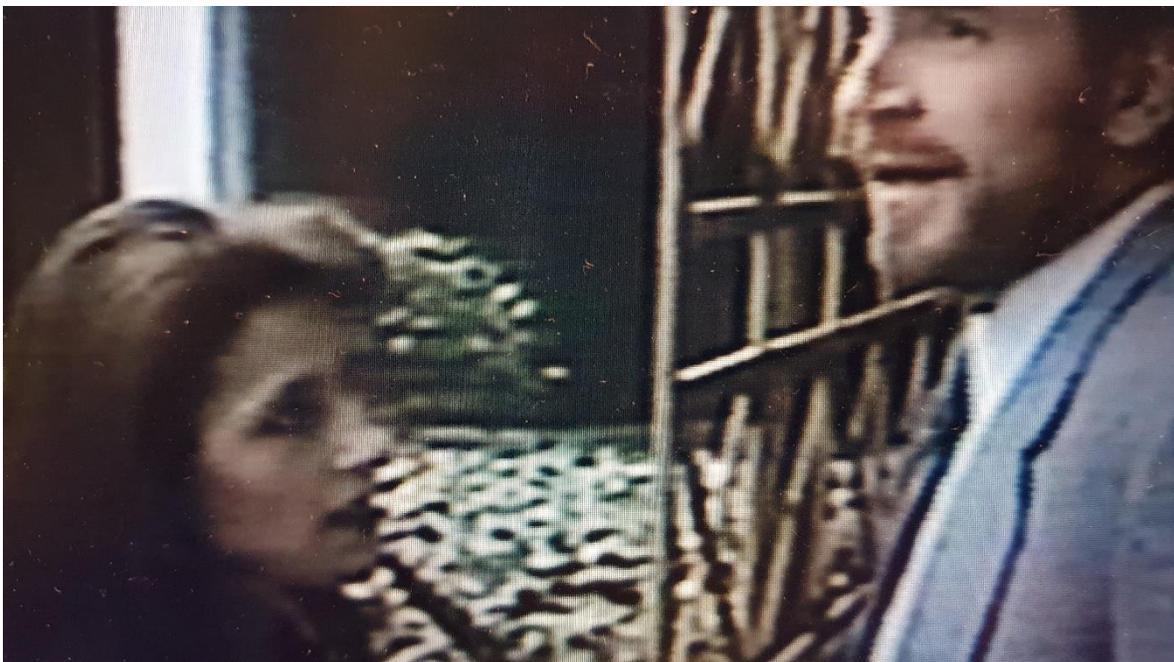
amistades, como si todo fuera una misma cosa ocurriendo en una misma clave temporal. Como dice Alejandra Castillo:

“Estas imágenes, las propias como las que nos encuentran algorítmicamente, comienzan a construir tanto la intimidad como las experiencias y la memoria del sujeto. De algún modo, es la propia vida la que empieza a ser narrada teletecnológicamente. Y, de nuevo, podríamos decir que siempre ha sido así, solo ha cambiado la técnica. Y es cierto, lo que ha cambiado es la técnica y el archivo que establece lo posible, pero también lo imposible para la sociedad actual. (Castillo, 2020: 62)”.

Y en la sociedad actual también ha cambiado la distinción de lo público y lo privado: no es el triunfo de una esfera sobre la otra, sino que su total conjunción en un mismo espacio. Las grandes corporaciones privadas propietarias y administradoras de los espacios mediáticos por excelencia (Facebook, Google, TikTok, entre otros) ofrecen el espacio virtual de lo que se considera lo público. Las grandes discusiones y experiencias de lo común se dan justamente en los espacios de las corporaciones privadas. Con esto, también las nuevas prácticas surgidas ineludiblemente por la pandemia magnifican este fenómeno, como lo son, por ejemplo, los fenómenos del teletrabajo o las fiestas por Zoom. “La imagen vuelve borrosas las coordenadas de lo habitual: interior o exterior, verdad o fantasía, trabajo u ocio.” (Castillo, 2020: 33). Son las pantallas las condensan las contradicciones de nuestra época.

Mientras revisaba los VHS digitalizados de mi tío, me causó gracia que después de horas de grabación del cumpleaños de una tía, cuando yo apenas tenía 1 año de edad, la imagen se cortara abruptamente a una grabación de la teleserie *Marrón Glacé* (1993) de Canal 13. El personaje de Carolina Arregui discutía con el personaje de Álvaro Rudolphy acerca de su proceso de nulidad de matrimonio, mientras sonaba en off la canción *Me cuesta tanto olvidarte* de Mecano. Quizás este montaje involuntario de mi tío, entre ceremonia familiar y telenovela, no era más que una prefiguración de lo que vivimos hoy en día: la convivencia (a veces pacífica, a veces hostil) de imágenes surgidas de distintos orígenes y propósitos en una misma interfaz, y por sobre todo, su implicancia en los relatos

biográficos de cada uno. Gran parte de los VHS que he revisado tienen ese montaje involuntario: cortes abruptos, escenas que no se anuncian y que difícilmente se relacionan unas con otras, como en un intento de guardar en un mismo cajón objetos del más diverso tipo. A falta de una clasificación - un archivo - que los unifique, guardar todo caóticamente en un mismo formato lo hará. Pero pienso también que las imágenes del cumpleaños de mi tía fueron hechas solo para ser recordadas en el círculo familiar. La telenovela Marrón Glacé fue pensada para tener alcance nacional, y a su vez, publicidad que trajera rédito al canal productor. En su naturaleza, ambas imágenes son idénticas, la traducción realizada por la pantalla tiene un mismo resultado visual independiente del origen disímil de ambas imágenes. Lo que cambia es en cómo las miramos, sus usos y su visibilidad, nuestra cultura visual, las prácticas y valores.



5.- ¿Tienen memoria las imágenes-pantalla?

El elemento de valor de la imagen-pantalla es la exhibición. Las imágenes contemporáneas solo tienen valor en la medida en que son vistas, y por lo tanto, circulables. Paradójicamente, solo una ínfima parte de su existencia es efectivamente visible: el momento en que interactuamos con la pantalla. Antes y después de ese momento, los datos que posibilitan esa visualización solo son legibles por una máquina, y por lo tanto, no están disponibles cuando el usuario no decide mirar voluntariamente esa imagen ni hacerla circular (mirar es interactuar). Incluso existe una enorme cantidad de imágenes que nunca son vistas por el ojo humano sino que por el de una máquina, aquellas a las que Elizabeth Collingwood-Selby (a partir de un análisis de la película *Reconocer y Perseguir* de Harun Farocki) se refiere como “imágenes operativas” (Fernández, 2014: 64), imágenes que forman parte de una operación técnica fuera del campo de la representación. La gran diferencia entre la imagen-pantalla y la imagen operativa (aunque en muchos casos ésta última pueda utilizar a la primera), es que incluso aunque sea por ínfimos segundos, la imagen-pantalla se constituye como tal, y solo tiene valor, en tanto es vista y hecha circular.

Traer las experiencias devenidas imágenes - y, por consiguiente, recordar y ser recordado - al tiempo presente requiere situarlas en un espacio de circulación y visibilidad. Y así, con esto, como plantea Guardiola “la propia subjetividad se ha vuelto pantalla; el sujeto se ha convertido en un sujeto-imagen, al hacer coincidir lo íntimo con lo exhibido.” (2019: 117). La imagen biográfica despojada totalmente de su contexto original: ya sea porque la distinción de lo privado y lo público se ha vuelto vacía, ya sea porque la condición de su existencia es la constante visibilidad y circulación. Si lo que unía a la imagen moderna al ser humano era su relación con la memoria (ya sea como su invención o reemplazo, recordando nuevamente a Sontag), la imagen contemporánea reactualiza esta relación en base a la comunicación. No obstante, seguimos creyendo que la infinidad de imágenes que realizamos

y hacemos circular con nuestros celulares o cámaras - a esta altura sinónimos – y su vida consiguiente en el mundo digital son el epítome de la memoria. Como dice Joan Fontcuberta:

“Si la cultura digital transforma lo humano es esencialmente en su manera de condicionar nuestras relaciones con la memoria, haciéndonos creer que la memoria equivale al simple acceso a la información o a una forma de disponibilidad de los datos. Pero la experiencia del pasado está siempre sometida a una perspectiva de interpretación, es decir, a una interfaz, que no es nunca neutra ni inocente. Para que esta interfaz sea eficiente debemos estar dotados de la facultad del olvido, y las máquinas no olvidan: sólo borran. Para innovar y evolucionar, para ver el mundo de forma distinta, es necesario poder y saber olvidar (Fontcuberta, 2020: 74).

Recordar es también olvidar. La memoria siempre implica una narrativa que se inscribe dentro de una biografía, ya sea personal o colectiva. En esa línea, siento que la relación entre imagen digital y memoria no viene tanto dada por la capacidad de almacenar datos, sino que en la capacidad de la primera de generar nuevas posibilidades narrativas y asociaciones. Recordar es un acto de prescripción de sentido.

En la obra *Interface* (1995) de Harun Farocki, el autor reflexiona sobre una serie de obras pasadas de su autoría desde la sala de montaje. Casi todo el cortometraje hace uso de una doble interfaz: la pantalla de la sala de montaje y el resultado final, u otra imagen elegida por Farocki pero que referencia y dialoga constantemente con la primera. A esto le llamó montaje blando:

“Cuando se trabaja con dos o más canales de imagen, se pueden trabajar de modo que una imagen no reemplace a la otra, ni la anule, sino que ingrese en una relación con ella. Una co-presencia. Eso es lo que llamo “montaje blando”. Este entrar en relación, esta comparación, no existe en la película, pero sí en la edición de una película.” (Farocki, 2020: 285).

Quizás con esto Farocki anticipaba nuestra relación contemporánea con las imágenes y las interfaces en su versión de pantallas. El montaje blando que utilizaba Farocki no dista mucho de la forma en que activamos físicamente las pantallas y sus imágenes. En mi caso, normalmente me encuentro

sentado frente al computador con el televisor encendido y con el celular en la mano. Estas imágenes van interactuando, generando nuevas asociaciones a un ritmo vertiginoso. El montaje sucesivo “interno” de cada uno de estos dispositivos también interactúa con este otro montaje blando.

Para John Berger, la memoria no opera de forma lineal, sino que de forma asociativa. Para su época, recobrar el sentido de la imagen pública implicaba construir un contexto a dicha imagen para que pudiera ser reubicada e identificada después del violento despojo de su contexto original. Considero que ya no es posible tal misión. La disolución de las fronteras entre lo público y lo privado del mundo contemporáneo - exacerbado esto a partir de la pandemia en curso – así como las prácticas mediante las cuales producimos, circulamos y recepcionamos imágenes hacen de esta restauración del contexto original un esfuerzo vacío.

Pero sí considero fructífero ubicar cada imagen dentro de una narrativa: ficcionar a partir de las relaciones con otras imágenes, con vivencias tanto íntimas como colectivas, en un intento por salir del tiempo-presente en el cual nos sitúan los usos actuales de las imágenes a favor de un futuro proyectado y un pasado resignificado. En el proceso de montar imágenes, he decidido rehuir de cualquier marco contextual que las explique. Algunas manifiestan su sentido original por sí solas, por la fuerza del hecho que están mostrando, pero de todas formas terminan siendo afectadas por las otras imágenes que las rodean. Difícilmente queda algo del sentido original, ya sea de las imágenes públicas o privadas, pero de este nuevo contexto construido a partir de otras imágenes del más variado tipo surge, precisamente, esta posibilidad de tensión con el eterno tiempo presente de las imágenes-pantalla.

Pienso que en estas nuevas posibilidades de articulación también cabe pensar nuevas formas de memoria entorno a la imagen digital. Operaciones de montaje, uso de *found footage*, repeticiones incesantes, apropiaciones. También evidenciar la materialidad de la imagen digital, las pantallas que la posibilitan. Como dice Hito Steyerl: “Es una total mistificación pensar en la imagen digital como un reluciente clon inmortal de sí misma. Por el contrario, ni siquiera la imagen digital está fuera de la

historia. Porta las heridas de sus colisiones con la política y violencia.” (2020: 57). Estas nuevas posibilidades también implican repensar el estatus objetual de la imagen.

A pesar de lo que se suele pensar, la imagen digital no solo no es inmaterial, sino que presenta una materialidad doble: en primer lugar, la pantalla donde se despliega y donde efectivamente asume su condición de imagen, con sus códigos y algoritmos que la posibilitan y sus *glitches* asociados (pienso nuevamente en el gesto de Steyerl en *Strike* al inicio de este texto). En el proceso de realización del cortometraje se me hizo tremendamente atrayente la posibilidad de enfocar píxeles, segmentos específicos de las pantallas, vacíos, límites y desperfectos. En vez de caer en la tentación de aludir a una cualidad que podría decirse fantasmagórica de la imagen digital, me parece necesario señalar la dimensión objetual en la cual se despliega, la superficie de contacto entre el mundo algorítmico y nosotros. En segundo lugar, la otra dimensión material de la imagen digital son los discos duros donde son almacenados los datos que la configuran. La noción de una “nube inmaterial” donde se almacenan todos los datos ha contribuido a esta noción de la imagen digital como un ente desanclado de nuestro plano existencial, pero lo cierto es que todos los datos de internet y de uso personal se almacenan en grandes sitios físicos donde millones de discos duros alojan la información que posibilita nuestra experiencia virtual. Incluso la memoria en su formato de pixel no puede detener el avance del tiempo, o en su defecto, los costos económicos de su mantención.

En esta línea, puede ser más provechoso pasar de una lectura de sujeto-imagen como se mencionó anteriormente, a la de un objeto-imagen. De cierta forma, devenir imagen es también devenir objeto, una *cosa*. Evidenciar la dimensión material (y materialista, si no queremos dejar de lado la dimensión de las fuerzas económicas y sociales) de la imagen-pantalla permite nuevos ámbitos de acción y lectura del fenómeno, puesto que se pasa del problema de la representación al de la participación *en* la imagen. Siguiendo a Steyerl:

“Participar en la imagen como cosa significa participar en su potencial acción, una acción que no es obligadamente beneficiosa, puesto que puede ser utilizada para cualquier finalidad imaginable. Es

vigorosa y a veces incluso viral. Y nunca será completa ni gloriosa, puesto que las imágenes están heridas y dañadas, como cualquier otra cosa en la historia.” (Steyerl, 2020: 60)

Rehuir de la mistificación también nos puede llevar a generar nuevos ecosistemas para las imágenes: la digitalización del archivo personal, íntimo, puede dar pie a nuevos tiempos narrados que interactúen y conflictúen con el tiempo presente de las imágenes-pantalla. Recordemos que su diferencia recae no en su naturaleza, sino en la cultura en la cual están inmersas. Otros afectos y otros tiempos generan nuevos contextos para narrar y dar significado a las imágenes, cualesquiera que éstas sean. Podríamos preguntarnos de qué forma los afectos pueden impregnarse en las imágenes-pantalla, así como antes se solían impregnar en el álbum familiar de fotos o en una postal. Me atrevería a decir que esa dimensión afectiva de las imágenes-pantalla puede surgir no en su significado en sí, sino en su asociación con otras imágenes y en su modo de circulación. Citando nuevamente a Steyerl, “Cualquier imagen es un terreno común para la acción y la pasión, una zona de tráfico entre las cosas y las intensidades. Como su producción se ha convertido en masiva, las imágenes son ahora cada vez más res publicae o cosas públicas.” (2020: 181). Aprovechar la cualidad de interfaz de la imagen-pantalla, esa característica interactiva entre lenguajes y mundos disímiles, esa zona de tráfico entre las cosas y las intensidades, nos permite generar nuevos contextos, nuevas asociaciones, nuevos conflictos, es decir, memoria.

En definitiva, me inclino a pensar que la inquietud relativa a la imagen digital y la memoria no trata tanto sobre en dónde nos reconocemos como sujetos (incluidos nuestros recuerdos), o de su supuesta veracidad con respecto a un mundo real, sino más bien, en qué clave relacional, en qué ecosistema de imágenes con sus conflictos y armonías, articulamos nuestra biografía. Participamos *en* la imagen digital en tanto objeto, y desde ahí las posibilidades asociativas y narrativas con otras imágenes son infinitas, las cuales su vez serán afectadas por las fuerzas sociales y económicas de la época.

Revisando el material biográfico que había digitalizado, di con una escena que me pareció bastante curiosa, y con la cual cierro el cortometraje. En la reunión familiar después de mi bautizo cuando

todavía era un bebé, recibí distintos regalos. Uno de ellos era una foto de mí mismo. Mi hermana, de 2 años en esa época y quien abría los regalos, no me supo reconocer. Menos aún yo, sin capacidad de identificarme a mí mismo en una imagen. La foto luego es mostrada en una pared en la casa de mi abuela, junto a la foto de mi hermana, en un álbum familiar que ahora solo vive en el mundo digital. Intercalé ese archivo en su versión digitalizada, con su versión grabada desde una pantalla con sus píxeles, así como con otras imágenes de grandes acontecimientos recientes que recuerdo. Es un intento por asumirme como imagen. Farocki decía a propósito de los videojuegos de guerra, que es posible que en algunas décadas cuando fallezcan sus actuales jugadores estadounidenses, éstos recuerden las palmeras y desiertos iraquíes del mundo virtual en vez de un trineo de la infancia a lo *Ciudadano Kane*. Quizás mi último recuerdo a la hora de fallecer sea una pantalla, con sus fallas y píxeles. O quizás viva eternamente en una imagen.



Bibliografía

- Berger, J. (2001). *Mirar*. (1ra ed.). Gustavo Gili.
- Castillo, A. (2020). *Adicta imagen*. (1ra ed.). Adrogué: Ediciones La cebra.
- Collingwood-Selby, E. (2014). *Reconocer y perseguir* de Harun Farocki: El dominio de la imagen operativa. En D. Fernández (Ed.), *Sobre Harun Farocki: La continuidad de la guerra a través de las imágenes* (pp. 59-67). Santiago: Metales Pesados.
- Farocki, H. (2020). *Desconfiar de las imágenes*. (1ra ed.). Buenos Aires: Caja Negra.
- Fontcuberta, J. (2020). *La furia de las imágenes: Notas sobre la postfotografía*. (6ta ed.). Barcelona: Galaxia Gutenberg.
- Guardiola, I. (2019). *El ojo y la navaja. Un ensayo sobre el mundo como interfaz*. (1ra ed.). Buenos Aires: Arcadia.
- Sontag, S. (2008). *Sobre la fotografía*. (2da ed.) Barcelona: Debolsillo
- Steyerl, H. (2020). *Los condenados de la pantalla*. (3ra ed.). Buenos Aires: Caja Negra.