



Imagen: Gino Dután

Audiovisual, archivos e interactividad. Explorando co(n)figuraciones de la memoria.

Audiovisual, archives and interactivity. Exploring the co(n)figurations of the memory.

Resumen:

El artículo aborda la relación entre audiovisual, memoria y archivo, con especial interés en la perspectiva de la investigación centrada en la práctica artística, proponiendo para ello algunas reflexiones acerca del hacer audiovisual que recurre a materiales de archivo. Nos referimos en particular al proceso de realización de una pieza audiovisual interactiva que indaga en la construcción de memoria sobre un espacio que funcionó durante buena parte del siglo XX como galpón de encomiendas y equipajes de la estación de ferrocarril de la ciudad de Tandil (provincia de Buenos Aires, Argentina), el posterior abandono del mismo y su recuperación para uso cultural y artístico en los primeros años del siglo XXI.

Palabras claves:

Documental; ferrocarril; patrimonio; hipertexto.

Abstract:

The article addresses the relation between audiovisual, memories and archives, with special interest in the investigation perspective focused on artistic practice, proffering some reflections on the audiovisual work that draws on archive materials. In particular we refer to the production process of an interactive audiovisual piece that inquires in the memory construction on an area that worked as a package and luggage storehouse of Tandil city's (Buenos Aires province, Argentina) railway station during most of the XXth century, its further abandonment and its recovery for cultural and artistic use in the first years of the XXIst century.

Keywords:

Documentary; railway; heritage; hypertext.

Sumario. 1. Introducción. 2. Audiovisual y archivo. 3. Arte, tecnología e interactividad. 4. Memoria y territorio. 5. Reflexiones desde y hacia la investigación artística: producción de una pieza audiovisual sobre el galpón de encomiendas y equipajes de la Estación de Tandil. 6. Conclusiones.

Como citar: Funaro, F. & Silva, A. (2021) Audiovisual, archivos e interactividad. Explorando co(n)figuraciones de la memoria. *Nawi: arte diseño comunicación*, Vol. 5, núm. 1, 75-95.

<http://www.revistas.espol.edu.ec/index.php/nawi/article/view/681>
www.doi.org/10.37785/nw.v5n1.a4

Fernando Funaro,

Facultad de Arte, Universidad
Nacional del Centro de la Provincia
de Buenos Aires /
Consejo Nacional de Investigaciones
Científicas y Técnicas
Tandil, Argentina
fernandofunaro@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0002-9973-3807>

Ana Silva,

Facultad de Arte, Universidad
Nacional del Centro de la Provincia
de Buenos Aires /
Consejo Nacional de Investigaciones
Científicas y Técnicas
Tandil, Argentina
asilva@arte.unicen.edu.ar
<https://orcid.org/0000-0001-7230-6082>

Enviado: 15/09/2020
Aceptado: 26/10/2020
Publicado: 15/01/2021

1. Introducción

La metáfora del rompecabezas no es, ciertamente, novedosa para referirse a los fenómenos de la memoria. Permite dar cuenta de aquello que suele constituir un proceso de combinación progresiva entre piezas sueltas que van articulando figuras (a veces) inteligibles. Sin embargo, como toda figura retórica, tiene también sus limitaciones. El principal problema radica posiblemente en suponer una forma final preestablecida. También, en que generalmente en la investigación sobre memoria faltan piezas, lo que en los rompecabezas reales deja huecos insalvables. Las piezas faltantes, el perder piezas, son la tragedia de los rompecabezas. Cualquier persona aficionada a los *puzzles* lo sabe. Y es el estatuto asignado a esas piezas faltantes la que divide aguas entre diferentes perspectivas teórico-epistemológicas sobre la memoria: el esfuerzo metodológico de la *reconstrucción* permite muchas veces, laboriosamente, hacer de esa memoria fragmentada, historia. O bien, como quería Alessandro Portelli (1989), hacer de la memoria en sí un hecho histórico. Otra mirada -no necesariamente incompatible aunque sí por lo menos en tensión con la anterior- es la de considerar a la memoria como *constitutivamente* incompleta, evanescente, cambiante, contradictoria. En la perspectiva de los imaginarios sociales y de las dinámicas de la producción simbólica de la vida social (Castoriadis, 2003; Ansart, 1989; Durand, 1981, entre otros/as), esa evanescencia y esas contradicciones impregnan, orientan y configuran prácticas, circulan, son apropiadas y experimentadas como verdades, componen *efectos de realidad* (Barthes, 2017) y constituyen la materia prima del análisis sociocultural.

Si a esto añadimos las variantes que introducen o renuevan las tecnologías digitales -interactividad, intermedialidad, hipertextualidad- para el almacenamiento, interrelación y consulta de material de archivo, y la experimentación que permite el obrar artístico que trabaja con archivos y narrativas de memoria, posiblemente necesitemos nuevas metáforas que nos permitan aprehender la idea de combinaciones múltiples, dinámicas, tridimensionales, lúdicas.

En este artículo buscamos indagar en estas tensiones y potencialidades a partir de la relación entre lo audiovisual, la memoria y el archivo -con especial interés en la perspectiva de la práctica artística- proponiendo para ello algunas reflexiones acerca del hacer audiovisual sobre/a partir de/con material de archivo. En particular, nos referiremos a la producción de una pieza audiovisual interactiva que indaga en la construcción de memoria sobre un espacio que funcionó durante buena parte del siglo XX como galpón de encomiendas y equipajes de la estación de ferrocarril de la ciudad de Tandil (provincia de Buenos Aires, Argentina), el posterior abandono del mismo y su recuperación para uso cultural y artístico en los primeros años del siglo XXI.

La producción de la pieza devino en sí misma parte de la indagación acerca de los vínculos entre audiovisual, memoria y territorio. El proceso de realización permitió problematizar, a través de la práctica artística, las posibilidades y limitaciones de las tecnologías digitales e informáticas para el tratamiento de materiales de archivo y la producción de narrativas hipertextuales o no lineales.

Cabe enfatizar la condición situada (Haraway, 1995) de dicha problematización, lo cual incluye

la inserción de los/as investigadores en una trama de relaciones con quienes han sido o son protagonistas de los procesos que se abordan (integrantes de organizaciones sociales e instituciones educativas, artistas, trabajadores ferroviarios, vecinos/as del barrio), a partir de vínculos que se fueron estableciendo desde la participación en sucesivos proyectos de investigación y extensión universitaria. Esto habilita la elaboración colaborativa de las narrativas sobre el espacio que se considera, la eventual ampliación de las fuentes de información, tanto como las posibles negociaciones, controversias y/o impugnaciones acerca de las perspectivas que se presentan en el relato.

El relevamiento y organización del material documental se fue realizando a lo largo de todo el proceso. La estructura del audiovisual se planteó en torno de tres ejes, correspondientes a las tres etapas de reconversión identificadas como las más significativas que se dieron en el espacio considerado. Asimismo, se indagó en posibles formatos que permitieran -tal como había sucedido con el galpón en su historia- una constante reconversión, ampliación y reestructuración de la obra audiovisual, basada en la posibilidad de incorporación progresiva de nuevos archivos, datos o testimonios sin tener que replantear cada vez la edición de manera integral.

En los apartados siguientes recorreremos los principales aspectos conceptuales en los que fue necesario profundizar como parte del desarrollo de la investigación; luego volveremos sobre el contexto histórico del espacio abordado y del proceso de realización del audiovisual interactivo, para finalizar con una síntesis de las reflexiones resultantes de ese camino transitado.

2. Audiovisual y archivo

Los desarrollos recientes de las tecnologías digitales e informáticas contribuyeron al planteo de nuevas formas de conceptualizar los lugares de la memoria en el entramado de la sociedad contemporánea. Pueden destacarse allí dos grandes tendencias, con sus correspondientes tensiones: por un lado, aquella que privilegia la lógica de la inmediatez y del descarte rápido (Diogo y Sibilia, 2017); por otro, la creciente capacidad técnica de registrar, almacenar y permitir acceso público de -potencialmente- todas las producciones culturales humanas que antes correspondían a soportes diversos.

Específicamente en la investigación artística, aunque las posibilidades poéticas y políticas de articulación entre arte, archivo y tecnologías digitales no constituyen una novedad, sí encuentran múltiples aristas de exploración e interrogación que merecen ser profundizadas. Se han abierto, en este sentido, distintos caminos de experimentación y creación que permiten problematizar, desde el propio discurso artístico, las nociones de memoria y archivo, las relaciones entre arte y tecnología, así como indagar en las poéticas de la obsolescencia y la "basura" digital (Elsaesser, 2008; Kozak, 2012) o explorar prácticas de postproducción (Bourriaud, 2009), entre otras. Esto no solo permite poner en discusión las propias condiciones de posibilidad en que se inscriben las diferentes materialidades con las que trabaja el hacer poético/artístico, sino también abrir nuevos sentidos para la configuración de otras historias, silenciadas, no narradas, todavía no vistas.

Como señalan Leonor Arfuch (2015) o Andrea Giunta (2010), arte y memoria –y podemos inscribir aquí los usos de los archivos que se realizan en el audiovisual en el marco de esas relaciones (Aprea, 2015)– evidencian una fuerte ligazón en el horizonte contemporáneo. En palabras de Arfuch, puede hablarse de una cierta “inquietud memorial” como marca de época, donde el pasado –reciente o distante– se articula en el presente, enfrentando a la visualidad con el dilema acerca de *qué* mostrar de ese pasado y *cómo* hacerlo, cómo abordar las ambivalencias entre facticidad y afección, y “la tensión inevitable entre lo individual y lo común, aquello que una sociedad comparte como experiencia histórica pero que tampoco se deja apresar fácilmente bajo el sintagma de ‘memoria colectiva’” (2015, 1)

Si se entiende que la elaboración de la memoria se realiza a partir siempre de un “«ahora» en el que el pasado cobra sentido, y esta correlación es siempre diferente –y diferida– sujeta a los avatares de la enunciación” (Arfuch, 2005, 27) no solo operaría el audiovisual sobre el patrimonio desde su contenido, sino también desde sus conceptualizaciones, sus técnicas, sus soportes de difusión y cualquier otro aspecto que denote huellas del sistema socio-cultural en el que está inscripto.

El trabajo del audiovisual en torno de la memoria habilita la pregunta por la potencia signifiante de la forma, al tiempo que no en pocos casos permite cierta elaboración metafórica de sucesos traumáticos (Arfuch, 2015). Se pueden mencionar a modo de ejemplo algunos films como *Historias cotidianas (h)* (2001) de Andrés Habegger, *Los rubios* (2003) de Albertina Carri, o *M* (2007) de Nicolás Prividera. Con énfasis en la subjetividad y en lo afectivo –y recurriendo a distintas estrategias en torno de la utilización de material de archivo– estos films proponen la reconstrucción/construcción de una memoria fragmentada, parcial, contradictoria, sobre la última dictadura militar en Argentina y sus consecuencias. También, con referencia al pasado (reciente y remoto) del actual territorio chileno y sus efectos en el presente, cabe destacar *Nostalgia de la Luz* (2020) y *El Botón de Nacar* (2015) de Patricio Guzmán, y su singular tejido metafórico en torno de las relaciones entre materialidad y memoria.

La utilización de materiales de archivo se expandió considerablemente en los últimos años en el campo del audiovisual y en el arte en general. Las prácticas artísticas que usan la estrategia del archivo se han extendido a tal punto que ciertos autores lo consideran una “auténtica fiebre” (Giunta, 2010, 23), un impulso (Foster, 2016) o un “furor de archivo” (Rolnik, 2010, 40); y aparecen así obras de variadas índoles que recuperan objetos documentales. Recuperación que no conduce solamente al intento de una *restitución* desde su dimensión objetual, sino que trata asimismo de restituir su experiencia, interperando así los vínculos posibles entre sujetos y objetos (Russo, 2017).

En la realización audiovisual, el trabajo con materiales de archivo interpreta, reproduce, reexpone o, a veces, simplemente utiliza obras realizadas por otros autores/as o productos culturales disponibles. Entendidas en el marco de los procedimientos de la post-producción, estas manifestaciones en ocasiones tienden a desdibujar la “distinción tradicional entre producción y consumo, creación y copia, *ready-made* y obra original” (Bourriaud, 2009, 7).

El uso de imágenes de archivo en obras, los *remixes*, la inserción de audiovisual de archivo dentro

del audiovisual producido, el hipertexto, el *found-footage*, el collage, la cita y la apropiación, entre otros, se insertan en una lógica del uso o de la actividad, donde la obra se produce más bien a partir de una trayectoria recorrida y una asociación o resignificación de elementos que de un proceso creativo surgido de una tabula rasa. Al partir de los usos e interpretaciones de elementos realizados por terceros, se habilita la problematización de nociones como las de autoría u originalidad de la obra.

Estos desarrollos, que en al menos una parte importante de la producción artística de las últimas décadas ha permitido orientar la mirada hacia lecturas de la historia “a contrapelo” (Benjamin, 1989), se articulan a los fines de nuestra investigación con la recuperación de un conjunto de elaboraciones teóricas que se han producido a lo largo del siglo XX desde la filosofía y la teoría cultural en torno de los conceptos de temporalidad, memoria y archivo (Williams, 1980; Ricoeur, 1996, 2006; Foucault, 1970; Derrida, 1997).

Una de las características fundamentales de la construcción de un archivo es lo que se conoce como “principio de procedencia”, es decir el establecimiento de un “origen” para los documentos archivados. Y este procedimiento no puede dejar de ser de carácter institucional/político, por lo que sustenta una concepción dominante sobre el sentido de la historia humana. En palabras del propio Walter Benjamin: no hay documento de cultura que no lo sea a la vez de la barbarie (1989, 182).

El archivo puede entenderse mediante la articulación de diferentes procedimientos, técnicas y prácticas sociales, operaciones de clasificación y jerarquización, registros, tecnologías de selección y exclusión de inscripciones, que son fundamentales para los modos de organización social dados bajo las formaciones sociales que se conocen como Estados (Tello, 2018, 62). Esta combinación de procedimientos y prácticas produce no sólo el archivo sino también el acceso al mismo y la posterior interpretación de su corpus. De esta manera se podría entender que detrás de toda gestión archivística existe una serie de acciones que estructuran tanto el corpus documental como la relación *corpus-cuerpo*. Relación que lejos de ser trivial y aleatoria configura la aprehensión y la producción del conocimiento, participando así de los modos en que el sujeto vive, percibe, se percibe, recuerda y proyecta.

No basta con que el corpus de un archivo se encuentre reunido en un mismo lugar físico. Es preciso que un *poder arcóntico* como lo llama Derrida, que además de poseer funciones de unificación, identificación, clasificación, posea el poder de *consignación*, es decir que tienda a “coordinar un solo corpus en un sistema o una sincronía en la que todos los elementos articulan la unidad de una configuración ideal” (1997, 11). Esta “configuración ideal” implica una serie de relaciones de poder, de conocimiento y de discurso que operan entre sí estructurando un sistema social y cultural, abarcando desde sujetos y comunidades hasta instituciones y estados.

Con las tecnologías digitales de iterabilidad, las huellas de los registros no se pierden en la red sino que se convierten en parte de un registro masivo, concreto y administrable. De esta manera, se hace posible una nueva administración y explotación de los datos masivos o *Big Data*. Podemos pensar

esto como parte del proceso por el cual en las últimas décadas comienza a instalarse el capitalismo arcóntico, y el modelo de negocios de las empresas más influyentes radica, fundamentalmente, en la recolección y el procesamiento de datos a gran escala. Ferraris propone que “el capital del siglo XXI es la documentalidad”, y entiende que la naturaleza de esta movilización vigente es la generación de un “internet-proletario precario, explotado, mal pagado –o no pagado en absoluto– y sin protecciones sindicales”, además de existir una “asimetría entre lo que sabe el usuario y lo que saben las compañías de gestión” (Ferraris, 2017, 92). Asimismo, dentro de la dialéctica de estos procesos encontramos que una vasta cantidad de elementos digitales de archivo disponibles en Internet permiten que diversos campos de la producción artística, tanto amateur como profesional, se sirvan (en ciertos casos gratuitamente y en otros a tarifas moderadas) de éstos para nutrir sus relatos. Estas dinámicas han sido conceptualizadas como parte de las luchas por establecer distintas formas de regulación al acceso y circulación de los bienes informacionales en Internet (principalmente organizadas en torno de los modelos de *copyright* y *copyleft*). Un emergente de estos procesos es lo que Zukerfeld (2010) ha denominado “apropiación incluyente”, que aprovecha la producción impaga de conocimientos de los/as internautas como una forma de regulación capitalista que no se contradice con la circulación amplia y a bajo costo de la información. Si bien un análisis detallado de estas dinámicas trasciende el alcance de este artículo, consideramos necesario tenerlas en cuenta en tanto forman parte de las condiciones de existencia en las que se realiza la utilización y producción de archivos en el presente.

Según Tello (2018), el campo social parece estar atravesado completamente por la influencia de los nuevos medios tecnológicos de archivado (los diversos dispositivos móviles, aplicaciones, multimedia, etc.), donde se efectúa no solo la capacidad almacenadora, conservadora, transmisora, de documentos del pasado, sino que además el “archivo-archivante se vuelve productor de los acontecimientos, y en ese mismo empeño dispone una relación con el porvenir” (Tello, 2018, 262).

En ese sentido, consideramos pertinente retomar aquello señalado por Derrida en cuanto a que “tener acceso a esos archivos, poder analizar su contenido, las modalidades de selección, interpretación, manipulación que presidieron su producción y circulación, todo eso es por lo tanto un derecho del ciudadano”; y cuyo planteamiento exige, al menos, “una deconstrucción práctica de los conceptos tradicionales y dominantes del Estado y el ciudadano” (1997, 51).

La tematización y proliferación de estudios sobre memoria han implicado, asimismo, cierta banalización, según advierte Elizabeth Jelin: “La intención parece ser la de reconstruir y ayudar a que ‘no se olvide’, sin ir más allá de los actores directamente involucrados, sin una pregunta analítica que lleve el acontecimiento o el objeto a otro plano que resulte significativo en términos más amplios” (en Mombello, 2014, 152). Al respecto, es en la combinación de materialidades y narrativas que el arte habilita que habría “[...] una posibilidad de salida de esta especie de *impasse* en el estudio de las memorias. [...] Que la incorporación del pasado para el presente se haga en el lugar donde ocurrieron los hechos o no, inclusive que sea real o virtual, no parece ser lo más importante. Incorporar materialidades que remiten al pasado para pensar el hoy debe ser un camino a explorar” (en Mombello, 2014, 154).

Interrogar, desde esta perspectiva, las posibilidades y *contra-dicciones* de las tecnologías digitales e informáticas en el abordaje y tratamiento de materiales de archivo para la producción de narrativas audiovisuales e hipertextuales constituye así una de las búsquedas centrales de la investigación en la que se inscribe este trabajo, y tal vez su principal desafío.

3. Arte, tecnología e interactividad

Con el propósito de profundizar ahora sobre las nociones de interactividad, accesibilidad e interfaz, citaremos un fragmento del manifiesto del movimiento artístico que comenzó en la década de 1960 conocido como Fluxus, expuesto por uno de sus miembros fundadores, George Maciunas:

*Para establecer el estatus no profesional del artista en la sociedad,
debe demostrar la dispensabilidad e inclusividad del artista,
debe demostrar la autosuficiencia del público,
debe demostrar que todo puede ser arte y cualquiera puede hacerlo.
Por lo tanto, el arte-diversión debe ser simple, divertido, no pretencioso,
preocupado por las insignificancias, que no requiera habilidades o ensayos
interminables, que no tenga valor ni institucional ni como mercancía.
El valor del arte-diversión debe reducirse haciéndolo ilimitado,
producido en masa, obtenible por todos y eventualmente producido por todos¹.*

Si bien el contexto en el que Fluxus realizaba sus actividades era notablemente diferente al que plantea la proliferación de las tecnologías digitales en la actualidad, reconocemos en el obrar del colectivo artístico ciertas nociones que, con los debidos recaudos, pueden resultar sugerentes si se las examina a la luz de los procederes culturales y sociales contemporáneos. El estatus “no profesional” del artista y nociones como “cualquiera puede hacer arte” o “autosuficiencia del público” permiten abrir discusiones no sólo acerca de la democratización del arte sino también acerca de las particulares configuraciones que esas relaciones entre producción y recepción adquieren en el cruce entre arte y tecnología en el presente. En este sentido, tales premisas podrían relacionarse con las transformaciones que las tecnologías digitales han sufrido desde sus orígenes en aspectos vinculados con las nociones de “interfaz” y “accesibilidad”. Las primeras computadoras desarrolladas por IBM se presentaban como elementos que solo los individuos con conocimientos técnicos podían utilizar. Cuando Steve Jobs y Steve Wozniak desarrollan una computadora en la que se presenta al usuario/a una forma de operar basada en la metáfora de un “escritorio”, con un ratón-cursor como extensión

¹ Extracto del “Manifiesto Arte/Fluxus”. Disponible en: <http://www.ramona.org.ar/node/68163> Fecha de consulta: 14/9/20.

de la mano, las indagaciones sobre la “interfaz” buscando la operatividad “*user-friendly*” comenzaron a desarrollarse de manera intensiva. En primera instancia dentro del campo de la informática, para luego nutrirse de disciplinas como el diseño, el arte, el marketing, la psicología o la sociología, entre otras, buscando acercar al usuario/a un dispositivo “acorde” a sus preferencias estéticas y operativas, sus conductas y su contexto socio-cultural. La perspectiva conocida como *ecología de medios*, apelando al uso de analogías biologicistas, se ha interesado especialmente en estos desarrollos. Si bien algunos supuestos teóricos y epistemológicos de estos abordajes requieren ser problematizados, es interesante recuperarlos en tanto parte de su conceptualización nutre el vocabulario de quienes se dedican al diseño y construcción de esos dispositivos, generando un conjunto de significaciones en torno de la matriz sociotécnica contemporánea que no es posible soslayar.

Desde este enfoque, Scolari define la interfaz como “una especie de prótesis o extensión de nuestro cuerpo que, cuando ha sido bien diseñada, desaparece cuando la utilizamos” (2004, 82). Una interfaz puede ser así un tenedor, un automóvil o un libro. El usuario o usuaria opera sin tener que ser consciente de los mecanismos que se desarrollan entre su operación y el dispositivo utilizado. Entendiendo que la interfaz digital funciona mediante la figura retórica de la metáfora, Scolari categoriza tipos de interfaz (no excluyentes entre sí) en diversas formas operativas, una como forma comunicacional o conversacional usuario-ordenador (emisor-receptor), otra como instrumento o extensión del cuerpo humano donde el usuario envía mensajes o señales a los objetos, los cuales a su vez responden reaccionando y provocando la ejecución del orden deseado.

Si en primera instancia, la interfaz se percibe como un mediador en el intercambio usuario-máquina, no debe pasarse por alto que esta es producida por un autor/a que selecciona de entre todo el flujo digital y potencial de acción de la máquina, aquello que quiere llevar a la superficie de lo que se le presenta al usuario, y lo hace a través de metáforas (íconos, cursor, animaciones de respuesta táctil, etc.) que el usuario intuitivamente decodifica y utiliza.

Este lenguaje que usuario-máquina o usuario-programador/autor intercambian es habitado, más que utilizado. El programador/a o autor/a intenta responder a las preguntas “¿Qué ver? ¿Cómo ver?” (Russo, 2017, 59) al momento en que, a modo de urbanista, dispone en un espacio (la interfaz) los elementos para el usuario/a, que lejos de ser pasivo, continúa respondiendo a las mencionadas preguntas mediante la interactividad.

Con la aparición de las tecnologías digitales y la Internet, el arte comienza a descubrir un horizonte creativo donde esas nociones de democratización, accesibilidad, interactividad e interfaz no tienen, o no parecen tener, límites, y sus categorías se expanden hacia la ciberliteratura, el Net.art, el arte de e-mail, el *glitch*, la hipermedia o el hipertexto (Kozak, 2012). En estas condiciones surgen también “poéticas tecnológicas”, aquéllas que, en palabras de Claudia Kozak, “asumen explícitamente el entorno tecnológico” (2012, 182), experimentando y problematizando el desarrollo de la modernidad tecnológica. Anclada en un contexto sociocultural, y construida bajo tendencias hegemónicas, esa

modernidad tecnológica es cuestionada por las poéticas tecnológicas que le son contemporáneas, por lo que son también políticas.

La democratización de la cultura pregonada por Fluxus, es en tiempos de las tecnologías digitales y la Internet, si no un hecho al menos un horizonte de sentido manifestado en el flujo de productos culturales o artísticos que circulan en la red de la hipercomunicación; flujo tan constante, heterogéneo y masivo como sus creadores. El desdibujamiento de la figura de autor/a de la obra trasciende la forma conceptual que Fluxus proponía para convertirse en materia de debate a nivel global en cuestión de legislaciones y procedimientos. Por otra parte, es importante no perder de vista que estas dinámicas que se señalan como democratizadoras en el nivel de los contenidos, contrastan con lo que sucede en otros planos, al considerar –como propone Zukerfeld (2010)– la arquitectura política de Internet como una estratificación jerárquica de niveles, en la que aquellos niveles vinculados al hardware e infraestructura evidencian altos niveles de concentración de la propiedad y toma de decisiones.

Si la interactividad se erige como uno de los pilares de las tecnologías digitales y de la comunicación, se podría cuestionar: ¿Qué discurso hay en la interactividad de una obra? ¿Qué propone la interactividad por sí misma al usuario? ¿O acaso este simplemente se limita a “accionar botones”² en búsqueda de respuestas y estímulos? ¿La interactividad responde al concepto de la obra o es sólo una decisión decorativa y/o comercial?

Lejos de ser la del audiovisual interactivo una modalidad que se inicia con la llegada de la digitalización (al respecto resultan significativas las reflexiones de Manovich sobre la interactividad, 2006), se puede advertir su proliferación y manifestación en diversas formas (videojuegos, *webdocs*, realidad aumentada o film interactivo) que intentan instaurarse como lo “novedoso”, desplazando a las formas anteriores.

El espectador que observaba el audiovisual, es en este caso un usuario que lo recorre. El montaje que, en palabras de Andrei Tarkovski se “esculpía en el tiempo” (1991), se convierte en una serie de elementos montados en un espacio que combina las narrativas del cine, la fotografía, la instalación y la informática. El sentido se presenta en capas y el acercamiento a la trama narrativa es determinado en gran parte por la interacción del usuario/hiperlector. El/la autor/a de audiovisual interactivo digital deja de ser un *cinematographer* para convertirse en un *dinamizador* construyendo un relato “sin editar” que no es posible completar sin la cooperación de su público (Sucari, 2015).

La realización de una investigación con base en un audiovisual interactivo en torno al espacio de la estación ferroviaria de Tandil que ocupó el galpón de encomiendas permitió estructurar el espacio web de tal manera en la que cada segmento del relato se comporta como una narración interdependiente

² Recuperamos esta expresión de la entrevista realizada a la investigadora Claudia Kozak para el ciclo “Señales” de la plataforma ABRATV, sitio web de contenidos audiovisuales de la Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires, Argentina. La entrevista puede verse en el siguiente enlace: <https://www.abratv.com.ar/capitulo/1178-CLAUDIA-KOZAK-EP-1> (fecha de consulta: 2/11/20).

de la obra integral mediante cohesiones hipertextuales. De este modo, cada segmento manifiesta una mayor flexibilidad para ser modificado en caso de que se obtengan nuevos testimonios, o surjan nuevos materiales multimedia para incluir. Modificar un segmento en particular del audiovisual interactivo no implica replantear (al menos no de manera tan exhaustiva) la estructura de la obra integral, como sucedería en un audiovisual documental convencional con montaje en el tiempo. Por otra parte, la condición hipertextual del audiovisual web permite una retórica más abierta y dinámica. Como señalan Cornelia Eckert y Ana Luiza Carvalho da Rocha, aunque “[...] preexista una «ingeniería del texto» (Ertzcheid, 2003) en un hipertexto, sabemos que el lector disfruta de una autoridad compartida con el autor que lo produjo, de acuerdo con su competencia en jerarquizar, clasificar y unificar una gama de informaciones, incluyéndose ahí el riesgo de destruirla” (Eckert & Rocha, 2017, 2).

4. Memoria y territorio

Desde fines de la década de 1990 y comienzos de los 2000 los estudios sobre memoria constituyeron en Argentina y América Latina un campo en franca expansión, organizado en torno de algunas líneas de fuerza que han estructurado los principales debates y permitieron su consolidación como perspectiva, como “una manera de acercarse a un problema”, en palabras de Jelin (en Mombello, 2014, 166). Estos estudios han contribuido a la reflexión sobre la memoria como experiencia y sentido del pasado en sus distintas dimensiones, aportando a su comprensión como procesos subjetivos anclados en vivencias y en marcas simbólicas y materiales, como objeto de conflictos y luchas, y dando cuenta también de la historicidad de las memorias, que se expresa en los cambios en los modos de concebir el pasado y en el lugar asignado a ellas en contextos sociales diferentes (Jelin, 2002). El carácter político de estos procesos se pone de relieve si consideramos, como propone la autora, que la lucha no es (sólo) entre memoria y olvido, sino centralmente entre diferentes versiones de la memoria (Jelin, 2004, 105).

El surgimiento del interés sobre este tema en las investigaciones académicas del Cono Sur en los años '90 se inscribe en el contexto regional de las transiciones postdictatoriales, cuando desde distintos sectores institucionales y políticos, los movimientos sociales y las víctimas y sobrevivientes de las violaciones a los Derechos Humanos se instala un conjunto de demandas y debates, en muchos de los cuales la memoria ocupaba un lugar central (Jelin, 2002; Feld, 2016). De allí que una amplia mayoría de los trabajos del campo se haya centrado en la memoria de procesos de violencia política y terrorismo de Estado ocurridos entre las décadas de 1960 y 1980 en los diversos países de América Latina. En la actualidad, el propio desarrollo y dinamismo del campo está favoreciendo su ampliación hacia otros tópicos y problemas antes no explorados (Mombello, 2014).

Este trabajo se inscribe en un proyecto de investigación que aborda las vinculaciones entre prácticas artísticas y memoria social de ciudades de rango medio de la provincia de Buenos Aires³, indagando cómo esas dimensiones se entraman en la construcción de identidades sociales urbanas y se ponen en juego en los conflictos del presente por la producción y el consumo colectivo de la ciudad.

3 “Prácticas artísticas y memoria social de ciudades medias del centro bonaerense”, radicado en el Centro de Estudios de Teatro, Educación y Consumos Culturales (TECC) de la Facultad de Arte de la UNICEN, Argentina.

Las ciudades, que podemos pensar como artefactos del habitar colectivo, están pobladas de huellas, indicios, materialidades que remiten a temporalidades diversas. Marcas del pasado que señalan, también, otras posibilidades de futuro, ruinas de proyectos interrumpidos (muchas veces de manera violenta o traumática) que cuestionan las narrativas del progreso.

Esos pretéritos presentes, al decir de Andreas Huyssen (2007), movilizan (nos movilizan) a interrogar los modos de hacer memoria como dimensión política constitutiva de la producción sociocultural de la vida urbana. Esto implica tomar en consideración los procesos por los que se van configurando y transformando históricamente las sucesivas “fisonomías de época” con sus respectivas particularidades en cada territorio, así como los modos de vivir, experimentar y significar esa reconversión de los perfiles socioprodutivos de las localidades y regiones.

En particular, en nuestro trabajo abordamos los vestigios de la infraestructura ferroviaria en el territorio local, que dan cuenta del profundo desmantelamiento desarrollado en Argentina durante las últimas cuatro décadas del siglo XX, correlato de la avanzada neoliberal y del proyecto privatizador que alcanzó al conjunto de empresas estatales de servicios públicos en esos años.

Edificios y elementos en desuso, con signos de deterioro y falta de mantenimiento, espacios en los que faltan los cuerpos de los trabajadores que los animaban, constituyen una suerte de sitio arqueológico del pasado reciente, un “[...] «parque ferroviario» desmantelado como un parque jurásico del que sólo quedan sus esqueletos, huesos prehistóricos pero de una historia que los conoció vivos, puesto que formó parte de la nuestra. No nos separa de esa ‘prehistoria’ ni siquiera la distancia de una generación. ¿Qué tanta destrucción cabe en tan poco tiempo?” (Rozitchner *et al.*, 2010, 7).

En este sentido, como propone Stephanie Mc Callum, la infraestructura ferroviaria puede ser considerada como un archivo. La historia del ferrocarril en Argentina “está inscrita en las vías, el material rodante y otros elementos [...] donde distintos momentos históricos se yuxtaponen materialmente” (2016, 207). Esas huellas evidencian su inscripción contradictoria en el desarrollo capitalista; primero parte de la dinámica del poder colonial inglés, a la vez expresión de un modelo productivo-extractivo que alimentaba la concentración de capitales y de la propiedad de la tierra mientras, a la vez, permitía el tejido de redes de conectividad y movilidad social.

En la actualidad, con los trenes de pasajeros suspendidos en numerosas localidades, por buena parte del territorio bonaerense sólo circulan esporádicamente como transporte de carga de las materias primas y mercancías de las empresas transnacionales que son también titulares de las concesiones.

Se abren así, preguntas sobre los modos en que se entraman las formas de producción de sentido sobre el pasado con la crítica de y desde el presente. El desafío consiste en la movilización de lecturas críticas que esquiven cristalizaciones *restauradoras*, o bien el abordaje nostálgico, si atendemos a la advertencia lanzada por Christian Ferrer cuando sostiene que “la nostalgia es una operación sentimental conservadora y reaccionaria” (en Rozitchner *et al.*, 2010, 95).

La producción de una pieza audiovisual como la que presentamos en este artículo deviene así parte del proceso de indagación y experimentación acerca de los vínculos entre arte, memoria y territorio. Se produce de este modo una aproximación a la perspectiva de la investigación a través de la práctica (González & Sansosti, 2019), en la medida en que la propia práctica artística/creativa se constituye en medio a través del cual se realiza la investigación. Como señalan González y Sansosti:

La investigación a través de la práctica artística puede generar resultados de naturaleza muy variada: resultados metodológicos, generando saberes técnicos propios de la disciplina en la cual se inscribe la práctica, por ejemplo, enriqueciendo las posibilidades expresivas y creativas de determinada forma de trabajo. En otros casos podríamos decir que son ontológicos, en muchos casos es en realidad la transdisciplinariedad lo que caracteriza a las investigaciones artísticas a través de la práctica, generando un espacio de reflexión en el cruce de prácticas artísticas que suele abonar al cuestionamiento de los límites tradicionales de cada disciplina. Puede, por supuesto, y en el mejor de los casos probablemente, existir el aporte de un concepto nuevo, en el sentido filosófico del término [...] (2019, 139).

Abordar la selección, organización y tratamiento de material de archivo para la realización de un documental *web* nos inscribe en un entorno de proliferación de imágenes digitales que suscita algunas reflexiones y preguntas no menores. ¿Cómo hacer sentido en el exceso? ¿En qué formas de producción de la visualidad se participa? ¿Cómo pensar las relaciones de los sujetos con las imágenes y entre imágenes? ¿Y de las imágenes con los procesos de memoria? Al mismo tiempo, la inserción situada de los/as investigadores en campo implica un diálogo con quienes han sido o son protagonistas de los procesos que se abordan. Como mencionamos en la introducción, el proceso de realización del audiovisual se inscribe en una trama de relaciones establecidas no sólo por parte de los actores sociales entre sí, sino también con el equipo de trabajo a lo largo del desarrollo de sucesivos proyectos de investigación y extensión universitaria. Esto, por un lado, habilita distintas formas de colaboración en la obtención de material de archivo y de nuevos testimonios, siguiendo la técnica de “bola de nieve” (cf. Vasilachis de Gialdino, 2006). Por otro lado, supone el desafío adicional de negociar las narrativas construidas sobre ese acervo documental, en el que cada fotografía, cada recorte de periódico y cada documento se entrama en una red de resonancias tejida de memorias y afectos.

5. Reflexiones desde y hacia la investigación artística: producción de una pieza audiovisual sobre el galpón de encomiendas y equipajes de la Estación de Tandil

La ciudad de Tandil se incorporó al sistema ferroviario a partir de 1883. Se estima que para el bicentenario de la ciudad en 1923 se construyó en el espacio lindante a la Estación lo que sería el Galpón de Encomiendas. Durante el transcurso del siglo XX el sistema ferroviario nacional –que llegó a ser uno de los más extensos de América del Sur, alcanzando los 40.000 kilómetros de tendido de vías férreas– fue atravesando diversas crisis que produjeron la reducción de sus servicios, el desmantelamiento de sus elementos y el progresivo abandono de espacios que cayeron en el desuso. La merma en la cantidad de personal, el cierre de ramales y la suspensión o disminución de la frecuencia de los viajes existentes impactaron en la reducción del uso y ocupación de los distintos espacios de la infraestructura

ferroviaria. El galpón de encomiendas y equipajes de la estación Tandil no fue la excepción, y hacia fines de la década de 1990 había quedado prácticamente en desuso. Con el cambio de siglo, y en el contexto de agudización de la crisis económica y social (en el año 2002), comenzó a funcionar en el andén y el galpón de encomiendas una Feria Comunitaria y Turística impulsada por la asociación civil Foro Social Tandil XXI, con la finalidad de promover alternativas ocupacionales y de subsistencia a trabajadores de la fábrica Ronicevi⁴ que habían quedado sin empleo. En 2006 se sumó al galpón de encomiendas un grupo de artistas que conformó la denominada “Incubadora de Arte”, coexistiendo con los últimos feriantes que estuvieron allí hasta aproximadamente 2012. La Incubadora, que se presenta como un polo alternativo al circuito cultural principal local y en la actualidad continúa funcionando, transitó a su vez distintas etapas de mayor y menor actividad, y la composición del grupo a cargo del espacio también fue modificándose.

Si bien el galpón se encontraba en desuso, la actividad ferroviaria en la Estación nunca cesó del todo, por lo que la convivencia e intercambio entre trabajadores ferroviarios y sujetos que hacían uso del lugar se dio constantemente, de manera cotidiana. Esto generó un intercambio entre los distintos actores, referenciado en el espacio del galpón como marca identitaria en común.

Gran parte de los actores sociales que realizaron diversas apropiaciones del espacio, comprendieron las huellas del pasado que se inscriben en sus manifestaciones materiales e inmateriales, y percibieron lo que fue el galpón de encomiendas no sólo como un lugar propicio para sus actividades sino también otorgando valor patrimonial a las estructuras y mobiliarios, y se procedió a trabajar en su conservación. En términos generales, la historia, la memoria y la identidad ferroviaria fueron nociones que atravesaron a quienes hicieron uso del espacio, no sólo por la convivencia con trabajadores ferroviarios, sino también por lo que el mismo espacio en su materialidad connota.

Si bien la intención de realizar una investigación en audiovisual sobre el galpón de encomiendas y equipajes se encontraba latente desde hacía tiempo por parte del grupo de investigadorxs, fue en el marco de una convocatoria emitida por la Secretaría de Investigación de la Facultad de Arte de la Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires en 2019, cuando se puso en marcha dicha producción⁵.

Se planteó la estructura del audiovisual en torno a las tres etapas de reconversión que se dieron en el Galpón, como los tres ejes narrativos principales; estas tres etapas serían “Galpón de Encomiendas y Equipajes”, “Feria del Foro Social Tandil XXI” e “Incubadora de Arte”.

4 Dedicada principalmente a la fabricación de tapas de cilindros y otros productos de fundición para la industria automotriz, Ronicevi inició su actividad en la década de 1950. A partir de los '90 su actividad comenzó a declinar, atravesando momentos de cierre temporario y despidos de la mayor parte de los empleados, hasta que en 2009 presentó la quiebra definitiva. En 2012 los trabajadores lograron constituir una cooperativa y comenzaron nuevamente a producir.

5 Cuyo resultado puede verse en el siguiente enlace: <https://barriodelaestacion.wixsite.com/incubadora>.

En primera instancia se contaba con información relativamente escasa sobre el origen del espacio, que había sido recolectada en testimonios registrados anteriormente para otras producciones del proyecto general de investigación. Los trabajadores ferroviarios entrevistados anteriormente no aportaron demasiada información sobre el espacio en su función de galpón de encomiendas, más que algún recuerdo difuso de la etapa de su carrera en que se les asignó trabajar allí. A pesar de que ciertos datos en los testimonios como la fecha de su creación u otras fechas relevantes, los recuerdos materiales del espacio y las anécdotas concretas relativas al mismo eran imprecisos, podía inferirse en el acto de recordar que el galpón se identificaba como un punto de movimiento y aglomeración. En los testimonios se recordaba el espacio en una clave de lectura de la red ferroviaria como conectora de pueblos, como elemento vinculante de personas y comunidades.



Figura 1. El espacio de la Estación, que fue concebido como Galpón de Encomiendas y Equipajes y fue sufriendo diversas apropiaciones y resignificaciones que partieron de las diferentes coyunturas políticas, económicas y sociales de la historia reciente. Autor de la fotografía: Fernando Funaro.

Intentando realizar un primer acercamiento a datos históricos sobre la inauguración del galpón, o a diversas efemérides relacionadas al mismo, se efectuó un relevamiento en la hemeroteca de la Biblioteca Rivadavia de la ciudad de Tandil, partiendo de algunos datos históricos recolectados por Hugo Mengascini, un historiador de la ciudad cuyo eje de investigación es el Barrio de La Estación y las memorias sociales de los trabajadores ferroviarios. Los datos recogidos por él en entrevistas en torno a la inauguración del galpón, al igual que aquellos con los que contaba nuestro grupo de investigación eran imprecisos, pero se inclinaban hacia la fecha del centenario de Tandil (1923), ocasión en la que se realizaron diversas reformas y ampliaciones en distintos sectores urbanos. El relevamiento en la hemeroteca no produjo resultados considerables y la información relativa al galpón de encomiendas y equipajes fue escasa y de poca relevancia.

Como mencionamos, se estructuró la narración del audiovisual en tres ejes que correspondían a las tres etapas de reconversión más significativas que se dieron sobre el espacio (Galpón de Encomiendas y Equipajes, Feria Social 2001, Incubadora de Arte) y se comenzó a indagar en maneras alternativas de realización audiovisual, intentando dar con un formato que permitiera (al igual que el galpón en su historia) una constante reconversión, ampliación y reestructuración de la obra audiovisual, basada en la posibilidad de incorporación de archivos, datos o testimonios que podrían darse en el futuro, logrando incluirlos sin la necesidad de replantear y volver a reconstruir la obra de manera integral en cada nueva intervención.

Esto se debía a las características de la información con la que se contaba, las cuales complejizarían y dificultarían los resultados en una realización audiovisual de un cortometraje documental estructurado linealmente.

Además, se planteó la necesidad dar cuenta de los conceptos de “espacio”, de “transformación”, y “recorrido”; conceptos que eran considerados representativos del galpón. De esta manera la realización de un audiovisual interactivo que posea un montaje en el espacio en vez de en el tiempo y permita al público usuario realizar un recorrido propio, se consideró adecuada para satisfacer estas necesidades.

Algunos ejemplos que valieron como modelos al momento de estructurar la investigación audiovisual fueron los trabajos audiovisuales y sonoros de Cornelia Eckert y Ana Carvalho da Rocha, quienes en el Banco de Imágenes y Efectos Visuales de la Universidade Federal do Rio Grande do Sul vienen realizando aproximaciones a la construcción de archivos visuales en plataformas digitales, en una perspectiva de desmontaje de las imágenes y de la exploración de posibilidades de desdoblamiento de las narrativas de memoria (en Bruno & Guarín Martínez, 2020).

A esto se sumaba que para potenciar el trabajo diferentes integrantes del grupo de investigación habían propuesto como proyectos de becas, u otras convocatorias futuras la investigación sobre etapas en concreto del galpón, por lo que se consideró que nuestra investigación audiovisual se realizaría principalmente sobre la etapa del galpón como “Incubadora de Arte”, y en un formato de audiovisual interactivo cuyo montaje sería más bien espacial que temporal, lo que permitiría segmentar la historia del Galpón en diversas secciones del espacio digital. Llegada la necesidad de incorporar información nueva o alterar la ya incluida, la intervención sería en un segmento determinado del audiovisual y no afectaría de manera considerable al resto de las partes como lo haría un audiovisual clásico.



Figura 2. Boceto de guion de audiovisual interactivo.

Bajo esta modalidad, cada segmento del audiovisual se comporta como una subestructura que responde a la estructura principal, y la posibilidad de modificación o intervención de los segmentos se presenta más dinámica y accesible. Además, se presenta bajo esta forma de audiovisual la posibilidad de agregar o quitar segmentos en el espacio cuando sea necesario.

Lo que denominamos hoy en día como nuevas narrativas para plataformas interactivas, sitúa al usuario como elemento fundamental en la misma producción audiovisual. El *Webdoc* o documental interactivo se articula de manera tal que el usuario participe en la construcción narrativa a partir de las selecciones que va realizando sobre el flujo de la información. Permite una forma abierta con entradas y salidas en distintos momentos de la narrativa y con accesos voluntarios o aleatorios a distintos segmentos de la información. Se potencia el trabajo por capas de sentido, de manera de crear distintos niveles de acercamiento a la trama narrativa (Sucari, 2015).

Una vez hecho el contacto con diferentes miembros del grupo fundador de la 'Incubadora de Arte' se procedió a realizar entrevistas. El interés de la investigación radicó principalmente, además de en la historia de la creación del espacio, en las apropiaciones del mismo y de los objetos que había allí, que habían permanecido desde los orígenes como galpón de encomiendas y equipajes. Se hizo énfasis por parte de quien entrevistaba en los usos de esos objetos, y las percepciones e intervenciones de los actores sobre los mismos. Se solicitó a las personas entrevistadas el aporte de material de archivo con el que contaran, el cual fue digitalizado e incluido en el repositorio del Centro de Documentación Audiovisual y Biblioteca (CDAB) de la Facultad de Arte de UNICEN.

Se intentó que las entrevistas fueran realizadas en el mismo galpón, entendiendo que los testimonios varían en función del contexto en que se recogen, y tanto la subjetivación de la mirada como el énfasis puesto en el acto de recordación otorgan valor al rescate de la experiencia personal en la reconstrucción del pasado. El lugar y el momento desde el que se recuerda, adquieren un valor notable en el audiovisual documental contemporáneo (Aprea, 2015, 59).

Dado que los investigadores no contaban con conocimientos avanzados de informática como para realizar un documental web como se lo había planeado en su origen teniendo en cuenta la producción de una interfaz específica y un modo de interacción determinado, además de los acotados tiempos de la convocatoria como para lograr incluir investigadores especializados en informática al proyecto, se realizó una indagación en diversas plataformas de operar intuitivo que ofrece Internet. De esta manera, se dio con una plataforma gratuita, cuya función es originalmente la creación de páginas web para usuarios que no poseen conocimientos de programación. La plataforma Wix funciona básicamente con parámetros WYSIWYG (*What You See Is What You Get*), donde se permite crear espacios web e incluir archivos multimedia que se instalan a elección en formas o modos de funcionar predeterminados.

6. Conclusiones

Al considerar las experiencias de ocupación y recuperación de edificaciones del ferrocarril para el desarrollo de actividades artístico-culturales a las que nos referimos en nuestro trabajo encontramos que se trata de espacios donde convergen las preguntas por el sentido que adquiere en la actualidad la mirada retrospectiva sobre el proceso de consolidación del Estado argentino a finales del siglo XIX, el papel desempeñado por el ferrocarril dentro del modelo agroexportador y extractivista y el proyecto

modernizador, con las consecuencias de las políticas neoliberales y privatistas de fines del siglo XX. Los actores involucrados entienden que las condiciones que condujeron al desmantelamiento del ferrocarril son también las que retrajeron los circuitos de la economía formal, dejaron sin empleo a los trabajadores de las fábricas, las que colocan a las escuelas municipales y provinciales en situación de vulnerabilidad edilicia y las que dificultan a los artistas independientes encontrar espacios accesibles para producir y mostrar sus trabajos. Al mismo tiempo, en y contra estas condiciones, los diferentes actores van construyendo en sus trayectorias sociales entramados asociativos particulares que posibilitan, en los sucesivos contextos, la implementación de los nuevos usos para los espacios recuperados.

En este abordaje de las articulaciones entre arte, memoria y territorio, entre archivos y tecnologías digitales, consideramos la investigación en audiovisual como un medio para la indagación de las memorias sociales que permite no sólo el registro de lo que se recuerda sino también poner en juego algo de los modos “cómo” se lo recuerda; siendo este último aspecto una dimensión significativa que permite interpelar el pasado desde las narrativas del presente, analizar las formas del discurso que trascienden las verbales e indagar en la vinculación de los cuerpos con los espacios, los objetos y los contextos. El audiovisual, asimismo, permite revisar y potenciar ciertos aspectos de la comunicación académica o científica, así como las dinámicas de cooperación e interacción entre los sujetos involucrados en los procesos de investigación. Por un lado, posibilita una circulación de los avances y resultados que podría trascender el ámbito netamente académico si se generan instancias de visionado, proyección y discusión de piezas que aborden temáticas de interés de diferentes actores, tal como ha sucedido con diferentes producciones realizadas en el marco de nuestro proyecto (proyecciones en sede de organizaciones sociales, centros culturales y salas barriales, instalaciones audiovisuales en el marco de la Noche de los Museos⁶, entre otras). Asimismo, abre posibilidades de colaboración con los diversos actores sociales con los que se trabaja (en nuestro caso, integrantes de las organizaciones sociales y grupos que desarrollan sus actividades en la Estación y sus alrededores, trabajadores ferroviarios, vecinos/as del barrio interesados en el tema), quienes obtendrían un producto de utilidad para difundir aspectos relativos a su historia, la visión de su organización y sus actividades.

La estructura hipertextual, fragmentaria del audiovisual, que admite ordenamientos diversos, fue también el formato al que nos condujo la gravitación de las ‘piezas faltantes’ de nuestro rompecabezas, en una dimensión práctica (el material relativamente escaso que habíamos podido relevar sobre algunos aspectos de la historia del espacio) pero también conceptual (qué hacer con lo no documentado, con los hiatos y discontinuidades del relato, con cierta inconmensurabilidad que podemos pensar como inherente a los proceso de memoria). En ese sentido, un documental web interactivo puede considerarse como un rompecabezas siempre incompleto, que abre la posibilidad de

6 Se trata de un ciclo en el que museos y salas de exhibición de distintas localidades argentinas abren sus puertas de manera simultánea con horario extendido y acceso gratuito. Integrantes del equipo de investigación participaron con sus producciones en las ediciones de 2018 y 2019 en la localidad de Tandil.

agregar nuevas piezas en el caso de que estas sean encontradas, y al público/usuario la capacidad de manipularlas y seleccionar el orden de armado, decidir qué piezas incluir y hasta dónde completar el recorrido. De un momento a otro la obra puede mostrar piezas que antes no estaban, o algunas piezas cambiarán de lugar. Porque los tiempos cambian y, con ellos, el rompecabezas de la memoria adquiere nuevas configuraciones.

Referencias Bibliográficas

- Ansart, P. (1989). *Ideologías, conflictos y poder*. México: Premia.
- Aprea, G. (2015). *Documental, testimonios y memorias*. Buenos Aires: Manantial.
- Arfuch, L. (Comp.) (2005). *Identidades, sujetos y subjetividades*. Buenos Aires: Prometeo Libros.
- Arfuch, L. (2015). Arte, memoria y archivo. Poéticas del objeto. *Z Cultural*. Año X 02, 1-10. Recuperado de <http://revistazcultural.pacc.ufrj.br/arte-memoria-y-archivo-poeticas-del-objeto1/>
- Barthes, R. (2017). El efecto de realidad. En R. Barthes. *Un mensaje sin código. Ensayos completos en Communications* (pp. 229-238). Buenos Aires: Ediciones Godot.
- Benjamin, W. (1989). Tesis de filosofía de la historia. En W. Benjamin. *Discursos Interrumpidos I* (pp. 175-191). Madrid: Taurus.
- Bourriaud, N. (2009). *Post producción. La cultura como escenario: modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- Bruno, y Guarín Martínez, O. (2020). O gesto do arquivo: entrevista com as antropólogas Profa. Dra. Cornelia Eckert e Profa. Dra. Ana Luiza Carvalho da Rocha. *Iluminuras*, 21 (53), 580-595. Recuperado de <https://seer.ufrgs.br/iluminuras/article/view/106356/pdf>.
- Castoriadis, C. (2003). *La institución imaginaria de la sociedad*. Barcelona: Tusquets.
- Derrida, J. (1997). *Mal de archivo. Una impresión freudiana*. Trotta ed.
- Diogo, L. y Sibilia, P. (2017). Vitrinas de la intimidad en Internet: ¿imágenes para guardar o para mostrar?. En: G. Indij y A. Silva (eds.) *Clic! Fotografía y Sociedad* (pp. 131-136). Buenos Aires: La marca editora.
- Durand, G. (1981). *Las estructuras antropológicas de lo imaginario*. Madrid: Taurus.
- Eckert, C. y Carvalho da Rocha, A. L. (junio, 2017). Tiempo y ciudad: etnografía de la duración. Investigación en el Banco de Imágenes y Efectos Visuales con colecciones de imágenes e hipermedios por el método de convergencia. Trabajo presentado en las *V Jornadas Internacionales y VIII Nacionales de Historia, Arte y Política*. Facultad de Arte de la Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires, Tandil.
- Elsaesser, T. (2008). The Future of 'Art' and 'Work' in the Age of Vision Machines: Harun Farocki. En: R. Halle y R. Steingröver (Eds.). *After the avant-garde: contemporary German and Austrian experimental film* (pp. 31-49). New York: Camden House.
- Feld, C. (2016). Trayectorias y desafíos de los estudios sobre memoria en Argentina. *Cuadernos del IDES*, 32, 4-21. Recuperado de <https://static.ides.org.ar/archivo/www/2012/03/Cuadernos-del-IDES-32-2016.pdf>.
- Ferraris, M. (2017). *Movilización total*. Barcelona: Herder.
- Foucault, M. (1970). *Arqueología del saber*. México: Siglo XXI.
- Giunta, A. (2010). *Objetos mutantes. Acerca del arte más contemporáneo*. Santiago de Chile: Palinodia.
- González, G. y Sansosti, S. (2019). Decir desde el cuerpo: descubrimientos en el devenir de la práctica. En C. Dimatteo y A. Silva (comp.) *Investigación en y sobre la práctica artística y educativa* (pp. 138-145). Tandil: Facultad de Arte, UNICEN.
- Haraway, D. (1995). *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*. Madrid: Cátedra.
- Huyssen, A. (2007). *En busca del futuro perdido. Cultura y memoria en tiempos de globalización*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Jelin, E. (2002). *Los trabajos de la memoria*. Madrid: Siglo XXI.
- Jelin, E. (2004). Los derechos humanos y la memoria de la violencia política y la represión: la construcción de un campo nuevo en las ciencias sociales, *Estudios Sociales*, 27 (1), 91-113. <https://doi.org/10.14409/es.v27i1.2538>.

- Kozak, C. (2012). *Tecno poéticas argentinas. Archivo blando de arte y tecnología*. Buenos Aires: Caja Negra.
- Manovich, L. (2006). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*. Buenos Aires: Paidós.
- Mombello, L. (2014). Entrevista a Elizabeth Jelin. La memoria, una bisagra entre pasado y presente. *Clepsidra. Revista Interdisciplinaria de Estudios sobre Memoria*, 1 (2), 146-157. Recuperado de <http://ppct.caicyt.gov.ar/index.php/clepsidra/article/view/Mombello/pdf>.
- Mc Callum, S. (2016). 'Los fierros tienen memoria': materialidad y memoria en el sistema ferroviario. En: A. Ramos, C. Crespo, M. Tozzini (comp.) *Memorias en lucha: recuerdos y silencios en contextos de subordinación y alteridad* (201-222). Viedma: UNRN.
- Nimio*, Nº 3, 2016, pp. 102-126
- Portelli, A. (1989). Historia y memoria: la muerte de Luigi Trastulli. *Historia y fuente oral*, 1, 5-32.
- Ricoeur, P. (1996). *Sí mismo como otro*. Madrid: Siglo XXI.
- Ricoeur, P. (2006). *La memoria, la historia, el olvido*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Rolnik, S. (2010). Furor de archivo. *Estudios Visuales*, 7, 115-129.
- Rozitchner, L., González, H., Sorín, J. (2010). *Vías Argentinas. Ensayos sobre el ferrocarril*. Buenos Aires: Milena Caserola.
- Russo, E. (2017). *Tiempo archivado: materialidad y espectralidad en el audiovisual*. Bernal: Universidad Nacional de Quilmes.
- Scolari, C. (2004). *Hacer clic: hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales*. Barcelona: Gedisa.
- Sucari, J. (2015). Atravesar la ventana: incursiones del documental interactivo en el mundo presencial. *Obra Digital. Revista de Comunicación*, 8, 83-104. <https://doi.org/10.25029/od.2015.55.8>.
- Tarkovski, A. (1991). *Esculpir en el tiempo. Reflexiones sobre el arte, la estética y la poética del cine*. Madrid: Rialp.
- Tello, A. (2018). *Tecnologías políticas del archivo*. Adrogué: La Cebra.
- Vasilachis de Gialdino, I. (Coord.) (2006). *Estrategias de investigación cualitativa*. Barcelona: Gedisa.
- Williams, R. (1980). *Marxismo y literatura*. Barcelona: Península.
- Zuckerfeld, M. (2010). De niveles, regulaciones capitalistas y cables submarinos: una introducción a la arquitectura política de Internet. *Virtualis*, 1, 5-21. Recuperado de <https://www.revistavirtualis.mx/index.php/virtualis/article/view/18>.

Reseña Curricular

Fernando Funaro. Es Realizador Integral en Artes Audiovisuales y Diplomado en Tecnologías de la Interactividad y Narrativas Transmedia (Facultad de Arte, Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires). Es Becario Doctoral del Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (CONICET). Integrante del núcleo de investigación "Centro de Estudios de Teatro, Educación y Consumos Culturales (TECC) de la Facultad de Arte de la Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires (UNICEN). Investigador desde la práctica artística en proyectos relacionados al rescate de las memorias sociales y el patrimonio histórico.

Ana Silva. Es Doctora en Antropología Social por la Universidad de Buenos Aires (UBA) y Licenciada en Comunicación Social por la Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires (UNICEN). Es Investigadora Adjunta del Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (CONICET). Integrante del Centro de Estudios de Teatro, Educación y Consumos Culturales de la Facultad de Arte y del Programa de Investigaciones Comunicacionales y Sociales de la Ciudad Intermedia de la Facultad de Ciencias Sociales de la UNICEN, Argentina.