

Memoria Futura

Fecha de recepción: septiembre 2017

Fecha de aceptación: noviembre 2017

Versión final: enero 2018

Romina Cariola ^(*), Gisela Cariola ^(**) y Flavia Gresores Lew ^(***)

Resumen: Podemos decir que si hablamos de *Memoria Futura* estamos hablando de proyectar a través de la imaginación. Pero la “obligación o tarea” de imaginar cómo demanda, está minada de estereotipos y formas consumidas muy arraigadas a nuestro inconsciente. Diseñamos un dispositivo lúdico-sensorial de estructura rizomática, donde los hacedores participantes son nuestros adolescentes. El objetivo es hacer de la memoria colectiva una experiencia sensorial y no narrativa, explicativa o conmemorativa. Que no dé cuenta de los hechos, sino que esos hechos y testimonios físicos sean materia de una obra de arte otra con entidad propia, pero que por su naturaleza irradie esa sensibilidad que la compone. No nos proponemos imaginar el futuro, sino construir-lo, “tejer imaginaciones”.

Palabras clave: arte - relación - intersubjetividad - cibernética - memoria

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 160]

La fidelidad de una memoria resulta inseparable de la constitución y consolidación de cualquier grupo político. La conmemoración es una confabulación. De modo que no puede haber política sin conmemoraciones. Y por eso una memoria no evoca tan solo el pasado sino también el futuro: como cualquier relato político una memoria es una promesa. (Scavino, 2012)

Introducción

Combinamos palabras que den cuenta más de una imagen sensible e irradiante, que de un sentido lingüístico para nombrar la obra: Memoria Futura.

Podemos decir que si hablamos de Memoria Futura estamos hablando de proyectar a través de la imaginación. Pero la “obligación o tarea” de imaginar como demanda, aunque el contexto sea libre y grato, está minada de estereotipos y formas consumidas en un mundo global, sobre proyecciones del futuro, de la inspiración, del miedo y el deseo. No podemos escapar a ello por el arraigo con que operan estos estereotipos en nuestro inconsciente.

Por ello no nos proponemos imaginar el futuro, sino construir-lo, “tejer imaginaciones” colectivamente para vislumbrar el estado de las cosas, desde la observación y expectación de una trama resultante. Tomamos el concepto de *intersubjetividad* explicado por Alfred Schutz (2012) quien nos dice que el Significado es ya intersubjetivo; es decir, que se construye considerando al otro y en interacción con el otro, lo que ocurre en el mundo de la vida cotidiana. Se aborda la construcción de la realidad social no desde la actuación de la subjetividad individual, sino de una *intersubjetividad*, que se forma a partir de la interacción social. De este modo, por medio de la observación de “el qué y cómo” *materializaremos* aquello expresivo, y lo que los apareamientos de esos materiales producidos tejan, permitiéndonos así, tener un conocimiento sensible de la historia, que, a su vez, nos habilitará a operar concreta y materialmente en el mundo. Apostamos a la posibilidad de construir una *intersubjetividad* realizada (al menos de manera pasajera) por todos los participantes.

Urdir una memoria futura para poder intervenir activamente sobre lo que vendrá

Nuestra investigación se centra en cómo hacer de la memoria colectiva una experiencia sensorial y no narrativa, explicativa o conmemorativa. Que no dé cuenta de los hechos, sino que esos hechos y testimonios físicos sean materia de una obra de arte otra con entidad propia, pero que por su naturaleza irradie esa sensibilidad que la compone.

La memoria colectiva se construye con la suma de memorias individuales que se van entrelazando. Siguiendo a Halbwachs (2004:80-88), entendemos la memoria colectiva como el proceso social de reconstrucción del pasado vivido y experimentado por un determinado grupo, comunidad o sociedad, que se diferencia de la historia, la cual se refiere más bien a la serie de fechas, evento registrados, como datos y como hechos, independientemente de si éstos han sido sentidos y experimentados por alguien. Mientras que la historia es informativa, la memoria es comunicativa, por lo que los datos verídicos no le interesan, sino que le interesan las experiencias verídicas por medio de las cuales se permite trastocar e inventar el pasado cuanto sea necesario. En este sentido comprendemos a la “memoria vivida como activa, que tiene una vida y está encarnada en lo social” y, por lo tanto, como absolutamente “necesaria para construir diferentes futuros locales en un mundo global” (Huyssen, 2002:38)

El proyecto lo planteamos como una obra participativa abierta, donde cada protagonista participante será tomado como el “elemento total del dispositivo creativo, materia viva correlativa a la materia simbólica, figura elevada a su vez al estatus de creador” capaz de modificar “por su sola presencia tanto el proyecto artístico como el proceso de la obra” (Ardenne, 2006:120)

Proponemos como participantes hacedores a nuestros adolescentes de 2017. Marc Prensky (2010) en su artículo *Digital Natives, Digital Immigrants* define a los nativos digitales como la primera generación que ha crecido con las tecnologías digitales y que son “nativos” del

lenguaje de los ordenadores, videojuegos e Internet. Son los niños y jóvenes nacidos a partir de 1990, que son expertos con las computadoras, tienen destrezas y formas para comunicarse con los otros que los mayores no pueden entender. Son consumidores y productores de casi todo lo que existe en la red y han provocado una nueva brecha, esta vez alfabético-generacional. Valiéndonos de esta cualidad intrínseca, la cual muestra que las herramientas y posibilidades de las tecnologías digitales se les presentan como dadas, utilizaremos como materiales para procesar, no solo el uso de estos dispositivos que los pone en un lugar a la vanguardia del uso de estas herramientas, sino también, sus fotos, audios, videos, mensajes de textos, etc, “en forma de recuerdos”. Según palabras de Borriaud,

La esencia de la práctica artística residiría entonces en la invención de relaciones entre sujetos; cada obra de arte encarnaría la proposición de habitar un mundo en común, y el trabajo de cada artista, un haz de relaciones con el mundo que a su vez generaría otras relaciones, y así hasta el infinito. El encuentro deviene como la esencia de las prácticas artísticas. (2006:12)

Nos proponemos crear un dispositivo lúdico-sensorial de estructura rizomática. Que esté compuesto, a grandes rasgos, de una cabina de juego para “producir” recuerdos e imaginaciones a través de consignas, y cuyos materiales sean procesados por un software. Siguiendo el concepto *deleuziano* de rizoma, el dispositivo obligará a que todos los elementos estén en condiciones de influir en los demás, donde no se sometan a una subordinación de tipo jerárquico, donde no se posea un centro. Utilizando las posibilidades que da un software y los dispositivos que forman parte de su vida e imaginario, construiremos una matriz creativa reutilizando y desviando su uso tradicional. Trabajaremos con un artista programador que creará este software con capacidad para mezclar los materiales producidos por los participantes y que pueda emular los *softwares* que editan y compaginan sus acopios “naturales”. Nos referimos a los software que toman aleatoriamente o a modo randomizado, fotos, videos, etc. de la memoria de los teléfonos, o que con criterios predefinidos, en base a estadísticas por ejemplo, seleccionan y editan estas imágenes, para luego ser presentados como “tus recuerdos, conmemoraciones u homenajes”. Pero, nuestro propósito es usarlo como procedimiento poetizante y no meramente selectivo. Nos interesa concebir al público participante como sujetos activos de la obra, que se vean involucrados y sean parte co-hacedora del proyecto como mencionamos más arriba. De esta forma es que se comenzará a tejer una red de recuerdos de distintas procedencias. Apuntamos a que los adolescentes tengan participación activa, a pesar de que la aplicación que mezcle y edite tenga características similares a las que tienen sus dispositivos móviles.

Nuestro objetivo se centra en que sus cuerpos estén presentes en los procesos de selección y decisión, donde necesariamente se impliquen emocional e intelectual-

mente y se pongan en marcha no solo en la expectación sino también en la construcción “de”. Nuestra intención es generar una experiencia donde puedan visualizarse como hacedores y constructores, aunque se valgan de la tecnología. Un uso consciente de las herramientas que se les brinda como parte de su naturaleza donde elegir y decidir sean dos acciones que determinen futuros propios, y responsables en el mejor sentido.

El futuro está en nuestras manos y el arte es un medio fundamental de agenciamiento. Agenciamiento significa hacer, actuar y se traduce en la capacidad del sujeto para generar espacios críticos no hegemónicos de enunciación del yo, en y desde lo colectivo, para contrarrestar las lógicas de control que se le imponen. De este modo, el agenciamiento desafía la hegemonía de lo normativo, homogéneo y fijo para hacer funcionar distintos nodos/agentes que se relacionen entre sí y hacia afuera.

Descripción de la tarea

El acopio será activo y consciente, lo generamos por medio de premisas y esto les implica: decidir, elegir, pensar, comprometerse física y emocionalmente con el proceso.

Disponemos una cabina o cuarto íntimo para cada joven con característica de estudio /habitación de juego. Es importante que el espacio incite la creatividad en forma de juego. Que sea una obra en sí.

Ahí encontrará instrucciones con las tareas a realizar, proveyéndoles los medios necesarios para realizarlos: una computadora con cámara web, una cámara, una entrada de mic para producir los audios y conexión a Internet para buscar, también cables de descarga para sus propios dispositivos. Micrófonos, instrumentos, juguetes tecnológicos como distorsionadores, loopera y también de tecnología obsoleta: retroproyectores, linternas, proyectores de diapositivas, tocadiscos... etc.

Además dispondrán de un set de vestuario, accesorios, objetos y maquillajes, fondos, etc. para aquellos que deseen representar alguno de los pedidos.

Las instrucciones serán las siguientes:

- Contar un recuerdo. Se puede relatar en forma escrita, en audio o video a elección.

- Seleccionar una representación en imágenes de ese recuerdo. Pueden bajarlas de la nube, o utilizar fotos tomadas de sus propios dispositivos. También pueden dibujarlas con diversas técnicas.

- Elegir una música o sonidos, como banda sonora de este recuerdo.

- Compartir una proyección a futuro, donde pueden dar cuenta de lo público o lo privado. Esto lo pueden hacer también en forma de relato escrito, audio o video. Para ello dejamos a disposición vestuario y objetos, para que puedan producir, si así lo desean sus propias representaciones del futuro.

Se ingresará el material de todos ellos en una base de datos, clasificados por las categorías que proponemos: Recuerdo / Imágenes / Sonido / Proyecciones de futuro, y no por los individuos.

Por medio de un software se generará una suerte de video o tarjeta musical, valiéndose de todo lo producido por los jóvenes, pero combinándolos y mezclándolos

en forma aleatoria, para observar qué ocurre con estas combinaciones, apareamientos y nuevas criaturas creadas por el azar.

La constante es el formato del video tal como lo hace la aplicación, es decir una única plantilla. Las combinaciones en el proceso de edición, los forzamientos, darán a luz criaturas en forma de clip u oráculo animado que hablarán por sí mismas desde sus similitudes, contrastes, contradicciones y acuerdos.

Buscamos generar un espacio de cruce y articulaciones donde las respuestas de los participantes entren en un accionar lúdico, sumando y alterando (en el sentido de alteridad) sin diferenciar las procedencias de cada uno específicamente. El trabajo en red propone una participación democrática, abierta e indiscriminada. Esto nos abre un panorama de las diversidades y similitudes que puedan surgir en el proceso de la actividad, creando así una nueva producción con identidad propia, que tiene que ver con la premisa de que todos los sujetos, en tanto sociales, son potenciales productores de arte en ciertos ámbitos establecidos.

Memoria Futura manipula el pasado y el presente y jugamos a hacerlo futuro. No en forma de proyección concreta, sino que la forma en la que derivan en obra sus acopios nos dará más que un reflejo de la realidad, una mirada sobre ella.

Reflexiones creativas o hipótesis que se pretende comprobar, demostrar, investigar etc. con el desarrollo del proyecto

- Nos proponemos recuperar y resignificar los recuerdos de cada sujeto, estableciendo redes de conexiones entre subjetividades diversas que nos reconecten con nuestra adormecida capacidad de asombro.

- Comprobar que la conciencia sensible es generadora de conocimiento y de producción artística reflexiva

- Investigar acerca de las diversas respuestas de cada sujeto y su relación con el contexto que lo rodea. Nos referimos a que buscamos darle un nuevo sentido sociológico en el que a partir del recuerdo compartido, las diversas respuestas de cada sujeto participante puedan tomarse como recursos estéticos expresivos que emergen de contextos determinados, atravesados por agentes de la cotidianidad dentro de un marco sociocultural específico.

Referencias bibliográficas

- Ardenne, P. (2006). *Un arte Contextual. El arte como participación*. Murcia: Cendeac.
- Bourriaud, N. (2006). *Estética relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora.
- Haldwachs, M. (2004). *La memoria colectiva*. Zaragoza: Prensas Universitarias de Zaragoza.
- Huyssen, A. (2002). *En busca del futuro perdido*. Cultura y memoria en tiempos de globalización, México: FCE.

Scavino, D. (2012). *Rebeldes y confabulados*. Narraciones de la política argentina, Buenos Aires: Eterna Cadencia.

Schutz, A. (2012). Disponible en: <http://www.redalyc.org/pdf/676/67602012.pdf>

Prensky, M. (2010). *Nativos e Inmigrantes Digitales*. Disponible en: [http://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20\(SEK\).pdf](http://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20(SEK).pdf)

Abstract: When we say that if we talk about “Memoria Futura,” we are talking about projecting through imagination. But the task or duty of imagining is constantly beset by stereotypes and consumed forms deeply rooted into our subconscious. Therefore, we designed a ludic-sensory device of a rhizomatic structure, in which our teenagers are the main participants. The goal is to turn their collective memory into a sensory experience, rather than into a narrative, explanatory or reminiscent one. Not to recall mere facts, but to make those facts and physical testimonies the prime matter of a self-containing work of art, which by its own nature is able to radiate the sensibility it is made from. We don't intend to imagine the future, but to build it, to “weave imaginations”.

Keywords: art - relation - intersubjectivity - cyber - memory

Resumo: Podemos dizer que quando falamos de Memória Futura estamos falando de projetar a través da imaginação. Mas a “obrigação” ou “tarefa” de imaginar como uma demanda, esta minada de estereótipos e formas consumidas muito arraigadas no nosso inconsciente. Desenhamos um dispositivo lúdico-sensorial de estrutura rizomático, onde os fazedores-participantes são os adolescentes. O objetivo de fazer da memória coletiva uma experiência sensorial e não narrativa, explicativa ou comemorativa. Que não dê conta dos fatos, mas que esses fatos, e testemunhos físicos sejam matéria de uma obra de arte com entidade própria, que pela sua natureza irradie essa sensibilidade que a compõe. Não propomo-nos imaginar o futuro, mais construí-lo, “tecer imaginações”.

Palavras chave: arte - relação - intersubjetividade - cibernéticos - memória

(*) **Romina Cariola.** Escenógrafa y docente (Escuela Nacional de Bellas Artes Ernesto de la Cárcova).

(**) **Gisela Cariola.** Licenciada en Artes Combinadas (Universidad de Buenos Aires), bailarina, intérprete y coreógrafa.

(***) **Flavia Gresores Lew.** Docente en Centro Cultural Ricardo Rojas (Universidad de Buenos Aires) y Centro Cultural San Martín. Actriz. Dramaturga (EMAD). Docente.