

Del Atlas Mnemosyne a GIPHY. La supervivencia de las imágenes en la era del GIF¹

marina@antropologiavisual.com.ar

por Marina Gutiérrez de Angelis
docente e investigadora, co-directora del Área de Antropología Visual de la UBA (Argentina)

Resumen

Nacidos a finales del siglo XX, los GIFs han regresado de la mano de las redes sociales. No son un simple formato de compresión sino una imagen intermedial. Ya sean consideradas imágenes pobres, conversacionales, intermediales, banales o artísticas, conforman un conjunto disperso y fragmentario que responde al principio de clonación y réplica de la imagen digital. ¿Qué relación establecen los GIFs con fórmulas visuales que atraviesan el tiempo? Desde los más simples y masivos hasta el GIF ART o los implantes del Net Art, este artefacto visual es uno de los protagonistas indiscutibles de la cultura visual 2.0.

Palabras clave: cultura visual, GIF, redes sociales, *Pathosformeln*, imagen digital.

From Atlas Mnemosyne to GIPHY. The survival of images in the era of GIF

Abstract.

Born at the end of the 20th century, GIFs have returned with social networks. They are not a simple compression format but an intermedia image. Whether they are considered poor images, conversational, intermedia, banal or artistic, they make up a dispersed and fragmentary group that responds to the principle of cloning and replicating the digital image. What relationship do GIFs present with visual formulas that travel through time? From the simplest and most massive to the GIF ART or the implants of Net Art, this visual artifact is one of the indisputable protagonists of the 2.0 visual culture.

Keywords: Visual Culture, GIF, Social Networks, *Pathosformeln*, Digital Image.

¹ Una versión de este texto se publicó en *e-imagen Revista 2.0* (núm. 3, 2016), Sans Soleil Ediciones.

Del Atlas Mnemosyne a GIPHY. La supervivencia de las imágenes en la era del GIF

Introducción

Entre 2012 y 2013 dos palabras ingresaron al diccionario Oxford: GIF y *Selfie*. No se trata de un asunto de fechas – por cierto muy recientes – sino del reconocimiento oficial de dos tipos de imágenes propias de lo que denominamos *cultura visual 2.0*. La historia del GIF se remonta a los años ochenta. El *Graphic Interchange Format* fue presentado por primera vez en 1987, creado por la empresa CompuServe. Tenía un objetivo claramente práctico y técnico ya que la empresa necesitaba un formato de archivo de imagen en color para la descarga de ficheros. Este tipo de imágenes fueron olvidadas durante un buen tiempo. Las redes sociales las revivieron recientemente, dándoles un nuevo impulso tanto en lo que se refiere a su uso como a sus características técnicas.

A simple vista pueden resultar imágenes sin ninguna importancia, meros residuos fragmentarios de la comunicación en la era digital. Pero si consideramos el incremento exponencial del intercambio de GIFs en internet en los últimos años debemos asumir que son más que un simple divertimento. Es común encontrarnos con críticas que reducen a la imagen a una especie de lenguaje empobrecedor, una especie de analfabetismo anestesiaste de las redes sociales. Pero este trabajo se propone abordar el fenómeno de los GIFs insertándolos en una historia más amplia – la de las imágenes – buscando comprender el modo en que éstas circulan y se comparten en un contexto cultural específico – el de la cultura visual 2.0. Buscamos reflexionar sobre el modo en que se constituyen como imágenes intermediales que transmiten fórmulas de la expresión y la emoción. Nos preguntamos, ¿qué relación establecen los GIF con fórmulas visuales que atraviesan el tiempo? ¿Por qué estas imágenes parecen condensar expresiones, sentidos y emociones universalmente compartibles? ¿De dónde proviene el poder de su fascinación y proliferación? Estas imágenes, junto con los grandes archivos visuales en internet “expresan todas las contradicciones de la muchedumbre contemporánea: su oportunismo, su narcisismo, deseo de autonomía y creación, su incapacidad para

concentrarse o decidirse, su permanente capacidad de transgredir y su simultánea sumisión” (Steyerl, 2014: 43). Son una “instantánea de la condición afectiva” global, hecha de neurosis, paranoia y miedo, así como de diversión y distracción.

El GIF no es solamente un formato de compresión de imágenes. Si bien sus cualidades técnicas están íntimamente ligadas a su amplia difusión, su presencia en un contexto cultural específico viene determinada por toda una serie de factores materiales, técnicos y espaciales que no pueden ser ignorados. De la naturaleza de los soportes dependen, por lo tanto, los modos en los que una imagen puede ser producida, reproducida, visualizada, manipulada y archivada, así como su capacidad de permanecer en el tiempo. En general, las imágenes materiales nunca son inmortales. Cada una se encuentra dotada de características especiales que determinan su tiempo de obsolescencia, de alteración, de descomposición (Pinotti y Somaini, 2016: 139). Desde cierto punto de vista, los GIF forman parte de una genealogía de medios portadores de imágenes en movimiento. Los juegos ópticos del siglo XIX pueden ser vistos como sus antepasados inmediatos. Como señala Belting, la experiencia medial con imágenes es un ejercicio cultural (2007: 16). Pero el GIF no puede ser pensado por fuera de la lógica de las redes sociales y sus modos de circulación y transmisión.

Como vemos, los GIFs son un medio portador complejo, enlazado entre viejas y nuevas prácticas visuales. En el contexto cultural que denominamos 2.0, podemos caracterizarlos a partir de ciertos rasgos propios de las *imágenes pobres* que describe Hito Steyerl (2014). Estas imágenes recorren la web como fantasmas, viajando entre conexiones lentas, comprimidas, reducidas, *ripeadas*, mezcladas, copiadas y pegadas en distintos canales de difusión. Las imágenes pobres ponen el valor en la accesibilidad antes que en la calidad, transforman el valor de exhibición en valor de culto, las películas en *clips* o la contemplación en distracción. La genealogía de estas imágenes es dudosa, fragmentaria e incierta. Estas imágenes también evidencian el lugar central que tienen para miles de usuarios/os, que se toman el tiempo para crearlas. Junto a su valor de cambio existe otra forma de valor definida por la velocidad, la intensidad y la difusión. En ese sentido, las imágenes pobres lo son en tanto su pérdida de calidad en favor de su velocidad para ser compartidas y transmitidas. Pero también adquieren un carácter

efímero y diluyente. Si, por un lado, atentan contra el valor fetichista de la calidad, por el otro acaban integradas en un “capitalismo de la información que prospera en lapsos de atención comprimidos, que se basa en la impresión antes que en la inmersión, en la intensidad antes que en la contemplación, en las vistas preliminares antes que en las versiones finales” (Steyerl 2014: 45). Estas imágenes presentan una dualidad particular, puesto que la circulación de imágenes pobres alimenta tanto las cadenas de montaje mediáticas como las economías audiovisuales alternativas.

El GIF es una imagen pobre en cuanto a su calidad y es parcial, fragmentaria, copiada en cuanto a sus orígenes. Forma parte de la dispersión digital, donde la lógica es la de la **apropiabilidad**, el conformismo o la experimentación. Al igual que los *memes*, se han convertido en las protagonistas preferidas para la interacción de usuarios/os en las redes sociales. Esta capacidad masiva de crear y compartir contenidos en forma simple y rápida ha dado nacimiento a lo que André Gunthert denomina *imagen conversacional* (Gunthert, 2015). La imagen conversacional, de la que el *selfie* es uno de sus ejemplos principales, se caracteriza por una serie de elementos que la conexión móvil permite. La conversación digital busca la interacción y el intercambio, se basa en la provocación de la interacción y las respuestas. El *selfie* fue y es objeto de ataques y análisis diversos, incluidos los de la decadencia moral y la demonización de los dispositivos móviles. Junto al teléfono inteligente es una de las figuras más importantes de la ideología de la desconexión, que ilustra el absurdo de una vida continuamente documentada. En ese sentido, Gunthert señala que hemos pasado de la época de la reproductibilidad técnica de la imagen a la de su **apropiabilidad digital**, mientras que para W. J. T. Mitchell nos encontramos en la era de su reproductibilidad *biocibernética* (2014:107).

Las imágenes y las emociones en la era del GIF

En 2012 un usuario subió a la plataforma IMGUR un GIF en el que se veía a John Travolta en una escena de la película *Pulp Fiction*. Conocido ahora como “La confusión de Travolta”, en sólo diez días alcanzó más de tres millones de reproducciones (imagen 1). Tres años después, en 2015, otro usuario editó la escena y llevó a Travolta a un supermercado junto al texto “Mi gesto cuando le pregunto a mi hija, ¿qué quieres por

Navidad? Y ella responde: una muñeca". A partir de allí se hizo viral. El autor subió las instrucciones para poder reutilizar y hacer nuevos GIFs con la imagen, acompañándolas del hashtag #ConfusedTravolta (imagen 2). El principio del GIF es similar al de los *memes* en cuanto a los modos de apropiar una imagen y reutilizarla infinitas veces. Pero en el caso del GIF el movimiento y la repetición de un gesto, una reacción o una situación a partir de una imagen se convierten en el secreto de su éxito. Estas acciones, que parecen ser sólo resultado de un carácter lúdico y anestésico en las redes, nos imponen el desafío de reflexionar sobre el modo en que operan las imágenes en internet y cómo impactan en la cultura.

Actualmente la cantidad de sitios dedicados a la creación de GIFs animados crece sin límite. Sitios ineludibles como GIPHY o Tumblr acumulan colecciones que no paran de crecer. Lo destacable de estos inmensos archivos mundiales es que las imágenes se clasifican, se agrupan y reagrupan una y otra vez a la velocidad de las noticias y redes temáticas que les van dando forma. Un uso común que se observa por ejemplo en sitios como Twitter es la utilización de imágenes – tanto *memes* como GIFs – para figurar situaciones, reacciones y emociones (imagen 3). También la comunicación a través de aplicaciones de chat para teléfonos móviles permite el intercambio de *emoticons*, *emojis* y GIFs. Su uso es masivo y cada una de estas aplicaciones renueva y agranda su arsenal de imágenes para interactuar en las conversaciones. La preferencia por las imágenes para chatear e intercambiar mensajes puede ser vista como un retroceso comunicativo o empobrecimiento. Pero la imagen no es un "lenguaje" pobre. Autores como Gottfried Boehm (2011) proponen comparar el modo de significación de lo visual con una lógica de la intensidad o de las fuerzas, una inteligencia icónica que evoca una manera diferente de pensar. El modo en que Boehm utiliza la palabra iconología supone un desplazamiento del logos al icono, o mejor dicho, del icono como logos. Mostrar y decir son dos experiencias culturales diferentes. Se trata de una lógica que se construye al percibir, por ello ha de ser separada del modelo lingüístico en el cual se realiza al hablar. Esta distinción entre dos lógicas diferentes (mostrar/decir; visual/verbal) otorga a los GIFs la capacidad de corporizar nuestros gestos en interacciones que no son cara a cara sino virtuales, pero también dan cuenta de la diferencia entre dos formas de expresión

completamente diferentes: mostrar no es lo mismo que decir (imagen 4). El GIF nos permite mostrar nuestro gesto corporal, un sueño, una reacción, pero a través del arsenal de fórmulas visuales que se nos ofrecen. El político o el acontecimiento que se parodian en un GIF – o, incluso, nosotras/os mismas/os – son ubicados dentro de un arco temporal – en absoluto lineal – propio de una imagen de la que toma su fuerza.

Los grandes archivos de GIFs como GHIPY nos enfrentan a una especie de atlas desordenado de la cultura visual contemporánea. Expresan una clara intención clasificatoria de las expresiones y reacciones humanas. En 1872, el libro de Charles Darwin, *La expresión de las emociones en el hombre y en los animales*, presentaba un detallado estudio ilustrado a través de fotografías sobre el universo gestual humano. La novedosa cámara fotográfica, que podía congelar y recorrer con sumo cuidado los rostros y sus sutiles movimientos, demostraba que la imagen era un aliado incomparable para desplegar su impulso taxonómico. El objetivo era calificar las emociones y sus correspondientes expresiones. La influencia de la teoría de Darwin entre las disciplinas sociales es suficientemente conocida, aunque este libro haya sido curiosamente olvidado y descuidado. Más de un siglo después, la influencia de esta taxonomía de las emociones se puede ver encarnada en la conocida serie de televisión *Lie to me* (2009), en la que un experto se dedica a descubrir los engaños y mentiras de sus entrevistados a través de la decodificación de un extenso catálogo de gestos faciales y corporales que se manifiestan como una especie de lenguaje verbal descifrado (Gutiérrez De Angelis, 2016). Desde la historia del arte, poco tiempo después de publicado el libro de Darwin, en Alemania y Austria se comenzó a delinear un campo de estudio que – como señala Agamben – continúa siendo el de una ciencia sin nombre (Agamben, 2007).

Los aportes de la teoría del arte y la psicología alemana de fines del siglo XIX sobre la imagen y las emociones fueron ignorados por la historia del arte clásica. La emoción fue considerada una temática demasiado ambigua como para ser abordada desde los parámetros del formalismo o el clasicismo. Como señala Freedberg,

la historia del arte primero tenía que ser académica y por lo tanto no emocional. Es significativo que el libro de E. H. Gombrich, *Arte e Ilusión*, tal vez el mejor

intento jamás realizado de conciliar el arte y la psicología científica, apenas haga referencia a las emociones y ni siquiera mencione la tradición alemana que elaboró y enlazó el carácter físico con la emoción (Freedberg, 2014: 172).

La relación entre el aspecto formal de una obra y los efectos psíquicos, las respuestas emotivas y físicas, no fue asumido como un tema legítimo del campo del arte. Paralelamente, estos aportes olvidados y descartados influenciaron los trabajos que se gestaron en las primeras tres décadas del siglo XX en Alemania y en Austria. Estas ideas cobraron forma e impulso en los escritos de Aby Warburg, Walter Benjamin y George Simmel, entre otros.

El estudio de Darwin tuvo un impacto en la obra de Aby Warburg. La biblioteca que tanto se preocupó en coleccionar tenía el preciso objetivo de ser “una colección de documentos que se refieren a la psicología de la expresión humana”. Warburg buscaba comprender la fuente mental de toda iconografía, los fundamentos de la imagen en tanto soportes formales de la expresión de sentido (Severi, 2010: 50). Las influencias de los estudios de Vischer lo llevaron a plantear que la intensidad de las imágenes es un fenómeno que va mas allá del simple placer estético, puesto que la imaginación es una constante producción de imágenes, como las oníricas, donde la proyección de las emociones intensifica la representación visual. La consecuencia de esta interacción es que connotaciones mentales ausentes en la imagen externa pueden tornarse parte esencial de las mismas. La experiencia visual era para Vischer “una experiencia inextricable” que no caracterizaba solo al arte sino a una característica del ser humano (Severi, 2010: 54). La teoría de la empatía influyó en el trabajo de Warburg al punto de permitirle desarrollar un método de análisis de las imágenes que rompía con el enfoque clásico ligado al placer estético y que anunciaba la idea de un pensamiento visual en el ser humano. En los últimos años, David Freedberg ha propuesto pensar la conexión entre arte, emoción, cuerpo y cerebro incorporando los aportes de las neurociencias. Si bien no es el objetivo reseñar aquí estas investigaciones, puede resultar prolífico indagar una conexión en particular, aquella que enlaza movimiento con emoción. Aquello que Freedberg describe como “reaccionar como si uno estuviese comportándose de manera física sin

comportarse realmente de ese modo” (Freedberg, 2014). Sin duda en el concepto de *Pathosformeln* de Warburg estos elementos también son un tema común, puesto que es un concepto que busca comprender de qué modo se compromete el cuerpo con las imágenes y como responde emocionalmente ante ellas. Warburg y otros teóricos, como Vischer, Lotze y más tarde Maurice Merleau-Ponty, exploraron la idea de que la sensación de implicación física en una imagen provocaba tanto una sensación que tendía a imitar el movimiento como la generación o acentuación de respuestas emotivas en los espectadores (Gutiérrez De Angelis, 2016).

Como señala Didi-Huberman, las emociones vienen desde muy lejos, son como “fósiles en movimiento” que pertenecen a una historia antigua e inconsciente. Las fórmulas de la emoción no son sino el modo en que sobreviven en nosotros y evidencian su carácter necesariamente cultural y colectivo. Las emociones necesitan ser compartidas porque la historia de las imágenes puede y debe ser leída como una historia de las emociones figuradas, de los gestos que Warburg denominó *fórmulas del pathos* (Didi-Huberman, 2016: 42). Las *fórmulas de la emoción* son un entramado indisoluble entre carga emotiva y fórmula iconográfica. Poseen la capacidad de sobrevivir al paso del tiempo y conservar y transmitir contenidos, formas y emociones. GIFs y *memes* pueden ser pensados bajo estos conceptos como vehículos de transmisión de estas fórmulas. Un concepto que puede resultar útil para comprender este modo de activación de las imágenes es el de *figura*, propuesto por Gabriel Cabello. La figura funciona como un operador de movimiento que logra que un objeto convoque imágenes más allá de su visibilidad objetual (Cabello, 2013: 164). La figura no puede ser tratada como una cosa, puesto que es un modo de establecer conexiones significantes entre las cosas. La raíz de lo figural no tiene, por lo tanto, su raíz en lo visible sino en la esfera de lo visual, en una matriz fantasmática. De allí que Didi-Huberman proponga una historia warburgiana de fantasmas, donde el objeto debe ser pensado en el espacio existente entre el objeto y la práctica social, pero también dentro de un dispositivo que organiza la experiencia y genera emociones y significaciones, un dispositivo de montaje que teje relaciones y articulaciones entre diferentes materiales, objetos y formas. Con esto no estamos planteando que las redes sociales o los portales dedicados a archivar GIFs puedan

considerarse como un atlas en sí mismo. En todo caso son conjuntos aleatorios y dispersos que requieren un trabajo sobre el archivo y el montaje propios del atlas de Warburg. El *Atlas* fue pensado para encontrar relaciones secretas entre la diversidad de sistemas que relaciona a partir del trabajo propio del montaje.

Tomemos como ejemplo un GIF que en 2016 recorrió las redes sociales y fue compartido una y otra vez durante la emisión del capítulo donde reviven a Jon Snow, personaje central de la famosa serie de HBO *Game of thrones* ([imagen 4](#)). La escena no es casual. Se puede ver su cuerpo sin vida sobre una mesa de piedra. El ambiente llega a su máxima tensión cuando se espera la sorpresiva y necesaria resurrección. El GIF circuló acompañado de los mas diversos comentarios, ideas y chistes. Ese momento del regreso a la vida es tomado para construir un GIF de pocos segundos. Es decir, una fórmula ligada a la resurrección transmite su fuerza a la nueva imagen. Una fórmula antigua y superviviente en un nuevo medio portador como lo es el GIF. Al instante, las imágenes son convocadas construyendo sentidos transversales que deben ser rastreados para comprender su difusión ([imagen 5](#)), ([imagen 6](#)), ([imagen 7](#)). Porque las relaciones de afinidad entre las imágenes no devienen una mera relación formal. La profunda conexión entre todos estos medios pone en evidencia el carácter de **medios mixtos** – en el sentido que le otorga Mitchell – que todos estos elementos manifiestan. Producen esa “experiencia inextricable” de la que hablaba Vischer. Las fórmulas de la emoción implican la idea de una vida póstuma de las imágenes, pero no sólo de las formas sino de la eficacia, de su capacidad para suscitar una creencia.

Como señala Severi – retomando el análisis de Settis –, cuando Pisano esculpe el ángel tomando la imagen de Hércules extraído de un sarcófago romano no está refiriéndose sólo al referente iconográfico sino que busca capturar el *pathos*, la fuerza del joven Hércules, y transferirla a la imagen cristiana. Quiere polarizar la fuerza de una imagen precedente en una nueva representación (Severi, 2010: 331). El poder de la imagen no reside en una especie de acumulación iconográfica sino en una *disonancia iconográfica*, puesto que la fuerza de una se incorpora a la de otra o, por el contrario, se produce una *transgresión inesperada* (Severi, 2010: 332) ([imagen 8](#)), ([imagen 9](#)). Es decir,

no sólo se producen continuidades culturales sino fracturas. Con la imagen de Jon Snow podríamos trazar esas disonancias y transgresiones.

¿Qué relación establecen los GIF con fórmulas visuales que atraviesan el tiempo? ¿Por qué estas imágenes parecen condensar expresiones, sentidos y emociones universalmente compartibles? ¿De qué modo, como señala Eisenman, la repetición de estos actos de inscripción mimética incorpora en nuestro cuerpo antiguos hábitos y expresiones? (Eisenman, 2014: 14). Aparentemente banales o graciosos, los GIFs tienen cada día más presencia en las redes sociales y la vida cotidiana. Son un fenómeno cultural que va más allá del simple divertimento. De hecho, el archivo nacional de Estados Unidos ha convertido parte de su archivo documental al formato GIF. Las imágenes seleccionadas han sido cargadas directamente en el portal GIPHY. Recordemos que recientemente este portal ha declarado la importante cifra de 100 millones de usuarios diarios. El uso de estas imágenes de archivo históricas, de las cuales se seleccionaron hasta el momento 182, no es sólo un acto banal y de moda (imagen 10). Una mirada más atenta de las imágenes permite reconstruir la interesante selección de fórmulas que ha hecho el archivo norteamericano. Las palabras clave de esos GIFs son más que elocuentes: #Flag, #americanflag, #worldwarII, #iwojima, #marinecorps, #marines, etc.

Esto demuestra la estrecha e histórica relación entre las imágenes y la figuración del poder. Algunas imágenes o secuencias de imágenes parecen tener el poder de influenciar la memoria colectiva produciendo comportamientos y relaciones específicas. En los últimos diez años, los conflictos políticos se han librado en buena parte como una guerra de las imágenes expansiva, en la que las redes sociales han sido protagonistas de la circulación, difusión e intentos de censura de lo más variados. La destrucción de las estatuas de los Budas de Bamiyán, los videos de Isis, las fotos de tortura de Abu Ghraib o las caricaturas de Charlie Hebdo son sólo unas pocas muestras del papel central que tienen para producir comportamientos e influenciar en el pensamiento. El poder de las imágenes siempre ha sido objeto de control, incluso en el ámbito de los sueños. El Concilio de Trento – por ejemplo – puso un claro énfasis en la experiencia visual y en la comunicación visual, donde los sueños y las visiones se convirtieron en un terreno de disputa para controlar la imaginación individual. En otro contexto, como el de *Paprika*

(2006), el animé basado en la novela de Yasutaka Tsutsui, la relación entre las imágenes internas del sueño y las externas se pone en cuestión para manifestar su compleja relación. La relación entre la realidad y el mundo virtual de los sueños lleva también a una interesante reflexión de su protagonista: “¿No crees que los sueños e Internet son parecidos?”.

¿Cómo podemos entonces relacionar al GIF y al *meme* con la historia de las imágenes y su tiempo anacrónico? En su libro *Cloning Terror: The War of Images, 9/11 to the Present*, W.J.T Mitchell (2012) introduce la idea de la clonación icónica. Esa capacidad de réplica otorga a las imágenes una vida diferente, “una vida nueva, virulenta, proporcionada a las imágenes con la invención de Internet y la fotografía digital, la forma en que las imágenes se ‘clonan’ y circulan con increíble rapidez, invirtiendo a veces su significado y regresando para atormentar a sus productores” (2012: 15). Estas imágenes no responden a un principio técnico de reproducción para ser copiadas sino a la lógica de la clonación. Para Mitchell (2011) clonación y terrorismo son las figuras constitutivas del *giro pictorial* contemporáneo. Los GIFs y *memes* son clones digitales de fragmentos, réplicas de imágenes apropiadas a la vez que “formas cuasi vivas (como los virus) que dependen de un organismo huésped (nosotros mismos) y que no pueden reproducirse sin la participación humana”(Mitchell, 2014: 102).

La aplicación del concepto de *meme* a las imágenes apropiadas en la red puede resultar útil. Como señala Andrea Pinotti, Warburg introdujo en su análisis el término *Mneme* (propuesto por el fisiólogo Richard Semon en 1904) para referirse a la memoria icónica social y *engramma* para expresar las fórmulas expresivas (Pinotti, 2016: 426). La integración de la mnemética de Warburg y la memética de Dawkins con la internet-memética corre el riesgo de convertirse en una metodología vacía si no se asumen en forma crítica las implicaciones éticas y políticas del proceso icónico en juego. Enfrentar estos archivos mneméticos contemporáneos exige un laborioso trabajo ya iniciado por Warburg sobre sus tablas repletas de imágenes heterogéneas en blanco y negro y que las herramientas digitales pueden potenciar. Un ejemplo de esta metodología crítica es el desplegado por Stephen Eisenman en el libro *El Efecto Abu Ghraib* (2014) donde la indignación civil ante las infames fotografías de soldados norteamericanos torturando a

prisioneros iraquíes pasó del escándalo a la aceptación (imagen 11). Eisenman se pregunta: ¿es posible que un gran número de estadounidenses haya llegado a aceptar la tortura como una aburrida cuestión rutinaria? ¿Hay algún tipo de vínculo entre formas y distancias temporal y culturalmente? ¿Existe una memoria visual que las atraviesa? La respuesta es afirmativa. Esa aprobación o aceptación de las imágenes se explica por su adscripción a una herencia iconográfica donde los vencedores se representan humillando a los vencidos y estos bajo el *pathos* del sufrimiento embellecido y la subordinación. Esas imágenes son una especie de fórmula almacenada en la memoria y en el cuerpo. La larga tradición de estas representaciones de la tortura se inscribe dentro de la ideología opresiva del amo y del esclavo en nuestro pensamiento y en nuestro cuerpo permitiendo un olvido moral (Eisenman, 2014: 140) La relación entre estas fórmulas y las imágenes de las redes sociales nos enfrentan también al lado oscuro y anestesiante del *Mneme* (Pinotti, 2016: 428). Es por eso que entre los ejemplos que analiza Andrea Pinotti se encuentra también el de las imágenes de tortura de Abu Ghraib. En agosto de 2004 un blog británico propuso una serie de instrucciones para realizar un "Lynndie", haciendo referencia a la fotografía de la soldado Lynndie England junto a prisioneros iraquíes torturados en 2003 (imagen 12). Junto a estas imágenes, hemos ubicado como contraparte una fotografía del artista canadiense Jonathan Hobin. La fotografía forma parte de la serie *In the Playroom*, donde se recrean los eventos más brutales de las últimas décadas con niños, sugiriendo el modo en que estas imágenes se transforman en un juego dentro de un nuevo universo infantil con terroristas y torturadores (imagen 13).

La era de la reproductibilidad digital y la **interactividad medial** nos obliga necesariamente a construir nuevas miradas teóricas para emprender un verdadero trabajo de reflexión crítica sobre este fenómeno. Si denunciamos simplemente su carácter anestesiante perdemos de vista su potencialidad estética y estésica, a la vez política y ética (Pinotti, 2016: 428). Hemos intentado describir algunas de las características de los GIFs como imágenes propias de la cultura visual contemporánea. Desde sus particularidades técnicas y sus modos de existencia en la red, así como el modo en que funcionan como vehículos para la figuración de fórmulas visuales y emocionales. El GIF puede servir como un medio de expresión de emociones en un chat o como un juguete

óptico y reflexivo. Desde fragmentos de video a elaborados trabajos de diseño y artísticos, se manifiestan desde los formatos más simples y de baja calidad hasta los más complejos. Eso ha dado lugar al surgimiento del GIF Art en internet. La transgresión de la imagen que cobra vida se recupera en su corta duración y eterna repetición. Artistas como Micaël Reynaud o Bill Domonkos, por ejemplo, utilizan viejas fotografías, films e imágenes de archivo para elaborar sus GIFs. Otros apelan a las fórmulas matemáticas y los patrones, la ilustración o la animación (imagen 14). Estos artistas tienen como sala de exposición sus sitios web, Tumblr, +Google, Facebook y diversas redes sociales en las que se pueden experimentar sus trabajos, descargar, compartir. Estos trabajos dan cuenta de que la creación de GIFs puede ser de lo más simple y repetitiva hasta realmente compleja y elaborada. Pero el GIF Art no habita solamente las redes. Existen diversos proyectos que articulan los GIFs con la realidad aumentada. Es el caso de GIF-ITI App, a través de la cual murales cobran vida, o las intervenciones públicas en espacios urbanos en las que el arte, junto con las nuevas tecnologías, trasladan los GIFs al mundo real (imagen 15). El GIF-ITI se convierte en algo más que una imagen de interacción o conversacional en la red, ingresa en el terreno de la realidad aumentada conjugando los elementos propios del arte urbano, la dimensión artística y, en ocasiones, la contra-información, la crítica y la intervención política. El arte digital en la red implica esta intermedialidad protésica que parece no tener un límite definido, ya que existe el Net Art Implant. El artista Anthony Antonellis se implantó un chip subcutáneo recargable de 1 K de capacidad que contiene un GIF (imagen 15). Para ver la obra se necesita un dispositivo móvil y la aplicación para Android creada por el artista.

Los GIFs parecen condensar en su breve existencia y simplicidad técnica una serie de elementos propios de la cultura visual contemporánea. Ya sean consideradas imágenes pobres, conversacionales, intermediales, banales o artísticas, conforman una especie de *Atlas* en el que las fórmulas de la emoción ponen en acción su disonancia iconográfica, su transgresión inesperada y su tiempo anacrónico. Las plataformas que los albergan son un gran síntoma de la cultura visual contemporánea.

Bibliografía

- Agamben, Giorgio. La potencia del pensamiento: ensayos y conferencias, Anagrama: Madrid, 2007.
- Andrea Pinotti y Somaini, Antonio. Cultura Visuale. Immagini, Sguardi, Media, Dispositivi, Piccola Biblioteca Einaudi: Turín, 2016.
- Belting, Hans. *Antropología de la imagen*. Katz Editores: Buenos Aires, 2007.
- Boehm, Gottfried. "¿Más Allá Del Lenguaje? Apuntes Sobre La Lógica de Las Imágenes", en: *Filosofía de la Imagen*, Universidad de Salamanca, 2011.
- Cabello, Gabriel. "Figura. Para acercar la Historia del Arte a la Antropología", *Revista Sans Soleil*, (1), 2013, pp. 6–17.
- Eisenman, Stephen F. El Efecto Abu Ghraib. Una historia visual de la violencia, Sans Soleil Ediciones: Argentina, 2014.
- Freedberg, David. "Empatía, Movimiento y Emoción", en: *Estudios de la Imagen: Experiencia, Percepción, Sentido(S)*, Shangrila: España, 2014, pp. 159-210.
- Gunthert, André. "La consécration du Selfie. Une Histoire Culturelle", *Études Photographiques* 32, 2016.
- Gutiérrez De Angelis, "De lo visible a lo invisible: Las imágenes y las emociones en la Edad Media", *e-imagen Revista 2.0*, nº3, Sans Soleil Ediciones:Vitoria Gasteiz-Buenos Aires.
- Mitchell, W. J. T. "La plusvalía de las imágenes", En: *Estudios de La Imagen. Experiencia, Percepción, Sentido(S)* Shangrila: España, 2014.
- Mitchell, W.J.T. *Cloning Terror: The War of Images, 9/11 to the Present*. University of Chicago Press, 2011.
- Pinotti, Andrea. "La replica non indifferente. Mosse di iconologia politica all'epoca dell'internet-Meme", En: *Percorsi Dell'immaginazione. Studi in Onore Di Pietro Montani*, Luigi Pellegrini Editore: Cosenza, 2016, Pp. 417–432.
- Severi, Carlo. *El sendero y la voz: una antropología de la memoria*. Sb: Buenos Aires, 2010.
- Steyerl, Hito. *Los Condenados de La Pantalla*. Caja Negra: Buenos Aires, 2014.