

La guerra a través del film y de algunos imaginarios socioculturales de fines de milenio

### I Máquinas analógicas y máquinas digitales

La guerra es John Wayne. Es Randolph Scott y Victory at Sea. Es Rambo, es la Guerra de las Galaxias, Apocalypse Now, son las bolsas de cadáveres en la CBS. Es Combate, The Rat Patrol, Patton. El rostro de la guerra no es la realidad. Es la televisión y las películas. Incluso para la gente que ha ido a la guerra. G.Altare, "Esto es un infierno", 1999.

El nacimiento y despliegue del cine y la fotografía contemporánea ha estado muy relacionado histórica y sociológicamente con la guerra moderna. Podríamos definir provisionalmente a la guerra moderna como un tipo particular de máquina que tiende, en principio, a organizarse en el interior de un juego de tácticas y estrategias previamente determinadas por las nuevas relaciones geopolíticas mundiales tal como aparecen configuradas a partir del inicio del siglo XX.

Si la primera y la segunda guerra mundial (y sobre todo esta última) se podrían definir a grandes rasgos como la escenificación de una suerte de máquina mecánica-analógica de diversa complejidad y efectos, las guerras más recientes (Golfo Pérsico, Los Balcanes y ahora la guerra en Irak) se acercan mucho más a la imagen y el concepto de una máquina digital, virtualizante.

La guerra como máquina mecánica-analógica funda sus elementos estructurantes y estratégicos en la imagen del combate "clásico", cuerpo a cuerpo, en la figura del guerrero-héroe, o también por un lado, en la conocida predominancia de la infantería sobre los otros órdenes (artillería, caballería, etc.).

Otro rasgo importante de este primer tipo de máquina de guerra es la enorme presencia actoral de los espías (espías humanos por supuesto). Personajes detectivos, emblemáticos, casi míticos, que han proporcionado al universo de la comunicación (prensa, cine, literatura) innumerables temas e historias: el silencioso pero enorme mundo activo de espías, contraespías, agentes dobles, falsos espías (El tercer hombre, de C.Reed, Espía por mandato de A.Hitchcock).

La guerra como máquina digital-virtualizante se orienta más bien al control de su objeto (convertido realmente en un objetivo en el pleno sentido del término) ya no en función de la presencia, del contacto visual "natural" del adversario, sino a través de mecanismos icónicos de la distancia y la ausencia. Hay que eliminar o neutralizar al otro sin sentir el menor murmullo de la alteridad en la consciencia.

En este orden de ideas el conocido ritornello de que las nuevas tecnologías de guerra se utilizan para "salvar el menor número posible de vidas humanas" expresa una paradoja brutal pues lo que se intenta borrar o evadir es uno de los núcleos duros de toda guerra humana vale decir, la responsabilidad de asumir que estamos frente a otros seres humanos que debemos eliminar o "neutralizar".

La máquina digital tiende a producir altos efectos de despersonalización del mensaje de la agresión y el exterminio tanto desde el lado del emisor como del receptor. Si en la guerra como máquina analógica predomina el paradigma de las semejanzas y las diferencias sobre la base de un repertorio de íconos mundanos reconocibles y, sobre todo, la presencia o resonancia semántica de la antigua figura mítica del guerrero en sus variadas manifestaciones, en la guerra como máquina digital las estrategias, las tácticas y las causalidades son remitidas al repertorio de un sistema mucho más

abstracto de representación: ya no hay guerreros propiamente dichos, ni héroes del campo de batalla sino operadores, jugadores de alta competencia que median su saber hacer siempre a través de interfases digitales y medios de simulación.

Hay que eliminar o neutralizar al otro sin sentir el menor murmullo de la alteridad en la consciencia

## II War games y escenarios cero.

*“La Guerra del Golfo ha sido presentada como una suerte de combinación de Lawrence de Arabia y La Guerra de las Galaxias”, Michael Deaver, Secretario general adjunto de la casa Blanca, 1991.*

En este sentido, la guerra ideal seguiría siendo la que no se hace: una guerra de escenario cero, virtualizante, sin carne y sin sangre real pero que logre los mismos resultados esperados. Una war game tal y como es representada en los actuales juegos multimedia. Pero no ocurre así.

No me atrevería a relacionar a nivel de esencias a las recientes tecnologías digitales y de realidad virtual con los múltiples escenarios de la guerra y de sus actores sociales. Hacerlo radicalmente sería sin duda ideologizar instrumentos (en el mismo sentido del discurso crítico sobre los artefactos de Maldonado o los útiles a los cuales se refería Heidegger en el terreno filosófico). Pero algo nos reclama que la completa separación del mundo de la guerra de la invención y producción de tecnologías no parece lo más justo a la hora de ejercer una lectura y una crítica profunda.

Este aspecto me sigue pareciendo fundamental y en este sentido he tratado simplemente de construir una cartografía ad hoc para guiarme, pero trataré sobre todo de tramar mi discurso focalizándolo sobre la guerra como texto y como discurso tal y como aparece en el film: en pocas palabras, dibujando algunos contornos de los imaginarios que el cine de ficción y otros

dispositivos icónicos construyen o de-construyen. El cine (responsable histórico de los films que vemos) puede verse como una verdadera máquina de producción: la máquina cinematográfica es una metáfora que serviría para enlazarse con la imagen de las máquinas de la guerra. Pero por otro lado el cine como industria cultural, como organización jerárquica de trabajo y como forma de hacer se puede también ubicar muy próxima a las formas contemporáneas de la guerra. De hecho, el cine se ha ubicado como muy cercano a la guerra desde sus inicios. Desde comienzos del siglo XX hasta hoy el film bélico sigue siendo, en sus varias combinaciones de género y subgénero, el que ocupa el segundo lugar mundial en la distribución y la recepción.

## III La velocidad y el movimiento: warriors vs operadores.

En la guerra analógica el guerrero, como figura arcaica-mítica, determina casi toda la velocidad del asunto. La velocidad está casi totalmente subordinada a los rituales de demarcación del espacio corporal, a los mapas y esquemas de la distribución de soldados o guerreros a través de una semiología de los movimientos y de los gestos. Los aparatos dominantes son de tipo catóptrico: largavistas, periscopios, binoculares y otros dispositivos analógicos, mapas y cartografías a gran y mediana escala donde se controla y simulan los posibles encuentros y combates. Los warriors o guerreros siguen predominando sobre el terreno de combate.

La paradoja y la parábola de estas guerras se concentran finalmente en la pericia de un sujeto que conduce heroicamente a su ejército o su patrulla de búsqueda. Una de las figuras pasionales a nivel de la temporalidad más pertinente es la espera y el silencio. La elección del instante favorable y a veces azaroso y confiado a la pericia de un guerrero. ¿Cuántos films americanos de los años cincuenta y sesenta concentran la efectividad de su relato en estas figuras heroicas espaciotemporales y actorales?

La velocidad del combate y en definitiva la temporalidad entera del discurso bélico descansa casi completamente en la competencia de movimiento y observación que pueda desplegar el cuerpo del guerrero, hasta tal punto que en los referentes más lejanos de una guerra analógica (los combates samurais, por ejemplo, o las clásicas cargas de la caballería cosaca) toda la velocidad y el ritmo coreográfico para alcanzar el objetivo se distribuye en forma análoga a los rituales: nada más ejemplar que los films japoneses como *El último samurai* o *La sombra del guerrero* (de A.Kurosawa), en los cuales un juego geométrico y dibujístico de estandartes, colores, signos de identificación, movimientos de caballos y de infantes se apropian de la velocidad y el ritmo del film. Se trata de verdaderas coreografías bélicas que tantas veces han sido mimadas por los films de ficción.

En un film como *Apocalypse now* (F.Coppola) se puede percibir en buena medida el paso de una máquina digital a una máquina analógica: luego del “fracaso” de la primera se produce la ascensión lacustre y a contracorriente de la patrulla americana hacia la búsqueda del enigmático coronel Kurtz (Marlon Brando) y se descubre el terrible universo de una guerra que vuelve al ritual y a la figura del guerrero primitivo o arcaico. Es el oscuro reverso de una moneda. La cara oculta de la máquina digital y de todo aquello que ésta borra de su representación. El film de Coppola nos refiere al mismo tiempo a un hecho que forma parte del mundo real y de los fantasmas del imaginario de la guerra de Vietnam.

El universo recreado por el general Kurtz es una inversión radical de la espacialidad y la temporalidad del discurso bélico post tecnológico: un ritual a contratiempo que estremece la conciencia de un operador bélico (Martin Sheen) y retrasa la velocidad esperada: frente a él, detrás del escenario de locura y azar que se difumina luego de cruzar la última frontera (el último puente), se yergue de nuevo la figura del guerrero que parecía tan lejana el tiempo, algo totalmente ajeno e imposible.

La guerra como máquina digital y virtual juega sobre el acortamiento y la compresión del tiempo. Su ideal es una velocidad extrema, una suerte de efecto *deus ex machina*, un ipso facto que controle la situación en un jaque mate radical. En la guerra y el combate del guerrero se alternaban tiempos largos y tiempos cortos. Duraciones variables y velocidades que pueden detenerse por completo en una espera que resulta incomprensible para el enemigo que no posea el mismo código.

#### IV Teatros de la guerra y organización de la mirada

*“Condenar a alguien por asesinato en un lugar como éste es como poner multas de velocidad en la carrera de Indianápolis” Diálogo del actor Martin Sheen en el film Apocalypse Now de F.F. Coppola.*

La organización de un teatro de guerra, de un teatro de operaciones, subsume la presencia de modos de ver y de organizar la mirada cuyo sentido se aproxima a la organización de los diferentes planos fílmico-cinematográficos y a la noción de montaje. Por otro lado, tenemos que referirnos también al movimiento o desplazamiento inducidos por los códigos cinematográficos y que ejercen una función de retroalimentación y refuerzo sobre las imágenes de guerra tal y como ésta se constituye en la realidad empírica.

No es pues casual que durante el desarrollo de la segunda guerra mundial veteranos de la talla de King Vidor, Fritz Lang, John Huston o Franz Capra, fuesen llamados a dirigir películas por el alto mando militar de los EE.UU. Una especial competencia y el saber hacer de estos cineastas le otorgaba al combate filmado y a la organización militar la forma de un imaginario que el cine ya había configurado después de la primera guerra mundial. Por otro lado, la guerra como acontecimiento necesitaba rodearse de capas de historias y de anécdotas, de personajes inesperados: cómo el efecto que todavía nos producen esos soldados entrevistados

por un psiquiatra en un estupendo documental de John Houston sobre los soldados que regresan del frente en la segunda guerra mundial en 1947.

Por otra parte, dejando de lado por un momento las influencias de una lectura ideológica, no debemos menospreciar el hecho de que muchas secuencias del buen cine clásico de guerra aún nos apasionan y permiten ver la evolución de una determinada mirada estética. Parecería un contrasentido hablar de guerra y de mirada estética pero en el fondo no lo es: si fuese así muchísimas obras de arte pictóricas, musicales, literarias dejarían de serlo. La forma de relatar, de “encuadrar” la guerra puede convertirse en una mirada estética: en ese como si radica la fuerza de muchos films contemporáneos.

La guerra como escenario de movimientos de masas anónimas y a la vez como espectáculo global y teatro de maniobras es un producto neto, una sombra casi irremediable de la cultura humana moderna y postecnológica. Se configura en los cuadros de visión que conocemos hoy en día a través de la fotografía y el cine pero toda su forma de organización se delimita progresivamente a partir del siglo XVII en plena época de la ilustración y al lado de los proyectos de la racionalidad y del cálculo.

Cuando Walter Benjamin, en algunos pasajes de La obra de arte en la época de la reproductibilidad técnica, señalaba los indicios de una relación cosustancial entre la masa urbana y el cine, entre la organización de la masa anónima y las formas narrativas del cine (la gran panorámica y el movimiento de cámara), mostraba uno de los puntos de culminación de un proceso de simbiosis técnica y estética que se había confabulado mucho más atrás en el tiempo y que encontraría quizás sus mejores ejemplos en las descripciones pictóricas y escénicas de las guerras napoleónicas y post napoleónicas, sin mencionar a los efectos visuales que se desprenden de otros escenarios más antiguos y “primigenios” como en la Ilíada de Homero: los grandes cuadros de guerra y de movimientos coreográficos

de masas organizadas de soldados en forma de paisajes dinámicos.

La guerra como escenario de movimientos de masas anónimas y a la vez como espectáculo global y teatro de maniobras es un producto neto, una sombra casi irremediable de la cultura humana moderna y postecnológica.

## V Escenarios fílmicos

El cine de guerra es un género muy consolidado. Un género fílmico-cinematográfico que se inaugura a finales del siglo XIX a nivel del cine documental en la Guerra de 1897 entre Grecia y Turquía.

Junto al británico Frederick Villers, autor de estos reportajes, se mencionan también a Stuart Blackton y Albert Smith que en 1898 filmaron documentales sobre el enfrentamiento entre Cuba y España. Otros films que inauguran el desarrollo de este género son la serie documental sobre la guerra de los Boers de Jhon Benett Stanford.

Primero como registro documental y como noticia periodística, luego como medio de propaganda de los mismos estados confabulados y finalmente como género de ficción. Los historiadores reconocen el film *The battle cry of peace* de Blakton como el primer film bélico de ficción, rodado en 1915. Le siguió *The little american* en 1915 de Griffith, protagonizada por la célebre Mary Pickford. Otros famosos films de Griffith, *Intolerance* *The birth of a nation* y *Hearts of the world* producidos entre 1916 y 1918 también constituyen ejemplos notables del origen del film bélico.

Los embajadores, políticos y jefes del alto mando reconocían que un documental de guerra era más efectivo que toda una serie de conferencias y discursos. Si en una primera y muy breve fase temporal el aparato cinematográfico era utilizado para registrar “crudamente” los eventos desde el punto de vista descriptivo de un cineasta amateur o de un reportero ávido de

éxito, el film de guerra pasó luego a predeterminar los escenarios mismos de la guerra, en un extraño y perverso juego en el cual pareciera que la ficción establece el marco de lo real: los ejércitos debían amoldarse al objetivo de las cámaras y a las posibilidades técnicas de la realización cinematográfica.

Esta fase correspondería a la propaganda bélica cómo en el caso ejemplar de casi toda la producción alemana de la UFA (Universum Film Aktion Gesellschaft) y en especial de los films realizados por la cineasta Leni Riefenstahl cuya puesta en escena, escenografías y montaje requería una puesta en escena teatral y monumental de la masa del ejército, de los armamentos y de los símbolos visuales del nazismo.

Este es un ejemplo extremo del feedback que ejerció el film bélico sobre el mundo de lo real. Pero con anterioridad, a finales del XIX y comienzos del XX, muchos otros ejércitos y estados en guerra se plegaron escenográficamente a las posibilidades del la máquina de guerra: Seleccionado lugares adecuados y horas del día en las cuales la película sería más nítida y luminosa, organizándose “debidamente” frente a las cámaras de filmación; obedeciendo las observaciones e indicaciones de los directores de cine. Hasta tal punto de que se han documentado confrontaciones bélicas conducidas de día para favorecer su mise en scene cinematográfica.

Toda guerra ha estado siempre acompañada de una pléyade discontinua de cineastas y fotógrafos, de reporteros y camarógrafos. Es una relación no solamente técnica a nivel de la función semiótica de registro y documentación, sino también ética y estética, a nivel del sentido mismo de una configuración sociocultural de la guerra como espectáculo.

De esta simbiosis se han beneficiado ambas partes. Las guerras se registran documentalmente para dotar los archivos y los historiadores. Se fotografían sin cesar escenas según la poética y estilística de los fotógrafos y los camarógrafos, cuya profundidad visual o impac-

to a veces puede volverlos famosos. Y mientras los miembros de los altos mandos militares supervisan la moviola o la pantalla digitalizada del video o del ordenador portátil para corroborar tácticas y estrategias en tiempo real, los cineastas y videógrafos contemporáneos alimentan nuestros mundos de ficción con un cambiante juego de perspectivas y formas narrativas. Es una estructura de eventos y circunstancias que se parece a otra: los grandes viajes, las “grandes empresas” de la humanidad, los movimientos o desplazamientos de los seres humanos que implican el traspaso de una frontera, de un espacio y el posible encuentro de lo desconocido y lo terrible y, por supuesto, la muerte.

En estas “nobles” empresas siempre ha aparecido como imprescindible la labor de registro. Del cronista se ha pasado al cineasta, y del cineasta al videógrafo.

## VI Las formas fílmicas de la guerra

La atmósfera de la guerra puede rodear intensamente una historia, los antecedentes de los personajes o ser referida por un narrador sin aparecer en pantalla (Ay Carmela, de C. Saura y Belle époque de F. Trueba, El último metro de F. Truffaut). También puede incrustarse en puntos neurálgicos del relato en forma de flash back o de anticipación (Forrest Gump, de R. Zemeckis). O bajo la modalidad de inserts y segmentos continuos pero difícilmente asignables al presente de la historia narrada (Hiroshima mon amour, de A. Resnais). Puede finalmente ejercer una plena presencia-ausente, como un referente pesado y continuo a través de algunos signos de la escena o el diálogo de algunos personajes centrales (Casablanca, de M. Curtiz) pueda mantenerse narrativamente oculta hasta mostrarse incontenible en su crudeza (La vida es bella, de R. Benigni).

Desde la forma de un fondo casi ausente, suerte de backproyección sobre el cual se desarrolla otra historia (Mediterráneo, de G. Salvatore), pasando por su manifestación episódica pero efectivamente relatada (El

Cazador, de M. Scorsese ), hasta las formas actuales del efecto subjetivo de la cámara-reportaje (Salvar al soldado Ryan,) en la cual se tiende a construir un efecto pasional de participación directa e interna al acontecimiento filmado.

Las formas fílmicas de la guerra se entretajan todas en la ficción contemporánea predominando una u otra de acuerdo a la combinación de subgéneros y a las poéticas de los cineastas y miembros del equipo realizador:

- La guerra ausente visualmente pero presentificada a través de los diálogos
- La guerra como protagonista de algunas secuencias del film
- La guerra como fondo visual pero independiente de la historia
- La guerra como escenario central y espacio envolvente de los personajes

La guerra como documental, la guerra como reportaje para un programa de noticias, la guerra como fondo o escenario mental omnipresente del relato de ficción (como en el hermoso film de D.Lynch, *The story of Alvin Straight*): cada una de ellas constituye un subgénero y construye un imaginario sociocultural que ejerce una notable presión sobre la representación sociocultural de la guerra real. Hay una pregunta quizás banal pero nada despreciable que se ha formulado algunas veces: ¿hasta qué punto el imaginario bélico construido por los films desde inicios del siglo XX hasta hoy ha influido sobre la representación y la organización de la guerra real? ¿Hasta qué punto, los personajes, las historias, los montajes y escenificaciones construidas para la pantalla han devuelto sus efectos sobre el proyecto de una guerra real?

Sin duda, nuestros sistemas de representaciones como seres del *sensus communis* se ha visto determinado intensamente por estos imaginarios. La guerra filmada y la guerra real han llegado a formar una trama de relaciones casi especulares en la cual a veces es laborioso distinguir el objeto real y sus reflejos.

¿Hasta qué punto el imaginario bélico construido por los films desde inicios del siglo XX hasta hoy ha influido sobre la representación y la organización de la guerra real? ¿Hasta qué punto, los personajes, las historias, los montajes y escenificaciones construidas para la pantalla han devuelto sus efectos sobre el proyecto de una guerra real?

## VII Las transformaciones del espectador: observadores y operadores.

En la variación y encabalgamiento de estas formas fílmicas está en juego el dibujo de un tipo de espectador, de un lector del texto fílmico. Y en efecto, la transformación visible de este espectador prefigurado en los films va desde el estereotipo del voyeur a cubierto en las trincheras del patio de butacas hasta el actual jugador de videogames, experto e movimientos y desplazamientos virtuales, pasando previamente por el espectador implicado en “cámara subjetiva” identificado con la figura de un reportero de guerra colocado en el centro del acontecimiento (como nos ocurre en muchas escenas de *Salvar al soldado Ryan* de S. Spielberg).

En la semiótica hablamos de la proxémica como un lenguaje de las distancias y de la significación o efectos comunicativos que estas distancias promueven. Según varios ritmos y variaciones históricas, el cine bélico ha jugado continuamente entre un lenguaje de la gran distancia fílmica y un lenguaje de las distancias “cortas”. Tanto en un sentido visual como global: no por “aparecer” sólo en panorámicas o planos generales la guerra fílmica es lejana o cercana sino por toda la información aportada por el film en su conjunto (sonora, verbal, visual).

En algunos films como *Barry Lyndon* de S. Kubrick, la distancia juega en ambos sentidos y muy posiblemente el cuadro de organización visual se construye sobre la idea de gran escenario o teatro de guerra, muy próximo

mo al referente del mundo de la guerra de esa época y haciendo intertexto con la pintura inglesa de la época (como en Gainsborough, Hogarth, Reynolds). Pero en un tipo de film ya citado, *Salvar al soldado Ryan* de S. Spielberg, la cercanía llega al punto “cero” del personaje central: en la notabilísima secuencia del desembarque no únicamente vamos junto a él y corremos para que los proyectiles no nos alcancen, sino que se nos hace partícipes como actores y observadores de los momentos de terror, de aislamiento y pérdida de sentido: al igual que el personaje no podemos oír los ruidos de la guerra que nos circundan.

Las tácticas del jugador de videogame son escenificadas y puestas en escena en otro tipo de films bélicos cercanos a la serie o a la saga como es el caso de *Rambo*, *Soldado Universal* y otras piezas semejantes en las cuales por un mecanismo de enunciación muy particular la ficción se construye apostando al logro de una suerte de desvinculación pasional del espectador o en todo caso hacia la configuración discursiva de un mundo de estados pasionales completamente diferentes.

Dentro de esta perspectiva, los discursos interactivos de los nuevos multimedia virtuales o digitales, construye un sujeto textual y un nuevo tipo de espectador-manipulador de la ficción bastante alejado de las figuras “tradicionales” del voyeur angustiosamente apasionado y del espectador confabulado y entregado afectivamente a la trama en “cámara subjetiva”.

En efecto, el jugador de video-war game puede definirse como un tipo de observador cognitivo que controla las situaciones más o menos previsible dentro de un escenario virtual de guerra o de combate, simulando ser no únicamente el centro visual de una historia ya elaborada o pre-definida, sino colocándose lúdicamente como operador del relato y reconstructor de otras historias posibles. Esta figura actoral (y actancial al mismo tiempo) de la simulación lo acerca mucho más a una suerte de pequeño demiurgo de un escenario de guerra que a la de espectador reconstructor.

No parecería una simple coincidencia histórico-técnica que los artefactos y escenarios de simulación digital-virtual hayan crecido y adquirido toda su potencia discursiva al cobijo de la logística militar y de los laboratorios de investigación. De todas formas este nuevo operador disfruta por un hecho muy común a todos los mundos de ficción: el placer de experimentar control sobre pequeños mundos construidos o *small worlds* en los cuales, en todo caso, los procesos de manipulación y simulación tienen una respuesta configurada de antemano dentro del sistema de representación icónica del dispositivo.

Como hemos apuntado antes, la guerra ideal post-moderna tendría en la estrategia de la interactividad, gobernada por un sujeto operador casi omnisciente del juego bélico, un modelo “fuerte” y tendencial que la anima desde el fondo: en narratología diríamos que se trata de un narrador en primera persona que debe llegar a saber siempre más que sus personajes.

La guerra real, empíricamente verificable, es vivida por estos operadores como una experiencia muy cercana del juego de guerra virtual, interponiendo una interfase digital entre la confrontación con un referente mundano y con ello obviamente reducir o filtrar el impacto fenoménico con la alteridad que debe destruirse o neutralizarse.

## VIII Estética del film de guerra: los paisajes de la guerra.

Las dimensiones estéticas del film bélico se nos aparecen tanto en la forma del reportaje y del documental

Dentro de esta perspectiva, los discursos interactivos de los nuevos multimedia virtuales o digitales, construye un sujeto textual y un nuevo tipo de espectador-manipulador de la ficción bastante alejado de las figuras “tradicionales” del voyeur angustiosamente apasionado y del espectador confabulado y entregado afectivamente a la trama en “cámara subjetiva”.

como, sobre todo, en la forma del film de ficción. Nada más lejos, en este orden del discurso, que intentar equiparar la noción de belleza únicamente como canon de simetrías, ritmos coordinados o equilibrios formales con los efectos plásticos-audiovisuales y cinéticos del film bélico de la modernidad y la postmodernidad. Si una teoría de la *empfindung* (empatía orgánica) o de la *sichtbarkeit* (pura visualidad) es aún pertinente a la hora de construir una estética de los discursos bélicos contemporáneos no lo sería desde el único aspecto de lo orgánico o la empatía entre el sujeto y el objeto.

En todo caso es más sería más oportuno recurrir a uno de los recorridos semánticos de lo sublime en Kant o a otras figuras retóricas del programa estético del Romanticismo como la metáfora de la “atracción del abismo”. La mirada humana apasionada sobre la grandeza e inmensurabilidad del paisaje natural que de repente recorta un cuadro visual o sonoro apasionante y pregnante. ¿Acaso, guardando ciertas distancias, no puede encontrarse en las propuestas fílmicas actuales en las cuales enormes, coloreadas y descomunales explosiones, efectos especiales visuales y sonoros, se construyen para la mirada del mismo modo que los grandes cuadros sublimes de esta segunda naturaleza de la guerra?

No se trata de afirmar que la guerra en sí sea sublime sino su modo de representación y de construcción plástica. Las representaciones audiovisuales de la guerra inducen, de algún modo, al espectador “atrapado” hacia ese tipo de percepción. Creo que podríamos hablar de un imaginario construido por el film de guerra moderno y postmoderno. Lo denominaría simplemente como paisaje bélico o paisajes de la guerra, comprendiendo en la palabra “paisaje” muchas de las connotaciones adheridas a las organizaciones plástico-visuales dadas por las artes visuales y la fotografía, sin olvidar las artes literarias.

Sabemos como en la Poética de Aristóteles se subraya que una de las finalidades del texto estético-poético es

la de turbar, conmover al espectador, sumergiéndolo en el movimiento tensional de la piedad y del terror. Pasando necesariamente por una teoría del personaje y las implicaciones semióticas del proceso de identificación, el film bélico también ha recurrido insistentemente a fuertes o moderados procesos comunicativos capaces de configurar un espectador muy confabulado con sus tramas y sus historias.

El film de guerra ha debido estetizar (¿imposición o tendencia “natural?”) todo un repertorio de hechos, cosas, objetos, eventos pertenecientes al universo de la muerte y del peligro: los disparos en toda su variedad (pistolas, ametralladoras, cañones, cohetes), las explosiones, las caídas de los soldados y sus variadas formas (el *rallenti* o el *stop motion*, la caída insignificante o la caída sublime de un general), los movimientos de tropas, los vuelos de los aviones de combate o los desplazamientos de los barcos de guerra. Es una suerte de estetización del mundo de los objetos y eventos del universo bélico, en el cual no debemos dejar de mencionar los uniformes, las banderas y los símbolos de las armadas, los emblemas y “escudos”, las canciones, las fisiognómicas, los rostros y gestos: ¿Cuánto hay y cuánto se reproduce icónicamente de todo este repertorio en los noticieros actuales sobre la guerra de Irak?

En el espacio del documental de propaganda predomina la escenificación de un cuerpo anónimo, la masa militar que se organiza visual y plásticamente en el encuadre, el entramado calculado de líneas y ejes de composición. Imagen y música, acompañados generalmente por una voz en *off*, tienden a configurar una suerte de cuadro unitario de visión. Los documentales realizados en la segunda guerra mundial sobre el embarque y la llegada de los soldados norteamericanos a Europa contrastan en algunos aspectos, por ejemplo, con los films producidos durante la dictadura de Benito Mussolini o con las secuencias de desfile del ejército francés, pero todos son equiparables en cuanto modo de organización del espacio fílmico y de topologías descriptivas: grandes panorámicas, picados



y contrapicados en contraste, planos y contraplanos insistentes entre la tribuna del alto mando y el cuerpo del ejército, etc.

Se ha reiterado en este sentido a los films de la cineasta alemana Leni Riefenstahl y en especial *El triunfo de la voluntad* (1935) como un ejemplo notable de construcción estética de la imagen fílmica. Una estética elaborada sobre la transmisión de la noción de un cuerpo imposible, distante, indestructible y eterno, una imagen del soldado alemán con rasgos apolíneos y con influencias visuales del universo trágico-épico y mítico germánico.

Junto esta suerte de paisajes sublimes y apolíneos, cercanos en algunos aspectos de su poética visual a algunas vertientes de un clasicismo áulico, se encuentran documentales inscritos en otro sistema casi opuesto de representación y reproducción de la realidad. Un ejemplo típico podría ser *Morir a Madrid* de Rossif (narrado por H. Hemingway) organizado de acuerdo a un ritmo que parece dictado más por los acontecimientos mismos que por un diseño preestablecido. El efecto de este tipo de documental de guerra es muy cercano al reportaje, incrementando en el espectador la sensación del acontecimiento y el efecto de un presente cercano.

Entre estos dos grandes tipos de paisajes (sublime y apolíneo, romántico y oblicuo) podría ubicarse toda una gradación de posibilidades y tejidos.

## IX Coreografías imposibles.

Pero donde el cine bélico desarrolla y reelabora continuamente otras formas visuales y sonoras de identificación y pasionalización es en el espacio de la ficción narrativa. Aquí contrastan y se alternan desde inicios del siglo XX el film bélico y el anti-bélico (*Armas al hombro* de Chaplin); se entrecruza el cine de producción masiva, el cine de producción orientado ideológicamente y el cine de autor. Géneros, estilos y

poéticas conviven y mantienen una relación tensional y motivante.

No es reiterativo recordar los films de Eisenstein (*El acorazado Potemkin* u *Octubre*) para ejemplarizar lo que entendemos por poética o lenguaje de autor. En estos films el tema del combate y del enfrentamiento está subordinado a la organización visual del encuadre y al ritmo del montaje, a la selección de un punto de vista que construye el relato de un cierto modo y de tal manera que los paisajes de la guerra establecen unas relaciones plásticas y compositivas de la misma manera que lo harían en un relato fotográfico (al estilo de Robert Cappa o Donald Mc Cullin), literario (*Guerra y paz* de Tolstoi, *Salambó* de Flaubert) o pictórico (como en las batallas de Paolo Uccello, Leonardo Da Vinci o Tito Salas). Tampoco, por contraste, sería inoportuno recordar la poética de la guerra auspiciada por los futuristas italianos en cuyas experimentaciones fotográficas y fílmicas podemos encontrar, dejando al margen las implicaciones ideológicas de sus obras, esa suerte de relación turbadora entre la máquina cinematográfica y la máquina de la guerra que hemos usado en este ensayo como metáfora inicial.

Las coreografías de los films de guerra se han diseñado y puesto en escena tomando en consideración todos los elementos compositivos del encuadre y junto a ello, la participación del espectador en la lectura plástico-visual del conjunto:

Un grupo de soldados vuela literalmente por los aires sobre el fondo multicolor de una gran explosión; el soldado luego de lanzar una granada de mano es acribillado en cámara lenta y cae lentamente rebotando sobre el pavimento; un regimiento avanza en línea ondulante sobre un terreno escarpado mientras el movimiento de la cámara lo sigue en un largo travelling; una ametralladora apostada en un nido lanza ráfagas certeras en un movimiento casi coreográfico.

El texto descriptivo anterior puede ser un ejemplo ya clásico del film bélico de los últimos cincuenta años.

Estereotipos visuales elaborados una y otra vez pero que siguen ejerciendo sobre el sentido común del espectador un efecto pasional notable.

Muchísimos directores reconocidos desde los años treinta hasta hoy pasando por Capra, Houston, Resnais, Wyler, Rossif, Wilder, Rosi, De Sica, Rossellini, Pasolini, han logrado construir “cuadros” memorables en el interior de este universo de paisajes bélicos. Akira Kurosawa, por ejemplo, ha configurado una poética de la imagen y del montaje en films muy cercanos a la guerra como en *Ran* o en *La sombra del emperador*. En este último, por ejemplo, son notables las semejanzas entre las composiciones de Paolo Uccello (recordemos el encuadre pictórico de *La Batalla de San Romano*), o entre la estructura visual y compositiva de la pintura japonesa y la forma de los encuadres.

Pero sobre todo en el diseño global de las secuencias de combate entre los bandos de samurais rivales en los cuales se nos revela un profundo conocimiento del desenvolvimiento ritual de las batallas reales y una excelente puesta en escena. Este ejemplo podría representar el más “alto sueño” de un film bélico es decir, un acoplamiento casi perfecto entre la máquina de la guerra y la máquina cinematográfica y, además de la construcción de un paisaje, la conclusión en una suerte de coreografía única e irreplicable. Lo mismo podría decirse en *Barry Lyndon*, en *Porqué doblan las campanas?* o en *Platoon*, en varias secuencias de *Gallipoli* de Peter Weir: la indescriptible carrera entre el fragor de las trincheras del soldado inglés.

Al mismo tiempo el cine bélico de ficción ha densificado históricamente la complejidad de los personajes, de los “actores sociales” implicados en los escenarios de una guerra (civiles, soldados, jefes militares, científicos). Ha descubierto nuevas historias paralelas detrás de las líneas de combate o revivido un escenario de viejos “veteranos” que no pueden morir en paz sin saldar las cuentas y hacer justicia aún después de que la guerra haya terminado (como en *Muerte en Madrid* protagonizada por Gregory Peck). Ha enriquecido las

facetas psicológicas y semiológicas de sus personajes. Pero así como en muchos films el objetivo parece ser el logro de una partitura coreográfica de movimientos, gestos, explosiones, desplazamientos de cuerpos y de artefactos (*Air Force* de H. Hawks, *The great parade* de K. Vidor), por otro lado se nos presenta también la escenificación de la guerra como caos y aleatoriedad: la cámara vacila, duda, se vuelve ubicua pero también incierta, la muerte y el azar van juntos (*Full metal jacket*, de S. Kubrick, *Good morning Vietnam* de Levinson, *The empire of the sun*, de S. Spielberg).

## X Una línea muy delgada.

No puedo dejar de referirme a un excelente film de Terence Malick (*La delgada línea roja*, 1998) y especialmente a todas las secuencias correspondientes al difícilísimo asalto y conquista de una colina desde la cual, un nido de ametralladora japonés controlaba y diezmaba el avance de cientos de marines estadounidenses. Evidentemente el film efectúa una réplica parcial del código sociocultural y filmico-cinematográfico correspondiente a la casi arquetípica toma decisiva de un observatorio-panóptico del enemigo. Una acción que, narrativamente, debe costar necesariamente muchas bajas pero que finalmente glorifica y justifica el movimiento último de las tropas: es el segmento decisivo y la prueba glorificante, el climax que antecede al izado de una bandera, a la condecoración o al reconocimiento o sanción del alto mando. Pero, contrariamente al efecto del código esperado en cientos de films de guerra, Malick nos da a ver a través de los actores principales que lo que les esperaba realmente más allá de la delgada línea roja es el más desolador e incomprensible de los acontecimientos. Un escenario dramático del temblor y del estremecimiento humano que bien pudiera figurar como uno de los círculos de la *Divina Comedia* de Dante.

Lo que los marines encuentran es su propio reflejo humano en los rostros perdidos de aquellos otros desconocidos. El film (al igual que tantos otros realizados a

partir de los años 50) vuelve a indicar el soporte profundamente irracional que la sustentaría. Pero yo quisiera insistir al mismo tiempo en que aquello que finalmente paraliza y horroriza a los héroes trágicos de Malick es el lado corporal y somático del combate. El hecho de tener que encontrarse face to face y cuerpo a cuerpo con aquellos otros cuya sentido de alteridad solamente debe fundarse en la definición conceptual de un objetivo, de un target militar. Este film, y particularmente en esas secuencias finales, se dedica a orientar al espectador (o mejor al interlocutor) hasta ese momento o instante “fatal” y sin embargo prefigurado en la mente del soldado, en el cual necesariamente no puede-no-dejar de ver al otro y de enfrentarse en la distancia corta del combate corporal, donde todo se decide a través de la rapidez, la astucia y una buena dosis de ley de probabilidades.

En estas condiciones comunicacionales y racionales, lo más trágico (resuelto además con una forma fílmica impecable) es la tarea obligatoria de superar y eliminar el enemigo oculto en el bunker de ametralladoras a través de una verdadera coreografía espacial. Esta coreografía de guerra tiene sin duda como indicadores sustanciales la velocidad, la precisión y el arrojado, pero sobre todo el valor del juego agonístico. Es un verdadero agon de combate en el cual el ganador es aquél que ha logrado superar los mayores obstáculos sin que su energía se agote definitivamente llegando a la figura extrema de la agonía misma: ése es el rostro que encuentran finalmente los marines al capturar ese último nido de metralletas japonesas. Y será una sucesión repetida, cientos de veces en los rostros desolados del enemigo diseminados caóticamente en ese campamento fantasmal, un reducito abandonado de despojos.

## **XI** El cuerpo del otro: vulnerabilidad y resistencia.

Una última reflexión sobre la percepción y “uso” del cuerpo me permitirá por ahora organizar algunos elementos pertinentes para la estética del film bélico y los imaginarios allí entretajidos.

La escenificación del sentido de la muerte parece tender hacia dos extremos entre cuyo espacio se nos muestran varias posibilidades. Por un lado, un amplio grupo de films contemporáneos en los cuales el modelo de espectador es cercano al jugador de videogame, la aniquilación del otro se representa como un juego de alternancias y repeticiones, de impactos y caídas que simbolizan al cuerpo como un blanco, un objetivo anónimo cuya fisiognómica se reitera sin causar el efecto de una presencia. Son análogos a la idea de un cuerpo vacío (cuerpo vacío de órganos, reutilizando la frase de Deleuze) muy vulnerable y que no ofrece la resistencia u opacidad necesaria para recrear en el sujeto espectador la fuerza de la alteridad.

Son cuerpos-señuelos y simples accidentes en el camino del soldado hacia la adquisición de una competencia. Están allí literalmente para ser derribados y “sumar puntos”. El significado neto de adversario o anti-sujeto le quedaría muy holgado. El espectador está colocado fílmicamente de tal modo (por el tipo de encuadre y de focalización narrativa) que no puede turbarse sino experimentar únicamente la inquietud y ansiedad de la repetición de un acto: de la misma manera que en un juego de guerra en 3D, los targets aparecen desde lugares casi imprevistos y pueden eliminarnos del juego. Por otro lado, otro grupo de films, menos frecuentes, en los cuales el otro se hace presente como un cuerpo opaco, resistente y más tridimensional, como una cercanía y una proximidad que imprimen marcas más fuertes de alteridad. En este contexto eliminar al otro es una imagen que despierta pasiones de turbación y piedad, incluso de temor. Agresor y agredido pueden llegar a confundirse en su humanidad como en *El año que vivimos peligrosamente* de Peter Weir, en *La bestia de la guerra* de K. Reynolds, también en *La muerte de un soldado* de P. Mora o en *Sierra de Teruel* de A. Malraux.

Pienso que este último punto es uno de los más relevantes porque está en juego precisamente la representación del prójimo bien como un cuerpo vulnerable pero resistente y cuya eliminación supone

un trabajo difícil, piadoso y hasta siniestro. O la imagen de un cuerpo sin identidad, en el sentido al menos de un nombre propio, o de un “designador rígido” que reduzca el efecto de anonimato.

En una de las secuencias de *Full metal jacket* de Oliver Stone un soldado americano logra finalmente penetrar en la guarida de un francotirador que había logrado aniquilar casi toda la patrulla de reconocimiento. El desconocido francotirador siente de pronto la presencia de alguien a sus espaldas en el preciso momento en que es apuntado. Los segundos del encuentro de ambas miradas, sorprendente para ambos, son alargados dramáticamente en *slow motion*. La sorpresa del soldado americano es total cuando descubre, en el último segundo, que se trataba de una muchacha diminuta, una joven vietnamita adolescente que llena de temor pero decidida gira automáticamente para configurar un encuentro donde el cazador y la presa parecen reflejarse en el mismo terror. Por una décima de segundo se miran a los ojos. Luego el disparo automático, la caída y el silencio.

Por un instante fílmico que se alarga en nosotros como espectadores, sentimos la gélida sombra de una alteridad incumplida. La imposibilidad del encuentro y la antinomia casi irresoluble que plantea toda guerra a muerte.

## XII Jugar a la guerra: del agon al vértigo.

*“(Warrior): a strange warrior who manipulates three deadly blades with both hands and his tail.” K. Takahashi, Yu-Gi-Uh, card-game (juego de cartas para niños y jóvenes) 1996.*

No podemos excluir radicalmente los juegos de guerra de nuestros comportamientos lúdicos y socioculturales. Los niños juegan a la guerra de varios modos: los niños urbanos mimando las escenas bélicas televisivas, los niños de sociedades tribales o rurales reproduciendo

rituales o gestos asignados por un colectivo. Los juegos de guerra debidamente ritualizados o hiper-codificados no deberían perturbar el estado psicológico del sujeto o de una comunidad. Hay un film francés de los años cincuenta (*La guerra de los botones*) que narra los rituales de combate inventados por dos grupos de niños de un pequeño poblado: vencer y capturar al otro implica automáticamente quitarle todos los botones de su vestimenta y guardarlos como un extraordinario botín. El bando que reúne en un lapso de tiempo más botones es el ganador. Es el único acto de violencia ritualizada que está permitido y todo acto contrario al pequeño manual de uso de estos pequeños era severamente castigado con alguna penitencia o con la expulsión del grupo. Estos comportamientos ritualizados son la prueba de una evidencia insoportable: las guerras existen y se reproducen desde el inicio de la cultura.

Podemos ver los films de guerra también como un proceso sociocultural de exorcismo y de ritualización signica. Lo temido se convoca a través del juego y la simulación para resemantizarlo y tenerlo bajo control. Las guerras no constituyen un evento basado en la naturaleza humana sino en las determinaciones culturales de los pueblos y las comunidades.

Una de las tácticas humanas ha sido la de resignificar el acontecimiento bélico para poder comprenderlo y vivir con él.

Si, recordando a Roger Callois, relocalamos las formas de representación de la guerra dentro de una Teoría General de los Juegos encontraríamos una tipología basada en las combinaciones de la competición agonística, la aleatoriedad, el simulacro, el vértigo y la agilidad corporal. Si nos fijamos bien casi todas ellas (y particularmente el vértigo, la simulación y la aleatoriedad) son escenificadas en los recientes juegos interactivos en 3D.

Las guerras como ludens agónicos son mucho más específicas de los rituales de combate tradicionales en los cuales el actor primordial del discurso es la figura

antropomorfa del guerrero: el guerrero arcaico resignificado por la cultura mediática actual. Algunas otras figuras semejantes, como la del guerrero samurai debe combinar lo agónico junto a la destreza y la agilidad corporal. Los ágiles y rápidos actores de los numerosos films chinos y coreanos de combate de artes marciales nos ponen frente a una especie de metafísica del movimiento y de la desaparición de la fuerza de la gravedad y del peso corporal. Algunas veces reencontramos en films que no pueden catalogarse de artes marciales con la semántica y la sintaxis de estos códigos del movimiento y de la proxémica.

Los juegos de guerra inventados por los niños de todo el mundo corresponderían al significado griego de la *paidia* (en inglés, *play*) o a juegos donde la codificación del uso de los signos es muy baja o prácticamente nula. Los niños y los jóvenes combinan a menudo la estrategia semiótica del *play* con el *game*: originando juegos de guerra con varias reglas de codificación (abiertas o muy cerradas). Cuando dos naciones entran en guerra ateniéndose a unas reglas fijas (y supuestamente respetadas) estaríamos en presencia de un *game*. Un verdadero *war game* en el cual el perder implica vidas humanas y productos culturales. La guerra de guerrillas se basa fundamentalmente en muy pocas reglas fijas y sería un ejemplo de *play*.

Definitivamente, con el desarrollo y complejidad mediática-tecnológica de la producción de imágenes y sonidos a partir de la fotografía y del cine, el juego de la guerra se ha configurado progresivamente como juego de simulación (una versión de la *mimicry* griega). Un tipo de simulación (muy diversa que la teatral o la del juego infantil) en la que los valores pertinentes son el logro programático de un control o dominio total de todos los movimientos del enemigo. Es una simulación que algunos estudiosos del fenómeno, como Paul Virilio, han denominado como una nueva logística de la percepción. La percepción del soldado contemporáneo (como es el caso de los ejércitos más avanzados tecnológicamente) es una visión mediada por la simulación digital y virtual. Sus movimientos y sus actos

deben ajustarse a la red terminal de un macrosistema de observación y control digitalizado del territorio. Si acudimos a algunas categorías semióticas, se trataría más que de un observador de un informador. Ya no es construido en los discursos bélicos como alguien a través del cual se narra la historia de una guerra, sino un actante periférico que capta, transmite y debe eventualmente llevar a cabo un acto.

### XIII

Para ajustarse a los recientes acontecimientos: del film al paisaje panóptico de la guerra de Irak.

En otros ensayos, siguiendo la teoría semiótica de Juri Lotman, me he remitido a la posibilidad de definir buena parte de la semiósfera actual (y sobre todo de los últimos 20 años) como un “reino” o escenario semiótico fundado sobre lo que Michel Foucault denominaba como el orden de la visibilidad.

Si bien Foucault apoyaba su mirada arqueológica en los estratos y cortes epistemológicos de la época clásica europea de los siglos XVII y XVIII, yo redefiniría esta era sociocultural como una nueva era de la visibilidad. Una visibilidad expandida y mucho más panóptica que la que estaba implicada en las tipologías arquitectónicas sometidas a la crítica de Foucault (el manicomio, el hospital, la cárcel, el zoológico, el museo y el jardín botánico). Sin querer ser en absoluto apocalíptico sino en todo caso algo escéptico y desconfiado, estamos configurados cada vez más y progresivamente dentro de un régimen de estrategias ópticas y de control en la cual reaparecen de nuevo las figuras actorales y pasionales del vigilante y del vigilado. Aunque el proceso no es completamente globalizado es potencialmente posible: una densa y compleja red invisible de sistemas altamente sofisticados de observación y de detección rodean casi todo el planeta tierra.

La próxima guerra militar y mediático-tecnológica emprendida por Estados Unidos bien podría ser completamente análoga a un escenario 3D de *war-games*, en el cual el dispositivo trabaja por sí solo guiado por

apenas algunos operadores autorizados y “altamente calificados”. Si es efectivamente cierto, debería ser muy significativo el hecho de que durante la guerra con Irak miles de sensores y cámaras de video estaban distribuidos y ramificados como un sistema de observación y de captura en las máquinas de guerra y los visores de los soldados norteamericanos. Estos proveen, en tiempo real, la información necesaria para que el alto mando confirme o rediseñe las tácticas y estrategias de combate. Cómo dicen los anglosajones *the time is gold*: el tiempo del guerrero, otrora ritmado por temporalidades rituales y fundada en duraciones más largas, es ahora mucho más breve, una instantaneidad. Es una temporalidad del operador.

Es un imaginario que promueve, en el límite, una suerte de táctica del ipso-facto, la necesidad del rayo fulminante y “económico”. La figura del soldado norteamericano, cargado de elementos y equipos de observación y de protección, se asemeja al astronauta y a la del explorador, al buzo de las profundidades extremas, pero sobre todo y desde la vertiente de las figuras del discurso sociocultural y estratégico al médico-cirujano y al anatomista que con extremada rapidez selecciona, aísla y elimina el “tejido maligno”. Más que un guerrero (del cual conservaría sin embargo algunos rasgos morfológicos) se configura como un tipo de operador bélico, es decir, como el extremo de una red de visibilidad y de captura visual de un territorio. Es más un sensor técnico como componente de una jerarquía y un orden panóptico que un explorador en sentido estricto. Lo que el soldado ve (lo que debe y puede ver) es al mismo tiempo lo que todo un sistema panóptico de visibilidad puede ver. Estos nuevos operadores del territorio son semejantes a sensores visuales y táctiles de un enorme sistema visual de orden global.

Los nuevos operadores bélicos posttecnológicos ya no son análogos a los héroes sublimes, cotidianos o trágicos de los films de guerra que conocemos, sino más bien a los objetos digitales-virtuales de los juegos de guerra construidos y puestos en escena en la pantalla de nuestros ordenadores.

## XIV

### La guerra y el espectáculo: de Homero a CNN.

*“El espectáculo tiene sus reglas de ritmo, de puntos de vista y de encuadres, de organización y de representación (montaje, edición, mezclas), e implícitamente estas reglas se transforman en las reglas del conflicto, del drama, de la sucesión de hechos que es propuesta con aparente y agresiva brutalidad.”*

*Furio Colombo*

Desde la antigüedad, una etiqueta provisional que hay que tomar sin mayores connotaciones de superación, progreso o inactualidad, las artes visuales y literarias han puesto especial énfasis en un conjunto de sistemas y lenguajes de representación de la guerra y del combate.

Un rasgo que quisiera resaltar de todos estos conjuntos y series más o menos heterogéneas de representación artística es el de la teatralidad y el de puesta en escena. Desde las representaciones de las guerras como eventos rituales muy codificados, a los actuales eventos bélicos en directo, al estilo de reportajes y documentales informativos, se observa la construcción más o menos fuerte o difusa de un espectador que observa o asiste al acontecimiento. De modo análogo al espectador teatral que desde un lugar del espacio mira y participa, según varias modalidades discursivas, en el teatro de la guerra.

La reproducción icónica o literaria de la guerra se ha producido incasablemente y en forma paralela y transversal en todos los relatos posibles, desde la literatura hasta los actuales discursos digitales-virtuales. Los cineastas y teóricos del cine y de las artes (Eisenstein, Kurosawa, Krakauer, Argan, Hauser, Kubrick) han hecho, a partir de la praxis fílmica, una referencia explícita o implícita a las otras artes visuales cuyo tema ha sido el de la guerra. El aspecto que permite esta remisión continua entre las variadas formas de narrar o citar la guerra es lo teatral y el hecho de presentar-

construir los acontecimientos bélicos como verdaderos escenarios y lugares donde se cumple un espectáculo. La espectacularidad de la guerra es un rasgo continuamente enfatizado o modelado en casi todas las representaciones de la guerra.

No quiero ahondar en las razones que han determinado que la guerra sea vista, leída o considerada también como espectáculo pero es evidente que todo ello debe estar relacionado con una tendencia fundamental del ser humano y particularmente con algunos de los rasgos fundamentales de la cultura. Podríamos hablar de un componente pasional por la guerra y al mismo tiempo de un juego constante entre la euforia y el displacer. Esta oscilación de sentido la hallamos tanto en las formas espectaculares más ritualizadas y arcaicas como en la puesta en escena de las actuales confrontaciones bélicas.

En los primitivos grafismos gestuales de las sociedades pretribales y nómades ha quedado registrada la percepción de esta forma social de lucha y enfrentamiento. No hay nada más que recordar los dibujos de las gestas de los imperios europeos impresos en los códices o los altorrelieves y grupos escultóricos de la civilización griega, romana, cartaginesa o la rica documentación dejada por los imperios y las civilizaciones del pasado. Los datos icónicos o escriturales sobre las guerras del mundo son cuantiosos. En la célebre *Ilíada* de Homero encontramos pasajes descriptivos y narrativos memorables cuya organización textual es semejante a los procedimientos de montaje fílmico contemporáneo. El texto homérico es un ejemplo literario y épico de esa tendencia casi universal en hacer de las guerras un escenario espectacular. Muchas de las secuencias o escenas relatadas se asemejan a la sintaxis fílmica actual entre planos generales y primeros planos. El lector es incluido en el combate a varias escalas de observación a través de las formas de focalización del narrador.

La fotografía y el cine a mediados del siglo XIX y durante todo el siglo XX, además de resignificar muchos

En la célebre *Ilíada* de Homero encontramos pasajes descriptivos y narrativos memorables cuya organización textual es semejante a los procedimientos de montaje fílmico contemporáneo.

procedimientos espectaculares de la literatura y los relatos orales antiguos han configurado otras dimensiones coreográficas, otros encuadres e instantes no visibles, los movimientos y paisajes imprevistos, las diversas y cambiantes dimensiones psicológicas de los actores sociales implicados.

La televisión ha agregado a esta espectacularidad teatral y coreográfica una dimensión temporal del acontecimiento en directo y junto a ello ha configurado un tipo diferente de espectador, un observador-testigo ocular (y auditivo) que debería participar de manera diversa en los hechos filmados en tiempo real. Pero además de ello la televisión se ha interconectado sólidamente con los recientes entornos de simulación digital y virtual de tal manera que junto a la tradicional condición espectacular de la guerra se le anexa ahora la dimensión significativa del juego interactivo.

La reciente cobertura de CNN (un conocido canal noticioso internacional) de la guerra en Irak no escapa evidentemente al sentido del espectáculo, si bien existen notables diferencias particulares en la organización semiótica de la enunciación del texto icónico-verbal. En los noticieros o informativos de la guerra contemporánea el espectáculo está continuamente filtrado y mediado por densas y complejas capas de comentarios y signos indicadores de aquello que debe verse e interpretarse. En cierta forma habría que preguntarse si el lector televisual de CNN sabe mucho más sobre un evento bélico que el lector de la *Ilíada* o de un cuadro de la célebre Batalla de San Romano de Paolo Uccello, del *Guernica* de Picasso o en una fotografía de Mc Cullin. El hecho de que una guerra pueda ser transmitida en directo entremezclando entornos virtuales y textos comentativos no significa que tengamos un acceso más profundo y neutral al sentido del conflicto.

En cierto forma podría haber mucha más realidad en una batalla dibujada por Da Vinci que en las pobrísimas imágenes que CNN transmitía de la ciudad de Bagdad: una serie muy limitada y repetida de secuencias y de imágenes fijas continuamente rodeadas de hiper-comentarios e indicadores verbales de todo tipo. Una imagen-postal sin profundidad espacial y semántica. Es una paradoja notable de la era de los entornos interactivos y digitales contemporáneos.

El espectáculo continúa produciéndose aún en estas condiciones de bajísima iconicidad del discurso pero es una condición espectacular en la cual el interlocutor es una suerte de observador obstruido.

Quizás tendremos que esperar que el cine, las artes visuales o la fotografía nos devuelvan a través de la ficción propiamente dicha un sentido más profundo de lo Real que los teletinformativos no nos han dejado entrever.

Una versión más reducida de este ensayo fue publicada inicialmente en la revista *Malleus* 3, de la Facultad de Filosofía de la Universidad de Murcia, España (2000). ■

## Bibliografía

- AA.VV (1972) Enciclopedia ilustrada del cine, Barcelona, Ed. Labor.
- AA.VV, (1990) Videoculturas de fin de siglo, Madrid, Ed. Cátedra.
- Altares, Guillermo (1999), *Esto es un infierno*, Madrid, Alianza editorial.
- Aumont, Jaques, et alter (1985) *La estética del cine*, Barcelona, Paidós.
- (1992) *La imagen*, Barcelona, Paidós.
- Báiz Quevedo.F (1997) *Análisis del film*, Caracas Ed. Litterae.
- Benjamín, Walter (1986), *La obra de arte en la era de la reproductibilidad*, en *Iluminaciones I*, Madrid, Taurus
- Bettetini, Gianfranco(1984) *Tiempo de la expresión cinematográfica*, México, FCE.
- (1990) *La conversación audiovisual*, Madrid, Cátedra.
- Bourget, J.L (1983) *Le cinéma américain*, Paris, Ed. PUF.
- Callois, Roger (1988), *Teoría de los Juegos*, México, FCE.
- Colombo, Furio(1976) *Televisión: la realidad como espectáculo*, Barcelona, Gustavo Gili.
- Deleuze G, Guattari.F (1980) *Mille plateau*, París, PUF.
- Dolezel, Lubomir(1976) *Narrative worlds*, Michigan, Michigan-Publications.
- Eco, Umberto (1978) *Tratado de semiótica general*, Barcelona, Lumen
- (1979) *Lector in fabula*, Barcelona, Lumen
- Focault, Michel(1984) *Vigilar y castigar*, México, FCE.
- Greimas A.J, Courtés J (1982) *Diccionario de semiótica*, Madrid, Ed. Gredos.
- Lister,Martín comp.(1997) *La imagen fotográfica en la cultura digital*, Barcelona, Paidós
- Maldonado, Tomás (1998) *Lo real y lo virtual*, Barcelona, Gedisa.
- Mangieri, Rocco (1996) *Semiótica y Realidades virtuales*, Murcia, Univ. de Murcia.AES.
- (1998), *El modelo Lotman*, Serie cuadernos de documentación, FAAULA.
- (1999)*La imagen en la era de la reproductibilidad digital*, *Estética I*, CDCHT.ULA
- (2000) *La ciudad en el film*, Mérida, Ed. Solar.
- (2001) *Las fronteras del texto*, Murcia, Universidad de Murcia.
- (2003) *Bodies, signs and interfaces*, VISIO 8ª, IAVS, Université de Laval,Canada.
- Morin, Edgar (1972), *El cine o el hombre imaginario*, Barcelona, Ed. Seix-Barral.
- Sadoul, George (1973) *Histoire générale du cinéma*, Paris, Ed. Denoël.
- Verdone, Mario (1978) *La cultura del film*, Milano, Ed. Garzanti
- Verón, Eliseo (1990) *Crear el acontecimiento*, Barcelona, Ed. Gedisa.
- Vilchez, Lorenzo (1989) *La manipulación de la información televisiva*, Barcelona, Paidós.
- Virilio, Paul(1984) *La logistique de la perception*, en *Cahiers du cinéma*, Paris, L'Etoile.
- (1988) *La macchina che vede*, Milano, Ed. Sugarco.
- Volli, Ugo (2000) *El libro de la comunicación*, Milán, Ed. Garzanti.