ALBERT ALCOZ

Departamento de Artes Visuales y Diseño. Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Barcelona
albertvinasalcoz@ub.edu

Ampliación del campo de batalla. La guerra en el cine experimental y la videocreación

Vol.29 / Dic 2023 / 11-27pp

Recibido: 08-03-2023 - Aceptado: 15-11-2023

Arte y políticas de identidad

© Copyright 2012: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Murcia. Murcia (España)
ISSN edición impresa: 1889-979X. ISSN edición web (http://revistas.um.es/api): 1989-8452

BATTLEFIELD EXPANSION. WAR IN EXPERIMENTAL CINEMA AND VIDEO CREATION

ABSTRACT

Experimental cinema and video creation propose formal and ideological strategies that contribute to debating, in audiovisual terms, such a delicate subject as war. The filmmakers and video creators who make pieces about armed conflicts "mistrust the images", question their conventions and subvert the original messages generated by the mass media. In artistic contexts, there are critical readings regarding audiovisual content of a warlike nature, initially distributed by television channels or commercial cinematographic exhibition circuits. Questioning the credibility and semantic value of this type of moving images is the starting point for artists such as Bruce Conner, Aernout Mik and Harun Farocki. They expand the aesthetic possibilities of the medium to broaden its theoretical foundations and ethical codes. Deconstructing past materials and giving new meaning to pre-existing images of war are common resources of some creators who counteract spectacularism with disassembly. The works analyzed here are formal manipulations and semantic deviations that promote a critical awareness of the military iconography. The iconoclastic character of the works reveals a desire to expand this dialectical battlefield.

Keywords: Experimental film, found footage, war film, operational images, atomic bomb

RESUMEN

El cine experimental y la videocreación proponen estrategias formales e ideológicas particulares que contribuyen a debatir, en términos audiovisuales, un tema tan delicado como es el de la guerra. Los cineastas y videocreadores que realizan piezas sobre conflictos armados "desconfían de las imágenes", ponen en duda sus convenciones y subvierten los mensajes originales generados por los *mass media*. En los contextos artísticos se manifiestan lecturas críticas respecto a los contenidos audiovisuales de naturaleza bélica, distribuidos inicialmente por cadenas de televisión o circuitos comerciales de exhibición cinematográfica. Interrogar la credibilidad y el valor semántico de este tipo de imágenes en movimiento es el punto de partida de artistas que, como Bruce Conner, Aernout Mik y Harun Farocki, expanden las posibilidades estéticas del medio para ampliar sus fundamentaciones teóricas y sus códigos éticos. Deconstruir materiales pretéritos y dar nuevos sentidos a imágenes de guerra pre-existentes, son recursos habituales de unos creadores que contrarrestan la espectacularidad con el desmontaje. Los trabajos aquí analizados son manipulaciones formales y desvíos semánticos que fomentan una conciencia crítica sobre la iconografía militar. El carácter iconoclasta de las obras revela una voluntad por ampliar este campo de batalla dialéctico.

Palabras clave: Cine experimental, metraje encontrado, cine bélico, imágenes operativas, bomba atómica

1 INTRODUCCIÓN

Cuando la guerra es motivo de representación en el ámbito cinematográfico suelen diferenciarse dos líneas de actuación que permiten establecer el rigor de las credenciales ideológicas y el valor de sus constantes formales. Si en el cine de ficción la noción de género bélico permite establecer una tradición fílmica sustentada en el grado de verosimilitud de la puesta en escena y el carácter convincente de las interpretaciones; en el cine documental y los noticiarios televisivos la noción de representación de la realidad viene marcada por una serie de recursos técnicos –voz en off expositiva, testimonios, material de archivo, etc.– que elabora un discurso informativo o divulgativo a menudo descrito como objetivo. Existe una tercera vertiente audiovisual sin ataduras estructurales que, situándose al margen del cine de ficción, el cine documental y la actualidad de la televisión, deconstruye los códigos que sustentan estos ámbitos previos, manifestando posturas críticas de signo artístico. Es una práctica fílmica y videográfica sustentada en la libertad formal y económica que puede identificarse como cine experimental y videocreación. Si la primera categoría recoge la tradición del cine de vanguardia y manifiesta su credibilidad a través de la puesta a punto de soportes fílmicos subestándar (16 mm y Super 8); la segunda abraza las innovaciones del experimental para fundamentar una práctica discursiva mediante un soporte electrónico posterior: el video.

Ambos terrenos, cuando generan discursos alrededor de escenarios bélicos, huyen tanto del carácter espectacular vinculado a la industria del cine como de la voluntad informativa asociada al registro de la realidad. Sus responsables optan, en cambio, por elaborar concepciones simbólicas, metafóricas y/o expresivas que plantean cuestionamientos políticos e interrogaciones ideológicas. Situándose al margen de los sistemas comerciales de producción cinematográfica y evitando las lógicas enunciativas de la documentación sobre la realidad, estos cineastas y videoartistas construyen piezas artísticas que ponen sobre la mesa la influencia mediática en los mecanismos de percepción de la realidad por parte de la sociedad. Esquivando tanto la sala de cine comercial como el aparato televisivo, el cine experimental y la videocreación discurre por festivales específicos, centros de arte o páginas web, para huir de los sometimientos económicos y de las estructuras mediáticas que rigen buena parte del panorama audiovisual contemporáneo. Son manifestaciones artísticas que huyen del entretenimiento asociado a largometrajes comerciales mientras mantienen suspicacias respecto a la superioridad moral asociada al documentalismo y el periodismo televisivo. Es por ello que fomentan una escena internacional de pantallas minoritarias de raíz crítica, desplegadas en contextos artísticos o espacios alternativos.

Sin necesidad de recurrir a la autoridad de la voz en off ni al testimonio de las entrevistas, ciertos cineastas ofrecen alternativas a la fascinación que propone el cine bélico y el tono tendencioso de los noticiarios y documentales de guerra. Ante la imposibilidad de la representación objetiva de cualquier conflicto bélico, resulta necesario evidenciar la ausencia de neutralidad existente en las construcciones culturales sobre la guerra. Poner énfasis en el carácter tendencioso que se esconde detrás de toda articulación audiovisual bélica, permite desvelar el poder de atracción de las imágenes y la facilidad con la que se genera opinión pública. Dar herramientas para contrastar esa información es un mecanismo que supone una toma de posición. Trazar relatos no sometidos a las lógicas del mercado cinematográfico ni a los confines de ciertas ideologías asociadas a las empresas que controlan los medios de comunicación, es un punto de partida óptimo para contrarrestar la influencia acrítica del cine bélico y el documental de guerra.

Las piezas audiovisuales aquí analizadas tratan la temática de la guerra aplicando formas dialécticas asociadas, en mayor o menor grado, a la tradición del *found footage*. Son prácticas artísticas que estudian el desarrollo tecnológico aplicado a la creación de imágenes. Los tres trabajos analizados de Bruce Conner, Aernout Mik y Harun Farocki reciclan metraje no original para configurar un proceso de descontextualización, un *détournement* mediático que plantea discursos críticos bajo fundamentaciones políticas. El vínculo entre el desarrollo tecnológico de las armas inteligentes y los aparatos fotoquímicos, electrónicos y videográficos de captura de imágenes de alta precisión queda evidenciado en un conjunto de obras que inciden sobre estas conexiones desde un punto de vista técnico y ético. Confrontar la insensibilización a la que es sometido el espectador occidental, reclamando un acto de resistencia respecto al consumo inconsciente de este tipo de imágenes, es un factor que el cine experimental y la videocreación toman en consideración.

2 MARCO TEÓRICO. OTRO CAMPO DE BATALLA

En la contemporaneidad las guerras han adoptado unas formas virtuales mediatizadas por pantallas asépticas que, paradójicamente, revelan cómo sus masacres resultan cada vez más reales. Resulta necesario revisar parte de la historia reciente para comprender cómo y por qué se han realizado imágenes en movimiento centradas en la guerra. En el capítulo "A Travelling Shot over Eighty Years" del libro *War and Cinema* (1986), el filósofo francés Paul Virilio estudia el desarrollo llevado a cabo en el campo de la tecnología militar durante ochenta años. Virilio empieza analizando la Gran Guerra y sigue con las Guerras de Corea y Vietnam para establecer una serie de parámetros asociados a la visibilidad y la invisibilidad que, simultáneamente, apuntan hacia la vigilancia y el camuflaje. En su recorrido por el papel histórico de las armas de precisión asociadas a la visualidad, el pensador conecta el desarrollo de la tecnología militar con los avances técnicos en el campo de la fotografía y la cinematografía:

> "Uno podría seguir enumerando eternamente las armas tecnológicas, la panoplia de la guerra ligera, la estética del campo de batalla electrónico, el uso militar del espacio cuya conquista fue, en última instancia, la conquista de la imagen –la imagen electrónica de las detecciones remotas; la imagen artificial que producen los satélites cuando recorren sin descanso la superficie de los continentes dibujando mapas automáticos; cine de tamaño natural en el que el día y la luz de la velocidad fílmica suceden al día y la luz del tiempo astronómico. Es luz subliminal de incomparable transparencia, donde la tecnología expone finalmente al mundo entero". (1986, p. 88)

Años después Virilio afirma categóricamente que "la guerra de los Balcanes y la del Líbano habrían sido impensables sin la televisión. Han sido desencadenadas y alentadas por el odio que los medios de comunicación han suscitado a través de las televisiones libres" (1999, p. 96.). La influencia de un medio audiovisual de carácter eminentemente informativo como es la televisión, en tanto que embrión de conflictos armados es un ámbito de estudio que el pensador francés toma en consideración para desvelar las políticas gubernamentales de los estados.

Históricamente el medio audiovisual se ha servido de las innovaciones técnicas aplicadas previamente al campo militar porque es en este último terreno donde las inversiones económicas han sido más determinantes (Dols, 1978). Desde la Segunda Guerra Mundial hasta la actualidad

han sido diversos los conflictos armados retransmitidos en directo o emitidos en diferido por televisión. Los noticiarios de las cadenas televisivas han explicado las diferentes etapas de las guerras sucedidas desde la segunda mitad del siglo XX mediante imágenes específicas, no exentas de suspicacia (Baudrillard, 1991). Como razona la pensadora y videocreadora alemana Hito Steyerl: "la información no provoca rutinariamente deliberaciones democráticas racionales y, mucho menos, remedios contra la violencia militar, sino que se consume, se comercia y se especula con ella" (2022, p.220). El cine de ficción y el cine documental ejemplifican este vínculo tecnológico, pero es en el campo del audiovisual más artístico donde se revela su complejidad a través de un cuestionamiento fructífero. En este otro terreno sin parámetros formales constrictivos emergen cuestiones morales relevantes que dejan de lado el uso de moralismos.

Generalmente, el cine bélico de ficción se basa en hechos reales, en guerras que han tenido lugar en un pasado histórico más o menos reciente. Cuando el cine bélico sustenta su discurso sobre el cine dramático y evita reincidir en el cine de acción, los valores éticos y morales emergen con mayor significación. Largometrajes como *Senderos de Gloria* (Stanley Kubrick, 1957), *La delgada línea roja* (Terrence Malick, 1998) y *Apocalypse Now* (Francis Ford Coppola, 1979) elaboran narraciones contextualizadas en hechos verídicos del siglo XX como la Gran Guerra, la Segunda Guerra Mundial y la Guerra del Vietnam, respectivamente. En ellas la tragedia viene dada por un dramatismo sentimental no exento de reflexión ética: la meditación sobre los valores y los derechos humanos son cruciales en unas películas sustentadas en la fidelidad de la puesta en escena y la espectacularidad de sus imágenes. La lógica causal de la narración y el desarrollo psicológico de los personajes son imperativos de un cine donde destaca el heroísmo asociado a sus protagonistas (Altares, 1999). Cabe señalar que los géneros no son compartimentos estancos que aboguen por un solo discurso ya que cada género no sólo ostenta códigos múltiples, sino que su misma configuración multidiscursiva está sometida a una voluntad de regenerificación (Altman, 269). Numerosas películas bélicas abogan por un mensaje pacifista pero, paradójicamente, su factura extremadamente violenta acaba por glorificar aquello que inicialmente denuncian. Ciertos rasgos agresivos "contribuyen a identificar cómo algunas películas de guerra fracasan en tanto que películas contra la guerra, a pesar de las buenas intenciones" (Rothermel, 2010. p. 100). Como razona Hito Steyerl respecto al medio fotoquímico, "(parece) como si la fotografía bélica fuese una prolongación de la guerra por otros medios, a pesar de fingir que (intenta) ponerle fin" (2022, p. 221). Buena parte del cine bélico es víctima de su propia trampa: contribuye a una estetización gradual de la violencia sin erradicar su presencia.

El carácter informativo de los noticiarios y la inmediatez de los reportajes televisivos sobre la guerra demuestran que, en tiempos de escasez de información, la unidireccionalidad mediática deviene una forma de propaganda (Crusells, 2000; da Costa, 2014). Respecto al cine documental centrado en la guerra cabe señalar tanto la diversidad de formatos audiovisuales como la versatilidad de estos a la hora de encontrar ventanas de exhibición. Los documentales sobre la guerra pueden adolecer de soberbia cuando se autodefinen como "cine de la realidad". Las limitaciones de los medios que emplean no pueden más que ofrecer aproximaciones subjetivas ante escenarios pro-fílmicos. Es en aquellos documentales heterodoxos regidos por la reflexión y sustentados por una temporalidad ajena a la actualidad donde se encuentran miradas que influencian el cine experimental y la videocreación.

Películas como *Noche y Niebla* (Alain Resnais, 1956), *Shoa* (Claude Lanzmann, 1985) y *Canciones para después de una guerra* (Basilio Martín Patino, 1976), por poner tres ejemplos, convocan

el horror, el llanto y la tristeza de la Segunda Guerra Mundial y la Guerra Civil Española, respectivamente. No son películas de guerra, no se detienen tanto en ella como en las consecuencias trágicas derivadas de ella. El tono omnisciente de la voz en off de la cinta de Resnais no impide que emerja la congoja que suponen sus imágenes. En el documental de Lanzmann las entrevistas en escenarios rurales fantasmagóricos tejen el mayor drama del siglo XX, evocando la incredulidad a través de la palabra verbalizada y la visita a terrenos baldíos, localizaciones donde las entrevistas evocan la magnitud del horror. El montaje fílmico de Patino demuestra la potencialidad que se amaga tras las limitaciones presupuestarias: la carencia de medios no impide el uso creativo de filmaciones no originales, montadas junto a una serie de canciones de época que sirven como contrapunto. Son tres títulos heterodoxos que reniegan del didacticismo asociado al documental ortodoxo mediante la elaboración de un discurso analítico sobre hechos verídicos. Es un cine que medita sobre lo irracional ilustrando el hecho de que toda obra audiovisual es una construcción.

Siguiendo la tónica de este cine documental más dialéctico, buena parte del cine experimental y la videocreación sobre la guerra produce alegatos antibelicistas. En estos casos la renuncia total a la palabra verbalizada o la presencia única del texto escrito son mecanismos que movilizan otro tipo de articulación discursiva. Rechazando la espectacularidad asociada al cine bélico, este otro ámbito audiovisual se concentra tanto en su condición deconstructiva como en su carácter conceptual. Es por ello por lo que la apropiación fílmica, conocida en el mundo anglosajón como *found footage*, tiene tanto protagonismo en estas prácticas (Bonet, 1993). Recuperar materiales pretéritos para revelar lecturas enterradas por la historia o desvelar nuevos relatos asociados a filmaciones olvidadas son operaciones que permiten atender la decadencia de los soportes fílmicos. Si el deterioro del material fílmico y las imperfecciones de su emulsión sirven como metáfora de las brutalidades de la guerra (MacDonald, 2020), la condición conceptual de algunos de estos trabajos se manifiesta a través de textos e intertítulos que remiten al arte de la idea. Aquí el saber se despliega secuencialmente mediante intertítulos, sin necesidad de recurrir a la omnipresencia icónica. Si la expresión “crímenes de guerra” puede leerse de modo tautológico –en una guerra todo homicidio es un crimen–, la noción de “guerra inteligente” sólo puede funcionar en tanto que oxímoron –se trata de un imposible, un concepto que enmascara la escasez de entendimiento que amaga todo enfrentamiento bélico. Transmitiendo este tipo de lógicas lingüísticas mediante posturas iconoclastas, las obras estudiadas a continuación permiten dibujar una cierta genealogía del tratamiento de la guerra dentro del cine y el vídeo de artistas (Leighton, 2008). Como ejemplifican las piezas de Bruce Conner, Aernout Mik y Harun Farocki estudiadas a continuación, en el cine experimental y la videocreación el debate sobre el sinsentido de la guerra promueve articulaciones de imágenes y sonidos que abrazan el desconcierto invitando a la reflexión.

3 BOMBA ATÓMICA. CROSSROADS (BRUCE CONNER, 1976)

La explosión de la bomba atómica simboliza, en buena parte, el progreso tecnológico aplicado al militarismo durante el siglo XX. El poder icónico de este artefacto consecuencia de la investigación física nuclear puede leerse como la culminación del estudio sobre las posibilidades de destrucción masiva. La bomba atómica no sólo marca el final de la guerra más sangrienta del siglo pasado –la Segunda Guerra Mundial– sino que también se erige en el símbolo de la Guerra Fría y la lucha estratégica por el poder entre Estados Unidos y la antigua Unión Soviética. En la

actualidad la bomba nuclear es una amenaza al *status quo* capitalista por parte de países no occidentales como Corea del Norte, India, Israel y Pakistán.

Crossroads (1976) es el título de una película del artista norteamericano Bruce Conner que disecciona el poder de fascinación de la explosión nuclear sugiriendo todo el horror que le es implícito (Fig. 1). Su metraje proviene de las "Operational Crossorads", el nombre utilizado por el ejército de Estados Unidos para identificar las pruebas nucleares que a lo largo del verano de 1946 se desarrollaron en el atolón de Bikini, en el Pacífico. En este enclave privilegiado, la distribución de las diferentes islas en forma de elipse permitió documentar las detonaciones ejercidas en la zona central desde múltiples puntos de vista. Treinta años después de estas operaciones, Bruce Conner dispone de las filmaciones que documentan el lanzamiento de la segunda bomba, un conjunto de registros hasta entonces guardados bajo custodia en los Archivos Nacionales del Estado. Esta explosión sucedida el 25 de julio se denominó "Test Baker" y su propósito fue estudiar el impacto submarino en decenas de barcos japoneses vacíos, colocados estratégicamente a su alrededor. Esta operación fue registrada por cerca de quinientas cámaras de alta velocidad, ubicadas en aviones, barcos y otras localizaciones en tierra firme.

Con este material Conner realiza un montaje de treinta-y-siete minutos formado por decenas de planos en blanco y negro que repiten, una y otra vez, la misma explosión desde ubicaciones distintas. *Crossroads* es un apocalipsis nuclear tan fascinante como aterrador. Visualmente la película sugiere lo sublime por un tono contemplativo sustentado en la formación de un champiñón gigante que revela la fuerza y el dinamismo de la física nuclear. Por otro lado, el filme desvela el miedo que atesora la posibilidad de esas mismas pruebas en zonas civilizadas. Las dos composiciones musicales que acompañan las imágenes –la primera creada por Patrick Gleeson y la segunda por Terry Riley– apagan el ruido asociado a cada descarga y forman una banda sonora embriagadora dividida en dos tramos. El tema inicial mantiene un carácter hipnótico que tiene que ver con la atmósfera generada por las detonaciones. El segundo tema, mucho más electrónico, es una música instrumental creada con sintetizador que dibuja espirales minimalistas, melodías iterativas que generan inquietud y desasosiego.

La matanza humana y el desastre medioambiental que conlleva esta arma nuclear son los principales argumentos que deberían tomarse en consideración para dejar de investigar su potencial destructivo, tal y como se desprende de *Crossroads.* Cabe señalar que entre 1946 y 1958 el ejército de Estados Unidos practicó veintitrés ensayos nucleares que contaminaron una zona geográfica, el atolón Bikini, a la que sus habitantes no pudieron volver por precaución. El film de Conner genera una tensión entre la belleza de las imágenes y la catástrofe de esta herramienta devastadora. Dejando de lado cualquier narrativa concreta, evitando parámetros causales, Conner elabora un montaje repetitivo y atrayente. Según Turvey el film, "intenta devolver a los espectadores al estado «inocente» de los observadores originales de la detonación, los cuales carecían de los conocimientos para describir los eventos físicos inusuales que desató" (2010: 71). Si por un lado el montaje aplica un patrón que celebra cada explosión de modo contemplativo, por otro introduce una suspensión temporal que alerta sobre el progreso militar y sus consecuencias destructivas para el planeta.

Pensar en Hiroshima y Nagasaki durante su visionado resulta inevitable. Automáticamente, puede venir a la cabeza otro trabajo como *Ninjuman no Borei* (200.000 fantasmas) (2007) del francés Jean-Gabriel Periot. Esta pieza audiovisual está protagonizada por el edificio A-bomb –una de las pocas estructuras arquitectónicas que en Hiroshima resiste a Little Boy, la bomba

atómica lanzada el 6 de agosto de 1945–. Periot edita un collage de imágenes de la Cúpula inaugurada en 1915, acumulando, una a una, hasta cerca de mil fotografías que muestran esta construcción siempre en una posición central respecto a la composición. La destrucción y la posterior reconstrucción vienen acompañadas por una canción elegíaca interpretada por el músico inglés David Tibet (Current 93). Este mismo ejercicio memorístico relativo a la bomba atómica es motivo de análisis en *A Time-Lapse Map of Every Nuclear Explosion Since 1945* (2010), del artista japonés Isao Hashimoto. La imagen electrónica de un mapa mundial es el motivo visual de un vídeo que representa un dato objetivo: entre 1945 y 1998 la Tierra ha sido testigo de 2053 explosiones nucleares. Estados Unidos, la URRS, China, Francia e Inglaterra son los estados que mayores intervenciones han llevado a cabo. Las pruebas de Corea del Norte quedan fuera de una pieza de videocreación que se inicia con los Trinity Tests del Manhattan Project en Los Alamos (Nuevo Méjico) y finaliza con dos bombas lanzadas por Pakistán en junio de 1999.



Figura 1. *Crossroads* (Bruce Conner, 1976). Fuente: https://www.paulacoopergallery.com/artists/bruce-conner

4 «WAR MEDIA LANDSCAPE». *RAW FOOTAGE* (AERNOUT MIK, 2006)

Con el celebrado concepto «Media Landscape» el artista catalán Antoni Muntadas da cuenta del paisaje mediático que rodea las sociedades occidentales desde la segunda mitad del siglo XX. La prensa, la publicidad, la radio, el cine, la televisión e internet –es decir los medios de comunicación masivos– conforman un escenario saturado de reclamos visuales y sonoros que todo ciudadano debe poder descodificar o esquivar para no acabar aturdido. La expansión de los *mass media* demanda un tipo de percepción que, continuando con las ideas de Muntadas, requiere participación (de Souza Santos y Sperling, 2006). La abundancia de pantallas y el exceso de información conducen a una sobreexposición cuya consecuencia es la incapacidad de asimilar los contenidos audiovisuales. Como afirma el pensador y videocreador Toni Serra: "normalmente asociamos las imágenes con la visión, pero en la sociedad del capitalismo global el uso espectacular de las imágenes ha convertido su visión en una forma de ceguera" (2018, p. 79). Contrarrestar la homogeneidad comunicativa y su mirada unívoca es uno de los puntos de partida del siguiente trabajo.

Raw Footage es un proyecto excepcional dentro de la trayectoria del artista holandés Aernout Mik. Sus vídeos suelen focalizarse en grabaciones originales de puestas en escena colectivas –de lógicas confusas y enigmáticas– en localizaciones exteriores. Son piezas que estudian el comportamiento humano en sociedades occidentales cuando éstos quedan sometidos a normas de conducta establecidas. Por el contrario, *Raw Footage* deja de lado la interpretación de actrices y actores, ignorando cualquier signo de dramatización. En este caso el drama es la propia existencia de las imágenes: son grabaciones nunca televisadas que muestran fragmentos capturados durante la guerra de Bosnia iniciada en 1990. Estas documentaciones de las agencias de noticias londinenses no llegaron a montarse ni a emitirse quizás porque no eran lo suficientemente desgarradoras. Desplegadas en forma de instalación videográfica a dos pantallas, estas "imágenes en crudo", sin editar, construyen un escenario brutal que describe el desmoronamiento de todo un país. Una banda sonora descriptiva indaga en la cotidianidad de una guerra que provocó más de cien mil muertos, la mayoría de ellos civiles. *Raw Footage* invoca un hecho fratricida como la Guerra de los Balcanes de modo naturalista, sin retórica ni eufemismos. Sin enunciados verbales ni intertítulos, sin explicaciones contextuales ni razonamientos concluyentes, la obra cuestiona sutilmente la forma como los medios de comunicación de masas representan la guerra.

Este montaje videográfico intacto, debidamente descontextualizado, revela una condición mundana, alejada de cualquier noción de espectacularidad. En él la población civil procura seguir sus vidas de modo cotidiano. El día a día queda afectado de tal modo que observar niños pequeños "disfrazados" de militares sosteniendo metralletas se convierte en una situación distendida (Fig. 2). Los soldados, por su parte, aparecen en momentos pausados: comen, descansan, escuchan explicaciones sobre "aquello que está por venir" (Fig. 3). El aburrimiento hace acto de presencia y la pausa se sitúa en primer plano. Tal y como analiza Julia Noordegraaf, el vídeo "representa la gente de la región como supervivientes, permitiéndoles un rol diferente en la memoria mediatizada del conflicto, como activos agentes en vez de víctimas pasivas" (2012, p. 270). *Raw Footage* rompe el circuito de transmisión informativa y propone una nueva relación afectiva con los eventos documentados. La videoinstalación a doble pantalla pone sobre la mesa la memoria mediatizada de la guerra de Yugoslavia mediante un gesto de desviación. Desplazando este archivo audiovisual hacia el campo del arte se revelan aspectos del metraje original previamente opacos. Siguiendo la estela de los *perfect films* (Wees, 1993), Mik cuestiona el modo en que el cine y la televisión modulan nuestra percepción sobre la realidad social y política. Resulta ineludible observar cómo "la omisión de ciertos actos, gestos o comentarios explicativos cruciales nos previenen del hecho de hacer una interpretación directa y acrítica de los eventos insinuados" (Noordegraaf, 2012, p. 268). En la cotidianidad del conflicto armado y la afectación profunda sobre una sociedad víctima de una violencia sistemática, emerge el alumbramiento de un vídeo que implica al espectador: genera rechazo sobre los hechos expuestos y produce empatía sobre las personas afectadas.

Como señala Ferran Barenblit: "*Raw Footage* pone su acento en la importancia de los medios como forma de construir la imagen del mundo" (p. 15). Para Barenblit estas imágenes normalizan la barbarie ya que "vemos a niños jugando con armas de juguete mientras sus hermanos mayores empuñan un kalashnikov muy real, a campesinos trabajar sus tierras mientras los obuses disparan a las líneas enemigas, situadas a pocos kilómetros o a sonrientes francotiradores" (p. 15). Mik pone énfasis en los procesos de manipulación de las cadenas de televisión mostrando un conjunto de planos nunca revelados. El hecho de que los medios televisivos ingleses descartaran estos registros documentales realizados sobre el terreno

demuestra que para informar sobre la guerra prevalecen unos criterios concretos donde los tiempos muertos no tienen lugar. No por casualidad unas de las exposiciones colectivas en las que Aernout Mik participó posteriormente se tituló *Manipulating Reality. How Images Redefine the World*, inaugurada en septiembre de 2009 en el Palazzo Strozzi de Roma.

En una línea similar la cineasta alemana Birgit Hein recicla fragmentos de vídeos amateurs de soldados norteamericanos que documentan sus misiones en un trabajo de diez minutos titulado *Kriegsbilder (Images of War)* (2006). Éste propone un montaje articulado como una toma de conciencia respecto al consumo audiovisual de unos materiales ante los que cualquier espectador se distancia por precaución. Otro vídeo que mantiene líneas de confluencia con el trabajo de Mik es *The Job* (2010) de Toni Serra. Aquí el videocreador catalán realiza un documento ensayístico a partir de material extraído de internet sobre el cuerpo de marines de los Estados Unidos. El único periodista con acceso a los entrenamientos registró cerca de seis horas de contenidos que revelan el criterio que los soldados tienen de sí mismos. Son tres trabajos videográficos que evidencian tanto la necesidad de plantear una resistencia mediática que huya de la normalización del dolor como la urgencia por desmontar los materiales originales ensanchando la posibilidad de nuevos relatos.



Figura 2. *Raw Footage* (Aernout Mik, 2006). Fuente: https://www.stedelijk.nl/en/collection/88713-aernout-mik-raw-footage



Figura 3. *Raw Footage* (Aernout Mik, 2006). Fuente: https://www.stedelijk.nl/en/collection/88713-aernout-mik-raw-footage

5 MÁQUINAS DE MATAR. *SERIOUS GAMES* (HARUN FAROCKI, 2009-2010)

En su artículo "La guerra siempre encuentra una salida", publicado originalmente en *Cinema 50. Essay* (2005), el cineasta y teórico alemán Harun Farocki parte de dos imágenes innovadoras que emergieron durante la guerra de Irak en 1991: la vista de pájaro con mira en el centro de la imagen generada por un *drone* y el punto de vista subjetivo de una cámara acoplada a un proyectil (2015, p. 147). Estas cámaras suicidas son uno de los últimos eslabones en una genealogía de desarrollos tecnológicos que entretejen tanto la armamentística militar como la producción de imágenes. Como resultado, estas cámaras producen imágenes generadas por ordenador (CGI) que, dando por superados los soportes fotoquímicos, representan la guerra "como un juego de ordenador" (2015, p. 149). Una de las conclusiones que se extraen del análisis de Farocki es que estas máquinas sensoriales –a menudo identificadas como bombas filmadoras– sustituyen la destreza del ojo humano de modo eficaz. Su consecuencia principal es la existencia de "imágenes operativas", aquellas "que no están hechas para entretener ni para informar (...) que son más bien parte de una operación" (p. 153). Son capturas audiovisuales que sugieren una guerra limpia, aséptica, silenciosa, controlada desde millares de kilómetros del campo de batalla mediante pantallas de ordenador, teclados y ratones.

En paralelo a su investigación teórica Farocki realiza un conjunto de trabajos videográficos centrados en el análisis tecnológico militar. *War at Distance* (2003) y *Serious Games I-IV* (2009-2010) son dos proyectos que indagan sobre la eficacia de la creación de imágenes de guerra. El primero es un vídeo de una hora de duración que investiga las imágenes emitidas por televisión durante la Guerra del Golfo en 1991. Señala la similitud de estos registros con las imágenes generadas por ordenador para desplegar un ensayo audiovisual centrado en la producción industrial y la estrategia bélica contra el terrorismo. Farocki concentra sus esfuerzos en alertar sobre la inexistencia de la objetividad y demostrar cómo estas imágenes operativas adquieren un protagonismo exponencial durante los procesos de destrucción de operaciones militares.

Por su parte, *Serious Games I-IV* (2009-2010) es un proyecto formado por cuatro videoinstalaciones a doble pantalla que demuestra cómo el Ejército de Estados Unidos entrena con tecnología propia de videojuegos. Se trata de un software orientado tanto a simular posibles situaciones bélicas como a fomentar la superación del trastorno de estrés postraumático. Las cuatro partes de la obra están grabadas en el Centro de Combate Aéreo Terrestre del Cuerpo de Marines de los Estados Unidos. Mientras *Serious Games I: Watson Is Down* escenifica combates con gráficos de videojuegos, *Serious Games II: Three Dead* plantea una puesta en escena ficticia desarrollada en Twentynine Palms (California) con trescientos intérpretes que representan población Afgana e Iraquí para simular una situación cotidiana transformada en intervención armada. La construcción audiovisual, distanciada y fría, parece extraída de un programa de animación digital. Si Serious Games III: Immersion se detiene en el programa PTSD orientado a superar experiencias traumáticas, *Serious Games IV: A Sun with No Shadow* transmite las similitudes que este mismo programa informático mantiene respecto a los simuladores de combate usados como entrenamiento.

El diseño de gráficos digitales y la noción de jugabilidad de los videojuegos se asocian al ocio y el entretenimiento, pero estos mismos programas informáticos quedan estrechamente vinculados a la muerte y la destrucción. Que el *software* y la *interfaz* de esta tecnología militar sea similar a juegos de ordenador y videojuegos de Arcade facilita una experiencia distendida que contrasta

brutalmente con las consecuencias de las acciones que ejercen sobre la realidad (Fig. 4). “El instructor coloca aparatos explosivos” reza una de las indicaciones generadas en pantalla (Fig. 5), demostrando que el campo de batalla ya no resulta cercano sino situado a millones de kilómetros del centro de operaciones. La escenografía irreal derivada del uso de gafas de “realidad virtual” es uno de los mecanismos de entrenamiento (Fig. 6). Otro factor de verosimilitud lo pauta el realismo de unos gráficos que simulan las condiciones de posición (Fig. 7). Todo ello ofrece un estudio del avance informático en materia militar que manifiesta el poder de devastación de la maquinaria de guerra. Son armas inteligentes desprovistas, contradictoriamente, de cualquier posibilidad de razonamiento ético. Farocki propone un análisis que se detiene en las tecnologías videográficas aplicadas al entrenamiento, pero no alcanza a testimoniar los motivos últimos que provocan la inversión militar.

Referenciando la maquinaria bélica de otro modo, el dúo inglés Duvet Brothers parodia las imágenes de la Guerra de Irak en un vídeo escueto de repeticiones musicales titulado *War Machine* (1984). Éste se sirve de un logotipo de letras rojas que parece desplegarse como un anuncio televisivo alterado por el *scratch-video* propio de los años ‘80. Para el colectivo de videoartistas la “máquina de matar” es el propio medio televisivo que emite imágenes de guerra como si de anuncios publicitarios se tratase. Taparse los ojos, procurar no ver aquello que ejemplifica la barbarie, es un acto de resistencia. Dejar de mirar puede ser un modo de protección, como propone el cineasta Paul Turano en su película autobiográfica *I Covered My Eyes* (2008). En ella estudia el impacto emocional producido por el visionado de escenas bélicas televisivas, contrarrestadas con materiales fílmicos familiares de carácter *amateur*. El film conecta con los pensamientos de Steyerl al estudiar la fotografía bélica, cabe tener en cuenta el gesto político que supone para el espectador el hecho de dejar de mirar: “me sorprendí haciendo un eslalon con los ojos, intentando evitar ver muchas de las fotografías (...) formas activas y operativas de degradación, disuasión y tortura” (2022, p. 220). Estos dos trabajos también incluyen máquinas de matar que optan por una postura paródica (Duvet Brothers) o una respuesta en primera persona (Turano) que recupera un sentir susceptible de resumirse en el lema “lo personal es político” (Mayer, Oroz, 2011).



Figura 4. *Serious Games I: Watson is Down* (Harun Farocki, 2009-2010).
Fuente: http://angelsbarcelona.com/en/artists/harun-farocki/projects/serious-games/242

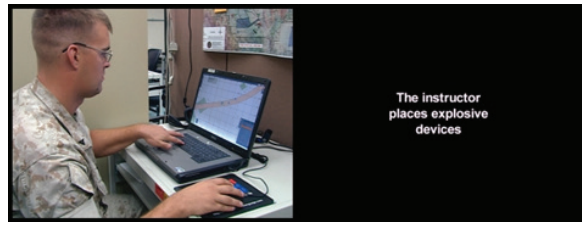


Figura 5. *Serious Games I: Watson Is Down* (Harun Farocki, 2009-2010).
Fuente: http://angelsbarcelona.com/en/artists/harun-farocki/projects/serious-games/242



Figura 6. *Serious Games III: Immersion* (Harun Farocki, 2009-2010).
Fuente: http://angelsbarcelona.com/en/artists/harun-farocki/projects/serious-games/242

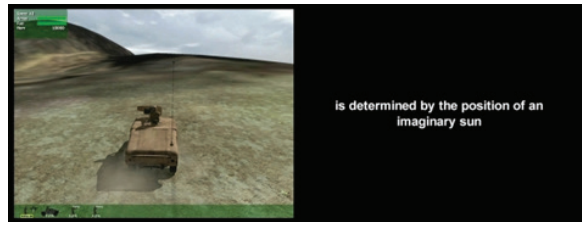


Figura 7. *Serious Games IV: A Sun with No Shadow* (Harun Farocki, 2009-2010).
Fuente: http://angelsbarcelona.com/en/artists/harun-farocki/projects/serious-games/242

6 CONCLUSIÓN. SIN IMÁGENES

Las películas y vídeos aquí analizados evidencian la necesidad de producir contenidos audiovisuales independientes de lógicas capitalistas ancladas en normas prefabricadas y criterios homologados por los medios de comunicación. Huyendo de la espectacularidad de la violencia y los fuegos de artificio, las piezas aquí estudiadas se detienen en la catástrofe (*Crossroads*), el paisaje mediático (*Raw Footage*) y la maquinaria bélica (*Serious Games*) para desarrollar discursos que, mientras evidencian todo drama bélico, abogan por un impulso crítico en la audiencia. Los dos primeros son trabajos de reciclaje audiovisual, obras de *found footage* que han sufrido un proceso de desmontaje. Si las filmaciones de las explosiones de la bomba atómica y las grabaciones de la guerra de Bosnia fueron realizadas con fines operativos e informativos, la nueva ubicación artística a las que son sometidas genera nuevas lecturas, tan complejas como poliédricas. Estos registros operacionales apropiados y transformados desde posturas artísticas, fomentan una mirada que atañe a conceptos epistemológicos. El tercer trabajo incluye grabaciones videográficas originales hechas por el equipo de producción de Farocki y fragmentos infográficos pre-existentes que tejen una articulación teórica alrededor de la tecnología militar y la producción de imágenes.

Son tres propuestas artísticas que, en vez de evidenciar la angustia y el sufrimiento que genera todo conflicto armado, fomentan una toma de consciencia. Sus creadores analizan el paisaje mediático en el que se inscriben las imágenes reutilizadas y producen obras que promueven una audiencia crítica. La suspensión temporal propuesta a través de las imágenes ralentizadas de *Crossroads* y el montaje en bruto de *Raw Footage* pueden leerse como una respuesta a la aceleración violenta del cine comercial y la opacidad de cierta documentación televisiva. El hecho de que *Serious Games* visibilice los procesos de recuperación de los soldados mediante el uso del programa informático PTSD facilita abogar por su recuperación. Crossroads vehicula una colisión entre la espectacularidad de las explosiones y su capacidad de destrucción. *Raw Footage* interrumpe el devenir informativo asociado a los conflictos bélicos para ofrecer una temporalidad insólita que supone una nueva empatía con las personas registradas. La serie *Serious Games* perfila el desarrollo tecnológico de un armamento aséptico desligado de la posibilidad de cualquier razonamiento ético. Todos ellos son construcciones cuya semántica fomenta el pacifismo: argumentan reflexiones dirigidas hacia la erradicación de la guerra y de cualquier representación bélica intrascendente.

Siguiendo estos parámetros resulta oportuno mencionar un vídeo como *Sin imágenes* (1994) de Josu Rekalde. Éste trata el conflicto yugoslavo concentrándose exclusivamente en un seguido de textos escritos que denuncian el tratamiento bélico dado por la televisión. Limitándose al uso de intertítulos el videoartista vasco se pregunta si hay noticia sin imágenes para acabar afirmando que “la guerra no puede tener ninguna imagen” (Fig. 8). Evidenciar la absurdidad de todas las guerras es el propósito último de una serie de películas experimentales y piezas de videocreación que, como las analizadas en este artículo, enfatizan la incapacidad para encontrar acuerdos entre los sujetos políticos, económicos y sociales que las causan. Las tres obras aquí estudiadas y las otras señaladas demuestran la búsqueda infructuosa de momentos de redención asociados a imágenes que representan la muerte y la destrucción. Son películas experimentales y piezas de videocreación que desvelan cómo el fin último de la trasmisión de saber y conocimiento alrededor de cualquier guerra no debería ser otro que la erradicación de esta.



Figura 8. *Sin imágenes* (Josu Rekalde, 1994). Fuente: https://josurekalde.com/obra/sin-imagenes/

7 REFERENCIAS

Altman, R. (2000). *Los géneros cinematográficos*. Paidós.

Altares, G. (1999). *Esto es un infierno. Los personajes del cine bélico.* Alianza.

Baudrillard, J. (1991). *La guerra del Golfo no ha tenido lugar.* Anagrama.

Bonet, E. (Ed.) (1993). *Desmontaje: film, vídeo/apropiación, reciclaje.* IVAM.

Barenblit, F. (Ed.) (2012). *Aernout Mik.* CA2M.

Crusells, M. (2000). L*a Guerra Civil española: cine y propaganda.* Ariel.

da Costa, M. (2014). *Ideología y propaganda en el cine del Tercer Reich.* Comunicación social.

Dols, J. (1978). Historia del audiovisual magnético televisivo: Televisión, TV, vídeo. En E. Bonet, J. Dols, A. Mercader y A. Muntadas (1980). *En torno al vídeo*. Gustavo Gili. 30-100.

Farocki, H. (2015). *Desconfiar de las imágenes.* Caja Negra.

Leighton, T. (Ed.) (2008). A*rt and the Moving Image: A Critical Reader.* Tate Publishing.

MacDonald, S. (2020). Recent Archival Engagements with the War to End All Wars. *Found Footage Magazine, 6*, 44-61.

Mayer, S. y Oroz, E. (Ed.) (2011). *Lo personal es político: feminismo y documental.* Gobierno de Navarra / Punto de Vista.

Noordegraaf, J. (2012). Iterating Footage and the Memory of War. En A. Bordina, S. Campanini y A. Mariani (Eds.), *The Archive* (pp. 265-272). Forum.

Rothermel, D. (2010). Anti-War War Films. En A. Fitz-Gibbon (Ed.), *Resisting War, Educating for Piece* (pp. 75-105). Rodopi.

Serra, T. (2018). Abrir la visión. *La imagen como velo. En P. Ortuño (Ed.) La imagen pensativa. Ensayo visual y prácticas contemporáneas en el estado español. 16 miradas al videoarte* (pp. 77-106). Brumaria.

Sperling, D., & Santos, F. L. de S. (2006). Atenção: A percepção requer empenho. Entrevista com Antoni Muntadas. *Risco Revista De Pesquisa Em Arquitetura E Urbanismo, 4*, 124-148. https://doi.org/10.11606/issn.1984-4506.v0i4p124-148

Steyerl, H. (2022). Arte y guerra. *New Left Review, 133/134*, 219-224.

Turvey, M. (2010). Bruce Conner and the Power of Repetition. En G. Matt y B. Stefem. (Eds.), *Bruce Conner. The 70's* (pp. 64-74). Ursula Blickle Stiftung.

Virilio, P. (1986). *War and cinema. The Logistics of Perception*. Verso.

Virilio, P. (1999). *El Cibermundo, la política de lo peor.* Cátedra.

Wees, W. (1993). *Recycled Images. The Art and Politics of Found Footage Films.* Anthology Film Archives.