

MEMORYFRAMES

Silvia Laura Carli

Andrea Wolf Yadlin

www.memoryframes.org

memoryFrames es un archivo visual de la memoria íntima y reciente construido con videos caseros que se intercambian y reacomodan dentro de cuatro historias de ficción para crear la memoria íntima y reciente de los protagonistas de cada una.

Es una puesta en escena virtual del proceso formador de la memoria que se construye a partir de los registros audiovisuales que hacemos de nuestras vidas. La formación de la memoria es como el montaje de una película: uniendo frames, vamos creando una película de nuestra identidad. Internet como espacio de confluencia de informaciones que se conectan y reordenan, permite que este proceso quede abierto, convirtiendo al usuario en el editor de los recuerdos de cuatro personajes que por distintos motivos son enfrentados por su pasado.

*“The present and the past coexist,
but the past shouldn’t be in flashback”.*

Alain Resnais

Al decir quienes somos, elaboramos un relato de nuestras vidas. La construcción de ese relato implica un proceso de selección y relación; elegimos ciertos hitos dentro de un conjunto inacabado de elementos (memoria selectiva) y luego los conectamos a través de nexos de causalidad. Esta operación es narrar una historia y al narrar, lo que intentamos hacer es darle sentido a los acontecimientos. Por lo tanto, la selección es intencionada, ya que escogemos elementos del pasado para poder proyectarnos en el futuro (doble movimiento en el relato: retrospectión y prospección).

Al asumir esta manera de construcción de la memoria entramos en el ámbito del conocimiento narrativo, donde el relato es representativo y reconstructivo: representa lo que ya se ha ido, reconstruyéndolo con la ayuda de una serie de convenciones, para así volver a traer lo que ya no está.

Nuestro planteamiento parte de dos supuestos:

-Si entendemos la construcción de la memoria íntima como una construcción narrativa, podemos reconocer en este proceso los elementos propios de la estructura dramática. Entonces, estos momentos de inflexión narrativa corresponden a etapas, que guardando las diferencias de los contextos, se repiten en la historia de cada uno, nos son comunes.

-Como consecuencia del mayor alcance de la imagen, gracias a los medios de comunicación y en especial al cine, los dispositivos de representación visual que se desprenden de estos sistemas no sólo influyen/determinan nuestra manera de ver el mundo, sino también, nuestra forma de situarnos en él. La tradición oral como vehículo de creación y transmisión de la memoria da paso a un código audiovisual que condiciona la construcción de nuestra memoria.

CONOCIMIENTO NARRATIVO Y ESTRUCTURACIÓN DEL RELATO

“Un relato no es como se podría pensar intuitivamente una imagen fiel de un fragmento de realidad, sino un dispositivo de sentido que debe manipular nuestro conocimiento de aquel trozo de mundo, permitiéndonos obtener ciertos efectos de sorpresa, de placer, de diversión, de reconocimiento, finalmente, de realismo. Las historias no son cosas, no están en el mundo, sino que se construyen sólo con la narración”¹.

Todas las historias están compuestas por una serie de elementos estructurales que se pueden encontrar en los diversos tipos de relatos. Podemos reconocer estas similitudes entre los diversos estudios sobre la morfología del texto que han desarrollado diversos pensadores y teóricos como Aristóteles, Propp, Lévi Strauss, Greimas y Joseph Campbell, entre otros.

El modelo narrativo de Aristóteles divide el argumento en actos, donde el primero corresponde al planteamiento con su presentación de personajes y contexto y que acaba con el primer nodo de trama que representa el giro en la historia, la alteración de la normalidad que llevará a la acción. El segundo acto corresponde al desarrollo, a las acciones que realiza el protagonista para superar el conflicto que se ha enunciado al final del primer acto, con la aparición de una serie de obstáculos que debe sobrellevar para lograr su objetivo. Este acto termina con el clímax, que da

paso al tercer acto: la resolución del relato, donde nos enteramos si el protagonista logra o no su objetivo.

Algirdas Greimas basa su secuencia narrativa canónica sobre una estructura sintagmática general, en la que hay cuatro etapas fundamentales: el contrato, la competencia, la performance y la sanción. Al centro de cada historia hay una misión que debe ser llevada a cabo, una acción que debe ser realizada y un objetivo que debe ser logrado.

El contrato presenta un mandato en el que alguien establece la tarea a realizar y cuál será su recompensa si se cumple. Este alguien puede ser un ente externo o el mismo protagonista.

La competencia es el momento en que el protagonista adquiere los conocimientos y las habilidades que necesita para lograr sus objetivos. Esta etapa permite el desarrollo de historias secundarias relacionadas con este proceso de aprendizaje.

La performance corresponde a la prueba. Es el momento de mayor tensión en el que el protagonista se enfrenta al conflicto que debe superar para poder cumplir lo establecido en el contrato.

La sanción se refiere a la resolución del relato, pero ésta no llega sólo con superar la prueba, sino que se establece cuando quien ha formulado el contrato (quien ha “encargado” la misión) reconoce su cumplimiento.

La propuesta de Joseph Campbell parte del estudio del mito. En su obra *El poder del mito (The Hero with a Thousand Faces)*, Campbell reconoce en el mito y particularmente en el mito del héroe, el modelo que subyace en todas las historias que se han contado hasta el presente. Christopher Vogler retoma esta idea en su libro *El viaje del escritor*: “El modelo del viaje del héroe tiene un alcance universal, ocurre en todas las culturas y en todas las épocas. Sus variantes son tan infinitas como puede serlo la especie humana en sí misma, siendo así que en todos los casos su forma básica permanece inalterada”².

Más allá de sus infinitas variables, la historia del héroe siempre supone una suerte de viaje: éste abandona su entorno cotidiano para embarcarse en una empresa que lo conducirá a través de un mundo nuevo lleno de desafíos. El viaje puede ser

entendido como una metáfora del crecimiento del protagonista.

En su esquema sobre la estructura narrativa, Vogler hace un paralelo con la organización planteada por Campbell relacionando cada acto con una de las etapas del viaje del héroe. El primer acto corresponde a la partida, la separación. En éste se nos presenta el mundo cotidiano del héroe, el llamado a la aventura, su rechazo, la ayuda de un mentor y la travesía del primer umbral. El segundo se refiere al descenso, la iniciación, la penetración. Acá el héroe se enfrenta a diferentes pruebas, conoce aliados y enemigos, llegando a lo más profundo del mundo extraño en el que se ha adentrado, debiendo enfrentar el reto más trascendental para luego obtener la recompensa. El tercero es el regreso, el camino de vuelta al hogar y la resurrección como muestra del cambio que el protagonista ha sufrido en este viaje.

Todos estos análisis comparten ciertos elementos en su organización del desarrollo dramático, incorporando diversas etapas que evidencian la transformación de un protagonista. A partir de las diferentes teorías semióticas sobre la estructura de la narración, podemos llegar a la conclusión de que en un nivel más profundo los diferentes relatos tienen una base común, mientras que se van diferenciando en un nivel superficial que es variable según los diferentes contextos desde donde nacen. Concientes de la variabilidad que presentan los diferentes contextos, hemos situado nuestro proyecto en el ámbito de la cultura occidental, donde se reconocen hábitos, costumbres y estéticas similares que nos permitirán jugar con el concepto de los recuerdos intercambiables.

Estos estudios nos han servido también como fuente para organizar una de las primeras selecciones que permiten el juego de intercambio entre los recuerdos que completan las historias de los cortometrajes (véase en Proceso de producción, capítulo sobre los materiales, recuerdos)

LA FUNCIÓN DE LA MEMORIA Y SU CODIFICACIÓN AUDIOVISUAL

*"I wonder how people remember things
who don't film, don't photograph, don't tape".*

Sans Soleil, Chris Marker

Una primera definición de memoria podría ser la que la describe como aquella potestad que permite al ser humano retener experiencias pasadas. Almacenamos información, pero pensar en la memoria como contenedor es insuficiente. La memoria no es sólo el contrario de olvidar, sería una simplificación reducirla

sólo a un método de retención de datos, hechos, personas. La memoria como texto, implica una creación; es un modo de conocer y de situarnos en el mundo. Procesamos esos datos, los conectamos, escribimos un relato. Si aceptamos que la escritura condicionó nuestra forma de pensar reconocemos su método como forma de organizar y estructurar la información (es importante aclarar que cuando hablamos de escritura no nos limitamos sólo a una lineal, nos interesa más su actividad relacional para conectar las partes en pos de una construcción mayor). La obtención de esos datos viene dada por nuestra experiencia sensorial, escuchamos, olemos, tocamos, *vemos*. Reconstruimos la experiencia entonces a partir de olores, sonidos, sensaciones e *imágenes*.

La historia ha devenido en el triunfo de la imagen. El ver para creer, ver para conocer. La representación visual se ha impuesto como el medio infalible de apropiarnos del mundo, de ahí que la imagen –fija o en movimiento- se levante como el código por excelencia para volver a traer al presente nuestra experiencia pasada. El intento del hombre por capturar el momento en una imagen, desde los avances de la pintura en su búsqueda por el realismo, pasando por la fotografía, hasta el cine como la máxima representación de la realidad³ ha hecho que el objeto representado y su representación se fundan, se confundan. Por eso cuando nos enfrentamos a la imagen de un hecho, nos parece que estuviésemos frente al hecho. La confianza absoluta en la técnica es lo que genera esta disolvenencia, que olvida el concepto de Walter Benjamin de *aura*, que se refiere al aquí y el ahora, “un entretreído muy especial de espacio y tiempo: apareamiento único de una lejanía, por más cercana que pueda estar”⁴. Esto se destruye en la reproductibilidad técnica.

En la era de la visibilidad, vivimos en un mundo que se ha tragado a su doble. Sumidos en esta hiperpoblada fauna icónica, las imágenes determinan no sólo nuestra vida presente sino también nuestros recuerdos. La noción del funcionamiento de la memoria como un mecanismo que traspasa la distancia del tiempo sumada al valor de la imagen como instrumento fundamental en este proceso nos llevan a la idea de que el pasado se vuelve accesible a través de la imagen. La imagen produce o al menos crea la ilusión de que pasado y presente coexisten. Decidimos entonces coleccionar el retrato de todo aquello que queremos recordar, o que no queremos olvidar. Las imágenes se convierten en nuestra memoria.

En consecuencia, los códigos audiovisuales se transfieren a la construcción de nuestros recuerdos: imagen fija, en movimiento, ralentada, jumpcuts, loops, audio lejano del vacío de la perecebilidad del aquí y el ahora -en verdad el ahí y el entonces- desplazado, reemplazado por un fotograma o miles. Los medios de comunicación y la masificación de las tecnologías de reproducción audiovisual, desde las cámaras de super8 hasta la posibilidad de grabar videos en el móvil hacen que este lenguaje se incorpore cada vez de manera más natural en nuestro operar cotidiano.

En conclusión, podemos detectar tres elementos: el hecho en sí, con su naturaleza efímera y su muerte mientras sucede, como algo irrepitable. La imagen de ese hecho, una foto, una película, ente externo que surge del hecho, pero que se independiza en un nuevo estado de autonomía, se convierte en un nuevo elemento que tiene valor por sí mismo y que busca la imperecibilidad de lo perecible (el hecho). La memoria como un texto personal que cada uno escribe con unos determinados códigos y sintaxis. Entonces si la memoria como escritura consiste en reconstruir nuestras experiencias, es imposible no reconocer el peso de la imagen y sus códigos en este proceso. Creamos nuestra propia película sobre nuestras vidas.

NUEVAS CONSTRUCCIONES DE SENTIDO

*“I will have spent my life trying to
understand the function of remembering,
which is not the opposite of forgetting,
but rather its lining.
We do not remember, we rewrite memory
much as history is rewritten”.*
Sans Soleil, Chris Marker

La idea de la construcción de la memoria como un proceso selectivo, relacional, narrativo y cuyo código visual es fundamental nos lleva a pensar en diversas formas audiovisuales que operan de este manera, siendo el foundfootage y el cine ensayo los referentes que se asoman de manera más próxima a nuestro proyecto. El reciclaje de material y el collage son dos elementos básicos en la concepción de nuestra idea, que reconoce en el primero una interesante y extensa base de datos que encuentra en el segundo un modo de escritura que nos parece interesante por cuanto el collage permite la creación de nuevos textos semánticos a partir de

la combinación de sus partes, a su vez que pone de manifiesto su naturaleza de representación.

Gran parte del cine postmoderno se ha preocupado por la problemática de la representación, la Segunda Guerra Mundial hace más evidente la insuficiencia de la imagen como documento histórico y la memoria aparece como tema recurrente. El cine ensayo de Alain Resnais y de Chris Marker nace en este contexto. En ambos, el tema de la memoria es recurrente: la pregunta sobre la relación entre historia y memoria e imagen. Así mismo, tanto Godard como Marker conciben la historia como un discurso que puede ser rastreado en la historia de las imágenes.

En una película de foundfootage se nos enseña a mirar dialécticamente, no se nos presenta simplemente una mirada del mundo, sino las imágenes sobre éste. El cine de archivo emblematiza las imágenes, por lo que permite cambiar el discurso. Con el montaje se crean nuevos textos mediante la unión y yuxtaposición de imágenes y audio que permiten generar nuevas relaciones de sentidos.

Esto nos parece pertinente en el desarrollo de nuestro proyecto más allá de una referencia visual, sino que nos parece totalmente vigente a la hora de plantearnos nuestra manera de entender la interacción como nuevas creaciones de sentidos y significados. Esta consideración implica los siguientes puntos:

- Reconocer la figura del lector/receptor como una parte activa del proceso de producción. Éste completa el proceso. Los cineastas soviéticos de los años veinte crearon una sintaxis a través del montaje visual que permitía una reflexión y una nueva escritura, «El hombre de la cámara» de Dziga Vertov (1929) por ejemplo, opera a diversos niveles discursivos a través de un montaje que interpela al espectador a cerrar la obra, es él quien termina de darle sentido.
- Inversión en la flecha hermenéutica de la interpretación: Ya no es sólo el sujeto quien interpreta la imagen, sino que ésta también lo interpreta a él y desde este punto opera el receptor. Nosotros estamos dentro de la imagen, dentro del mundo especular. Hombre e imagen ya no están separados; se solapan.
- Reconocimiento de cierta hipocresía de la interactividad, porque el artista sigue siendo el autor y no da realmente la posibilidad a los demás de convertirse en reales coautores de la obra. Creemos que esto se puede invertir cuando se reconoce al

receptor como parte del proceso productivo. En nuestro proyecto esta participación consiste en que es él quien termina de cerrar los nexos de conexión entre el personaje de la historia y los recuerdos que aparecen; es él quien arma la historia, entendemos claro, desde su propia experiencia y su contexto. (Idea del significante flotante de Barthes: significante que puede ser rellenado por diferentes significados que incorporan el contexto de quien interpreta).

*- “Cuando empleamos el concepto de «medios interactivos» exclusivamente en lo tocante a los medios que se basan en el ordenador, corremos el peligro de interpretar «interacción» de manera literal, haciéndola equivaler a la interacción física que se da entre un usuario y un objeto mediático (pulsando un botón, escogiendo un enlace o moviendo el cuerpo) a expensas de la interacción psicológica. Pero los procesos psicológicos de completar lo que falta, de formación de hipótesis, de recuerdo y de identificación, que necesitamos para poder comprender cualquier tipo de texto o de imagen son erróneamente identificados con una estructura de enlaces interactivos, de existencia objetiva”.*⁵

De acuerdo con esta manera de entender la interacción, tal vez podríamos prescindir en nuestro proyecto de las primeras acciones que el usuario debe realizar. Sin embargo, las incorporamos para poder ponerlo en situación, para que quede en evidencia que las memorias entran en los cortos de manera semi azarosa y no que existe una relación preconcebida con la historia otorgada de antemano. Al mismo tiempo, y siguiendo la línea de pensamiento anterior no quisimos eso sí que las acciones que el usuario realiza tengan una relación totalmente explícita con el resultado final. También planteamos la posibilidad de dejar abierto un segundo momento de interacción: opción del usuario de aportar material, cargando sus propios videos caseros para que éstos formen parte del archivo de memorias. En tanto que el usuario elige qué videos quiere subir, él maneja esta selección y produce parte del material que conforma de la obra. Esta idea es reforzada además por nuestra mirada del proyecto como una gran memoria colectiva que por lo tanto, quisiésemos que estuviese en constante expansión.

Internet se presenta como el soporte idóneo para trabajar esta puesta en escena del funcionamiento de la memoria, por su mismo carácter abierto, relacional, que aparece como una analogía del operar sináptico. Además, Internet permite trabajar con una obra dinámica; el video final sólo se forma si es que ha habido una participación por parte del usuario, las diferentes partes sólo adquieren sentido y

funcionan sinérgicamente como resultado de las elecciones del usuario. Pero aún más, el corto resultante sólo adquiere sentido, cuando el usuario se lo otorga; es él quien termina de cerrar los nexos de conexión entre el personaje de la historia y los recuerdos que aparecen; es él quien arma la historia, entendemos claro desde su propia experiencia y contexto. Acá es cuando se materializa la idea de que nuestros recuerdos o sus registros son intercambiables, nos son comunes; a través de la identificación, al haber vivido experiencias similares y por compartir un mismo lenguaje que construye el relato, los registros de nuestras vidas y de las vidas de los otros se vuelven similares, homologables, finalmente intercambiables. No somos sólo nosotros quienes interpretamos las imágenes, sino, las imágenes nos interpretan e interpelan a nosotros.

Además, si ya la naturaleza espectral de la imagen cinematográfica plantea una problemática en cuanto a su materialidad, que al menos reside en su encriptación fotográfica en la película; en este caso, no hay un producto acabado concreto; éste sólo se genera dinámicamente como resultado de la interacción/ participación del usuario. El video final no reside en ninguna parte, pero potencialmente está presente en todo el proyecto.

Para poder construir el escenario virtual de la memoria necesitábamos los recuerdos ("memorias"/material de archivo), un dispositivo donde poder contextualizarlos (cortos) y ciertos elementos que nos permitieran categorizarlos (clips de recuerdos).

MEMORIAS/ MATERIAL DE ARCHIVO:

Como se nos dice en *San soleil* : "*Recuerdo aquel mes de enero en Tokio o, más bien, recuerdo las imágenes que filmé del mes de enero en Tokio. Se han sustituido a sí mismas en mi memoria. Ellas son mi memoria*" .

Hemos querido hacer un archivo de memoria entendiéndola en ese sentido: la imagen convertida en recuerdo y lo hemos llamado "memorias".

Este archivo está compuesto por una recopilación de videos caseros desde los años cincuenta hasta la actualidad en diversos formatos: 8mm, super8, vhs, high8 y minidv, existiendo una correspondencia entre la época y la tecnología del soporte de las imágenes. Hemos reunido más de veinte horas de material, creando una gran memoria colectiva de la historia íntima y reciente. Su contenido en general son situaciones con las que nos es fácil relacionarnos: cumpleaños, bodas, viajes,

reuniones familiares, cosas del día a día... Momentos que se repiten en todas las épocas con diferentes rostros y modas. Su función por lo tanto es representar la visualidad del lenguaje de construcción y transmisión de la memoria como código reconocido y aceptado por todos, como símbolos comunes que permiten construir una nueva forma de escritura de nuestra identidad.

Hemos construido este archivo, buscando el material en distintas fuentes, desde nuestros propios videos caseros, a películas en super8 compradas en los Encants, pasando por el material de amigos y conocidos, estableciendo una red de boca en boca pidiendo este tipo de imágenes. Las películas en 8mm y super8 suponían una mayor dificultad para su reutilización por la diferencia de soporte. Nuestra solución fue proyectar el material y grabar la proyección con una cámara DVcam y luego capturar esas cintas. Con los otros soportes fue más fácil. El procedimiento fue la captura desde el ordenador de los distintos formatos. Para clasificar todo el material, lo hemos ordenado según su fuente.

Más allá del procedimiento técnico, no vemos en este proceso sólo la recopilación de material, sino también una manera de participación de los demás en el proyecto, un modo de inclusión como una forma de interacción con la obra, al ser ellos actores (en el caso de aparecer en los videos) o productores (en el caso de haber filmado el material) de parte de su contenido visual. De alguna manera es como si todos fuéramos responsables de parte de la estética del proyecto, ya que ésta está dada por estética del home movie. Al mismo tiempo, estamos reciclando un material que no estaba directamente pensado para esto y, por lo tanto, estamos apropiándonos de éste, reinterpretándolo, mientras que a su vez, mantenemos su sentido evocador y su función original: recordar.

Al reunir todo este material hemos podido observar la existencia de un conocimiento sobre los recursos audiovisuales: hay una conciencia de los diferentes planos, el uso del zoom, el paneo; incluso es posible reconocer la intención dramática del uso de estos recursos. Esto permite constatar la construcción de un lenguaje común y específico que le es propio e inherente al video casero; un lenguaje que se ha construido inconscientemente y que ya se ha instaurado; un lenguaje que responde y surge evidentemente de la influencia del cine y de los medios de comunicación, y que es representativo de otro fenómeno que es la incorporación del código audiovisual en la vida cotidiana, generando más bien una nueva alfabetización: la de la imagen.

CORTOMETRAJES:

Cuatro historias de ficción, cuatro personajes. Presenciamos un momento de sus vidas. Son historias simples sobre el día a día, la rutina, pero también sobre el recuerdo. Una chica que al llegar a casa al final del día recibe una postal; no llegamos a conocer su contenido exacto, pero se entiende que anuncia una visita. Un chico que recibe una llamada telefónica por la mañana; sólo escuchamos que debe ir a buscar las cosas de alguien, es una conversación incómoda y el móvil sonará continuamente, perturbando lo que sería un día normal de trabajo. Un viaje en tren, un hombre mayor que va de camino a reencontrarse con parte de su historia. Un locutor de radio que comenta la noticia del día: los avances en los estudios sobre la formación de la memoria; su transmisión recorre la ciudad paseándose entre la gente, cada uno como almacén de recuerdos, dentro de la gran base de datos de la memoria colectiva, simulando la red de circuitos neuronales propia de la sinapsis.

Cada historia funciona como una unidad, pero también como partes de un todo, ya que existe una continuidad espacial en determinados momentos entre ellas, marcadas por sutiles cruces entre los personajes. En cada cortometraje aparece en un segundo - casi tercer - plano el protagonista de otra historia. Son historias paralelas, o historias que se contienen las unas a las otras, descubriéndose como piezas de un puzzle que puede ser armado de diversas maneras. Cada cortometraje se muestra por separado; en cada experiencia, el usuario tiene la opción de elegir entre uno de los cuatro, por lo que en una primera vez no reconocerá fácilmente esta conexión, pero si luego selecciona los demás verá los cruces y descubrirá las relaciones que hay entre ellos, pudiendo armar el puzzle como a él le haga más sentido. Lo único invariable es que el principal elemento unificador entre todas las historias es la memoria.

RECUERDOS:

Antes del imperio de la imagen, reinó el imperio de la palabra. La tradicional oral ha sido desde siempre la manera primaria de transmisión de conocimiento y también el vehículo para mantener vivo el recuerdo de las experiencias pasadas.

Tal vez no siendo tan concientes de esto, en un momento del proceso, se nos ocurrió recolectar relatos de recuerdos de diferentes personas para introducir nuestro proyecto. Con esta idea en mente, empezamos a contactar a nuestros amigos y conocidos. El llamado era «cuéntanos cualquier recuerdo que quieras

compartir». Escuchando las diferentes experiencias de las diferentes personas, constatando la manera en la que las contaban pudimos ver cómo cada uno construye historias sobre su vida. Esto nos permitió también establecer un marco con el cual poder empezar a contextualizar y catalogar el material de archivo que habíamos reunido.

Si bien teníamos presente la particularidad de cada experiencia, nuestra intención era la de quitar en cierta medida la pertenencia del recuerdo a un sujeto específico, retomando la idea, de que más allá de la especificidad de la anécdota, todos compartimos episodios similares en nuestras vidas. Elegimos por lo tanto, una estética que no se centrara completamente en la personalidad de cada uno, la intención fue más bien la de la desnaturalización del rostro, convirtiéndolos en caras anónimas, en una multitud de ojos, bocas, pieles. Para esto montamos una escenografía con un fondo negro y utilizamos una iluminación que generara el efecto de un claro-oscuro marcado, dejando parte del rostro en penumbra, grabando primeros planos y planos detalles.

Esta experiencia confirmó los planteamientos conceptuales que veníamos desarrollando sobre la construcción de la memoria y específicamente sobre la influencia de las estructuras narrativas en la manera de crearnos una identidad en el mundo. Nos dimos cuenta de que entre los diferentes relatos había elementos comunes que podíamos relacionar con las distintas etapas de la estructura narrativa, del viaje del héroe.

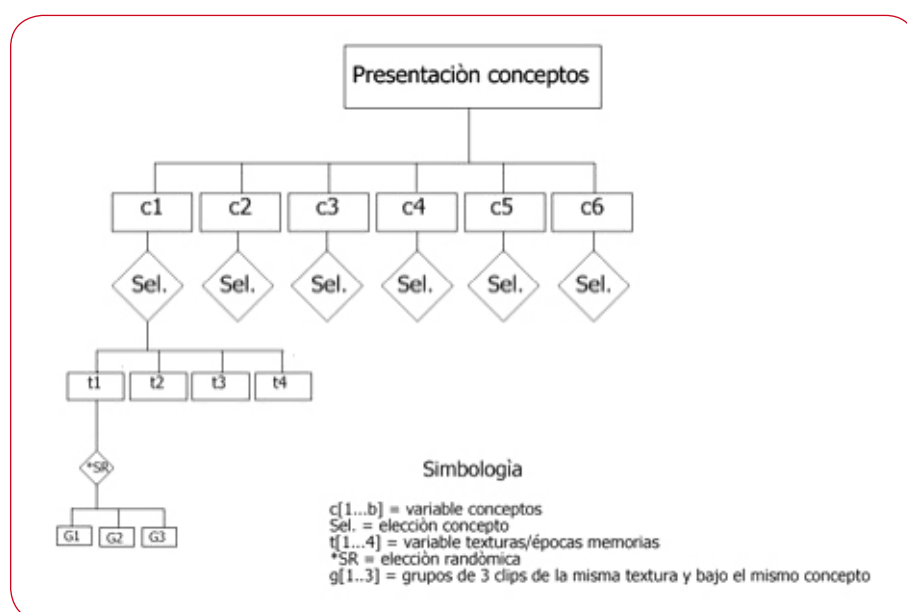
A partir de estos puntos comunes, establecimos la siguiente clasificación:

CONCEPTO	CORRESPONDENCIA CON ELEMENTOS DE LA ESTRUCTURA NARRATIVA	TIPOS DE RECUERDOS
Yo en el mundo	Primer acto (El mundo ordinario): presentación del personaje en su contexto; dónde y cómo se sitúa en el mundo.	<ul style="list-style-type: none"> - Recuerdos que se referían a experiencias sensoriales que actuaban como referentes de su lugar en el mundo. - Recuerdos que relatan alguna situación nueva o extraña que reafirman o cuestionan su manera de estar en el mundo.
El hilo de Ariadna	Este elemento hace referencia a la existencia de lazos estrechos con determinadas personas que pueden acompañar al protagonista/héroe durante toda su travesía, ya sea como aliados efectivos o como el motivo que lo impulsa a seguir adelante, a superar la prueba. Acá el tema principal es el amor en todas sus formas.	<ul style="list-style-type: none"> - Recuerdos sobre la familia, en particular con un miembro determinado con quien se mantiene una relación estrecha. Estos involucran incondicionalidad y protección. - Recuerdos sobre el amor de pareja.
Inocencia	Relación con el estado inicial del cual parte el protagonista y que sufre una transformación al terminar su recorrido.	<ul style="list-style-type: none"> - Recuerdos sobre la infancia que reflejan una mirada del mundo inocente.
El juego	Tomando como referencia la teoría de Margaret Mead sobre el juego como el momento en que el niño comienza a crear su identidad en el mundo al relacionarse con otros, corresponde con el llamado a la aventura y la travesía del primer umbral. Es el momento en que el protagonista sale de su esfera y comienza a realizarse el cambio.	<ul style="list-style-type: none"> - Recuerdos sobre la infancia y la complicidad con otros niños en el juego; las travesuras. - Recuerdos sobre la adolescencia y primeras experiencias importantes.
Crecimiento/ Prueba	El momento en que el protagonista adquiere los conocimientos y las habilidades que necesita para lograr sus objetivos. La iniciación. Acá el héroe se enfrenta a diferentes pruebas, llegando a lo más profundo del mundo extraño en el que se ha adentrado, debiendo enfrentar los diferentes obstáculos que se le van presentando. Momento de mayor tensión en el que el protagonista se enfrenta al conflicto; su superación implica una transformación en el héroe.	<ul style="list-style-type: none"> - Recuerdos que hablan sobre situaciones difíciles a las que se han debido enfrentar. Recuerdos sobre experiencias extremas que los han hecho constatar las hostilidades del mundo. - Recuerdos que relatan momentos en las que han debido poner en práctica sus habilidades para superar una situación adversa.
La pérdida/ El desengaño	Momentos de dificultad que suponen a veces un sacrificio o una traición, que afectarán las acciones del héroe a partir de este momento.	<ul style="list-style-type: none"> - Recuerdos que hablan de la pérdida de un ser querido, ya sea por la confrontación con la muerte o por una traición de parte de éste.

Esta clasificación se traducirá en la variable conceptos en la programación al estructurar el funcionamiento del proyecto.

Los 25 clips resultantes de esta etapa funcionan como la representación de la oralidad como lenguaje de construcción y transmisión de la memoria y la manera de introducir al usuario en un contexto de reflexión sobre la memoria en la primera interfaz.

DIAGRAMA DE FLUJO



La elección de la variable concepto da acceso a la variable textura, contenida en cada concepto y que tiene cuatro posibilidades. De la combinación de estas selecciones resulta un grupo (o más que en este punto por lo tanto se seleccionarían aleatoriamente) de tres clips que son las memorias que se integrarán en los cortos.

La ecuación final es $c+t \Rightarrow (c+t)_{clip1}, (c+t)_{clip2}, (c+t)_{clip3}$

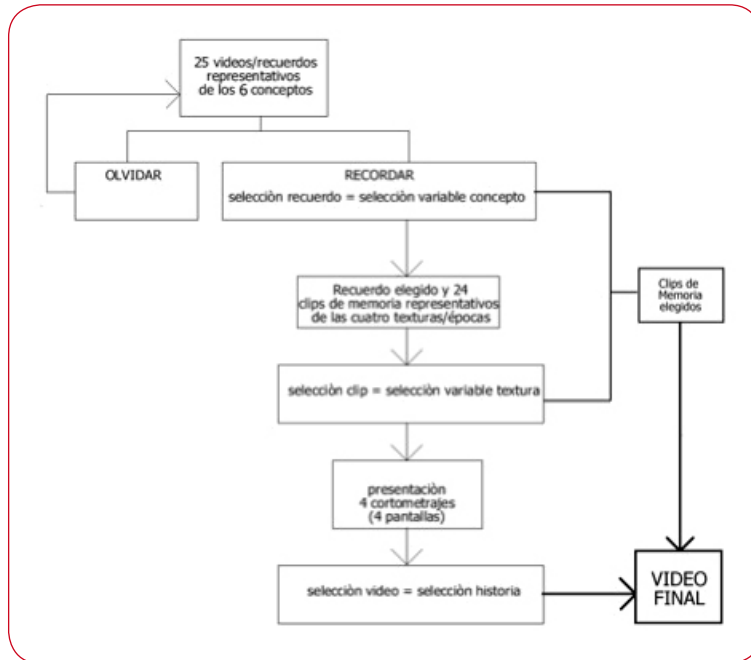
Esto se intercala con la historia seleccionada que está dividida en cuatro módulos, por ejemplo: h1_1, h1_2, h1_3, h1_4

El resultado final sería entonces:

$h1_1 + (c+t)_{clip1} + h1_2 + (c+t)_{clip2} + h1_3 + (c+t)_{clip3} + h1_4$

Se hace una función para que registre la duración de cada clip y que cuando éste supera tal duración pase al siguiente.

DIAGRAMA DE INTERACCIÓN



NOTAS

1 Volli, Ugo, Manuale di semiótica, Editori Laterza, Roma, 2000, p. 96.

2 Vogler, Christopher, El viaje del escritor, Ediciones Robinbook, Barcelona, 2002, p.42

3 “Comparada con la imitación, la reproducción técnica de la obra de arte es algo nuevo que se ha impuesto intermitentemente a lo largo de la historia, con largos intervalos pero con intensidad creciente”. Al revisar este proceso, Benjamin destaca como hitos el grabado en madera, la litografía y la fotografía que llevará finalmente al cine. “Con ésta (la fotografía), la mano fue descargada de las principales obligaciones artísticas dentro del proceso de reproducción de imágenes, obligaciones que recayeron entonces exclusivamente en el ojo”. Benjamin, Walter, La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica, Editorial Itaca, México D.F, 2003, p.39-40.

Lev Manovich hace un recorrido similar sobre el desarrollo de las técnicas de creación de la imagen en movimiento que implican una facturación manual hasta la invención del cine. “...el cine se entendió ya desde su nacimiento como el arte de la imagen en movimiento, aquel que por fin lograba crear una ilusión convincente de realidad dinámica. Si nos aproximamos al cine en este sentido (...) podemos ver cómo desbancó a las anteriores técnicas de creación y presentación de imágenes en movimiento”. Manovich, Lev, El lenguaje de los nuevos medios de comunicación, Editorial Paidós, Barcelona, 2005, p.369

4 Benjamin, Walter, La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica, Editorial Itaca, México D.F, 2003, p.47

5 Manovich, Lev, El lenguaje de los nuevos medios de comunicación, Editorial Paidós, Barcelona, 2005, p.369