

M.E.M.O. (Memoria Experiencial - Memoria Objeto)

N
X
S
O
S
X
N

Para reflexionar sobre cómo la tecnología puede alterar y modificar nuestra mente y memoria, te proponemos una película, un libro y un cómic.

↳ **Johnny Mnemonic (1995)**

Corre el año 2021 y la mitad de la población sufre una enfermedad llamada "síndrome de atenuación de los nervios". Johnny es un mensajero de información, una persona que lleva los datos más importantes del siglo XXI, directamente implantados en su cerebro. Su información será muy valiosa para una corporación farmacéutica.

↳ **El cerebro idiota (2016)**

En este libro, el neurocientífico Dean Burnett explica cómo el cerebro humano ha evolucionado y se ha perfeccionado a lo largo de millones de años pero también ha acumulado un montón de hábitos, rasgos, procesos anticuados y sistemas ineficientes que lastran su funcionamiento e influyen en todo lo que decidimos, hacemos y experimentamos.



↳ **Crisis de identidad (2004)**

En este cómic, los superhéroes del Universo DC intentan encontrar al asesino de Sue Dibny. El primer sospechoso es Doctor Light quien abusó de la víctima años atrás. Cuando fue detenido por aquel hecho, se borró de su memoria el recuerdo de la violación de Sue y se modificó su personalidad para que dejara de ser una amenaza. Ahora al ser perseguido por el asesinato de Sue, Light recupera la memoria de lo sucedido en el pasado y huye..

Te proponemos una aplicación que con- tiene la memoria fundamental de la vida, otra aplicación para retrasar el deterioro cognitivo y un videojuego de estrategia para ejercitar tu mente.

↳ **TIMELESS**

Esta app ayuda a recordar lo importante de la vida: nuestros seres queridos. Emma, una niña de 12 años, diseñó esta app para facilitar la comunicación con su abuela que padecía Alzheimer. La aplicación cuenta, entre otras cosas, con un algoritmo de reconocimiento facial que puede asignar nombres y relaciones con fotografías de los seres queridos.

↳ **ALZHIP**



INTER-ACTIVOS

Un buen juego de estrategia para entrenar la mente y la memoria. En la época justo tras la caída del Imperio romano y la toma de Roma por los Visigodos, el jugador puede optar entre 13 civilizaciones que existieron en aquel periodo y debe liderar la elegida para formar un vasto imperio y vencer a sus enemigos. Se puede jugar contra el ordenador o contra otras personas en línea.

↳ **AGE OF EMPIRES II**

Alzhip es la primera app (o servicio socio-sanitario, como prefieren definir la sus creadores) que incluye una terapia validada científicamente por la Universidad de Salamanca y el Imsero para trabajar distintas áreas cognitivas del cerebro. Para ello el usuario va completando diferentes ejercicios de motivación, aeróbicos, de cálculo, de memoria, de relajación...

Te sugerimos la obra de dos artistas contemporáneos que trabajan con el uso y la construcción de la memoria en la actualidad, y una obra de hace casi ya un siglo que se ha convertido en todo un clásico y referencia.

↳ **Anónimo**

Dead Drops (2010 - actualidad)
deaddrops.com

Dead Drops es un proyecto de participación abierta de intercambio de archivos en espacios públicos. Las memorias USB son empotradas en muros, edificios, esquinas, postes... y cualquiera está invitado a dejar o copiar archivos de un Dead Drop. Los Dead Drops se instalan vacíos con la excepción del archivo «léeme.txt» que explica el proyecto.



ARTE CONTEMPORÁNEO

↳ **Aby Warburg**

Atlas Mnemosyne (1925-1929) Merece la pena recordar esta referencia clásica en el uso del archivo y el interés por la memoria. Atlas Mnemosyne es un archivo de imágenes, con nada o muy poco texto, mediante el cual el historiador del arte Aby Warburg pretendía narrar la historia de la memoria de la civilización europea. Para su realización, Warburg se inspiró en el ensayo sobre la memoria Die Mneme del biólogo Richard Semon.

↳ **Jim Campbell**

http://www.jimcampbell.tv/portfolio/installations/last_day_in_the_beginning_of_march/
Last Day in the Beginning of March (2003) En esta obra el artista recrea a través de 26 bombillas, el último día en la vida de su hermano. Un homenaje, como él mismo reconoce, a todo lo que ocurrió ese día. Cada uno de los 26 puntos de luz parpadea con un ritmo y brillo singular rememorando un momento concreto de esa jornada. La memoria convertida en poesía de la luz. Espacio Fundación Telefónica mostró esta pieza en la exposición Jim Campbell, Ritmos de Luz, 1 de abril - 28 de junio 2015.

Classified Memo

→ ¿Cuánto tiempo crees que podrás recordar lo que comiste hoy?
¿O la última vez que te comiste un helado? Te proponemos un juego en el que pongas a prueba tu memoria. Puede durar lo que a ti te apetezca; cuanto mayor sea la duración, más podrás comprender tu mente.

Coge pequeñas bolsas y etiquetalas con el día, mes y año con los que vayas a jugar. Durante al menos una semana coloca un papel en el que escribas:

- 1 Lo que has comido
- 2 Algo especial que hayas hecho
- 3 El primer whats up que has mandado
- 4 Con qué amigos has estado
- 5Cuál ha sido la noticia del día



Ya tienes tu archivo de memoria personal.

Al cabo de una semana, un mes o un año (!si eres muy valiente!), coge las bolsas e intenta recordar cada una de estas cosas antes de leerlo. !Si consigues acertar 3 de las 5 significa que tienes muy buena memoria! Si sólo consigues acertar 1 o ninguna no te preocupes, es normal. Con todo lo que pasa en nuestras vidas y lo mucho que tenemos que memorizar, las cosas pequeñas y menos importantes se borran para poder hacer sitio a las nuevas. Por eso te invitamos a que hagas tu archivo todo lo grande que te apetezca así podrás recordar con quién hablaste, qué comiste o a dónde estuviste hace 20 años.