

Memorias en la nube

Julian Ospina Córdoba

Síntesis: obra tecnopoética de corte autoficcional que examina las configuraciones de la memoria y la subjetividad en un panorama de hiperconectividad digital, mediado por el almacenamiento en la nube, la analítica de datos y la inteligencia artificial.

Etapas: *Memorias en la nube* se encuentra actualmente en la fase de escritura y curaduría de materiales. Se está desarrollando como una obra creativa modular orientada a formatos de exhibición expandidos, desde los cuales emerge una dimensión videoensayística-poética en diálogo con otras disciplinas artísticas y actuaciones en vivo.

Introducción y marco conceptual

Cuando me mudé a Argentina en 2015, comencé a cultivar con mayor énfasis un archivo viajero de registros espontáneos: grabaciones hechas con el teléfono móvil, webcam y videollamadas. Hoy, muchos de esos registros accesibles a través discos duros y sistemas de reproducción apuntan, la mayoría de las veces, a momentos que mi propia memoria no es capaz de recordar.

“Computers have conflated memory with storage, the ephemeral with the enduring. Rather than storing memories, we now put things “into memory,” both consciously and unconsciously” (Wendy Hui Kyong Chun, p.133). “Memory and storage are different. Memory stems from the same Sanskrit root for *martyr* and is related to the ancient Greek term for baneful, fastidious. Memory contains within it the act of repetition: it is an act of commemoration—a process of recollecting or remembering. In contrast, a store, according to the OED, stems from the Old French term *estorer* meaning “to build, establish, furnish.” A store—like an archive—is both what is stored and its location” (Wendy Hui Kyong Chun, p.133).

La distinción que plantea Chun entre memoria y almacenamiento resalta cómo el archivo digital es rígido e invariable, albergando datos que, una vez guardados, permanecen fijos e inmutables en su ubicación y contenido. La memoria, en cambio, es imprecisa y fluctuante; se relaciona con el acto de recordar y recrear, lo que implica inevitablemente modificaciones, reinterpretaciones y omisiones. Estas tensiones entre memoria y almacenamiento parecen hoy ciertamente acrecentadas por los sistemas los sistemas de almacenamiento en la nube, la analítica de datos y modelos de imagen y audio generativo con los que progresivamente asistimos a la pérdida del carácter de evidencia de la imagen en movimiento.

Mientras más confiamos a las máquinas y servidores en la nube la capacidad de recordar, más nos alejamos de la práctica de una memoria personal. Este desplazamiento no solo afecta nuestra relación con los recuerdos, sino que también implica un distanciamiento de nuestra propia subjetividad y de las conexiones que la conforman. El almacenamiento de archivos ha evolucionado hacia un modelo de serialidad donde los datos se interconectan y actualizan constantemente en la nube, redefiniendo la función de cada dispositivo, que ahora opera como parte de un sistema integrado y dinámico. Dice Jorge Carrión en Los campos electromagnéticos que, “ante la vertiginosa sucesión de innovaciones revolucionarias que forman parte de una única gran revolución, la reflexión general se impone en detrimento de la celebración de la nueva versión de una herramienta de inteligencia artificial que —como ocurre con los iPhones— es sobre todo parte de una serie mutante y de un entorno de dispositivos interconectados, no de una identidad singular. Todo se inscribe en la lógica de la digitalización y la serialidad que alimenta el crecimiento absurdo de la inteligencia artificial (p. 42)”.

En el contexto actual, es posible que nuestros recuerdos almacenados en la nube —y aun los que no— estén alimentando, sin que apenas nos enteremos, a los inmensos bancos de entrenamiento de modelos generativos, con los que se producen simulaciones sintéticas cada vez más convincentes e indistinguibles de aquellas imágenes y sonidos que llamamos “reales”. ¿Por dónde se difuminan las fronteras entre lo real y lo simulado? ¿En dónde se encuentran lo falso y lo artificial? ¿Existe tal cosa como una estética de lo artificial? ¿Llegará un momento en que dudemos incluso de la veracidad de nuestros propios recuerdos digitales? *Memorias en la nube* quiere jugar con estas preguntas; tensionarlas, llevarlas al límite, y por que no, al absurdo del relato auto-ficcional. Si el archivo es rígido e invariable, a diferencia de la memoria, ¿por qué no impregnar el archivo con las mismas imprecisiones que definen a la memoria, volviéndolo más dúctil y maleable?

Tratamiento estético

La propuesta se desliza entre lo real y lo imaginado, mostrando imágenes que van desde grabaciones espontáneas capturadas con teléfonos móviles, cámaras web y videollamadas, hasta otras que, pese a su artificialidad, parecen replicar esas cualidades, imitando la textura y el formato del archivo, tornando difusas las fronteras entre lo registrado y lo sintético. Las texturas visuales, a menudo pixeladas y desdibujadas, crean una atmósfera de realidad simulada. Una voz narrada se percibe extrañamente sintética, casi monstruosa, pero sin dejar de sentirse humana e hipnótica. Esa voz guía al espectador entre reflexiones personales, monólogos filosóficos y recuerdos íntimos. El ritmo se caracteriza por una fluidez meditativa y fragmentada, que refleja la naturaleza de la memoria y el flujo de pensamientos. Figuras humanas en los materiales, de formas poligonales, pueden llegar a parecerse a NPCs sacados de un videojuego de PlayStation 2, como si su falta de definición reflejara la vaguedad y mutabilidad de los recuerdos. Las transiciones entre escenas y temas son suaves pero a la vez impredecibles, como si los recuerdos y las reflexiones se entrelazaran de manera espontánea, generando una estructura narrativa que sigue el curso libre de la asociación mental. Pequeños glitches y distorsiones evocan los vacíos y las fallas de la memoria. La obra avanza de manera orgánica, sin una progresión lineal estricta, alternando entre momentos íntimos y filosóficos con una cadencia que oscila entre lo pausado y lo súbitamente dinámico. El diseño sonoro amplifica la inmersión, fusionando sonidos ambientales con cuerdas minimalistas y capas electrónicas que intensifican el estado emocional del relato. Todo converge en una atmósfera intrigante que devela fragmentos dispersos de la memoria y sensaciones de pérdida.

Técnica

La propuesta se define como tecnopoética, en tanto utiliza las propias tecnologías como medio y objeto de reflexión a la vez. La premisa central a nivel formal es intervenir el archivo —es decir, mis materiales audiovisuales existentes— para que se asemejen a la imagen sintética artificial, y viceversa: hacer que las imágenes generadas sintéticamente imiten la textura, el formato y las cualidades técnicas de mi archivo.

Si bien se trabajará a partir de ciertos ejes temáticos, el proceso de creación se entiende como iterativo y dialogante. A veces, la experimentación sonora guiará la búsqueda de imágenes o textos, y otras veces será al revés. Un texto o una idea escrita pueden inspirar la creación o búsqueda de imágenes concretas, del mismo modo que el descubrimiento de una imagen específica puede orientar la investigación, motivando la escritura de un texto o la búsqueda de una cita relevante. A través de la edición videensayística, se busca integrar estos dos mundos: el archivo y la imagen artificial, como si ambos pudieran intercambiarse, confundirse y retroalimentarse.



Prueba de intervención en archivo



Prueba de "archivo" generado sintéticamente

Referentes artísticos

Heart of a Dog (2019)

La película de Laurie Anderson es un excelente referente de la persistencia y cadencia de la voz narrada, y de la integración de diversos soportes.

Procesos

Curaduría del Archivo

Selección de Materiales: Se realiza una revisión y selección de los materiales audiovisuales recopilados durante mis últimos nueve años en Argentina. Entre posibles ejes curatoriales surgen las videollamadas con mi abuela, que evidencian su pérdida de memoria antes de fallecer; la muerte de mi perro y la resignificación de sus registros; conversaciones con amigos sobre física cuántica y realidades simuladas; las manchas púrpura en muchos de mis registros, provocadas por píxeles muertos en el sensor de mi teléfono tras grabar un show de láseres durante una presentación de música expandida; imágenes cotidianas, paisajes urbanos y registros de viajes.

Desplazamiento de Significado: La inteligencia artificial actúa como un filtro que permite extraer los archivos de su contexto original y reconfigurarlos. Algunas figuras humanas, como amores del pasado con los que perdí todo contacto, podrían aparecer sin rostro, mientras que otros viejos amigos y conocidos podrían verse transformados en NPCs, evocando recuerdos difusos e identidades genéricas. Esta intervención me permite evitar las implicaciones personales de incluir a determinadas personas, separando los registros de las circunstancias en las que fueron creados, trasladándolos a nuevos espacios narrativos y visuales y liberando el relato de las constricciones del archivo.

Escritura de narraciones

El proceso de escritura se piensa como una meditación fragmentada, entrelazando recuerdos personales, reflexiones filosóficas y citas de textos teóricos con poemas propios que emergen como momentos de pausa y resonancia emocional. La estructura permite una deriva libre, en la que la memoria y la imaginación se cruzan constantemente, buscando amplificar preguntas y emociones, más que ofrecer respuestas.

Generación de Imágenes Sintéticas

Imitación: Se usarán modelos de generación sintética de inteligencia artificial realista que imiten la textura y el formato de los archivos, difuminando los límites entre lo documental y lo generado.

Abstracción: Además de replicar los archivos, las imágenes generadas podrán ser también más abstractas, como representaciones visuales del subconsciente articuladas en la narración.

Creación de Atmósferas Sonoras

Las atmósferas sonoras serán construidas principalmente con mi sintetizador, generando texturas que interactúan con las imágenes. A veces el archivo motivará la creación sonora, y otras veces será el sonido el que guíe la búsqueda y creación de imágenes.

Intervención y Edición

Voz Narrada: Se utilizará una combinación de técnicas de generación de voz, donde se conservará la interpretación humana de los textos, pero la voz original será reemplazada mediante técnicas de *voice changing* por otra voz diseñada a medida, que suene menos humana, más sintética y computarizada y si se quiere más monstruosa.

Edición Videonsayística: El montaje se fundamenta en una lógica de intervención constante y retroalimentación entre materiales de distintas naturalezas. Se alternan las imágenes del archivo personal con las generadas sintéticamente. El diseño sonoro, tanto en la narración como en los efectos, contribuye a hacer un relato cohesivo que integra la diversidad de materiales.

2

Bibliografía:

Chun, W. H. K. (2011). Programmed Visions: Software and Memory. The MIT Press.

Carrión, J (2023). Los campos electromagnéticos: Teorías y prácticas de la escritura artificial. Caja Negra