
VOCES SILENCIADAS.

RAQUEL VÁZQUEZ VALLEJO

MÁSTER DE ARTES VISUALES Y MULTIMEDIA, UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE VALENCIA

Resumen

Voces silenciadas es una instalación física reactiva sonora, que pretende dar voz a los desaparecidos de la Guerra Civil española, permitiendo oír sus historias. Sus voces emanan de la tierra que está contenida en una serie de urnas dispuestas en un espacio expositivo. La escucha sólo será posible con la mediación del espectador al aproximarse a la pieza.

Estas podrán ser escuchadas gracias a los elementos electrónicos y mecánicos que forman la pieza. Un sensor de presencia es el encargado de recoger los valores en la sala y enviárselos al microcontrolador Arduino¹. Si se detecta movimiento, se activarán la reproducción del sonido y la elevación del altavoz, permitiendo desenterrar las voces y escucharlas.

Para comprender la obra, es importante saber que las personas del bando perdedor por lo general fueron sometidas, mediante el miedo, a un silencio forzado. Freud (Freud, 1979) sostenía que para una persona, poder contar una experiencia traumática vivida, le permitía superar el trauma sufrido. Por esto, esta pieza quiere expresar aquellos ecos silenciados, aquellas voces que no se dejaron oír y que aún resuenan en la *memoria colectiva* (Pollak, 2006) española.

El principal objetivo de *Voces silenciadas* es invitar al espectador a sumergirse en un espacio de acción, donde la percepción, la ubicación y el sonido, le guíen hacia la curiosidad por conocer ese pasado, esas historias que con tanto empeño se han pretendido enterrar, y de esta forma, ayudar a que aquellos a quienes se les arrebató la voz hoy puedan ser escuchados, siendo al fin recordados.

Palabras-clave: INSTALACIÓN REACTIVA, INSTALACIÓN SONORA, MEMORIA HISTÓRICA, MEMORIA COLECTIVA, IDENTIDAD, OLVIDO, SILENCIO

Abstract

Voces Silenciadas is a physical reactive sound installation, which aims to give voice to those missing during the Spanish Civil War, allowing their stories to be heard. Their voices emanate from the soil contained in a series of urns arranged in the exhibition space. These voices only become audible as the viewer approaches the piece.

These voices can be heard thanks to the electronic and mechanic elements that constitute the piece. A sensor of presence is the responsible of taking the data from the room and sends it to the micro control Arduino¹. If it detects movement, it will activate the recording of sound and, with it, the volume of the speaker, exhuming the voices so they become perceptible.

In order to understand this piece, is important to highlight that people on the losing side were generally compelled, through fear, to remain silent. Freud alleged that for a person to overcome a traumatic experience, he or she must be allowed to communicate their pain. Hence, this piece tries to express these silent echoes, these voices that could not be heard and that still resounds in the collective Spanish memory.

The main purpose of *Voces Silenciadas* is to invite the viewer to immerse himself or herself in a space of action, where the perception, the location and the sound, guide the viewer towards the curiosity of knowing this past these stories that have been buried and with it, to help those who were taken their voice and that today they can be heard, being at last remembered.

Keywords: REACTIVE INSTALLATION, SOUND INSTALLATION, HISTORICAL MEMORY, COLLECTIVE MEMORY, IDENTITY, FORGETTING, SILENCE

1. INTRODUCCIÓN

La Guerra Civil española fue un conflicto social, político y bélico, que empezó en 1936 con la sublevación militar contra el gobierno de la Segunda República. Se fue extendiendo desde Marruecos hasta el resto de la península, es cierto que fracasó en las grandes ciudades, pero triunfó en las zonas rurales. Como el intento de golpe de Estado no fue abatido a tiempo, esto propició el inicio de una guerra civil, en la que España quedaría dividida en zonas, recursos e ideologías entre nacionales y republicanos.



Fig. 1: Soldados republicanos

Tras tres años de guerra, el bando sublevado ganó. El primero de abril de 1939 Francisco Franco firmó el último parte de guerra, donde declaraba su victoria y dejaba establecida una dictadura que duraría hasta su muerte en 1975.

Tanto la Guerra Civil, como la dictadura franquista son el centro del trauma constituido por violencia, opresión y olvido que aún hoy nuestra sociedad vive. Fue un olvido obligado -durante la dictadura- y voluntario -durante la Transición y la Democracia-, lo que provocó que los vencidos fueran ejecutados dos veces: una siendo asesinados y otra siendo olvidados por la historia.

La Transición avanzó sin superar el trauma, si lo hubiera hecho esta habría sido más difícil, sí, pero también más sana para el pueblo. Se llegó a una especie “pacto de olvido” no pactado, donde se olvidó la violencia, pero también la memoria de los vencidos.

Sin embargo, ya desde hace unos años toda esa memoria olvidada está empezando a desenterrarse, iniciándose así un proceso de rehistorización (Hernández – Navarro, 2013) desde todos los ámbitos culturales.

De aquí nace mi interés por la recuperación de la Memoria Histórica en España, y mi intento por contribuir a ese proceso de rehistorización, acercando a nuestra sociedad el pasado, con el fin de generar una *memoria colectiva*.

El uso de nuevas tecnologías para generar esta interfaz, es esencial dada nuestra dependencia de estas, pues ¿qué mejor forma de acercar el pasado, qué mediante algo tan usado en el presente?

1.1. MEMORIA COLECTIVA

Es el término acuñado por el filósofo y sociólogo francés Maurice Halbwachs, que hace referencia a los recuerdos y memorias que almacena y destaca la sociedad en su conjunto. La *memoria colectiva* de un país se representa en parte por los monumentos que decide levantar, aquellos que elige para honrar la memoria en el monumento físico. Es aquella memoria individual que se comparte con el colectivo, generando así una memoria conjunta, por y para el pueblo.

2. DESCRIPCIÓN

Voces silenciadas se ubica en una sala, amplia y vacía, salvo por una serie de urnas transparentes dispuestas a lo largo de ella, y elevadas sobre unos pedestales. Cada una de las urnas contiene arena, ninguna es la misma, sino que, cada una está recogida de una fosa común distinta, fosas no desenterradas.

Para que la obra cobre sentido, el espectador debe entrar en interacción con estas ubicaciones. Si se acerca lo suficiente a ellas, el sistema electro-mecánico que hace funcionar la pieza se ejecutará. Activará el sensor de proximidad, el cual mandará una señal al microcontrolador Arduino provocando que de la tierra emerja un altavoz que permite escuchar la historia de una persona muerta o desaparecida durante la guerra.

Los sonidos usados en la obra han sido cuidadosamente seleccionados. El sonido que se escucha en la sala, es el ambiente sonoro real del lugar donde se encuentran las fosas comunes, el cual lleva al espectador a sumergirse en el entorno sonoro del sitio de donde han sido tomados. Por otro lado, las voces que surgen de la tierra, son historias reales de personas que vivieron y murieron durante guerra. La particularidad de estos sonidos, es que la historia está contada por un familiar directo, este cuenta en primera persona los sucesos que marcaron la vida y la muerte de su antepasado.

Una vez el espectador ha activado el mecanismo, podrá escuchar tantas veces como quiera la historia quedándose junto a la urna, pues en el momento en el que se separe de ella, el sensor dejará de detectar presencia y mandará el orden para que el altavoz vuelva a quedar enterrado.

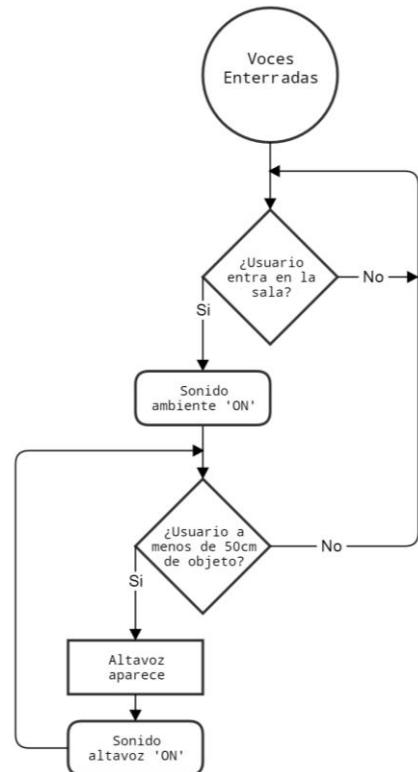


Fig. 2: Diagrama de interacción

2.1. DESCRIPCIÓN TÉCNICA

Para que el sistema mecánico-electrónico se active, se necesita: un sensor de ultrasonidos² que detecte la distancia a la que se encuentra el usuario, si se encuentra en el rango de acción del sensor, este enviará una señal al microcontrolador Arduino Duemilanove.

Cuando el Arduino, recibe los valores manda dos órdenes: una al MP3 Player Shield³, el decodificador mp3 que necesita Arduino para poder reproducir sonidos en mp3, el cual se conecta directamente al altavoz gracias a una salida mini jack. Para conectarse con Arduino se ayuda de las librerías sdFat y SFEMP3Shield.

Mientras que la otra orden, se la manda al actuador lineal⁴, este se encarga de la función mecánica de subir y bajar el altavoz para que los sonidos puedan escucharse a través de la arena.

Una vez este proceso queda activado, el sensor “se congela” hasta que la reproducción finalice. Cuando el sonido termina, si el sensor no detecta presencia en su rango, Arduino enviará órdenes al MP3 Player Shield de que el sonido no vuelva a reproducirse, y al actuador lineal para que vuelva enterrar el altavoz, y se quedará a la espera de una nueva interacción por parte del usuario.

2.1.1. INFORMACIÓN TÉCNICA

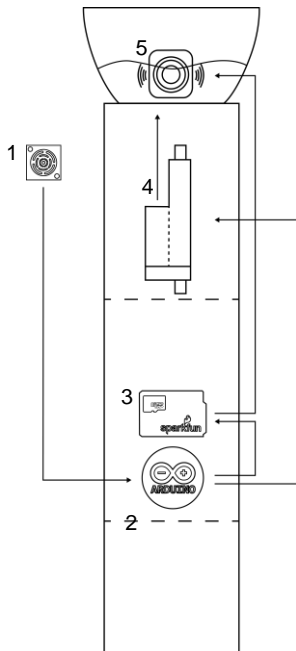


Fig. 4: Diagrama técnico



Fig. 3: *Voces silenciadas*, (2015), Raquel Vázquez Vallejo [prototipo 1]

1. *LV-MaxSonar-EZ0* (2,5V - 5,5V, < 3mA)
2. *Arduino Duemilanove ATmega168* (5V)
3. *MP3 Player Shield*, VS1053B Audio Codec IC (0,25V - 2,25V)
4. *Actuador Lineal*, 100 mm (12V DC - 60W)
5. *Altavoz Portátil*, Conexión Mini Jack (2W)

3. ANTECEDENTES

El instante de la memoria es un proyecto de la artista y escritora Virginia Villaplana que centra su atención sobre la memoria histórico-visual de las fosas comunes que surgieron durante la época de la represión franquista en Valencia. Un lugar de dolor y resistencia de la historia española, donde el proceso de exhumación de los cuerpos y su reconocimiento aún no se han llevado a cabo, dejando en entredicho el pacto democrático sobre memoria histórica.

La artista habla de las formas de olvido, trauma y narración, tomando como caso de estudio la memoria familiar, las formas de resistencia en el relato oral y el documentalismo como práctica artística.

El proyecto se desdobra en cinco soportes: libro, exposición documental de fotografía y cine, ciclo de vídeo y conferencias, taller y visita a las fosas comunes con los que Virginia, simultaneando relatos, imágenes y entrevistas, no narra los hechos desde el pasado, sino que nos devuelve de nuevo el problema al presente.

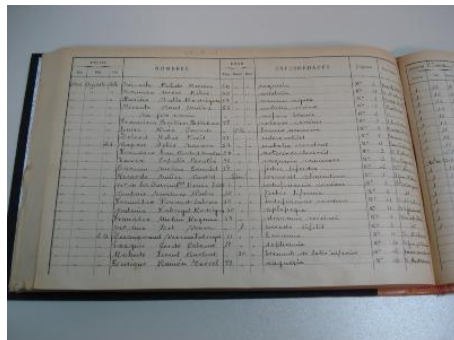


Fig. 5: *El instante de la memoria*, (2007), Virginia Villaplana

Immemory de Chris Marker es una verdadera puerta de acceso a la memoria del artista, a las imágenes y sucesos que capturaron su atención en algún momento de su vida. Opta por el formato Cd-Rom para eludir la inquebrantable secuencialidad del filme tradicional y permitir que quien se sienta delante de la computadora pueda explorar los recuerdos, fragmentos y marcas de toda índole depositados allí con un mayor grado de libertad. El contenido está diferenciado por zonas: El Cine, la Fotografía, la Guerra, la Poesía, la Memoria, el Viaje y el Museo.

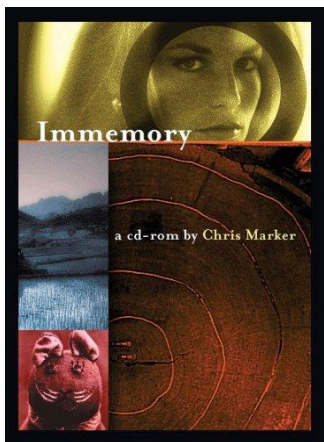


Fig. 6: *Immemory*, (1998), Chris Marker

La hipótesis que origina *Immemory* es que toda memoria de cierto alcance está más estructurada de lo que parece y que las fotos tomadas en apariencia al azar, las postales elegidas en el capricho del momento, comienzan una vez que se acumulan a dibujar un itinerario, el mapa de un país imaginario que se extiende en nuestro interior.

Immemory es un mapa de fronteras que se dibujan a gusto y que permiten o “aperturan” la reflexión a ese gran mapa universal que es la memoria, no solo la de un sujeto (el autor de la obra en este caso) sino esa colectiva, la de los pueblos, la de todos los que aún estamos vivos y la de los que fueron quedando en el camino. Una reflexión, también, sobre la manipulación de la memoria (ya presente en trabajos anteriores del cineasta), sobre los modos de operar sobre ella.

4. CONCLUSIÓN

José Saramago decía “*hay que recuperar, mantener y transmitir la memoria histórica, porque se empieza por el olvido y se termina en la indiferencia*”. Esta cita recoge la esencia de la problemática que actualmente vive España. Sin haber cerrado correctamente las heridas del pasado, hemos empezado a olvidarlo.

Es fundamental que proyectos como *Voces silenciadas* surjan día a día en nuestro país, e intenten concienciar e involucrar a la sociedad actual en la construcción de una memoria colectiva que nos reconozca a todos.

Esta obra, permite a quienes la visitan conocer una parte de la historia no oficial no contada. Generando, quizás, en él el germen de la curiosidad por conocer y saber más sobre aquel momento histórico.

Referencias

Freud, S. (1979). *Inhibición, síntoma y angustia*. En *Obras completas*, vol. 20.). Buenos Aires: Amorrortu.

Hernández – Navarro, M. A. (2012). *Materializar el pasado. El artista como historiador (bejaminiano)*. Murcia: Editorial Micromegas

Marker, C. (Artista). (1998). *Immemory* [CD-ROM Interactivo]. Paris: Centre Georges Pompidou.

Pollak, M. (2006). *MEMORIA, OLVIDO, SILENCIO. La producción social de identidades a situaciones límite*. Buenos Aires: Ediciones Al Margen.

Villaplana, V. (Artista). (2007). *El instante de la memoria. Narrar la historia* [Exposición]. Madrid: Galería Off Limits.

Notas

¹ Arduino es una plataforma de hardware libre, basada en una placa con un microcontrolador y un entorno de desarrollo, diseñada para facilitar el uso de la electrónica en proyectos multidisciplinarios

² Los Sensores de Ultrasonidos son detectores de proximidad que trabajan libres de roces mecánicos y que detectan objetos a distancias que van desde pocos centímetros hasta varios metros.

³ El MP3 Player Shield es un decodificador MP3 con capacidades de almacenamiento de archivos de música en tarjetas microSD.

⁴ Un actuador lineal es un dispositivo que convierte el movimiento de rotación en un motor de corriente continua de baja tensión en movimiento lineal, es decir, los movimientos de empuje y halado.