

La guerra de Irak como campo de prueba para el desarrollo de las imágenes digitales domésticas

Àngel Quintana
Universitat de Girona

Palabras clave

Guerra de Irak; cine digital; YouTube; cámaras domésticas; subjetividad

Resumen

La guerra del Golfo de 1991 fue diseñada como la gran guerra en directo de un tiempo en que la televisión ocupaba un espacio central dentro de la esfera mediática. La promesa fracasó y se convirtió en una guerra espectral en la que se vislumbraron las grandes estrategias informáticas de imagen y simulación. La guerra de Irak de 2003 debía ser la revalida de las cadenas de televisión, pero durante los doce años que separan las dos guerras se habían producido una serie de cambios en el paradigma informativo. El directo televisivo debía competir con el directo de al red, la cadena CNN debía competir con la cadena Al Jazeera y las cámaras profesionales con las cámaras domésticas. El artículo analiza el impacto que los sistemas no profesionales de filmación, generados en plena era digital ha tenido en los procesos de visibilidad de la guerra de Irak. La guerra real se ha convertido en banco de pruebas de una guerra de las imágenes que ha servido para afianzar algunos de los recursos de la web 2.0. También ha servido para demostrar de qué modo la gran utopía de la objetividad informativa se ha visto amenazada por la irrupción de nuevas subjetividades. El reto fundamental que plantea el futuro reside en la concepción del archivo, en vislumbrar hasta que punto la historia se escribirá a partir del uso como documento de las imágenes profesionales de las cadenas de televisión o de las imágenes *amateur* que se han depositado en YouTube.

The Iraq war as a testing ground for the development of domestic digital images

Key Words

Iraq War, digital cinema, YouTube, domestic cameras, subjectivity

Abstract

The Gulf War of 1991 was designed as the great live war of a time when television had a central space within the media sphere. The promise failed and it became a spectral war in which image computing and simulation strategies were visible. The 2003 Iraq war should have been the revalidation of the television, but during the twelve years between both wars a series of changes to the information paradigm have taken place. Live broadcast TV had to compete directly with the live network, CNN had to compete with Al Jazeera and professional cameras with domestic cameras. The article analyzes the impact that non-professional film systems generated in the digital age have had on the processes of visibility of the Iraq war. The real war has become a testing ground of a war of images that has served to reinforce some of the resources of the web 2.0. It has also shown how the great utopia of informative objectivity has been threatened by the emergence of new subjectivities. The fundamental challenge posed by the future lies in the conception of the file, to glimpse the extent to which history is written from the use as a document of professional images of the television or amateur images that have been posted on YouTube.

Autor

Àngel Quintana es profesor titular de Historia y Teoría del Cine en la Universitat de Girona. Crítico de cine en *El Punt*, el suplemento *Cultura/s* de *La Vanguardia* y coordinador en Catalunya de *Cahiers du Cinéma-España*.

1. La guerra del Golfo como guerra informática

En el transcurso de sus memorias, Walter Cronkite, presentador durante más de veinte años del programa informativo CBS Evenings News, cuenta que el Ministerio de Defensa del gobierno americano acusó a los periodistas de ser los responsables de haber perdido la guerra del Vietnam (Cronkite, 1998: 45-48). Cronkite se muestra taxativo al explicar por qué los dirigentes consideraron que la guerra fue perdida por las imágenes y recuerda que en la revista oficial del ejército estadounidense, *Military Review*, los altos mandos insistían en afirmar que «en la próxima guerra las cámaras de televisión deberán quedarse en casa». Esta actitud quedó perfectamente ejemplificada cuando el 25 de octubre de 1983, el ejército americano llevó a cabo la llamada operación *Urgent Fury*, consistente en la invasión de la Isla de Granada. La misión se llevaba a cabo en respuesta al golpe de estado que había perpetrado el viceprimerministro del país, Bernard Coard. La acción militar se saldó con 16 muertes de militares americanos y 45 de las tropas de la isla, que estuvieron apoyadas por tropas cubanas. Todos los combates y movimientos militares se llevaron a cabo sin la presencia de ningún periodista. El ejército quería guardar el secreto y garantizar la seguridad. La invasión americana de Granada fue el primer episodio de una serie de actos bélicos sin imágenes que el pensador Noam Chomsky denunció en su libro *Necessary Illusions*, al indicar que a lo largo de los años noventa, los medios de comunicación americanos después del Vietnam y del caso Watergate se habían sentido presionados por la política estatal sin ninguna posibilidad de poder ofrecer una mirada externalizada a las acciones de la política americana en el mundo (Chomsky, 1989: 2-6). Dick Cheney, secretario de Defensa durante la presidencia de George H. W. Bush entre 1989 y 1993, reclamó en sus apariciones televisivas la importancia que para la seguridad de la nación debía tener la censura televisiva de ciertas imágenes comprometidas.

El 11 de enero de 1991 el mundo se convirtió en víctima de la paranoia creada por la expectativa mediática que empezaron a difundir algunos medios, con la promesa de que por primera vez en la historia se podría llegar a seguir una guerra en directo por televisión. El filósofo Jean Baudrillard publicó tres artículos en el diario parisino *Liberation* que, posteriormente, fueron recopilados en un libro que llevaba el ilustrativo título de *La guerra del Golfo no ha tenido lugar*. Mientras los medios de comunicación cayeron en el error de no darse cuenta de que el sueño de la guerra en directo nunca se materializaría y que su dispositivo informativo estaba condicionado por una política norteamericana poco proclive a la transparencia informativa, Baudrillard escribía: «Seguimos sin salirnos de la guerra virtual, es decir, de un despliegue sofisticado, aunque a menudo ridículo, sobre un telón de fondo de la indeterminación global» (Baudrillard, 1991: 21). Otro pensador de las imágenes virtuales, Paul Virilio contestó a Baudrillard afirmando que la guerra del Golfo sí que había tenido lugar y que esta sirvió para inaugurar una nueva era en las estrategias discursivas: la guerra tecnológica, casi robótica, en la que el nuevo poder que se estaba poniendo de manifiesto era el

poder de la informática (Virilio, 1996: 96). El filósofo alemán Jürgen Habermas se mostraba cercano a esta posición. Habermas considera que cuando estalló la guerra del Golfo, el mundo fue impactado por la apariencia de un montaje que permitía establecer comparaciones con los videojuegos, con la repetición de un programa electrónico. El choque con la realidad tuvo lugar con el atentado contra las Torres Gemelas del 11 de septiembre. Habermas considera que «nunca antes nadie había obtenido tanta realidad de una pantalla de televisión, como la que tuvo la gente en todo el mundo el 9/11» (Borradori, 2003: 84).

Con la puesta en marcha de la cadena CNN se había materializado, durante la guerra del Golfo la utopía de la información que permitía poder llegar a estar informado durante veinticuatro horas del día durante 365 días del año¹. La televisión sintió que debía asumir el compromiso de llegar hasta el directo, pero se encontró con la contradicción de una guerra sin imágenes, cuyo icono fue la foto de un corbarán marino atrapado en el charco de petróleo. La fotografía no había sido tomada en Kuwait sino manipulada a partir de unas imágenes tomadas en Groenlandia. De todos modos, tal como afirma Virilio, las imágenes virtuales de los bombardeos diseñados por ordenador acabaron creando la imagen de que estábamos ante una guerra sin víctimas en la que quien triunfaba era el nuevo poder de la informática. La guerra del Golfo dejó el camino libre a una nueva concepción de la visibilidad virtual generada por la informática, con la que se estaba creando una nueva imagen sin censura, pero sujeta a una nueva forma de ver (Quintana, 2003: 262).

En términos cinematográficos podemos considerar la guerra de Irak que estalló en 2003 como un *remake* de la guerra del Golfo, pero si intentamos repensar su posición dentro de la guerra de las imágenes veremos que acabó estableciendo un nuevo régimen informativo. Ya no se trataba de poner de relieve la imagen quirúrgica y virtual de la informática en un mundo en el que la esfera de visibilidad era limitada, sino de establecer una nueva forma de visibilidad marcada por el desarrollo de las tecnologías digitales como formas de aprehensión y documentación de la realidad. W. J. T. Mitchell considera que el cambio esencial perpetrado en la guerra de Irak consiste en el modo como se ha llegado a mostrar el horror extremo a partir de un proceso de desrealización, consistente en transformar las imágenes más atroces en un espectáculo que pone en crisis la realidad para acabar convirtiendo el mundo en auténtico simulacro de un videojuego (Mitchell, 2008: 194-195). Mientras en la primera guerra del Golfo, el videojuego tecnológico desterraba las víctimas, en la guerra de Irak lo que se ha acabado poniendo en juego es una cierta idea de la imagen que personifica el horror y genera sus iconos. No obstante, la teoría de W. J. T. Mitchell se queda en una esfera muy limitada porque la guerra de las imágenes ha acabado adquiriendo una dimensión compleja al ir más allá del videojuego para acabar afianzando el poder de la imagen amateur como imagen generadora de discursos que ponen en crisis la pretendida objetividad informativa del mundo.

¹ La cadena CNN empezó sus emisiones por cable el 1 de julio de 1980, fue creada por el magnate Ted Turner y fue la primera cadena temática especializada en ofrecer información durante 24 horas al día.

2. La guerra de Irak como guerra digital

La madrugada del día 20 de marzo del 2003, la mayoría de las cadenas de televisión occidentales emitían conjuntamente, en directo, un plano general del *skyline* de Bagdad. Envueltos en una inquietante atmósfera de calma tensa, los reporteros enviados a la capital de Irak esperaban que tuviera lugar la orden de inicio de los bombardeos. Su objetivo era el de revalidar el fracaso mediático de la primera guerra del Golfo. Los medios querían estar allí y no podían volver a diseñar otra guerra sin imágenes. La mayoría de directivos de las cadenas occidentales esperaban que surgiera la oportunidad de poder mostrar a la humanidad el espectáculo de los combates durante el avance de las tropas americanas por el desierto o filmar los bombardeos como un acto de conquista, sin reflexionar sobre sus efectos, que la guerra había tenido efectos colaterales en la población civil. Deseaban documentar la conquista de Bagdad, otorgándole una dimensión épica centrada en el poder simbólico que podrían llegar a tener determinados iconos de la conquista. Los medios también pretendían dar forma al carácter melodramático de determinados dramas humanos individuales y poder registrar algunos relatos crueles capaces de capturar, o de poder emocionar, a su audiencia. La cuestión de la guerra en directo estaba, de nuevo, en el ambiente, pero entre 1991 y 2003, la tecnología había cambiado de forma substancial. La idea del directo como simultaneidad ya no era patrimonio exclusivo de la televisión como medio. Alguna cosa nueva se había instalado en el interior de Internet y había creado una nueva relación con la información. Frente al poder que de forma progresiva estaba ocupando la red, la televisión que había empezado a entrar en crisis como medio que quería utilizar el espectáculo de la guerra para demostrar al mundo que su centralidad mediática continuaba vigente. Paradójicamente, la guerra de Irak puso en evidencia los límites de la propia televisión.

El 20 de marzo de 2003, el plano general fue recurrente en todas las cadenas hasta que el cielo se enrojeció y empezó el espectáculo de la guerra. En aquel preciso instante, los diferentes corresponsales televisivos tomaron nota de que se habían iniciado los bombardeos americanos contra las tropas republicanas de Saddam Hussein y pidieron una rápida conexión con sus respectivas cadenas. La guerra podía ser mostrada sin miedo al fracaso. Alguna cosa esencial había cambiado desde 1991, pero la mayoría de periodistas ignoraban que esa cosa esencial no solo cambiaría la imagen de la guerra sino también la función del periodismo.

Tres días después de que las cadenas de televisión crearan sus discursos sobre la guerra, la situación empezó a llevar a cabo un giro informativo muy curioso. La cadena árabe Al Jazeera difundió las imágenes de los primeros prisioneros americanos capturados por las tropas iraquíes e introdujo una nueva forma de observar el terror. La exhibición de los fuegos artificiales por parte de los bombardeos americanos de la guerra del Golfo dio paso a una situación informativa bastante más compleja. La contienda adquirió un camino imprevisto y

demonstró que el punto de vista oficial podía llegar a ser contrastado con el punto de vista articulado por los medios informativos de las naciones árabes. Todas aquellas informaciones que los medios occidentales habían ocultado en 1991 podían ser reveladas por una cadena árabe, Al Jazeera que había sido creada en Catar en 1996, con el fin de establecer una amplia red de información entre los países musulmanes². Las cadenas de televisión occidentales reaccionaron y construyeron su realidad mediante una serie de imágenes emblemáticas que se convirtieron en iconos de la contienda. Pero la cuestión esencial no residía en la aparición de un poder televisivo alternativo generado desde el mando adversario que podía llevar a cabo una verdadera campaña de contrainformación. El auténtico enemigo de la historia oficial generada por los grandes medios empezaron a ser las imágenes alternativas. La guerra de Irak no tardó en caracterizarse por la profusión de imágenes *amateurs* surgidas desde diferentes canales y difundidas por Internet. La imagen borrosa, inestable, nerviosa, desenfocada, sin definición, tomada de forma apresurada, que se había convertido en imagen prototípica de las representaciones cinematográficas —ficcional y documentales— de la guerra, adquirió una mayor difusión informativa. La guerra de Irak acabó convirtiéndose, también, en una curiosa batalla entre la información periodística tradicional y las nuevas formas de subjetividad generadas por la red.

Tal como recordaba Tzevan Todorov, la excusa que generó la guerra de Irak fue la de la erradicación del terrorismo, sin embargo, dos meses después del inicio de la guerra, cuando los medios americanos decidieron que la situación estaba controlada y después de que fuera capturado Sadam Husein, la guerra continuó. Desde el fin de la guerra se sucedieron los atentados. El terrorismo que parecía ser erradicado empezó a gozar de buena salud (Todorov, 2003: 60). Para poder conquistar a la audiencia, la información televisiva de la guerra de Irak tuvo que competir con la difusión de diferentes imágenes por páginas web. Entre el año 2003 y el 2007, surgieron otros circuitos paralelos capaces de generar información que se fueron consolidando de forma progresiva. La aparición de todos estos nuevos medios de comunicación alternativos que se concretaron alrededor de la emergencia de la llamada web 2.0. tuvieron lugar en los años en que Irak ocupaba una página esencial dentro de la actualidad informativa.

La aparición de YouTube fue determinante para definir la construcción de imágenes de la guerra de Irak, de forma parecida a como en el año 2011, durante el estallido de las revoluciones en los países árabes el papel de YouTube ha ido acompañado del apogeo de las redes sociales como espacio de contrainformación, especialmente en Facebook y Twitter. Uno de los desafíos claves de las nuevas imágenes ha sido la puesta en crisis de las formas de censura tradicional. En Irak, por ejemplo, el gobierno de Iyad Allawy ordenó el cierre en 2004 de la oficina en Bagdad de la cadena Al Jazeera, para impedir su contacto directo con determi-

² Al Jazeera es una emisora de televisión por satélite de lengua árabe fundada en noviembre de 1996 por el gobierno de Catar. Es el principal canal de noticias del mundo árabe. Originalmente gratuita y sostenida por el gobierno (la familia real catari), la emisora poco a poco empezó a cobrar por sus servicios y se independizó financieramente.

nadas imágenes. La colaboración de los ciudadanos que empezaron a enviar imágenes de los sucesos que transcurrían en el país fue clave tal como afirma Taysir Alony, corresponsal de la cadena: «Nos llamaban por teléfono para informar de lo que ocurría en el país y para mandar grabaciones de la mayoría de los sucesos. Esto ocurrió en Irak antes de la era de Internet, pero ahora el trabajo es más fácil y rápido gracias a los *blogueros*, que cuelgan sus imágenes en sus páginas y nos avisan para recibirlas» (Estrada, 2011: 14). El modelo Al Jazeera fue fundamental desde la guerra de Irak hasta las revoluciones árabes, e introdujo en sus páginas web la presencia de las imágenes de baja definición. Estas imágenes le sirvieron muchas veces para romper con las barreras impuestas desde los poderes gubernamentales en los países árabes o en el caso de la guerra de Irak para romper con la hegemonía informativa que pretendían llevar a cabo los poderes americanos desde que se hicieron cargo del control informativo de la ciudad.

Poco tiempo después del anunciado fin de la guerra de Irak, las imágenes domésticas tomaron el poder y desvirtuaron la función de las imágenes oficiales capturadas por los profesionales. Con una cámara doméstica se filmaron las torturas y vejaciones que un grupo de soldados americanos propiciaron en la cárcel de Abu Grahīb contra los reclusos. En un formato doméstico también fueron capturadas las imágenes de los periodistas occidentales secuestrados y degollados ante las cámaras. Los terroristas consiguieron resucitar la pesadilla del horror en directo. Determinadas imágenes colgadas en YouTube ofrecían el contraplano de algunas atrocidades que habían sido difundidas previamente por las cadenas de televisión occidentales, abriendo el camino a una especie de contrainformación que cuestionaba la función de los corresponsales de prensa y proponía otras formas de ver e informar que entraban en colisión con las formas habituales desde las que se habían institucionalizado los discursos informativos. Por otra parte, las videocámaras de los soldados mostraron en YouTube aspectos sórdidos de su vida cotidiana que contrastaban con las imágenes capturadas por los reporteros que llevaban las acciones de control contra los rebeldes irakíes y con los planos que emitían las grandes cadenas internacionales de televisión.

La guerra de Irak pasó a convertirse en una doble guerra en que la crueldad de lo real daba paso a otra guerra figurada en que el combate se efectuaba entre diferentes canales de circulación de las imágenes. Estos canales difundieron una imagen de la guerra borrosa y desenfocada cuyo signo de pobreza acaba convirtiéndose en una especie de recurrente estético. No obstante, esta baja definición de las imágenes filmadas adquiría un valor de veracidad como documento que parecía certificar el valor documental de las propias imágenes. Mientras las cadenas de televisión difundían imágenes estereotipadas rodadas en cámaras adaptadas a las últimas tecnologías digitales de emisión en alta definición, las imágenes capturadas por videocámaras de aficionados o desde los teléfonos móviles de los que han participado como agentes en los conflictos, han acabado generando otros niveles de afirmación de lo real. Las diferentes formas de filmar la guerra han generado determinados códigos que más allá del conflicto no han

hecho más que extenderse por los múltiples canales de creación. En un artículo sobre la forma como se construyen en nuestro presente las imágenes de la guerra, Andrés Hispano indica que «resulta paradójico que las nuevas tecnologías sean las responsables de que tantos álbumes y noticiarios reúnan secuencias e imágenes de pobre calidad» (Hispano, 2007: 57).

3. La guerra en formato *amateur*

El testimonio de estas múltiples batallas informativas también fue recogido en una curiosa película de compilación de diferentes imágenes titulada *Iraqi short films* (2008), de Mauro Andrizzi. El autor del trabajo es un cineasta argentino que no ha rodado ni un plano pero que ha intervenido como responsable del montaje de las secuencias extraídas del gran magma de imágenes que es YouTube. En sus títulos de crédito iniciales, Andrizzi nos advierte de que la película parte de una guerra en la que todo ha querido ser filmado. Los miembros de Al Qaeda deciden documentar sus diferentes atentados, mientras que los soldados americanos registran las acciones que llevan a cabo. En la película vemos cómo se intercalan las imágenes domésticas de los soldados americanos, de los comandos especiales del ejército estadounidense con otras filmadas por los activistas árabes de Al Qaeda que invocan el poder de la guerra sagrada, mientras ruedan sus acciones mortíferas. En la primera escena de la película, por ejemplo, vemos unas imágenes capturadas desde gran distancia por un grupo de activistas de Al Qaeda que filman el momento en que un coche bomba destruye un convoy de soldados americanos. La imagen está rodada en un largo plano general sostenido, que obliga al espectador a concentrarse desde la distancia en el movimiento de unos coches lejanos que van a perpetrar el atentado. En *off* escuchamos los comentarios de los activistas que filman y vemos como invocan a Alá, una vez perpetrado el atentado. Unos minutos después vemos las acciones represivas de un comando de soldados americanos en el centro de Bagdad. Las imágenes están capturadas por cámaras domésticas por los mismos miembros del ejército y muestran también cómo ametrallan un coche por las calles de la ciudad. Más tarde la película nos ofrece imágenes con cámara temblorosa de un tiroteo o las coreografías que hacen los soldados frente a una cámara mientras bailan para matar su tedio. En todos estos casos, los atentados, las acciones bélicas o las fiestas privadas son capturadas en bajísima definición, como si el peso del soporte fuera un factor determinante para poder llegar a crear una superficie de realidad capaz de impactar de manera más directa al espectador, que cualquier tipo de imagen rodada con cámaras que utilizan estándares de calidad y de óptima resolución visual. Frente a estas imágenes sacadas de YouTube parece como si las imágenes televisivas carecieran de sentido, como si la auténtica batalla la hubieran librado estos planos mal rodados sin ningún atisbo de profesionalidad. En *Iraqi short film*, Andrizzi agrupó las imágenes e introdujo algunos intertítulos. El debate clave que provoca la película reside en cómo

el hecho de haber una intervención previa que clasifica los materiales, la ayuda a poder llegar a convertirse en un auténtico archivo filmico de la contienda.

Frente a esta situación de hegemonía de las imágenes no profesionales en YouTube, resulta pertinente estudiar los documentales oficiales realizados por cadenas televisivas americanas por cable como la HBO o algunas productoras de adscripción independiente. Todos estos trabajos, llevados a cabo de forma reflexiva y al margen de las informaciones puntuales de los noticiarios parecen querer reconocer la fuerza estética —o el supuesto realismo— de los registros domésticos con cámaras digitales. Hasta el punto que en el momento de crear sus discursos han acabado institucionalizando la textura amateur de la imagen oficial de la nueva guerra. Los documentales televisivos han utilizado las imágenes de baja definición para contar sus relatos épicos sobre el valor de los soldados en las contiendas. El deseo de todos estos trabajos consiste en vampirizar las texturas de baja definición para dar cuenta de la nueva iconografía de las guerras del siglo XXI. *The War Tapes* (2006) de Deborah Scranto parte del trabajo llevado a cabo por una periodista a la que se le asignó que realizara el seguimiento de la vida de un comando de soldados. Esta ofreció diversas pequeñas cámaras a diferentes soldados para obtener un calidoscopio basado en la imagen de baja definición sobre la guerra. Su trabajo se contraponía al de los documentos informativos que habían generado los noticiarios durante el mismo proceso. Su intención no era la de llevar a cabo un proceso de contrainformación, sino la de demostrar cómo las subjetividades juegan un papel clave en el momento de enfrentarse a la mirada de un conflicto que rompen con el sacrosanto deseo de objetividad informativa. Otro ejemplo interesante es el de otra producción documental de la televisión por cable, titulada *Combat Diary: the marines of Lima Company* (2006) de Michael Epstein. En este caso se trata de un documental de corte patriótico sobre una compañía de marines de Ohio que perdió 23 de sus 184 miembros destacados en Irak. El documental parte de los momentos de dolor frente a las tumbas de las víctimas, para introducirnos en las vivencias de la compañía durante un año. Los narradores del relato son los propios soldados que con sus videocámaras filman imágenes de la vida cotidiana en los cuarteles y dan cuenta de las misiones de rastreo o de las diferentes acciones bélicas. El trabajo televisivo parte de los soportes amateurs como imagen emblemática para acabar creando unos códigos audiovisuales que remiten a una cierta idea de cómo se debe filmar una guerra del siglo XXI. La diferencia con las imágenes depositadas en YouTube reside en el montaje, en el modo como se establece un ritmo que resulta ajeno al del soporte de la imagen *amateur*. Frente a la idea de los medios tradicionales de certificar que han estado allí gracias a la presencia de sus periodistas, los documentales señalaban que los que verdaderamente han estado allí son los que han combatido, por lo que sus subjetividades alcanzan el papel de testimonio y de nuevo paradigma informativo.

La doble guerra entre las imágenes y la realidad acabó instalándose en el corazón de la ficción. El ejemplo más interesante de cómo se articulan las imágenes inno-

bles dentro de los paradigmas del cine de ficción es *Redacted* (2007), de Brian de Palma. En este caso, se trata de una película de ficción que puede considerarse como un trabajo de ensayo sobre los modelos filmicos presentes en YouTube y a los que Andrizzi ha acabado otorgando con su película la función de documentos. Su reto consistió en concebir la reconstrucción como la búsqueda de una imagen de lo que son las guerras del siglo XXI, reconstruyendo las formas de filmar para acabar denunciando las múltiples atrocidades generadas desde el poder. En *Redacted*, el cineasta americano se propone documentar visualmente lo que ocurrió cerca de Samarra en el 2004, cuando se produjo el asesinato y la violación de una joven iraquí de catorce años por parte de las tropas americanas destinadas en una misión de vigilancia. El discurso ético que propone Brian De Palma aborda el proceso de degradación moral de la guerra. Sin embargo, el acto de recreación de un episodio de horror y la reconstrucción de la ignominia humana debía realizarse desde una cierta buena distancia. De Palma es sobretodo un manierista del cine que cree en su poder como fabulación, por este motivo sintió una gran necesidad de recurrir a la ficción para poder reconstruir lo que ocurrió en Samarra. En el momento de asumir los dictámenes de la ficción, De Palma pensó que no podía seguir con las coordenadas impuestas por la lógica del relato clásico, debía partir de las diferentes imágenes que habían configurado la visión del conflicto de Irak en el mundo. Era necesario llegar a instalarse en el corazón de esa otra guerra de las imágenes surgida en paralelo a la guerra real para preguntarse cuál puede ser el lugar de un cineasta frente a los conflictos de su tiempo, cuál es su función en medio de un mundo poblado de pantallas e imágenes de múltiples formatos. Su propuesta asume con fuerza el interrogante de cómo puede construirse una ficción cuando la narrativa se ha fragmentado y la falsa objetividad informativa ha empezado a tambalearse frente a las nuevas formas de subjetividad que convierten un conflicto político en un auténtico caleidoscopio de imágenes.

Redacted es una ficción que reescribe la realidad a partir de una amplia multiplicidad de sistemas de escritura que la configuran desde la red. El cineasta indaga cuáles son los procesos que rigen la puesta en escena de las grabaciones efectuadas mediante las cámaras de vigilancia que están presentes en las instalaciones militares, cómo los soldados construyen sus propios diarios domésticos a partir de sublimar su propia cotidianidad y colgar las imágenes en YouTube y cómo las videoconferencias suplantán el uso de las cartas que tradicionalmente enviaban los soldados y que habían configurado una determinada épica del relato bélico³. Todos estos modelos implican la existencia de múltiples formas de construcción del yo. Las formas de escritura que caracterizan el cine doméstico desvelan sus propios códigos e irrumpen con fuerza en el interior de la ficción para acabar dando una determinada imagen de la guerra que rompe toda épica clásica para generar una imagen más cercana a los actuales sistemas de recepción del conflicto (Quintana, 2008: 109-110).

³ Es muy curioso constatar que algunos de los primeros documentales sobre la guerra de Irak de la cadena americana HBO, recurrieron, para buscar la emotividad de la audiencia a una épica narrativa como la epistolar que las cámaras domésticas habían convertido en obsoleta.

4. La guerra como banco de pruebas de la web 2.0

Si estudiamos la evolución que ha poseído los discursos audiovisuales desde la aparición de las cámaras de 16mm hasta la actualidad, nos encontraremos con la paradoja de que ha sido la guerra la que ha acelerado la creación de determinados usos de la tecnología. Las primeras investigaciones en el terreno de la simulación con imágenes de síntesis se llevaron a cabo en los cuarteles. Los sistemas de espionaje no hicieron más que alimentar diferentes estrategias para configurar la existencia de fenómenos como Google Earth, en el que pese a querer ofrecer una cartografía visible del planeta, continua escondiendo y salvaguardando la ubicación de determinados recintos del ejército y la defensa. La guerra de Vietnam fue la gran guerra del fotoperiodismo que alimentó numerosas formas de circulación de las imágenes televisivas y sirvió para poder provocar una cierta confianza hacia la verdad de los informativos. Por primera vez una serie de imágenes de heridos, de masacres y de atrocidades invadían los hogares sin tener ninguna necesidad de pedir permiso.

La guerra de Irak ha servido de puesta a punto de muchos de los discursos que han marcado el desarrollo actual de la web 2.0. De forma indirecta ha mostrado el envejecimiento progresivo de un medio de comunicación como la televisión generalista que se ha ido debilitando a medida que entraban en crisis sus discursos sobre la objetividad. Después de haber llevado a cabo la utopía de la comunicación consistente en poder ofrecer veinticuatro horas continuas de información durante trescientos sesenta y cinco días al año, la televisión ha visto como buena parte de sus imágenes se han mostrado impotentes para documentar lo acontecido en determinados acontecimientos públicos. El medio televisivo ha tenido que admitir su crisis como contenedor de imágenes del mundo y como creador de discursos para una audiencia unificada y global. Frente a la crisis de la televisión, la segunda generación de Internet —la web 2.0— se ha consolidado como el nuevo espacio de intercambio de las imágenes, proponiendo nuevos sistemas de circulación en los que los conceptos tradicionales de autoría, propiedad, privacidad y autenticidad han perdido su sentido tradicional. La imagen híbrida de la tecnología digital se ha instalado en un ciberespacio donde la instantaneidad, la ubicuidad y la falta de corporeidad han pasado a ser sus características esenciales. Al público le han dejado de interesar las grandes verdades, pero en cambio se ha sentido atraído por las pequeñas verdades subjetivas, por la experiencia de los otros y por la posibilidad de convertir la propia existencia en una experiencia compartida desde los blogs a las redes sociales. Tal como afirma Paula Sibilia estamos en un mundo en que: «las pantallas —de la computadora, del televisor, del celular, de la cámara de fotos y de lo que sea— expanden el campo de visibilidad, ese espacio donde cada uno se puede constituir como una subjetividad alterdirigida. La profusión de pantallas multiplica al infinito la posibilidad de exhibirse ante las miradas ajenas para, de este modo, volverse un yo visible» (Sibilia, 2008: 130). En el fondo, lo que se pone en juego mediante el uso de todo tipo de imágenes es la crisis de los paradigmas

que habían regido la objetividad informativa, para ir madurando nuevas formas de discurso que impulsen la idea de que la nueva imagen informativa surge como una gran telaraña de subjetividades.

Hasta hace unos años, las imágenes capturadas con cámaras analógicas de gran formato o con videocámaras profesionales eran consideradas como imágenes nobles. Los medios de comunicación partían de una serie de formatos de calidad homologable para definir qué tipo de imágenes tenían calidad suficiente para llegar a ser emitidas. Estas imágenes nobles —filmaciones en 35mm y 16 mm en celuloide, Betacam o cintas U-Matic de alta calidad de vídeo— eran las que podían acabar depositadas en los archivos —filmotecas, centros de documentación audiovisual, archivos de las cadenas televisivas— para ser conservadas como documento histórico para la posteridad. En cambio, las imágenes domésticas —super 8, 8mm, registros en VHS, Betamax o Hi 8— eran consideradas como un subformato. Todas estas imágenes eran vistas como si fueran imágenes innobles para uso estrictamente personal o para circuitos amateurs.

Si hoy consideramos el ciberespacio como el gran depósito de imágenes de nuestro presente, podemos ver cómo en su interior, estas imágenes nobles han convivido con las imágenes innobles, con los planos rodados en pequeño formato capturados desde videocámaras, teléfonos móviles o las videoconferencias grabadas desde una webcam. Estas imágenes son las que pueblan YouTube, las que la gente coloca en Facebook para compartir con su red de amigos su propia experiencia o para romper con las barreras de su propia privacidad. Esta proliferación de imágenes de todo tipo plantea dos reflexiones fundamentales en torno a las perspectivas de futuro de lo audiovisual. La primera reflexión tiene que ver con el tema central de este ensayo y reside en cuestionarse si esta proliferación tiene como objetivo la materialización del sueño de un mundo virtual o si por el contrario refleja una voluntad masiva de registro de lo real. La segunda cuestión tiene que ver con la propia posición del archivo, en pensar como la inexistencia de un canon que pueda clasificar las imágenes acabará otorgando un valor de archivo a las imágenes de nuestro presente. Vivimos una época en que los discos duros de los ordenadores y las bases de datos particulares deben convivir con los grandes archivos que conservan y acumulan las imágenes de nuestro mundo actual. Dentro de unos años, cuando los historiadores tengan que repensar qué fue la guerra de Irak, el problema esencial residirá en qué imágenes tienen valor de archivo y nos dan una idea fidedigna de lo que ha ocurrido. Quizás dentro de unos años la gran cuestión consistirá en cómo confrontar las imágenes institucionales del conflicto con todas estas imágenes presentes en YouTube que han mostrado una visión más particular, pero cuya fuerza como documento resulta innegable. La configuración del archivo es uno de los grandes retos de futuro que nos provoca todo el exceso de imágenes de nuestro presente.

Referencias

- Baudrillard, Jean (1991). *La guerra del Golfo no ha tenido lugar*. Barcelona: Anagrama.
- Borradori, Giovanna (2003). *La filosofía en una época de terror. Diálogos con Jürgen Habermas y Jacques Derrida*. Madrid: Taurus.
- Cronkite, Walter (1996). *Memorias de un reportero*. Madrid: El país/Aguilar.
- Chomsky, Noam (1989). *Necessary Illusions. Thought control in Democratic Societies*. Boston: South End Press.
- Estrada, Javier H. (2011). Desde la línea de fuego. En: *Cahiers du cinéma-España*, n° 44, abril 2011.
- Hispano, Andrés (2007). Guerra a la vista. En: Antonio Monegal. *Política y (po) ética de las imágenes de la guerra*. Barcelona: Paidós.
- Mitchell, W. J. T. (2008). Cloning terror: The War of Images 2001-2004. En: Daiarmuid Costello y Dominique Willsdon. *The life and death of images. Ethics and Aesthetics*. Londres: Tate Publishing.
- Quintana, Àngel (2003). *Fábulas de lo visible. El cine como creador de realidades*. Barcelona: 2003.
- Quintana, Àngel (2008). Virtuel? À l'ère du numérique le cinéma est toujours le plus réaliste des arts. En: *Cahiers du cinéma*.
- Sibila, Paula (2008). *La intimidación como espectáculo*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Todorov, Tzevan (2003). *El nuevo desorden mundial*. Barcelona: Península.
- Virilio, Paul (1996). *Cybermonde, la politique du pire*. Paris: Textuel.

Referencia de este artículo

Quintana, Àngel (2011). La guerra de Irak como campo de prueba para el desarrollo de las imágenes digitales domésticas. En: *adComunica. Revista Científica de Estrategias, Tendencias e Innovación en Comunicación*, n° 2. Castellón: Asociación para el Desarrollo de la Comunicación adComunica, Universidad Complutense de Madrid y Universitat Jaume I, 93-105.