



CONNECTED MEMORIES

< Anáisa Franco_Brasil >

Connected Memories é uma máquina que funciona simbolicamente, processando lembranças armazenadas e trazendo-as ao nível consciente. A estrutura do trabalho é formada por um banco de dados em expansão que armazena memórias em forma de narrativas e audiovisual. A instalação é formada por duas esculturas transparentes sensíveis à luz que dialogam entre si, trocando memórias, sentimentos e lembranças. Cada cabeça tem um Bluetooth e as pessoas podem interferir no diálogo enviando mensagens de texto e vídeos usando seus dispositivos móveis. O sistema imediatamente reproduz os arquivos através de voz sintetizada e TV, que são armazenados, fazendo parte do banco de dados do inconsciente coletivo da memória das cabeças. As cabeças também emitem sentimentos que são expressos através de intensidades de luz que detectam a presença do usuário no espaço.

Os sentimentos (intensidade de luz) das cabeças e a interatividade do usuário na peça se conectam conceitualmente com memórias de flash, memórias altamente emotivas -- o termo foi cunhado por Brown e Kulik em 1977 para descrever um evento significativo ou chocante de importância nacional ou internacional que em geral é lembrado vividamente mesmo algum tempo depois do evento. Por exemplo, muitas pessoas podem lembrar onde estavam quando souberam dos atentados terroristas de 11 de setembro de 2001, ou do assassinato do músico John Lennon. Essas memórias dependem das pessoas e dos momentos importantes da humanidade. As cabeças sentem essas intensidades na sala através do contato com as pessoas. Quanto mais pessoas, mais movimento, mais luz,

mais ações, mais acontecimentos, mais intensidade, e tudo isso significa mais lembranças.

As mensagens de texto e vídeo do usuário enviadas via Bluetooth serão armazenadas nas cabeças como o processo de armazenamento de memórias que lida com a criação de um registro permanente de informação codificada. A cabeça falará enquanto o processo de recuperação de memória recupera a informação armazenada em reação a um estímulo, para usar em um processo ou atividade. A lembrança (animações em vídeo) da cabeça lida com o "modelo de cura descrito por Freud: trauma/ repressão/ esquecimento/ sintoma/ lembrança/ cura".

"Para Freud, o inconsciente era um repositório de idéias ou desejos socialmente inaceitáveis, memórias traumáticas e emoções dolorosas expulsas da mente pelo mecanismo de repressão psicológica. Ele desenvolveu a idéia de que havia camadas de consciência humana: o consciente, o pré-consciente e o inconsciente. Ele achava que certos eventos psíquicos ocorrem 'abaixo da superfície', ou na mente inconsciente. Um bom exemplo é o sonho, que Freud chamava de 'caminho real para o inconsciente'. Sigmund Freud diz que o inconsciente é uma vasta porção da mente submersa. Na opinião dele, o inconsciente era composto do id, que responde pelos impulsos instintivos, age como a força motivadora do comportamento humano, e contém desejos que o indivíduo esconde ou reprime do reconhecimento consciente; e parte do superego, o sistema que atua para restringir e controlar os impulsos do id." A peça é uma máquina de processamento e recuperação de memórias.

Na psicologia, a memória é a capacidade de um organismo de armazenar, reter e posteriormente lembrar informações. Há várias maneiras de classificar as memórias, com base na duração, natureza e recuperação da informação. De uma perspectiva de processamento da informação, há três etapas principais na formação e recuperação da memória:

1 - **Codificação ou registro** (processamento e combinação de informação recebida): o processo de interação do usuário de enviar texto e vídeo para as cabeças e o próprio banco de dados de diálogos, sons e vídeos das cabeças.

2 - **Armazenagem** (criação de um registro permanente de informação codificada): os bancos de dados das cabeças (10 minutos de vídeo + som + diálogos) e o banco de dados do usuário (texto + vídeo).

3 - **Recuperação ou lembrança** (lembrar a informação armazenada em reação a algum estímulo, para usar em um processo ou atividade): a comunicação das cabeças entre si e com o usuário; interatividade através de sentimentos (intensidades de luz), diálogos (mensagens de texto) e lembrança (mensagens de vídeo).

Connected Memories é uma metáfora desses processos psicanalíticos de memória a ser conectados entre si e também com o usuário. As cabeças estão lembrando, revivendo todas as memórias armazenadas em sua própria mente inconsciente e na mente do usuário.

Connected Memories is a machine that functions symbolically, processing and bringing stored remembrances to the conscious level. The work structure is made by a database in expansion that stores memories in form of narratives and audiovisual. The installation is formed by two transparent light-sensible sculptures that dialogue between them, exchanging memories, feelings and remembrances. Each head has a Bluetooth and people can interfere in the dialogue by sending text messages and videos using their mobile devices. The system immediately reproduces the files through synthetic voice and TV, which are stored, being part of the heads' collective unconscious memory database. The heads also emit feelings that are expressed through light intensities that feel the user presence in the space.

The feelings (light intensity) of the heads and the user's interactivity in the piece connect conceptually with flash-bulb memories, highly emotional memories -- the term was coined by Brown and Kulik in 1977 to describe a significant or shocking event of national or international importance that were often vividly recalled, even some time after the event. For example, many people can remember where they were when they heard of the terrorist attacks on September 11, 2001 or the assassination of musician John Lennon. These memories depend on people and humankind's important moments. The heads feel these intensities in the room through the contact with people. The more people, more movement, more light, more actions, more happenings, more intensity and all that means more remembering.

The user's text and video messages sent via Bluetooth will be stored in the heads as the memory storage process that deals with the creation of a permanent record of encoded information. The head will be talking as the retrieval or recall memories process that calls back the stored information in response to some cue for use in a process or activity.

The remembering (video animations) of the head deals with the "model of healing described by Freud: trauma / repression / forgetting / symptom / remembering / healing."

"For Freud, the unconscious was a depository for socially unacceptable ideas, wishes or desires, traumatic memories, and painful emotions put out of mind by the mechanism of psychological repression. He developed the idea that there were layers to human consciousness: the conscious, preconscious, and unconscious. He thought that certain psychic events take place 'below the surface', or in the unconscious mind. A good example is dreaming, which Freud called the 'royal road to the unconscious'. Sigmund Freud says that the unconscious is a submerged but vast portion of the mind. In his view, the unconscious was composed of the id, which accounts for instinctual drives, acts as the motivating force in human behaviour, and contains desires and wishes that the individual hides or represses from conscious recognition; and part of the superego, the system that acts to restrain and control id impulses." The piece is a machine of processing and recalling memories.

In psychology, memory is an organism's ability to store, retain, and subsequently recall information. There are several ways to classify memories, based on duration, nature and retrieval of information. From an information processing perspective there are three main stages in the formation and retrieval of memory:

1 - **Encoding or registration** (processing and combining received information): The user interaction process of sending text and video to the heads and the heads own database of dialogues, sounds and videos.

2 - **Storage** (creation of a permanent record of the encoded information): The heads own database (10 minutes of video + sound + dialogues) and user's database (text + vídeo).

3 - **Retrieval or recall** (calling back the stored information in response to some cue for use in a process or activity): The heads communication with each other and with the user; interactivity through feelings (light intensities), dialogues (text messages) and remembering (video messages).

Connected Memories is a metaphor of these psychoanalytic memory processes to be connected with each other and also with the user. The heads are recalling; reviving all their memories stored in their own unconscious mind and in the user's mind.

CONNECTED
MEMORIES

< Anaisa Franco_Brasil >