

## App Arquitecturas de la Memoria. Diálogo intergeneracional y memoria colectiva a través de las nuevas tecnologías

Alfredo Miralles Benito | Aula de las Artes, Universidad Carlos III de Madrid

URL de la contribución <[www.iaph.es/revistaph/index.php/revistaph/article/view/4692](http://www.iaph.es/revistaph/index.php/revistaph/article/view/4692)>

### RESUMEN

Arquitecturas de la Memoria es una app de geolocalización para crear una cartografía interactiva de recuerdos de la comunidad, vinculados al espacio público como vertebrador de la vida en común, con el objetivo de favorecer el diálogo intergeneracional.

Este proyecto propone un proceso de encuentro con los mayores de una comunidad y pone en valor la memoria colectiva como fuente de patrimonio inmaterial del territorio. Trata de generar un proceso de mediación y de acercamiento de estos contenidos a los más jóvenes a través de la tecnología.

La esencia del proyecto es el encuentro con la comunidad para generar un proceso de carácter participativo con la ciudadanía. A través de entrevistas y dinámicas artísticas se crea un relato colectivo en primera persona y se explora la identidad de un territorio en base a los recuerdos de sus vecinos. La tecnología aparece al final del proceso para captar el interés de los más jóvenes y facilitar el diálogo intergeneracional en un momento en el que ya no nos sentamos a escuchar las historias de nuestros mayores; en el que se han roto los lazos de oralidad frente al dominio de la imagen y las pantallas. Este proyecto crea un espacio para contarnos las historias de nuestras vidas y regenerar ese lazo intergeneracional, tejiendo afectos que la vida contemporánea a veces nos hace creer olvidados. Arquitecturas de la Memoria permite a los usuarios de la app recorrer las calles acompañados de las voces de sus habitantes.

### Palabras clave

Arquitecturas de la Memoria | Cartografía interactiva | Comunidad | Espacios públicos | Geolocalización | Identidad | Memoria | Oralidad | Participación ciudadana | Patrimonio inmaterial | Tecnologías | Territorio |



Actividad con ASINDI, colectivo de personas con diversidad funcional | foto Irene Gómez Miralles, autora de todas las imágenes del artículo

## INTRODUCCIÓN

Arquitecturas de la Memoria es una app de geolocalización para crear una cartografía interactiva de recuerdos de la comunidad, vinculados al espacio público como vertebrador de la vida en común, con el objetivo de favorecer el diálogo intergeneracional.

Este proyecto propone un proceso de encuentro con los mayores de una comunidad y pone en valor la memoria colectiva como fuente de patrimonio inmaterial del territorio. Trata de generar un proceso de mediación y de acercamiento de estos contenidos a los más jóvenes a través de la tecnología.

La esencia del proyecto es el encuentro con la comunidad para generar un proceso de carácter participativo con la ciudadanía. A través de entrevistas y dinámicas artísticas se crea un relato colectivo en primera persona y se explora la identidad de un territorio en base a los recuerdos de sus vecinos. La tecnología aparece al final del proceso para captar el interés de los más jóvenes y facilitar el diálogo intergeneracional en un momento en el que ya no nos sentamos a escuchar las historias de nuestros mayores; en el que se han roto los lazos de oralidad frente al dominio de la imagen y las pantallas. Este proyecto crea un espacio para contarnos las historias de nuestras vidas y regenerar ese lazo intergeneracional, tejiendo afectos que la vida contemporánea a veces nos hace creer olvidados. Arquitecturas de la Memoria permite a los usuarios de la app recorrer las calles acompañados de las voces de sus habitantes.

1

En *El caminar por la ciudad como práctica artística: desplazamiento físico y rememoración* (2014), Gloria Lapeña hace un recorrido por las prácticas del siglo XX como el flaneurismo, la deriva situacionista de Guy Debord o el andar como práctica estética de Francesco Careri.

Se trata, por tanto, de conocer “no ya París, sino a los parisinos” (BENJAMIN, 2013: 7) como diría el filósofo alemán Walter Benjamin, defensor de caminar como práctica para conocer el mundo<sup>1</sup>. Arquitecturas de la Memoria es una app que invita al paseo; emplea la geolocalización para ir navegando por los contenidos, lo que requiere que el cuerpo se desplace por el espacio público. Convierte el paisaje en una interfaz interactiva y el paseo en una propuesta de acceso al patrimonio inmaterial que se despliega ante nosotros a través de nuestros pasos. La app prima generar una experiencia en el sujeto caminante más que pretender trasladar un relato hegemónico y único.

## ORIGEN Y CONTEXTO

Esta app forma parte de un proyecto mayor del Aula de las Artes de la Universidad Carlos III de Madrid (en adelante UC3M). Gracias al apoyo de Art For Change de La Fundación La Caixa, desarrolló en 2017 un proyecto de arte comunitario en Garrovillas de Alconetar, un municipio de Cáceres (Extremadura). El objetivo principal era buscar la cohesión social a través de las prácticas artísticas, creando espacios de encuentro e intercambio inter-

generacional y articulando la memoria colectiva para favorecer el empoderamiento personal y colectivo.

Garrovillas de Alconétar es un enclave privilegiado por su patrimonio histórico, entre el que destaca su plaza porticada del S. XV. No obstante, se encuentra en la Lista Roja del Patrimonio elaborada por la Asociación Hispania Nostra debido al estado de abandono que amenaza otro de sus monumentos: el convento abandonado de San Antonio de Padua. Motivo por el cual nos interesamos inicialmente por esta localidad. Con la artista Marian Villanueva estábamos experimentando en aquel momento, 2016, con una metodología de deriva e improvisación duracional para desvelar las capas de la historia de un espacio a través del cuerpo (“Umbrales: arquitectura perceptiva”). Tras esta experiencia y el caluroso recibimiento de la comunidad se evidenció para nosotros que el verdadero valor patrimonial no estaba únicamente albergado en las paredes en ruinas del convento, ni en las columnas de la plaza porticada; sino en sus habitantes.

El mayor riesgo de un proyecto comunitario en un territorio diferente al de tu institución es el efecto paracaidismo: un agente cultural aterriza momentáneamente en un lugar en el que no permanece mucho tiempo y en el que no deja ninguna huella ni se deja transformar a sí mismo por la experiencia. Por ese motivo se diseñó un proyecto de medio plazo para poder tejer redes de afecto y cuidados, que además configuró un punto de inflexión en la manera de trabajar del Aula de las Artes.

De las actividades del proyecto destacaríamos tres que fueron especialmente significativas. La primera es un encuentro comunitario en el se elaboró un mural que iba relacionando espacios, imágenes y recuerdos de la vida en el pueblo con una metodología de *visual thinking*.

Otra fue un proyecto del artista Javier Chavarría con la Asociación de Amas de Casa: “Encuentros bajo el dintel”, donde propuso recuperar el dintel (la toza, en castúo) como espacio narrativo que comunica la vida pública de la calle y el espacio privado del hogar y que solían contener el año de construcción o de la profesión de los que vivían en esa casa. Durante el proyecto se elaboraron intervenciones plásticas en las entradas de las casas que recuperaban la memoria de esa familia.

Y en tercer lugar, un encuentro con dos de las antiguas maestras del pueblo, Charo y Concha, ya jubiladas, que compartieron sus historias con una nueva generación de jóvenes estudiantes que escuchaban atónitos cómo eran las clases y colegios de aquella época.

Durante nuestras estancias tuve la oportunidad de hablar con varios vecinos y vecinas que con generosidad conversaban conmigo sobre sus recuer-



A la izquierda, la actividad con las maestras que se desarrolló en la Casa de la Cultura (antiguo colegio); a la derecha, detalle del mural colectivo



dos. “Muchas gracias por preguntarme estas cosas”, me dijo en una ocasión Julián, antiguo pastor del pueblo que actualmente vive en la residencia. Se hizo evidente para nosotros el valor de escuchar estas historias de vida y las ganas de ellos de contarlas.

## LA ORALIDAD

Contarnos historias ha sido la clave de la transmisión de la cultura durante muchos siglos para la humanidad. Antonio Rodríguez de las Heras señala la importancia de recuperar la oralidad porque “el sonido produce una emoción especial. Esa emoción está enraizada desde los primeros pasos de la hominización como recurso para la supervivencia” (RODRÍGUEZ DE LAS HERAS, 2019: 40). Sin embargo, “las ondas sonoras, que se desvanecen con rapidez, y con ellas las palabras, se pueden sostener en el tiempo y en el espacio con la amplificación de la tecnología”. El registro sonoro de estos encuentros (que me resisto a llamar entrevistas) se convirtió en el soporte que permite perpetuar la memoria de una generación que, como todas, está destinada a desaparecer.

La transmisión oral ha servido durante siglos para preservar saberes y tradiciones populares, pero la tecnología puede ser garante de su prevalencia. Organizamos algunas actividades dirigidas expresamente a grabar las canciones tradicionales de Garrovillas.

Tuvimos el acompañamiento de Eliseo Parra, experto etnógrafo musical, y la contribución de varias vecinas, en especial de María, que con su avanzada edad recordaba las canciones con la tonada y melodía originales (ya que los ritmos y afinaciones han ido transformándose con el paso del tiempo).

Sin embargo, no era el propósito del proyecto crear un archivo sonoro de recuerdos, con la finalidad de recopilarlos en formato digital (para condenarlos también al olvido del *big data*). La tecnología volvía a aparecer, no ya para preservar, sino para actuar de mediadora y crear una experiencia interactiva que acercase estos contenidos a los más jóvenes.

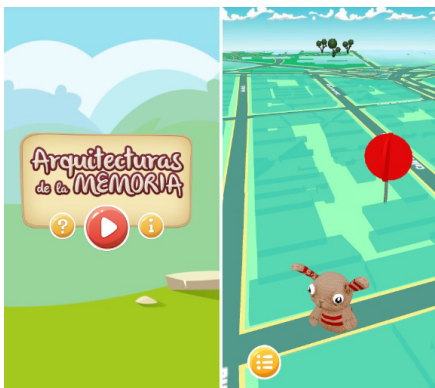
Pero las interfaces tecnológicas, apunta Rodríguez de las Heras, tienden a secuestrar nuestras manos (que sujetan el teléfono móvil y tocan su pantalla táctil) y seducir a nuestros ojos (mirando fijamente el mosaico de píxeles de las pantallas).

Tratamos entonces de desarrollar una tecnología con énfasis en lo sonoro. Que liberase nuestras manos y ojos y permitiese emplear el cuerpo para generar afectos con el patrimonio y el espacio público a través de esas historias. Imaginábamos a nivel poético una resonancia de las voces del pasado, como el eco de lo que sucedió que todavía reverbera en los muros de la arquitectura. Lo material y lo simbólico en los espacios, lo invisible que configura el paisaje.

Nos gustaría caminar por Garrovillas y en nuestro paseo escuchar a la voz de una vecina que nos relata la historia de esa plaza en la que nos encontramos, que hoy se llama Plaza de Colón pero que todo el mundo conoce como La Laguna, porque antes era una charca. Nos gusta saber que era el espacio de socialización de la comunidad y que los fines de semana los hombres la bordeaban en una dirección y las mujeres en la contraria para que en los cruces se produjeran las miradas cómplices que serían los futuros matrimonios del pueblo.



Inmersión en las ruinas del convento de San Antonio de Padua, Garrovillas de Alconétar (Cáceres, Extremadura)



Capturas de pantalla de la app

## 2

La realidad aumentada es una tecnología que permite ver en la pantalla del smartphone información digital sobreimpresa a la realidad que captan los sentidos. A través del dispositivo podemos ver y escuchar cosas que no están en la vida real pero que tienen una relación directa con el espacio.

## 3

Algunos ejemplos significativos son los mapas de Rimini Protokoll, con su App de Recuerdos en Santiago de Chile, Story Walker de Fernando Sánchez Cabezudo-La Kubik Fabrik en Usera, el proyecto Memoria Aural en Madrid, El Beso de Toxic Lesbian o Memoriae. Viajes afectivos en el tiempo de La Sonidera.

## LA MEDIACIÓN Y LA PROPUESTA PEDAGÓGICA

Apareció entonces la posibilidad de incorporar a un ingeniero al equipo gracias al apoyo de la Fundación Daniel y Nina Carasso, que financia proyectos que transforman la educación en un espacio interdisciplinar de saberes artísticos y científicos. Así Diego Villarán, ingeniero en sistemas audiovisuales y máster en telemática, diseñó esta app que hereda su nombre del proyecto Arquitecturas de la Memoria.

El *target* del proceso de mediación no es el público general, sino los más jóvenes. Por eso la app presenta una estética y usabilidad cercana al videojuego. La gamificación vertebró los contenidos a través de experiencias cercanas al juego para mantener la motivación y captar la atención de los niños y adolescentes y crear aprendizajes significativos (QIAN; CLARK, 2016).

La inspiración del diseño es la famosa app Pokemon Go, en la que el usuario sale a la ciudad a cazar animales fantásticos. En la app Arquitecturas de la Memoria el adolescente usará la misma tecnología de geolocalización por realidad aumentada<sup>2</sup> para cazar los recuerdos de su comunidad vinculados al espacio público. Los colores, las formas redondeadas y el avatar (personaje que acompaña al paseante por su recorrido en el mapa virtual simultáneamente a su desplazamiento en la vida real) se dirigen a atraer la mirada de los jóvenes.

Mediante la geolocalización se establece el lugar exacto por GPS en el que se encuentra el visitante y durante su paseo por Garrovillas la app va ofreciendo los materiales vinculados con esos espacios.

Además, el hecho de trabajar con audios nos permite mantener los ojos en el mundo, no requiere mirar la pantalla. Es la diferencia entre interponer una imagen entre tú y el paisaje, o escuchar una voz que te acompaña mientras tus ojos descubren el entorno. Una nueva forma de mirar el espacio público, reconstruyendo a través de la memoria colectiva la arquitectura y costumbres del pasado, recorriendo una cartografía sensible del territorio.

## MAPAS INTERACTIVOS

La creación de cartografías interactivas sobre la memoria es muy prolífica desde hace algunos años<sup>3</sup>. Retrata la necesidad de salir al espacio público y generar dispositivos que nos devuelvan la tarea de deambular. Los mapas como instrumentos de mediación para construir colectivamente miradas territoriales que impulsan procesos de transformación han sido sistematizados por el colectivo argentino Iconoclasistas, que apuntan: "Los mapas que habitualmente circulan son el resultado de la mirada que el poder dominante

(...). La utilización crítica de mapas, en cambio, apunta a generar instancias de intercambio colectivo para la elaboración de narraciones y representaciones que disputen e impugnen aquellas instaladas desde diversas instancias hegemónicas” (RISLER; ARES, 2013: 5-7). Asistimos a un “cambio de paradigma epistemológico con respecto a nuestra relación con los mapas y nuestro entendimiento del sistema de representación de la realidad” (LUNDSTRÖM, 2013: 10).

Esta preocupación por las relaciones de poder oculto entre un objeto y su representación quedó condensada por la expresión “el mapa no es el territorio” (por Alfred Korzybski), señalando que es frecuente confundir el modelo de la realidad con la realidad en sí misma<sup>4</sup>. El mapa como sistema de representación de un territorio sirve como vehículo, como dispositivo dinamizador, no como reproducción exacta<sup>5</sup>. Borges en su microrrelato *Del rigor en la ciencia* escribe “un mapa del Imperio, que tenía el tamaño del Imperio y coincidía puntualmente con él” (BORGES, 1999: 119).

También es importante tomar consciencia de que estas operaciones de escritura y lectura del territorio para la confección de mapas se producen de manera simultánea. No son “actos antagónicos” (PEREC, 1974: 17) y no pueden ordenarse secuencialmente pensando en la existencia previa del territorio respecto al mapa<sup>6</sup>.

## MEMORIA

Construir un mapa sobre la memoria requiere interrogarse sobre cómo los recuerdos individuales se vinculan con lo colectivo, su relación con la Historia y sus implicaciones para el presente de una comunidad.

Es complicado encontrar un relato comunitario. Las voces individuales que lo componen no tienen siempre la sensación de estar retratando a un colectivo, sin embargo, “no se trata sólo de revelar, de hacer visible la traslúcida red que ordena la vida social, sino que en su práctica abren espacio para relaciones sociales inesperadas y reconfiguradas. Ésta es una cuestión central en la medida en que “el tema” de estos proyectos no es la elaboración de la representación de grupo sino la activación de la agencia y la producción de relaciones sociales” (López Cuenca apud BENÍTEZ, 2014a: 247). Es decir, más allá de la preocupación de si los recuerdos contenidos en la app configuran o no un buen retrato de la diversidad de Garrovillas, de lo que se ocupa este proceso es de contribuir a generar un relato en primera persona, empoderando a la población a contar su historia para crear vínculos con el espacio público y nuevas relaciones de afecto. La pretensión por tanto, a pesar de acudir a la memoria, no es aportar a la construcción de un pasado común, sino contribuir a tejer lazos en tiempo presente (Pierre Nora

4

Este concepto ha sido abordado de manera visual desde el mundo del arte, cuyos mejores exponentes podrían ser René Magritte en *La traición de las imágenes* (1928) con la famosa inscripción “Ceci n'est pas une pipe” y también *One and Three Chairs* (1965) de Joseph Kosuth. Y en particular esa confusión entre mapa y territorio queda humorísticamente retratada por Lewis Carroll en *Sylvia y Bruno* (1893), que describe un mapa ficticio que tenía la escala de una milla por milla: “ahora usamos al país mismo como su propio mapa, y te aseguro que funciona casi igual de bien” (Carroll apud LUNDSTRÖM, 2013: 310)

5

Deleuze apunta “El mapa se opone al calco” (Deleuze apud LUNDSTRÖM 2013: 313).

6

“El territorio ya no precede al mapa, ni le sobrevive. Es el mapa el que precede al territorio, la precisión de los simulacros, la que engendra el territorio.” (BAUDRILLARD, 1994: 1). “El mapa da forma a lo que está en el mapa, hacer mapas es generar territorio” (LUNDSTRÖM, 2013: 310).





Actividades desarrolladas en el colegio

7

Es interesante cómo en algunos idiomas continúan empleando la referencia al corazón cuando se habla de memoria: *learn by heart* en inglés o *par coeur* en francés. Deslocalizar la memoria del cerebro y situarla en el corazón nos pareció una imagen bonita y nos acompañó durante el proyecto.

apud BENÍTEZ, 2014b: 69). Bajo esta filosofía siempre presentábamos el proyecto a los y las participantes desde la etimología misma de la palabra *recordar*, cuya raíz latina *recordaris* significa volver a pasar por el corazón<sup>7</sup>.

La memoria es un acto afectivo y contribuye a la identidad de una comunidad y a su sentido de pertenencia. “Un pueblo sin memoria está condenado al olvido, entendido como la falta de todo, puesto que sin ella no sería factible la conservación de conocimientos para transmitir formas de cultura. Al no poder hacerlo no tendríamos identidad y no podríamos reconocernos como parte de un todo y, finalmente, no podríamos relacionarnos con el mundo que nos rodea” (REPETTO, 2006).

El proceso de creación de un relato colectivo sobre la memoria, en un formato cartográfico, nos guió en el diseño de la metodología de mediación a través de la tecnología interactiva.

Nos sentimos profundamente transformados por este proceso. Descubrimos cómo el relato hegemónico no contemplaba “la subjetividad de los procesos territoriales, sus representaciones simbólicas o los imaginarios sobre el mismo. Son las personas que lo habitan quienes realmente crean y transforman los territorios, lo moldean desde el diario habitar, transitar, percibir y crear (...) La construcción de un mapa constituye una manera de elaborar relatos colectivos en torno a lo común, monta una plataforma que visibiliza ciertos encuentros y consensos sin aplanar las diversidades (...) Es una forma de combatir el individualismo y la segregación en la cual estamos inmersos como habitantes de este mundo” (RISLER; ARES, 2013: 8).



Actividades desarrolladas en la residencia

## EXTENSIONES: NUEVOS TERRITORIOS

Actualmente estamos explorando el traslado de esta metodología a nuevos territorios. Comenzamos mediante una colaboración con el IES Julio Verne de Leganés, municipio donde tiene campus la UC3M y que por tanto configura el ecosistema natural con el que nuestra institución se relaciona de manera permanente.

Hemos establecido una colaboración con la Cooperativa Indaga de sociólogos expertos en procesos comunitarios y evaluación de políticas públicas. Con ellos se está coordinando la cesión de la app como herramienta para agentes en diversos territorios que quieran experimentar en sus comunidades con los vectores que componen este proyecto: memoria colectiva, espacio público, cartografías interactivas.

Se están desarrollando colaboraciones con entidades locales que trabajan en sus propios territorios, para facilitar que incorporen las nuevas tecnologías de realidad aumentada por geolocalización sin necesidad de hacer una gran inversión en el diseño y desarrollo de su propia plataforma tecnológica.

Uno de los primeros resultados se sitúa en el barrio de Arganzuela (Madrid), vinculado con el Centro Municipal de Salud Comunitaria del Ayuntamiento de Madrid con el proyecto Antes todo esto era barrio, y ¡lo sigue siendo!. El objetivo es regenerar las relaciones vecinales en la ciudad y promoverlas como un activo en salud para la prevención de la soledad no deseada en personas mayores.



Celebración final

Otra de las colaboraciones en marcha está localizada en la Alpujarra: Me vuelves Lorca es un festival de teatro que trabaja con comunidades locales acercando las artes escénicas a municipios con poca oferta cultural.

También está en marcha una colaboración con el Ayuntamiento de Las Rozas, con un gran pasado ferroviario en una ciudad que está apostando por un modelo de Smart city con una mayor presencia digital.

Y finalmente una colaboración con el festival gallego Agrocuir, que trabaja por la visibilidad de la diversidad afectivo-sexual y de identidad de género en el ámbito rural mediante el arte y los procesos comunitarios.

En cualquier caso estos procesos de extensión se realizan siempre de la mano de entidades locales, para evitar el *colonialismo* tecnológico que aterriza desde la capital en los territorios sin relacionarse de manera profunda con las poblaciones. La app, al contrario, es sólo un recurso de mediación a disposición de agentes locales que deseen experimentar con una dinamización gamificada de este tipo para trabajar la memoria colectiva como fuente del patrimonio inmaterial.

## BIBLIOGRAFÍA

- BAUDRILLARD, J. (1994) *Simulacra and simulation*. United States of America: University of Michigan, 1994
- BENÍTEZ, D. M. (2014a) Celulares como megáfonos de vida en comunidades: proyecto artístico de Antoni Abad. En *Ciudadanía digital*. México: Juan Pablos, 2014, pp. 223-251
- BENÍTEZ, D. M. (2014b) Memoria, recuerdos y emociones colectivas en el arte. En BENÍTEZ, M.; ARGÜELLO, G. (coord.) *Comunidades alternas. Espacio, memoria y archivo en el arte relacional*. Mexico City: Universidad Autónoma Metropolitana, Ediciones Gernika, 2014, pp. 65-103
- BENJAMIN, W. (2013) *París*. Madrid: Ed. Casimiro, 2013
- BORGES, J. L. (1999) *El hacedor*. Madrid: Alianza Editorial, 1999
- LAPEÑA GALLEGO, G. (2014) El caminar por la ciudad como práctica artística: desplazamiento físico y rememoración. Ángulo Recto. *Revista de estudios sobre la ciudad como espacio plural*, vol. 6, n.º 1, 2014, pp. 21-34
- LUNDSTRÖM, J.-E. (2013) *Haz un mapa. Libro de creencias: Catálogo del 43 Salón Nacional de Artistas*. Tomo II. Colombia: Editorial Legis, 2013, pp. 310-315
- QIAN, M.; CLARK, K. R. (2016) Game-based Learning and 21st century skills: A review of recent research. *Computers in Human Behavior*, n.º 63, 2016, pp. 50-58
- PEREC, G. (2007) *Especies de Espacios*. Barcelona: Ed. Montesinos, 2007
- REPETTO, L. (2006) Memoria y patrimonio: algunos alcances. *Revista Pensar Iberoamérica. Revista de cultura* [en línea], n.º 8, 2006 <<https://www.oei.es/historico/pensariberoamerica/ric08a06.htm>> [Consulta: 16/06/2020]
- RISLER, J.; ARES, P. (2013) *Manual de mapeo colectivo: Recursos cartográficos críticos para procesos territoriales de creación colaborativa*. Buenos Aires: Editorial Tinta Limón, 2013
- RODRÍGUEZ DE LAS HERAS, A. (2019) La humanidad recupera la voz. Un mundo para interrogar y escuchar. *Revista Telos*, n.º 111, 2019