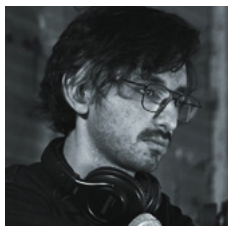


- ES** Conciencia aural del conflicto. Práctica de escucha y recreación sonora en el proyecto **Llamado de Guerra**
- EN** Aural awareness of the conflict. Practice of listening and sound recreation in the Project *Call of War*
- ITA** Coscienza auratica del conflitto. Pratica di ascolto e ricreazione sonora nel progetto *Richiamo di Guerra*
- FRA** Conscience auditive du conflit. Pratique d'écoute et de reproduction sonore dans le projet *Appel de Guerre*.
- POR** Consciência auditiva do conflito. Prática de audição e recreação sonora no projeto **Llamado de Guerra**

*Esteban Camilo Ferro Astaiza*

# Conciencia aural del conflicto. Práctica de escucha y recreación sonora en el proyecto Llamado de Guerra


Recibido: 31/01/2023; Aceptado: 24/07/2023; Publicado en línea: 05/09/2023  
<https://doi.org/10.15446/actio.v7n1.110981>



**ESTEBAN CAMILO  
FERRO ASTAIZA**

Artista e investigador de Facultad de Artes y Diseño de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM). Egresado del pregrado en Artes Plásticas y Visuales de la Universidad Nacional de Colombia. Estudiante de la Maestría en Artes Visuales en proceso de titulación.

Correo electrónico:  
ecferroa@gmail.com

 0009-0009-9006-8888

## RESUMEN (ES)

En los últimos cincuenta años, la vivencia de conflictos locales a través de los medios de comunicación ha sido una experiencia común a las distintas sociedades latinoamericanas. Durante guerras civiles, dictaduras y revueltas sociales, la radio fue utilizada para imponer narrativas sobre los sucesos y formar una opinión uniforme en las audiencias. La radio, como medio de comunicación arraigado a la población latinoamericana, fue utilizada de formas particulares en cada territorio, pero con operaciones similares debido a las relaciones geopolíticas e históricas de los Estados-nación resultantes de tres siglos de colonización. *Llamado de Guerra* es una investigación que busca indagar cómo fue utilizada la radiodifusión durante los conflictos en Latinoamérica, a partir del desarrollo de una práctica artística fundamentada en la escucha y recreación de un archivo sonoro de documentos relacionados con acontecimientos políticos donde la radiodifusión fungió un papel crucial en el desarrollo de un conflicto. En este texto expondré aspectos de esta práctica en relación con la dominación territorial por medio del sonido, la reproducción de la realidad a través de los medios de comunicación, las prácticas de escucha profunda y la memoria histórica.

**PALABRAS CLAVE:** *radio, conflicto, fonograbación, archivo sonoro, escucha profunda, recreación sonora, memoria, historia, Latinoamérica.*

## ABSTRACT (ENG)

During the last fifty years, the experience of local conflicts through the media has been a common experience in the different Latin American societies. During civil wars, dictatorships, and social revolts, the radio was used to impose narratives on the events and create a homogeneous opinion among audiences. The radio, as a media rooted in the Latin American population, was used in particular ways in each territory, but with a similar mode of operation due to the geopolitical and historical relationships among the nation-States resulting from three

centuries of colonization. *Llamado de Guerra* (Call of War) is an investigation aiming at determining how radio broadcasting was used during the conflicts in Latin America, from the development of an artistic practice based on listening and the recreation of sound archives of documents associated to political events, where broadcasting played a fundamental role in the conflict's development. In this text I shall present some aspects of this practice in relation to territorial domination through sound, the reproduction of reality by the media, the practice of deep listening, and historical memory.

**KEYWORDS:** *radio, conflict, audio recording, sound archive, deep listening, sound recreation, memory, history, Latin America.*

## RIASSUNTI (ITA)

Negli ultimi cinquant'anni, il vissuto di conflitti locali attraverso i mezzi di comunicazione ha prodotto un'esperienza comune in diverse società latinoamericane. Durante guerre civili, dittature e rivolte sociali, la radio è stata usata per imporre narrative sugli avvenimenti e per formare così un'opinione uniforme nell'auditorio. La radio, in quanto mezzo di comunicazione radicato nella popolazione latino-americana, è stata usata in ciascun territorio in un modo specifico, però ovunque con operazioni simili, anche per le relazioni geopolitiche e storiche di Stati-nazione emersi da tre secoli di colonizzazione. *Llamado de Guerra* (Richiamo di Guerra) è una ricerca che intende indagare la forma in cui si è usata la radiodiffusione durante i conflitti in Latino-America; parte dallo sviluppo di una pratica artistica fondata sull'ascolto e sulla ricreazione di un archivio sonoro conformato da documenti vincolati ad avvenimenti politici nei quali la radiodiffusione ha avuto un ruolo fondamentale nello sviluppo del conflitto. In questo testo esporrò alcuni aspetti di tale pratica, in relazione con la dominazione territoriale per mezzo del suono, la riproduzione della realtà attraverso i mezzi di comunicazione, le pratiche di ascolto profondo e la memoria storica.

**PAROLE CHIAVE:** *radio, conflitto, fonoregistrazione, archivio sonoro, ascolto profondo, ricreazione sonora, memoria, storia, Latino-America.*

### RÉSUMÉ (FRA)

Ces cinquante dernières années l'expérience des conflits locaux à travers les moyens de communication a été une expérience commune aux différentes sociétés latinoaméricaines. Pendant les guerres civiles, dictatures et révoltes sociales, la radio a été utilisée pour imposer des récits sur les événements et construire une opinion uniforme chez les auditeurs. La radio comme moyen de communication ancré dans la population latinoaméricaine a été utilisée de façon particulière dans chaque territoire, mais avec des pratiques similaires liées aux relations géopolitiques et historiques des États-nations issus de trois siècles de colonisation. *Appel de Guerre* est un travail d'investigation qui cherche à analyser comment la radiodiffusion a été utilisée pendant les conflits en Amérique latine, à partir du développement d'une pratique artistique basée sur l'écoute et la reproduction d'une archive sonore de documents liés aux événements politiques, où la radiodiffusion a joué un rôle crucial dans le développement du conflit. Dans ce texte j'exposerai les aspects de cette pratique en lien avec la domination territoriale par le biais du son, la reproduction de la réalité à travers les moyens de communication, les pratiques d'écoute profonde et la mémoire historique.

**MOTS-CLÉS:** *radio, conflit, enregistrement sonore, archive sonore, écoute profonde, reproduction sonore, mémoire, histoire, Amérique latine.*

### RESUMO (POR)

Nos últimos cinquenta anos, a vivência de conflitos locais através da mídia tem sido uma experiência compartilhada nas diferentes sociedades latino-americanas. Durante guerras civis, ditaduras e revoltas sociais, a rádio foi usada para impor narrativas sobre os eventos e formar uma opinião uniforme na audiência. A rádio, como um meio de comunicação enraizado na população latino-americana, foi usada de formas particulares em cada território, mas com operações semelhantes devido às relações geopolíticas e históricas dos Estados-nação resultantes de três séculos de colonização. *Llamado de Guerra* é um projeto de pesquisa que busca explorar como a radiodifusão foi usada durante os conflitos na América Latina, por meio do desenvolvimento de uma prática

artística baseada na escuta e na recriação de um arquivo sonoro de documentos relacionados a eventos políticos nos quais a radiodifusão teve um papel fundamental no desenvolvimento de um conflito. Neste texto, abordarei aspectos dessa prática em relação à dominação territorial por meio do som, à reprodução da realidade pela mídia, às práticas de escuta profunda e à memória histórica.

**PALAVRAS-CHAVE:** *rádio, conflito, gravação fonográfica, arquivo sonoro, escuta profunda, recriação sonora, memória, história, América Latina.*

## INTRODUCCIÓN

La conciencia de nuestra percepción genera nuestro autoreconocimiento. De esta deviene el estado relajado o tenso en nuestros sentidos al percibir la realidad. Oír-escuchar, ver-observar, gustar-degustar, tocar-palpar son verbos que reflejan los estados pasivos y activos del cuerpo a la hora de recibir estímulos. Pauline Oliveros, compositora creadora de la práctica del *deep listening*, define la conciencia como la capacidad de reconocer un estímulo y su efecto en el momento en que es percibido. Un sujeto reconoce un estímulo solo medio segundo después de sentirlo, por lo que su recuerdo inmediatamente posterior da la ilusión al cerebro de que el estímulo es recibido en el momento presente.

Escuchar es el estado activo de la percepción auditiva. Para Oliveros, es cuando se otorga conciencia a lo percibido tanto acústica como psicológicamente. En contraste a su contraparte pasiva, oír-escuchar implica estar alerta para atrapar algo en el sonido. Un sujeto «tiende la oreja» para encontrar un sentido en él. Si escuchar es un acto caracterizado por la conciencia, este implica: el recuerdo de experiencias previas al escuchar, una comprensión de lo escuchado y el reconocimiento de los efectos inmediatos en el cuerpo causados por el sonido. La práctica del *deep listening* busca expandir los límites de la escucha hacia todo el continuo del espacio-tiempo que el sonido recorre. Esta expansión involucra un reconocimiento del cuerpo al escuchar y una intención de conectarse con el entorno sonoro (Oliveros, 2005). En suma, la escucha es un medio para autorreconocerse en un lugar a partir de la conciencia del sonido y el efecto de este en nosotros.

Llamado de Guerra: Archivo Sonoro del Conflicto es un proyecto que también articula su práctica artística a través de la escucha, pero no del entorno inmediato al sujeto, sino de registros sonoros del siglo pasado. Tales documentos conforman un archivo que reúne acontecimientos donde la radiotransmisión fue

utilizada para informar sobre un conflicto ocurrido en un país latinoamericano; en ellos están contenidos la descripción de una serie de eventos y la circunstancia sonora de la voz que los narra. El trabajo con aquellos documentos ha implicado el desarrollo de un proceso en el que se ejecutan ejercicios de escucha, transcripción y sonorización en las cuales consideraciones similares a las de Pauline Oliveros son tenidas en cuenta. El autorreconocimiento de quien escucha y la expansión de los límites de la percepción del sonido son preocupaciones compartidas por la práctica de Llamado de Guerra, ya que se pregunta por la potencia política de escuchar aquellos documentos en relación con los contextos sociopolíticos latinoamericanos actuales. Tales documentos son reproducciones de una realidad que moldea la imaginación de una audiencia específica a partir de estrategias discursivas, las cuales utilizan narrativas que tienen vigencia en el panorama actual de estas sociedades. ¿Cuál es la potencia política de escuchar «profundamente» un archivo sonoro de mensajes de guerra? ¿Cómo pueden unos ejercicios de escucha, transcripción y sonorización emparentarse con el *deep listening* de Pauline Oliveros? En este texto quisiera esbozar los aspectos clave de esta práctica de escucha, planteando sus problemáticas principales en relación con la imaginación política, la conciencia sonora y el ensanchamiento de los límites temporales que articulan su campo de acción.

## EL ARCHIVO DE LLAMADO DE GUERRA

En el último siglo, el significado de la noción de *archivo* ha mutado; a comienzos de 1900 era concebido como ‘un conjunto de documentos, la institución que los administra o el edificio donde era custodiado ese conjunto’ (García, 2020), para después convertirse en una práctica discursiva en la cual elementos son enunciados o seleccionados bajo un sistema o narrativa previa. Tal acepción del archivo ha acentuado su carácter procesual, inestable e inacabado; ha dejado de ser un ente fijo con significado estable, resguardado por un poder, para convertirse en un proceso interpretativo en el que son ejercidas operaciones discursivas y estéticas por parte de un sujeto con intereses particulares.

El archivo de *Llamado de Guerra* está determinado por esta condición procesual. Tanto su conformación y la experimentación con sus documentos acentúan esta característica al resaltar los procesos de registro, transmisión, escucha, imaginación e interpretación de la comunicación radiofónica. Los materiales del archivo son registros de la enunciación de un actor del conflicto frente a una audiencia, más que una evidencia de los hechos que ocurrieron durante la confrontación. Los documentos —que son en un principio relatos, guiones o registros

sonoros de mensajes radiales vinculados a un conflicto—son transformados en el proyecto en transcripciones y recreaciones sonoras que llegan a ser escuchadas por audiencias contemporáneas a través de sesiones de escucha, performances y/o publicaciones impresas.

Actualmente, el archivo está conformado por trece acontecimientos políticos sucedidos en países latinoamericanos tales como Colombia, México, Argentina, Nicaragua, Chile, Uruguay, entre otros. Los conflictos comparten situaciones contextuales comunes y son enmarcados temporalmente bajo las luchas de guerrilla y contraguerrilla. Tales países, enunciados en grupo como Latinoamérica, son entendidos como territorios de contextos heterogéneos que comparten características comunes, tales como la racialización y jerarquización de sus poblaciones, la dependencia de sus economías «subdesarrolladas con respecto a los centros desarrollados», y la existencia de una «mezcla de diversas formas de resistencia frente a la injerencia de potencias extranjeras» (Camnitzer, 2012). Estos aspectos comunes son causas y condicionantes de los conflictos en cuestión, ya sea por las fuerzas geopolíticas que intervienen en ellos (E.E. U.U. y URSS) o las similitudes entre sus luchas de emancipación social. Lo latinoamericano hace que cada acontecimiento sea parte de un mismo corpus y motiva la intención de buscar patrones y diferencias en sus materiales.

Teniendo en cuenta el contexto de las luchas de guerrilla y contraguerrilla ocurridas principalmente en la segunda mitad del siglo XX, en el archivo es posible identificar cuatro tipos de voces:

1. Una **voz oficial** emitida principalmente por instituciones estatales, la cual defiende su hegemonía difundiendo una verdad oficial sobre el acontecimiento.
2. Una **voz insurgente** hablada en su mayoría por grupos guerrilleros o militantes sublevados, la cual interrumpe la transmisión oficial o es una alternativa a ella.
3. Una **voz testimonial** expresada por rehenes atrapados en medio de la confrontación o testigos del evento, los cuales narran su experiencia personal.
4. Una **voz de la prensa** emitida por un medio de comunicación que se presenta como neutral, pero que administra y modula la información a favor de alguna de las primeras voces.

Cada voz describe una imagen del acontecimiento para un oyente. Ellas ofrecen, a través de palabras y otros sonidos, la información que la audiencia no logró percibir por la distancia. Al suscitar la imaginación del hecho, hacen un acto de representación a través del habla, donde entran en juego dos formas de recordar. Enzo Traverso, en su libro *El pasado, instrucciones de uso*,

distingue entre memoria e historia, puntualizando que cada concepto se refiere a distintas formas de relatar el pasado. La memoria es por excelencia un relato subjetivo que desdeña del contexto y las generalizaciones, en ella todo es singular, cualitativo y cambiante. La historia, por su parte, es un relato «según modalidades y reglas de un oficio» (Traverso, 2006), es decir que toma distancia estableciendo jerarquías, órdenes, causas y consecuencias. Un relato de un testigo está cargado de su memoria singular del evento en que se vio envuelto, un comunicado guerrillero es una historia que tiene una selección y secuencia de sucesos que legitiman su posición frente al conflicto.

Los relatos hechos por las voces son afectados por la situación espaciotemporal y contextual del hablante, la cual modula el sonido registrado de las descripciones de los hechos. Por ejemplo, un testigo atrapado en medio de una balacera relata entrecortada y rápidamente lo que sucede alrededor de él. Por otro lado, una voz oficial lee un comunicado sobre su versión de los hechos en un lugar controlado, enunciándolo con firmeza. Los mensajes de Llamado de Guerra contienen «memorias» de testigos e «historias» de organizaciones articuladas bajo un «dispositivo de visibilidad» que organiza la secuencia del relato, los temas principales, la voz de quien narra, etc. Según Jacques Rancière, un *dispositivo de visibilidad* es una redistribución de lo visible y lo decible donde imágenes y palabras indican quiénes son los seres capaces de hablar y razonar. En el dispositivo figura un relato de los hechos donde testimonios, evidencias y datos son hilados bajo una narrativa.

Acentuando la condición procesual del archivo sonoro de Llamado de Guerra, se busca hacer énfasis en el dispositivo que reproduce la realidad en la radio. Las voces y los sonidos en los documentos dan un sentido de realidad que opera en niveles fácticos y simbólicos (Doelker, 1982), el cual hace «ver» una parte del acontecimiento que relata. Tal sentido de realidad en los narraciones es generado por la situación de los hablantes, los oyentes, su relación con la realidad y su posición frente a esta. Por tal razón, a través de la conformación del archivo y la práctica de recreación sonora, se busca articular un proceso de escucha donde el conflicto latinoamericano es resignificado por medio de la imaginación de sus acontecimientos y su vinculación con las narrativas de los conflictos en la actualidad.

#### REPRODUCCIÓN DE LA REALIDAD Y RUIDO SAGRADO

Frente a un acontecimiento sin precedentes que irrumpe en la cotidianidad, los medios de comunicación dan la pauta para que una audiencia logre comprenderlo.

Para esto es necesario explicar lo sucedido a través de nociones acordes a su público, construido con las ideas adecuadas podrá inducir en la audiencia la reacción deseada. Informar sobre un evento conlleva a reproducir la realidad por medio de una representación, tal reproducción es una estrategia de dominación de lo desconocido la cual transforma y domestica la realidad con las ideas de quien la reproduce<sup>1</sup>.

La realidad es reproducida de acuerdo con los sentidos del cuerpo que se percibe, por eso pinturas y fotografías reproducen lo visto de forma directa, es decir, como una mimesis de la realidad. Sin embargo, la reproducción por medio de la palabra escrita o hablada no es una mimesis de lo captado por los sentidos, más bien es una operación que «despierta en un lector u oyente las imágenes e ideas correspondientes a la realidad reproducida» a través de signos (Doelker, 1982). Ya sea formas, sonidos, olores o sabores, las palabras en ocasiones evocan eventos con más intensidad que los mismos sentidos. La reproducción no depende solo del lenguaje escogido, sino que necesita en gran parte del mundo interior del oyente que la representa con su imaginación, un hablante debe conocer bien a su interlocutor para lograr inducir un comportamiento acorde con la realidad que le recrea en su cabeza.

La radio es un medio de comunicación donde se reproduce la realidad cotidiana por medio de la palabra hablada, a través de esta se informa con intensidad y constancia los múltiples eventos en desarrollo. Para Marshall McLuhan, la radio tiene el efecto de un tambor tribal sobrecogiendo a todo quien la escucha con un efecto profundo. La radio habla cerca al oído del oyente induciendo una experiencia íntima mientras imagina lo escuchado. Si la dominación de la realidad por medio de la palabra hablada moldea un comportamiento para quien la escucha, con la radio tal reproducción está disponible para múltiples oyentes a lo largo de un territorio. «Hablar es estar en más de una cabeza» (Labelle, 2006) y, a través de la radio, es posible habitar miles en simultáneo.

La reproducción de la realidad a través de la radio implica un ejercicio de dominación de la imaginación de las audiencias y, en consiguiente, el archivo de Llamado de Guerra reúne registros que denotan esta estrategia. La dominación no solo es ejercida sobre las mentes de quienes escuchan, también es hecha sobre el territorio que habitan. R. Murray Schafer (1985), investigador canadiense del paisaje sonoro, define como *ruido sagrado*

al poder o autoridad para hacer el sonido más alto sin censura en un lugar, el emisor de este sonido delimita el territorio al establecer su influencia sobre la audiencia que lo escucha. Así, el sonido de campanas de las iglesias medievales designa a los cristianos de un poblado cuando los creyentes permiten el despliegue ensordecedor de su sonido; del mismo modo, una fábrica industrial, concebida como imprescindible para el progreso de la economía, imponía la presencia atronadora de sus máquinas sin ninguna regulación durante el auge de la revolución capitalista del siglo XIX. El «ruido sagrado» aquí es un índice del poder hegemónico imperante, su ideología es manifestada con la presencia incuestionable de su sonido en altos decibeles. «The community, which had previously been defined by its bell or temple gong, was now defined by its local transmitter.» (Schafer, 1994, p. 92 ).

Con la invención de la radio, nunca un sonido hecho por el humano pudo ser escuchado a tan largas distancias desde su origen o repetición; como consecuencia de la naciente revolución electrónica de comienzos del siglo XX, fue el medio predilecto para difundir el «ruido sagrado» de la época. No es casual que ideologías totalitarias como el nazismo cimentaran su poder a través de la radio aprovechando su caja de resonancia, con la cual transmitían sus mandatos por medio de emociones intensas. Como afirma Schafer, la radio ha sido empleada primordialmente en el moldeamiento de cultura, es decir, en el establecimiento de identidades y subjetividades para las masas. Los estados nacies de las luchas de independencia en Latinoamérica son prueba de eso, ya que utilizaron la radio para consolidar una identidad nacional para sus territorios heterogéneos. La difusión de mitos históricos, música folclórica, eventos deportivos y discursos políticos posibilitó la consolidación de un poder estatal en lugares donde la población era analfabeta y donde el aparato institucional no lograba una presencia efectiva. Esto sin mencionar cómo la radiofonía y otros medios de comunicación establecen tendencias de consumo en la actualidad en las sociedades contemporáneas. La cultura de una población determina quién pertenece a una comunidad o no, y bajo esta construcción de identidades se establece quién es el otro designado como ajeno, diferente y enemigo en potencia.

Con esto dicho, no es difícil concebir a las voces de Llamado de Guerra como contendientes del establecimiento de un «ruido sagrado» sobre un territorio. Los materiales del archivo son registros de

1 Un ejemplo de esta estrategia de dominio es comentado por Christian Doelker cuando analiza las pinturas rupestres del Paleolítico. Estas proyectan las necesidades del humano prehistórico cuando representa escenas de la caza de bisontes. La representación alude al deseo de asegurar un evento necesario para su subsistencia.

este esfuerzo y en ellos está enunciado el gesto por el cual una reproducción de la realidad hecha con la palabra hablada establece la hegemonía de un agente del conflicto al delimitar la imaginación de la audiencia. Como medio unidireccional, la radio no construye puentes de entendimiento, quien la utiliza no ofrece un diálogo, sino que amplifica la intensidad del relato que comunica. Un oyente aislado en un lugar lejano reproduce en su cabeza la ficción y posteriormente decide actuar en su realidad como respuesta.

#### **MUNDO VISUAL Y MUNDO AURAL; LA ESCUCHA COMO NUEVA POSIBILIDAD**

La percepción de la realidad está determinada por el sentido a través del cual la captamos. En términos de Jean Luc Nancy: el *sentido sensato*, referido al significado o interpretación de un signo, está determinado por el *sentido sensible* con que es percibido, la facultad del cuerpo para captar impresiones del mundo. La «verdad» aprehendida desde el fenómeno confirma algo de la realidad exterior y del sujeto interior en su percepción con el cuerpo, por tanto, cada *sentido sensible* establece una relación particular con el conocimiento y el mundo. Entonces, cada *sentido sensible* establece un vínculo particular con el *sentido sensato*, pero, a pesar de su distinción, la percepción e imaginación de la realidad es realizada con los cinco sentidos en simultáneo, afectándose los unos a los otros.

Sin embargo, un *sentido sensible* suele ser privilegiado en la modulación y generación del significado, basado en este es construido un modelo del mundo y es sometida la información de los demás sentidos. En occidente la visión ha establecido un modelo desde donde se piensa y edifica el mundo en el que impera un orden de pensamiento que es proyectado en «puntos de vista», «figuras», «perspectivas» y «espectáculos» (Nancy, 2002). En contraparte, la escucha fue un orden que le antecedió, pueblos prehistóricos fundamentaban su concepción del mundo en el sonido y la palabra, y ahora esta es advertida como una opción para nuestro mundo actual en crisis.

De todos los sentidos (sensibles) del cuerpo, «escuchar es uno que mantiene una relación particular con la inteligibilidad de la palabra, es decir, con el significado en nuestro lenguaje» hablado y escrito (Nancy, 2002, p. 17). Escuchar, como nombramos antes, es el estado tenso o atento de percibir sonidos con el oído, comprendemos un sentido al escuchar un sonido y generamos un sonido para crear un sentido. Escuchar, por tanto, es estar atento y situado para interceptar un mensaje en las palabras. Con estas, el conocimiento humano es organizado en un discurso que tiene resonancia con otros. Las palabras cargan un sentido en su sonido, cada vez que hablamos

esculpimos un sonido para algún sentido (sensible), y cada vez que escuchamos una palabra tendemos a encontrarle un sentido (sensato).

Antes de la historia, es decir, de la escritura, la palabra hablada cargaba lo que el humano conocía del mundo. En ese entonces la experiencia humana era aprehendida de la naturaleza a través de sus sonidos. Los secretos de la tierra, los ríos y los animales eran recogidos con la oreja y fijados por la lengua en palabras, de esto da cuenta las onomatopeyas que están en nuestro lenguaje (Schafer, 1985). Las palabras vibran en el espacio para ser transmitidas, resuenan de cuerpo en cuerpo para trascender de generación en generación. «En el principio fue la palabra, la palabra hablada, no la visual de un hombre letrado» (McLuhan y Carpenter, 1960, p. 65).

Cuando la escritura fue inventada, el conocimiento en las sociedades cambió de orden, la verdad del mundo necesito ser visual y, por consiguiente, la manera en que fue percibida. La escritura fue la visualización de este espacio acústico, iluminó la oscuridad bajo la cual se escuchaba. La palabra necesitó de luz, altura y perspectiva para ser aprehendida, esta ya no era real cuando vibraba en la oscuridad. En el principio fue el verbo, pero después fue necesario ver para creer. El conocimiento, en consecuencia, pasó a permanecer casi siempre como un registro escrito, los hechos y personajes de tiempos pretéritos fueron más evidencia para el ojo que resonancia para el oído.

La tensión entre el mundo visual y aural también fue expuesta por Murray Schafer en sus investigaciones. Para el canadiense, el «ruido sagrado» es una expresión del pensamiento visual donde el sonido es utilizado para demarcar los límites de un territorio, tal como la cerca que divide una parcela. El establecimiento de bordes proviene de la percepción visual, los objetos son percibidos como figuras llenas por un contenido o dispuestas para ser llenadas. De ahí deviene la idea de la propiedad privada en la cual el mundo es una sucesión de espacios vacíos dispuestos para ser ocupados por sujetos. El empleo del sonido para el dominio de un territorio es entonces ejercido a través de espacios cerrados que amplifican su resonancia y alcance. Schafer resalta que cuando los humanos van a espacios cerrados procuran mantener la sensación de un sonido ininterrumpido, continuo y homogéneo el cual llena el espacio como la presencia absoluta de un dios, poniendo de ejemplo a las iglesias y santuarios de religiones monoteístas.

En contraste, Schafer identifica el pensamiento aural como expresión de las sociedades prehistóricas o comunidades indígenas no occidentales, quienes viven o permanecen en mayor medida en espacios abiertos.

La vida fuera de los espacios cerrados generó una sensibilidad al entorno donde el humano escuchaba los múltiples sonidos del ambiente (animales, ríos, tormentas, etc.) esto con la intención de ubicarse espaciotemporalmente, mapeando así el territorio y advirtiendo los cambios estacionarios. Estar atento a los patrones y cambios de la naturaleza implica un diálogo con ella y no un monólogo humano. Por tanto, un humano primitivo escuchaba a la naturaleza para después imitarla y lograr influir en ella, dejaba que esta lo poseyera para lograr hablar su lenguaje secreto. Es difícil determinar cuándo un sonido termina y otro comienza, la naturaleza del sonido implica concebir el mundo con bordes permeables e inexactos; en el espacio exterior confluyen una multiplicidad de sonidos, la escucha los regula con la atención, los distingue, pero no los separa, los acoge en su conjunto en mezclas<sup>2</sup>.

La relación con el espacio derivada de una concepción del mundo visual o aural se emparenta con los distintos modos de «acechanza» al sentido descrito por Jean Luc Nancy. El filósofo francés comenta que un sujeto llega al *sentido sensato* a través de «sí mismo», es decir, sintiéndose sentir, cuando hace un registro de sí mismo mientras percibe el mundo. Ser sujeto, es decir percibirse a sí mismo, encarnan diferentes modos de ser desde la mirada y la escucha. Con la mirada, el sujeto se siente a sí mismo como objeto, es decir, se separa de sí para percibirse como otra cosa. Mientras que con la escucha el sujeto se remite a sí mismo mientras percibe, escucha al mismo tiempo su exterior y su interior.

Con todo lo dicho, mi intención con Llamado de Guerra es realizar un análisis aural de operaciones sonoras derivadas de un pensamiento visual. Explicado con otras palabras: si los documentos que componen el archivo son resultado de un esfuerzo por instaurar un «ruido sagrado» (un gesto de dominio territorial), la escucha será una práctica mediante la cual estos mensajes serán analizados con una conciencia aural. Tal práctica partirá de una conciencia del sujeto mientras escucha, es decir, del autorreconocimiento de sí mismo mientras percibe los audios y sus efectos, junto con la comprensión de tales materiales en relación con las características de su auditorio: la situación de su audiencia, la posición de los emisores del «ruido», la configuración medial, el contexto sociopolítico, las narrativas operantes, entre otras cosas.

Vale subrayar que esta práctica de escucha busca ser más que un ejercicio en el que un sujeto se autorreconoce escuchando registros del pasado, la idea es que la conciencia sonora de los efectos de estos mensajes de guerra lleve a advertir las narrativas imperantes en el actual entorno medial latinoamericano, donde la configuración de la realidad es continuamente manipulada. En consecuencia, esta práctica busca propiciar una conciencia crítica de los medios de comunicación desde la escucha.

## LA RECREACIÓN COMO ESTRATEGIA

El *reenactment* o recreación, según el curador Robert Blackson, se diferencia de operaciones similares como la repetición, la simulación o la reproducción por su libertad a la hora de hacer representaciones de eventos pasados. En ella un creador realiza la representación de un evento histórico sobre la base de datos documentados (Doelker, 1982), pero dándole más relevancia a su interpretación del acontecimiento que a la verosimilitud objetiva de las evidencias. En una recreación se le da más protagonismo a la memoria subjetiva del pasado en contraposición a la historia que dota al relato de objetividad. La recreación es una operación que reelabora el pasado a través de la reconstrucción de sus evidencias, difiriendo intencionalmente de sus fuentes, su responsabilidad política y pulsión creadora; está dirigida por una pulsión subjetiva y no por prescripciones impuestas previamente en el relato (Blackson, 2007).

La escucha de un relato puede ser concebida como un acto de «recreación». Cuando imaginamos la historia narrada por un hablante construimos las escenas descritas con imágenes contenidas en nuestra memoria. Tal recreación implica un movimiento entre el afuera y el adentro del sujeto. En un primer momento, un acontecimiento es percibido por el hablante a través de sus sentidos y es reconstruido posteriormente con las palabras que conoce para nombrarlo (Doelker, 1982). Del mismo modo, un oyente escucha ese evento construido con sus oídos y lo recrea en su mente con imágenes interiores.

Puede decirse que la recreación auditiva generada por un discurso crea variaciones del pasado con la subjetividad del oyente y, por tal razón, Llamado de Guerra concibe la escucha como una práctica de

2 Mezcla se entiende aquí como el balance de las fuentes sonoras realizada en la producción de audio. Un cerebro regula su atención a los diferentes sonidos del ambiente, como una mezcladora que regula las señales de sus canales de entrada.

recreación en la que son creadas variaciones de los documentos de su archivo al ser estos sometidos a procesos de escucha, transcripción y sonorización. En primera instancia, los audios del archivo son escuchados individual y colectivamente con el objetivo de reconocer el efecto de ellos en el cuerpo, la identificación de sus posibles medios sonoros y la comprensión de su contexto sociopolítico. En segunda instancia, son transcritos para cimentar una examinación detallada de las palabras y sonidos registrados en adición al propósito de construir guiones o notaciones para desarrollar el tercer proceso: la sonorización. Esta última implica la lectura en voz alta o la simulación de ambientes sonoros con objetos y efectos sonoros. Por medio de un sistema de notaciones y guías es indicada la modulación y/o secuencia de los sonidos transcritos para realizar una performance en vivo.

«El pasado repetido, no necesariamente tiene que ser visto. Más bien, está dado para ser experimentado, o sentido, por aquellos quienes lo recrean» (Schneider, 2011, p. 33). Así lo afirma Rebecca Schneider cuando comenta su experiencia de las recreaciones de la Guerra Civil estadounidense llevadas a cabo en Gettysburg, Pensilvania, donde varios participantes visten uniformes y portan armas del siglo XIX para revivir la tercera batalla terrestre de aquella confrontación. La conciencia de aquel momento histórico, según uno de sus participantes entrevistado por Scheneider, es dada por la repetición de sus acciones y el uso de elementos vinculados a la época. «The Civil War isn't over, and that's why we fight. We fight to keep the past alive», indica Chuck Woodhead, participante de la recreación de la Guerra Civil estadounidense (Schneider, 2011, p. 32).

La incorporación del relato afirma la pervivencia del conflicto en quienes lo recrean, en sus gestos el pasado sigue vivo y el recuerdo resonante. Así mismo, los participantes de los procesos de escucha, transcripción y sonorización de los documentos de Llamado de Guerra incorporan el pasado registrado en ellos en sesiones de escucha, performances y talleres. Los registros de tales acontecimientos radiales son revividos en la repetición de sus palabras, extendiendo una conciencia del evento al ser experimentado con voz propia.

Aun así, el *reenactment* de los audios de Llamado de Guerra no es presentado como una mera repetición del evento aludido. La recreación es insertada dentro de una narrativa de no ficción, es decir, está enmarcada en un formato narrativo en el cual su puesta en acción es un desplazamiento de la historia oficial. Teniendo en cuenta que el *reenactment* es utilizado por regímenes para

«inculcar en las poblaciones empatía y reverencia hacia hitos históricos fundacionales» (Blackson, 2007, p. 36), hay que revisar el objetivo y efecto de tal desplazamiento. El pasado recreado fue utilizado para establecer la memoria e identidad de naciones en el mundo a través de su estandarización como rito, sedimentando la sumisión de la población a una identidad colectiva y creando una ficción en donde la audiencia se sienta partícipe. Según Bateson, el pasado en estos contextos es juzgado según su funcionalidad en términos educativos, económicos y espirituales. Recreaciones famosas, tales como la Toma al Palacio de Invierno, realizada por los soviéticos para conmemorar el triunfo bolchevique en 1917, fueron concebidas y diseñadas por artistas y coreógrafos para «inspirar una sensación de logro histórico» a la audiencia que acudía a la Plaza Roja de Moscú cada año. El episodio histórico era transformado constantemente en su puesta en escena durante su celebración anual para respaldar la agenda comunista de la época.

El desplazamiento en las recreaciones de Llamado de Guerra busca crear una variación de la verdad oficial, invita a quien hace o escucha la recreación a reevaluar su memoria, ya sea factual o transmitida, a través nuevos enfoques de su atención. Actualmente, el relato de los hechos históricos es contado una y otra vez en diversas producciones culturales, sobre todo en películas y series televisivas. Estas producciones inciden en la consolidación de prácticas culturales de memoria, tanto en ámbitos institucionales como cotidianos. La memoria personal es transformada continuamente por representaciones hechas por industrias culturales. Por tal razón, el formato narrativo de Llamado de Guerra enfatiza en el cuestionamiento a la veracidad de los hechos relatados, en el análisis de la percepción auditiva de lo narrado en la radio o en el conflicto de las narrativas en disputa.

Otro aspecto importante para resaltar es la recreación y su cualidad lúdica. *Recrear* implica la reconstrucción de algo que existió previamente. A diferencia de *crear*, que implica la invención de algo nuevo, la recreación parte de un conjunto de preceptos y condiciones para reconstruir una imagen previa. Concebida como juego, la recreación asume un ejercicio de carácter lúdico donde la subjetividad de los participantes entra a moldear el relato histórico, realizando una variación de la representación hegemónica. Adicionalmente, la recreación puede pensarse como dispositivo pedagógico que aboga por la «profanación» mencionada por Giorgio Agamben, donde el juego deshace el poder y el culto al valor, volviéndolo impotente. En la recreación, el juego determina unas reglas de interacción con las evidencias

históricas, pero en ella se integran las subjetividades de los participantes de forma desjerarquizada. Esto iría en contravía a la noción de juego-ritual expuesta por Iván Illich en «La sociedad desescolarizada», donde el juego es utilizado en la escuela para someter las subjetividades al mito de la ideología dominante.

### CONCLUSIÓN: UNA MEDITACIÓN DEL PASADO

La experiencia de «vivir algo en físico» no podría ser concebida sin la mediación de la realidad. Según el teórico Philip Auslander, la idea de vivir un acontecimiento «en vivo» está vinculada al registro y reproducción de la realidad por medio de aparatos. Desde la invención de estas tecnologías, asistir a un evento presencial fue una experiencia singular y, por tanto, junto con la experiencia diferida, son codependientes en su sentido. Comprender la realidad implica entender la performatividad insertada en su vivencia (Blackson, 2007).

Lo «vivido presencialmente» o la «experiencia en vivo» de la realidad parece ser algo en donde diversas prácticas de meditación profundizan. Estas buscan enriquecer la experiencia del tiempo presente a partir del «vaciamiento, expansión y contracción de la mente» a la hora de fijar su atención cuando un sujeto percibe el mundo (Oliveros, 2005, p. 15). Cualquiera que sea su objetivo (la conexión con lo divino, un tratamiento de salud, etc.), la meditación pretende calmar la mente en función de promover la concentración y la receptividad en quien la practica.

Pauline Oliveros describe la práctica del *deep listening* como una forma de meditación donde la atención del oyente está dirigida a toda la interacción de sonidos y silencios en el ambiente, es decir, todo el rango de vibraciones perceptibles. La atención al tiempo presente propuesta por Oliveros busca expandir las dinámicas de atención humanas y promueve una escucha imparcial de todo el espectro sonoro. Tal imparcialidad conlleva a una amplitud hacia las ideas, emociones y memorias generadas por toda la variedad de sonidos y, por tanto, según su autora, abre un constante nuevo flujo de creatividad a quien lo practica. (Oliveros, 2005).

Si la meditación proviene de una preocupación por expandir la conciencia del mundo presente, es decir, de la realidad vivida presencialmente, esta preocupación resulta derivada o por lo menos relacionada de la realidad mediatizada. La urgencia de conectar con nuestro presente proviene generalmente de la saturación de estímulos derivados de realidades mediatizadas, las cuales

reducen nuestra atención y nos desconectan de lo que nos rodea. Aun así, esta práctica no depende solamente del tiempo presente, como práctica, necesita de repetición, disciplina y mejora, las capacidades de atención y receptividad se nutren de experiencias previas meditando; el recuerdo de lo ya percibido diversifica y enriquece la percepción del presente. Por tanto, la experiencia mediatizada de registros de la realidad del pasado no tiene por qué solo significar saturación y desconexión, sino que puede aportar a la amplitud de la conciencia del presente en el oyente.

La práctica de Llamado de Guerra, anteriormente expuesta en este ensayo, la cual conjuga la escucha de documentos sonoros, la examinación del oyente mientras escucha y un proceso de recreación sonora, comparte los procedimientos del *deep listening* para procurar la amplitud de la conciencia y la dinamización de la atención del oyente, pero focalizándose en registros sonoros de conflictos pasados. Meditar a través de registros de realidades mediatizadas podría parecer contradictorio al sentido mismo de la meditación, pero en esta práctica la escucha del pasado por medio de su recreación sonora lleva a advertir los patrones de las narrativas del conflicto mediante su incorporación. El cuerpo de quien recrea un registro del pasado con la escucha se vuelve residente de otro tiempo, con el cual se enlaza y contacta. El pasado entra en el cuerpo como un sonido que penetra con su cualidad propagadora. La realidad vivida entra en fricción con la realidad mediatizada, y de este encuentro deviene una conciencia y conocimiento (Schneider, 2011).

En Llamado de Guerra, la conciencia aportada por temporalidades cruzadas deviene, entonces, como identificaciones de patrones escuchados en «ruidos sagrados». El discernimiento de las similitudes y diferencias de mensajes de guerra, por medio de una práctica de escucha, advierte de la persistencia en la actualidad de las narrativas y sonoridades utilizadas para relatar los conflictos en Latinoamérica. Tales narrativas son advertidas aquí por los efectos que han tenido sobre los cuerpos de los oyentes, la memoria corporal es despertada en la escucha y recreación con la voz de sus registros. La memoria colectiva está presente en los individuos, así estos no hayan presenciado el acontecimiento en cuestión, esta es transmitida entre generaciones a través de prácticas culturales. Ritos cotidianos e institucionales hacen pervivir afectos en los individuos de una comunidad (Seydel, 2014). Por tanto, la potencia política de la práctica de escucha del archivo de *Llamado de Guerra* es crear una conciencia temporal del

conflicto latinoamericano que promueva una crítica de medios y la creación de nuevos patrones de escucha y acción en el entorno mediático latinoamericano.

## REFERENCIAS

- AGAMBEN, G. (2007). *Infancia e historia. Destrucción de la experiencia y origen de la historia*. Adriana Hidalgo Editora.
- BLACKSON, R. (2007). Once More... With Feeling: Reenactment in Contemporary Art and Culture. *Art Journal*, 66(1), 28-40. <https://doi.org/10.1080/00043249.2007.10791237>
- CAMNITZER, L. (2012). *Didáctica de la liberación: arte conceptualista latinoamericano*. IDARTES.
- DOELKER, C. (1982). *La realidad manipulada*. Editorial Gustavo Gili S. A.
- GARCÍA, M. A. (2020). El archivo (sonoro) como proceso. *Indiana*, 38(1), 243-255.
- LABELLE, B. (2006). *Background Noise: Perspectives In Sound Art*. The Continuum International Publishing Group Inc.
- MCLUHAN, M. (1996). *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Paidós .
- MCLUHAN, M. y Carpenter, E. (1960). Acoustic Space. En M. McLuhan y E. Carpenter, *Explorations in Communications* (pp. 65-70). Beacon Press.
- NANCY, J. L. (2002). *A la escucha*. Amorroutu Editores.
- OLIVEROS, P. (2005). *Deep Listening : A Composer 's Sound Practice*. Deep Listening Publications.
- RANCIÈRE, J. (2010). La imagen intolerable. En J. Rancière, *El espectador emancipado* (pp. 85-104). Manantial.
- SCHAFER, R. M. (1985). Acoustic Space. En R. M. David Seamon, *Dwelling, place and environment*. (pp. 87-98). Martinus Nijhoff Publishers .
- SCHAFER, R. M. (1994). *The Soundscape: Our Sonic Environment and the Tuning of the World*. Destiny Books.
- SCHNEIDER, R. (2011). *Performing Remains: Art and War in theatrical reenactments*. Routledge Taylor and Francis Group.
- SEYDEL, U. (2014). La constitución de la memoria cultural. *Acta Poética*, 35, 187-214.
- TRAVERSO, E. (2006). Historia y memoria. Notas sobre un debate. En M. F. Levin, *Historia reciente. Perspectivas y desafíos para un campo en construcción* (pp. 67-95). Paidós.
- TRAVERSO, E. (2007). *El pasado, instrucciones de uso. Historia, memoria, política*. Marcial Pons, Ediciones Jurídicas y Sociales.