

MNEMOSINE

Francisco Villalobos Santos

Artista plástico, músico, investigador y formador, doctor en Bellas Artes por la Universidad de Granada.

1. INTRODUCCIÓN DEL PROYECTO

Mnemosine es una acción estratégica en el ámbito de la juventud del programa Erasmus Plus, donde participa la Asociación Juvenil del Valle del Guadalhorce Acción Naranja (España), como asociación coordinadora, en colaboración con La Associazione Agrado (Italia), Asociatia de Tineri din Ardeal (Rumanía), Toros University (Turquía), Credibil – JUZ Strasshof (Austria) y Hellenic Youth Participation (Grecia).

Un proyecto que pretende impulsar una formación online donde participarán 60 jóvenes artistas, 10 de cada país representado, asistidos por un formador de cada país. Un curso que comenzará en junio de 2016 y tendrá un año de duración, el cual se dividirá en tres cuatrimestres cada uno con una temática específica: 1 Memoria, 2 Lenguaje y 3 Cartografía. Cada cuatrimestre del curso finaliza con una muestra en cada país socio, donde los participantes de cada territorio presentan sus obras como resultado del trabajo realizado durante el cuatrimestre. Llevándose a cabo tres exposiciones o encuentros de artistas en cada país socio a lo largo del año de formación online.

Con los resultados obtenidos durante el año de formación se creará una edición (Didactic Magazine Mnemosyne) que recogerá la metodología Mnemosine apoyándose en el aprendizaje conjunto así como en los trabajos realizados por los participantes. Un libro digital que recogerá los contenidos de la formación online, y que será concebido como una herramienta metodológica que permita adaptar esta formación a otros sectores, ámbitos o edades, para que otras personas puedan beneficiarse con posterioridad al proyecto del enfoque y la metodología de esta formación.

2. INSPIRACIÓN DEL PROYECTO. EL MITO

Mnemosine es la diosa de la memoria en la mitología griega, una titánide nacida de Gea (la tierra) y Urano (El cielo), y de cuya unión con Zeus nacerán las nueve musas (inspiradoras de las artes). Nueve jóvenes interesadas únicamente en el canto y con el corazón exento de dolores, tal y como aludiría Hesiodo en su Teogonía. Un relato que vincula a las artes con la memoria, y donde se intuye una vía de exploración que se abre desde cada proceso creativo, desplegándose así un horizonte inagotable al aproximamos a la diosa (Mnemosine-la memoria), a través de los cantos que sus hijas (las musas-las artes).

el saber que los verdaderos poetas solicitaban de las musas tiene su origen en el mundo de lo divino (de lo creativo), por ello el poeta no inventa, sino que expresa temas y figuras heroicas que son el patrimonio de las musas, las hijas de la memoria. El artista es por tanto un canal o médium a través del cual se vierte una información en el mundo, y la inspiración viene a ser una suerte de posesión, donde por momentos se expresa a través de nosotros algo más elevado que el personaje imaginario que cotidianamente representamos. Por ello la expresión no pertenece al individuo, sino al acontecimiento en su impulso impredecible, al caudal o las fuerzas que conducen su palabra, sus gestos o su pluma.

Otra historia nos habla de dos ríos: Leteo (que contiene las aguas del olvido), y Mnemosine (que contiene las aguas de la memoria). Se cuenta como aquellos que iban a consultar el oráculo o a ser iniciados en los misterios, bebían de las aguas de esta fuente para acceder a la revelación. Beber de las aguas de Mnemosine significa recuperar la conciencia del origen, acceder a esa dimensión de lo manante y lo creativo (lo divino), como fuente de todas las cosas. Beber de las aguas del olvido (Leteo), conlleva una pérdida de esta conciencia del origen, un olvido del cual surge el miedo, la duda y la inestabilidad, lo cual nos lleva a querer retener o paralizar el curso natural de las cosas, a quedar anclados en un modelo, una forma, una identidad, una idea... Y así las aguas de Leteo nos sumergen en el pozo del olvido, una caverna en la que sólo llegamos a ver la sombra de las cosas, el simulacro semántico sobre el que percibimos el mundo, las máscaras o apariencias sobre las que se muestra y oculta el ser, lo cual nos hace perder la disponibilidad manante e ilimitada de lo creativo.

¿Qué es entonces lo que nos saca del olvido? Todo aquello que reactiva o moviliza algo en nosotros, ese impulso que nos saca de un círculo de hábitos y nos lleva a iniciar un proyecto, a adentrarnos en un nuevo camino, a desarrollar algo que de repente se ha despertado en nosotros. En definitiva, salimos del olvido cuando nos vemos inmersos en un proceso creativo que nos conduce (intuición), y nos dejamos guiar por esos cantos aún sin saber exactamente a donde nos llevan (sorpresa).

Así que desde los procesos creativos se abre un nuevo paradigma para acceder y trabajar sobre el concepto de la memoria, operar a través de los dispositivos sobre los que se construye la identidad, consiguiendo de esta forma enriquecer el imaginario individual y social sobre el que nos reconocemos.

3. PUNTO DE VISTA, METODOLOGÍA y OBJETIVOS

En el mito de Mnemosine hallamos un vínculo etimológico entre las diferentes artes y la memoria, a través del cual comprendemos como las formas de saber específicas de una cultura o época, están vinculados a los procesos creativos o discursos a través de los cuales se desarrolla y teje la memoria y la identidad de dicha comunidad. De esta forma el proceso creativo se constituye como una forma de exploración y un modo de saber acerca de nosotros mismos, y la expresión en sus múltiples ámbitos (verbal, plásticas, musical, gestual...), como las diferentes vías o vehículos a través de los cuales cada individuo desarrollará su investigación personal.

este enfoque, Mnemosine pretende impulsar una formación inspirada en las antiguas escuelas de sabiduría, las cuales conectan en su metodología con ciertos modelos actuales de pedagogía alternativa. Donde la formación es personalizada y no puede medirse únicamente por los contenidos asimilados o comprendidos, sino que el desarrollo fundamental del alumno se produce a partir de lo que éste experimenta, descubre y comprende por sí mismo (autoconocimiento). Así vemos como lo importante no es el contenido que se imparte a los participantes, sino el desarrollo individual o comunitario que se lleva a cabo a partir de estos contenidos.

Es importante comprender en profundidad el papel que juegan los contenidos o la información que reciben los participantes, un material que viene a otorgar un mapa de referencias, un campo de juego a través del cual cada persona tiene la posibilidad de dibujar y descubrir un itinerario propio. Esta ruptura de los contenidos como material canónico, hegemónico o doctrinal, permite que los participantes ejerciten una actitud crítica frente a la información que reciben. Un posicionamiento que nos permite transformar los contenidos en elementos motivantes, donde la información cumple la función de un estímulo que moviliza al alumno a expresar y descubrir por sí mismo otras cuestiones vinculadas a sus intereses o necesidades. La reflexión e investigación sobre ciertos temas se transforma en un motor que da lugar a una expresión propia. De esta forma se evidencia como la información más idónea o relevante para los participantes no es la que reciben de sus formadores o agentes externos, sino aquella que van a experimentar y descubrir por sí mismos a través de diferentes procesos de expresión.

El proyecto pretende dotar a los participantes de habilidades para aprender a aprender, fortaleciendo su capacidad crítica, creatividad y autonomía para diseñar y gestionar sus propios proyectos. Liberar al participante de prejuicios y creencias limitadoras para que pueda proyectarse por sí mismo y conducir su vida en función de sus anhelos y necesidades. Crear personas autosuficientes con capacidad de generar proyectos e idear estrategias para alcanzar sus propios objetivos e intereses.

4. GRUPO EUROPEO DE TRABAJO

Mnemosine es una propuesta de formación, investigación y libre creación, que pretende crear un grupo europeo de trabajo integrado por formadores y jóvenes artistas procedentes de los países socios (Grecia, Italia, Turquía, Austria, Rumanía y España). Todo ello con la intención de abrir un campo de diálogo e intercambio de ideas y propuestas, un equipo de creación que va a operar paralelamente desde diferentes territorios europeos, abordando de manera conjunta una serie de temas y debates vinculados a la cultura contemporánea.

Es por tanto un proyecto que conjuga formación, investigación y creación bajo una misma fórmula, todo ello para evidenciar o recuperar a través de este grupo heterogéneo de personas cierta comprensión o conciencia sobre la naturaleza fundacional de los lenguajes, la eficacia de la expresión como germen de nuevas miradas, sensibilidades, saberes y formas de vida. Todo un paradigma de trabajo que pone en evidencia una metodología que podrá ser



Agencia Nacional Española

Acción Naranja

...os sectores, edades y lugares tanto durante el periodo del proyecto como con posterioridad a éste.

5. CONTACTOS

Asociación Juvenil del Valle del Guadalhorce Acción Naranja

accionnaranja@hotmail.com

Remedios Ortiz

Coordinara de proyectos

Kaibass72@hotmail.com

656800506

Francisco Villalobos Santos

Director creativo

villicoin@hotmail.com