

# MUSEOS INTERACTIVOS DE LA MEMORIA VIVA. ALOJAMIENTOS BIOGRÁFICOS

Angela Barriga Blanco-Morales  
Tomás García García  
Francisco Montero-Fernandez

Departamento de Proyectos Arquitectónicos. Universidad de Sevilla

## Resumen

La tecnología audiovisual e informática actual nos permite contar con la capacidad técnica suficiente para el almacenaje, gestión e interacción de los recuerdos de las personas de una sociedad, de manera que los hitos de la memoria de cualquier individuo puedan ser almacenados para ser gestionados en el futuro y que otras personas puedan interactuar con ellos, construyendo de manera activa un patrimonio vivo inmaterial que se concreta en un soporte capaz de ser rescatado y estudiado por generaciones presentes y futuras. El tiempo se consigue hacer subsidiario del interés con el que cada individuo quiera depositar sus recuerdos en una base de información y disponer de una material patrimonial vivo, que como la fotografía ha capturado lo visible intencionadamente, pero que también captura aspectos de la escena de una manera desintencionada, que consigue tener todo aquello que se ha vuelto invisible o poco valorado en el momento de la captura, pero que puede ponerse en valor en momentos futuros, desde perspectivas inéditas en nuestro presente

La arquitectura aporta escenarios espaciales para los distintos usos de la sociedad, por lo que la incorporación de nuevos usos deben determinar la necesidad de aportar nuevos edificios capaces de albergarlos. De igual manera que la cabina telefónica fue el elemento espacial de la incorporación del invento del teléfono al uso social del mismo, proponemos la incorporación de un nuevo edificio que sea capaz de dar respuesta a un nuevo uso de nuestra sociedad y se incorpore al repertorio arquitectónico constituyente de nuestras ciudades.

## Abstract

*Audiovisual and computing technology permits us to attend the storage, management and interaction of people's memories, in order to keep the most important moments of any individual memory. This way, anyone in the future could manage and interact with them. Architecture provides space stages for society's different uses, so the incorporation of new uses establishes the need to provide new buildings capable of keep them. Just as telephone box was the space element of the incorporation of the phone to its social use, we propose the incorporation of a new building capable to give a solution to a new use of it from our society. Consists of a new format of our collective memory, a way to recognize our past through the audiovisual world. This way we could maintain and preserve the presence of our past loved ones through their alive memories. Sound and image will mark the dimensions of our work and we could show our children the image of their grandfathers and great-grandfathers, their families and friends who passed away. Consists of an architectonic project where alive memory is, as a new typology.*

La arquitectura debe ser reconocida como una actividad que entiende la investigación, el desarrollo y la innovación como cauces de intervención en el que cada uno de estos términos acota un aspecto que nos permite definir nuevo ámbitos de revisión la definición prospectiva de la arquitectura. Estos ámbitos son consecuencia del carácter investigador e innovador que posee la arquitectura como ciencia, necesitados de ser reconocidos por nuestra sociedad que aún se pregunta si es posible investigar en algo que se encuentra tan asumido en el ámbito de nuestra vida cotidiana como es la arquitectura. Intentamos investigar en un campo inédito que pueda servir para proponer soluciones arquitectónicas a un nuevo uso determinado por la memoria viva de una colectividad a través del uso particularizado de cada individuo, definido como componente básico de la conciencia del lugar urbano, del barrio o la ciudad.

En concreto queremos reflexionar sobre la posibilidad de construir una propuesta que demuestre que un proyecto de arquitectura es capaz de establecer una nueva tipología arquitectónica que atienda de manera específica y singular a un uso propuesto. La innovación se articulará a través de la aplicación de las nuevas tecnologías de tratamiento de imagen y sonido, de la archivística, de las tecnologías de la sostenibilidad y de la fusión de la cultura más tradicional con la arquitectura avanzada.

## **Antropología , Sociología, Psicología Urbana y Arquitectura**

Los nuevos usos determinan nuevas arquitecturas. Las ciudades crecen en extensión, edad, complejidad, madurez, debiendo ser consideradas como organismos según el debate iniciado en el siglo XX. Este desarrollo exige que se aporten nuevos usos a las ciudades que subrayen la condición de colectividad, destacando entre ellos los que mantengan viva la memoria colectiva de los individuos que la componen. La identidad de las pequeñas ciudades, de los barrios de las grandes ciudades se puede mantener y fomentar, en nuestras sociedades avanzadas, a través del recuerdo de la imagen de sus habitantes por lo que proponemos la aparición de nuevas unidades edificatorias donde producir, almacenar e interactuar con los retratos de los habitantes de una sociedad. Se trata de integrar la memoria individualizada generando una conciencia de colectividad a través de las páginas de un pasado humano, ordenado y organizado con el que la interacción sea básica a través de la aplicación de nuevas tecnologías. Todo lugar tiene memoria antropológica, entendida como sustancia volátil que las nuevas tecnologías son capaces de permitirnos guardar como tesoros para la creación y conservación de un nuevo patrimonio.

Estas nuevas unidades edificatorias deberán ser capaces de integrar conceptos originales del ser humano, como su memoria, con el uso de nuevas tecnologías al alcance de todos.

## **Prefabricación e Industrialización**

La industrialización y prefabricación determinan un breve tiempo de ejecución, un menor coste de ejecución y una mayor calidad del resultado. Tiempo, coste y

calidad deben ser avalados por los procesos constructivos elegidos requiriendo la participación de procesos industriales

Es necesario contemplar su integración en diversos contextos y escalas, lo que determina que sus parámetros básicos deban responder a los de industrialización y prefabricación, hasta el extremo de que el proceso constructivo no debiera erigirse nunca en la ocupación temporal de un lugar hasta su puesta en uso, sino que el concepto de prefabricación nos permitirá entender el edificio proyectado como un mueble que se integrará de manera inmediata y sin alteración dentro de un contexto. La modulación será un parámetro básico que permita la implantación y crecimiento elemental del proyecto propuesto, solucionando la capacidad de adaptación a cada lugar y demanda.

Se deberá trabajar con mano de obra especializada, con dimensiones compatibles con el transporte en vehículos para su posterior montaje, que vendrán determinadas por las limitaciones de los procesos constructivos (estandarización de tamaños de elementos constructivos).

## **Edificación sin lugar**

El módulo a proyectar deberá ser ligero y autónomo de manera que su integración en el lugar se aproxime más al establecimiento de un mobiliario urbano con un inicial carácter subsidiario. El prototipo podría ser desmontado sin prácticamente alterar el lugar, el cual debe tener un evidente carácter de espacio público; entendemos que el perfil de esta arquitectura se debe aproximar a una arquitectura de pequeña escala, próxima a parques y plazas y en el entorno de lugares públicos como mercados, institutos, museos o estaciones y que tanto su ubicación como posible reubicación sea de muy fácil ejecución.

## **Tecnología avanzada**

El archivo y el tratamiento de documentación audiovisual a través del hecho digital ha visto reducidas sus necesidades de espacio de manera extrema a la vez que el tiempo de gestión también se ha acotado hasta llegar a la casi simultaneidad entre la consulta y la respuesta. Por otro lado, los sistemas de tratamiento de proyección permiten un uso extenso de la consulta, con la posibilidad de abrirlo al público sin que requiera altos costes económicos, de manera que se pretende usar una tecnología avanzada amparada más en el ingenio que en el coste elevado. La composición de paneles de proyección modulares y la retroproyección serán elementos básicos en el proyecto.

## **Un lugar experimental**

El proyecto intenta analizar lo que supone la “memoria viva” en la sociología, en la construcción de la ciudad a través de su memoria urbana. Recoger e implementar imágenes, costumbres, actos sociales, familiares, procesiones y cabalgatas y llenar

nuestra memoria de elementos inalterables. La verificación de la eficacia de los resultados exige la monitorización de la puesta en práctica del prototipo en un lugar concreto que reúna las condiciones sociológicas y urbanas aptas para ello, un lugar con la suficiente conciencia social de identidad, que cuente con elementos arquitectónicos bien referenciados y con una delimitación clara, por ejemplo, un barrio de una capital o una ciudad de pequeña escala. Se trata de la construcción del “recuerdo activo”, casi sincrónico, de muchas vidas de manera simultánea.

### **Antecedentes del valor patrimonial de objetos de la memoria:**

La sociedad encontró en la antigüedad gracias a la estatuaria una manera de reconocer el valor de la memoria viva de sus habitantes, apareciendo los retratos, fundamentalmente escultóricos, como instrumento de reconocimiento y formación de la memoria viva de la sociedad. Más tarde, la retratística permitió la utilización de la pintura, como instrumento político de manera que que la nobleza y el poder religioso transmitieron a través de la imagen su presencia a puntos lejanos subrayando la importancia de hacerse presente a través del retrato del individuo. Los retratos de los emperadores Augusto o Adriano, el de Velazquez del Papa Inocencio X son imágenes de referencia del significado de una época y utilizados como tales. El retrato se convierte en la base crítica de la exaltación del recuerdo, de la imagen de la memoria como base de construcción semántica de una sociedad más allá de los límites físicos.

En nuestro presente, el individuo se ha vuelto más protagonista de la sociedad y ella se identifica con las apreciaciones más subjetivas que sus individuos hacen en un marco de colectividad de manera que una ciudad no se identifica con las personas de referencia como el monarca, el religioso ni por supuesto, el político. La memoria colectiva se construye con la sucesión de las memorias individuales y la afinidad de las mismas, estableciendo señas de identidad que reconocen a los grupos, hasta el extremo que ser de un mismo barrio, un mismo equipo, o un mismo colegio construyen hitos de referencia de nuestras vidas.



Figura 1: Busto del emperador Adriano

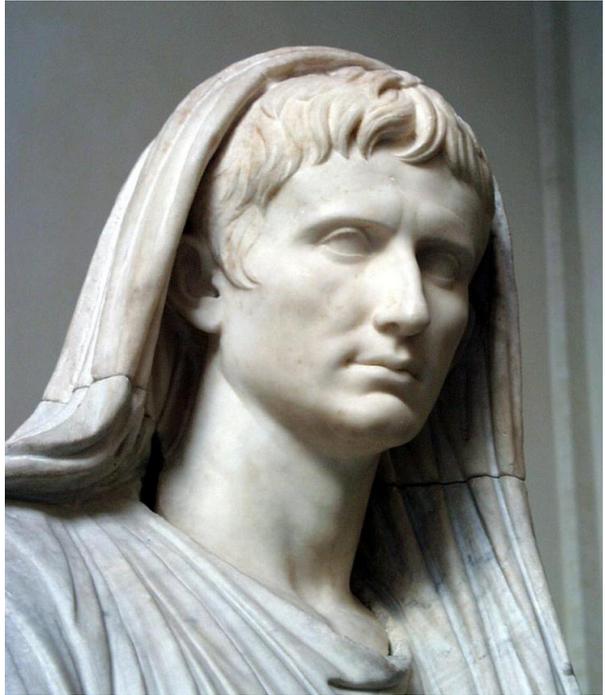


Figura 2: Fragmento de escultura togada del emperador Augusto



Figura 3: Retrato del papa Inocencio X obra de Diego Velázquez (1650)

## Tres ejemplos de referencia:

- CÁCERES

Uno de los ejemplos de propuestas arquitectónico-sociales ya desarrolladas que hemos estudiado es el proyecto global Ciudad Crea Ciudad del estudio de arquitectura español PKMN. Este proyecto se desarrolló dentro de una línea de acción que trataba de vincular al ciudadano con su ciudad, convirtiéndolos en actores reales de su entorno. El caso más próximo a nuestro proyecto es el planteado en la ciudad de Cáceres con el título de Cáceres crea Cáceres. En este ejemplo se toma como soporte para generar conciencia de la identidad de la ciudad, mediante la conversión del ciudadano en protagonista del programa cultural, la ciudad de Cáceres como candidata a Capital Europea de la Cultura de 2016, basado en la reactivación del casco histórico de Cáceres. Se produjeron 2016 objetos-representaciones de los 2016 ciudadanos que se registraron y participaron voluntariamente en el proyecto.

Los objetos eran diferentes soportes de la imagen de estas personas, de distintas escalas y formatos (megaescala, escala real y pequeña escala), que fueron reinsertados llenando de vida el Casco de Cáceres mediante imagen fija /audiovisual y mediante imagen-expo ambulante (merchandising)... configurando una macroinstalación urbana-humana. El resultado y la participación de la gente que fue a verse a sí misma, a sus familiares-vecinos-amigos entre el 22-26 de octubre de 2008 fue espectacular y ejemplo del interés social de este tipo de propuestas.



Figura 4: Cáceres crea Cáceres. PKMN (2016)

- FUNDACIÓN REINA SOFIA

Nos resulta de interés asimismo, la vinculación con la actividad del Banco de Recuerdos llevada a cabo por parte de la Fundación Reina Sofía incluida en su programa de ayuda del Proyecto Alzheimer. Se trata de la creación de un espacio virtual desigando a guardar recuerdos, donde cada persona puede donar un recuerdo que quiere preservar a través de una foto, un vídeo o mandando una carta. En nuestro caso la construcción de la memoria viva se basa en el medio audio-visual y la construcción de un soporte idóneo para su interacción con los individuos. Es destacable la sala Snoezelen, de estimulación multisensorial como espacio de terapia para los enfermos de Alzheimer



Figura 5: Fundación Reina Sofía. Centro Alzheimer



Figura 6: Sala de Terapia Snoezelen en la enfermedad de Alzheimer

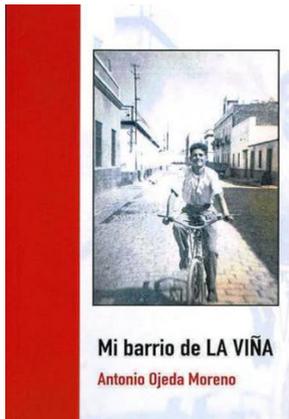


Figura 7: Portada del libro de Antonio Ojeda titulado "Mi barrio de la Viña"(2011)  
 Figura 8: Vecinos del Barrio de la Viña



#### • EL BARRIO DE LA VIÑA

Otra de las obras a atender es el libro publicado por el médico sevillano Antonio Ojeda Moreno titulado Mi barrio de la viña. En este libro el autor rescata el recuerdo de las mujeres y hombres que habitaron el ya desaparecido barrio de la Viña situado en el actual barrio de Nervión en Sevilla. Antonio Ojeda recupera casa por casa, vecino por vecino, cientos de identidades en un exhaustivo estudio de quién es quién, para dar a conocer las personas que habitaban ese espacio urbano.

### OBJETIVOS para una nueva arquitectura de la memoria

Podemos destacar los siguientes objetivos que se proponen como definición del horizonte de cualquier solución o alternativa concreta a los posibles planteamientos de esta nueva arquitectura.

1. Aportar una nueva tipología arquitectónica correspondiente a un nuevo uso vinculado a la puesta en valor de la memoria viva colectiva.
2. Desarrollar el proyecto de un prototipo de edificio interactivo de la memoria, enunciado como alojamiento biográfico. Proyectar el programa, su posible modulación, elementos y sistemas constructivos, basados en la sostenibilidad, la prefabricación y la industrialización.
3. Investigar sobre los materiales y el soporte tecnológico óptimo para mostrar y divulgar los archivos digitalizados recogidos, registrando e integrando los sistemas de presentación audiovisual
4. Estudiar los condicionantes del lugar adecuado de inserción y creación de un nuevo espacio urbano. Reflexionar y proponer requerimientos de posibles localizaciones, tanto físicas como estratégicas.



Figura 9: Retratos infantiles de personajes famosos

Figura 10: El retrato como imagen expositiva 1

La memoria construye nuestra identidad a través de la clasificación de los recuerdos, la pérdida de sus fragmentos borra nuestra historia y nuestro pasado se vuelve inútil. Por este motivo nos parece pertinente investigar sobre una tipología edificatoria que nos permita almacenar nuestros recuerdos de forma pública a través de la imagen y los sonidos, que posibilite al usuario interactuar con la instalación decidiendo qué desea rememorar, con un objetivo final, encontrar el escenario arquitectónico a un nuevo uso claramente determinado por la tecnología.

Se trata de convertir al ciudadano en el protagonista del programa cultural de una ciudad, de un barrio o de una comunidad (colegios, institutos, facultades, mercados, bibliotecas, museos,...) entendiendo su valor patrimonial dentro de la memoria colectiva. La fotografía y las voces de las personas trascenderán y se conservarán en disposición de ser capturadas por distintas generaciones y podremos hacer presentes a familiares ya ausentes, compañeros, amigos, en un espacio de intercambio que sirva para la puesta en valor de la sociedad como base de nuestra cultura.

Se trata de construir el gran álbum de imágenes de un núcleo urbano, donde reencontrarnos con los retratos de los demás, pero también con los de nosotros mismos, con la recopilación de todo aquello que construye nuestra memoria de una manera activa y, básicamente, con el fin de poder ser narrado según la voluntad interactiva del visitante.



Figura 11: El retrato como imagen expositiva 2

Un nuevo uso determinado por una necesidad social y que genere una nueva tipología edificatoria basada en la sostenibilidad, la prefabricación y la industrialización define el objetivo del proyecto de investigación. EL procedimiento de trabajo será el del proyecto arquitectónico como instrumento de materialización de una idea y que pretendemos corroborar en la construcción de un prototipo monitorizado que nos brinde datos y parámetros de utilización.

## Conclusión

- Cualquier área de conocimiento posee un campo de investigación propio, por lo que planteamos la posibilidad de generar nuevas arquitecturas dentro del campo de investigación del Proyecto Arquitectónico proponiendo como beneficio del proyecto el establecimiento de una nueva tipología de edificios proyectado bajo los parámetros de sostenibilidad, industrialización y prefabricación con el fin de conseguir la puesta en valor de la memoria viva colectiva de los habitantes de una sociedad urbana.
- La transferencia del conocimiento adquirido deberá ser inmediata y verificada a través de la construcción de un prototipo que permita a la sociedad asumir y reconocer el valor de esta intervención para la construcción

de una seña de identidad a través de la conservación de la memoria viva de nuestros congéneres, como actores y componentes básicos de nuestra vida.

- El plan de difusión y explotación necesita desarrollarse a través de la intervención de la administración pública, entendido como mejora de la calidad de vida de nuestras ciudades y patrimonio colectivo identitario de las mismas

## **Bibliografía**

OJEDA MORENO, Antonio: Mi Barrio de la Viña. Sevilla, Fundación Cruzcampo. 2011

PKMN. Pac-Manarchitecture. Blog. Ciudad crea ciudad. Cáceres crea Cáceres 2016: Tú eres el protagonista. Actualizada: Octubre de 2008. [Fecha de consulta: 27 diciembre de 2011]. Disponible en: <http://www.cacerescreacaceres.blogspot.com/>

PKMN. "PKMN, "Ciudad crea ciudad" "City Creates City", Cáceres". AV Proyectos. "Ecodesarrollos". N<sup>o</sup> 031. 2009, pp. 22-23. ISSN: 1697-493X.