

⁵ El 24 de noviembre de 2007, se publicó en el diario *El Tiempo* un artículo firmado por la periodista Luz María Sierra, titulado “Fantasmas de víctimas descuartizadas llevaron a la locura a varios ‘paras’ en Meta y Casanare”, donde se relata lo ocurrido con los niños que el paramilitar ‘Martín Llanos’ reclutaba y que ahora, con edades que apenas están entre los 18 y los 22 años, son ya “veteranos de guerra”. Sobre la forma como dicho personaje reclutaba a los niños y jóvenes, se dice: “En el 2001, ‘Martín Llanos’ decidió hacer fuerte su ejército. En un solo curso, de los varios que hizo en el 2002, entrenó a 220 muchachos. Se veían niños hasta de 13 años. A muchos los recogían de los pueblos y fincas de la zona, a otros los sacaron de correccionales como la de Villavicencio, se llevaron niños de la calle de Bogotá, muchachos en las esquinas de Ciudad Bolívar, del Tolima y hasta algunos incautos que caían con avisos que invitaban a ir a un ‘centro de rehabilitación especial para la drogadicción’. ‘A muchos les decían que iban a recoger arroz, y cuando llegaban y se daban cuenta, se veía mucho hombre llorar’, recuerda uno de ellos”.

⁶ El sicariato surgido en Colombia a partir de 1980, cuando el narcotráfico emprendió su lucha terrorista contra el Estado presionando la prohibición de su extradición a los Estados Unidos, se convirtió en un lucrativo negocio. El afecto y el deseo de ayudar a su familia suelen ser los impulsos determinantes de la acción del sicario.

⁷ Cfr. Mi artículo: “Sade: el asesinato como acción moral y sus implicaciones políticas”, en: *Laguna Revista de Filosofía*, N°13, diciembre de 2003, Universidad de La Laguna, Tenerife, Págs 139-150.

⁸ Sierra, Luz María, “Fantasmas de víctimas descuartizadas llevaron a la locura a varios ‘paras’ en Meta y Casanare”, *El Tiempo*, 24 de noviembre de 2007. En otro artículo publicado en el mismo periódico, el 23 de abril de 2007, bajo el título “Se entrenaban para matar picando campesinos vivos”, se hacía alusión a las confesiones hechas por uno de los jefes paramilitares actualmente detenido, en los siguientes términos: “Villalba describe el proceso: ‘A las personas se les abría desde el pecho hasta la barriga para sacar lo que es tripa, el despojo. Se les quitaban piernas, brazos y cabeza. Se hacía con machete o con cuchillo. El resto, el despojo, con la mano. Nosotros, que estábamos en instrucción, sacábamos los intestinos’. (...) El entrenamiento lo exigían, según él, para ‘probar el coraje y aprender cómo desaparecer a la persona’. (...) ‘Ellos escogían a los alumnos para que participaran. Una vez, uno de los alumnos se negó. Se paró ‘Doble cero’ y le dijo: ‘Venga, que yo sí soy capaz’. Luego lo mandó descuartizar a él. A mí me hicieron quitarle el brazo a una muchacha. Ya le habían quitado la cabeza y una pierna. Ella pedía que no lo hicieran, que tenía dos hijos”.

⁹ Ibidem.

¹⁰ ARENDT, Hannah, *Responsabilidad y juicio*, Trad. de Miguel Candel, Introducción y notas de Jerome Kohn, Barcelona, Buenos Aires, México, Paidós, 2007, p. 110.

¹¹ SIERRA, Luz María, artículo citado.

¹² ARENDT, Hannah, *Op. cit.*, p. 72.

¹³ Ibidem, p. 115.

¹⁴ Ibidem, p. 111.

¹⁵ “Un día mi mamá estaba llorando por la situación. Yo no quería verla sufrir. En esa época había conocido a los dueños de unas fincas lujosas, que andaban armados (...). Me enteré que eran las autodefensas, recordé la escena de cuando mis abuelos fueron desalojados. Le dije a uno de los comandantes que me recibiera en su grupo. ‘Me va a ir bien’, ‘voy a poder comprarle la casita a mí mamá’, pensaba. Dejé la música y la universidad. Me fui para la guerra” (Del relato titulado “Así fue como un día entré a la guerra”, publicado en SEMANA.COM, correspondiente a un ex combatiente del Bloque Héroes de Montes de María de las Autodefensas Unidas de Colombia, 3 de enero de 2008).

¹⁶ Según relata la criminóloga Pili Abejón en su libro *Sicarios: Asesinos a sueldo*. Editorial Arco-Press: “Los caprichos que se pueden comprar con el dinero son importantes, pero nada les satisface más que el reconocimiento social, dejar a un lado la miseria y convertirse en alguien importante que pueda hacerle una casita a la madre, para ellos lo más sagrado. Así como odian al padre ausente, aquel que les ha abandonado, permitiendo que sus hijos crezcan sin comida que llevarse a la boca y sin un modelo que les enseñe los valores fundamentales de la vida, amar a la madre sin condición es una especie de principio obligatorio que los realza como personas y que todos cumplen incondicionalmente, porque reconocen que han luchado por sacarlos adelante solas y a ellas les deben todo”.

¹⁷ La criminóloga Pili Abejón anota al respecto: “Eso de matar es una cuestión que se vuelve normal. Lo mejor es matar gente que las debe, que ha sido grosera. O gente que uno no conoce. Es más difícil que me apunte a cascarle a alguien conocido. No tanto por culillo, al fin uno se acostumbra, sino porque es mal negocio dejar culebras [enemigos] en todas partes”. Del Capítulo “Los niños sicario de Medellín”.



HUMANIDADES

GUERRA EN LA PAZ

JORGE GOROSTIZA

Todas las manifestaciones artísticas han reflejado los actos violentos del ser humano ¿Cómo no iba a hacerlo la aparentemente más naturalista de esas manifestaciones? ¿Cómo no se iban a proyectar sobre una pantalla hechos violentos? Empecemos por el principio. En 1896 los hermanos Lumière rodaron *Joueurs de cartes arroses*, en ella dos hombres están jugando a las cartas, se levantan de sus sillas y comienzan a pelearse, pero repentinamente un jardinero que está detrás de ellos los riega con su manguera y la violencia planteada en la cinta queda diluida –nunca mejor dicho– convirtiéndose en una comedia, es curioso que en esta cinta aparezcan dos elementos repetidos en la filmografía de los Lumière, los jugadores de cartas y el uso de las mangueras como elemento cómico, recuérdese *Le jardinier*, titulada en España *El regador regado*, proyectada en la seminal sesión del 28 de diciembre de 1895. Los inicios del cine no se caracterizan por la reproducción de escenas violentas, aunque los operadores de los Lumière registraron muchos desfiles y maniobras militares, mostrando una especial predilección por la exaltación castrense.

Habría que esperar a 1900 para que se produjera el primer acto violento y además contra los espectadores cinematográficos, en *The Big Swallow* del cineasta James A. Williamson, un hombre que mira a la cámara se va acercando hacia ella, mientras va moviendo los labios de una forma exagerada, hasta que su boca ocupa toda la pantalla, de repente la abre y parece que se traga la cámara, toda la pantalla queda en negro y en el siguiente plano aparece la parte de detrás de una cámara y la espalda del camarógrafo que retrocede asustado, mientras la cámara cae dentro de la oscuridad que representa la boca del hombre del principio. El intérprete literalmente se come la cámara que le estaba encuadrando, produciéndose un cambio de escala y una ruptura de las convenciones cinematográficas actuales.

En 1903 un cow-boy bigotudo encuadrado en primer plano, mira fijamente a la cámara, al público que está sentado en el cine, levanta su Colt 45 y dispara dos veces contra quienes están viendo la película, la película es *The Great Train Robbery* y la dirigió Edwin S. Porter, no hay sangre, ni heridos, sólo la sorpresa y trasgresión de un acto gratuito, pero intencionado, en el que Porter, a través del malvado jefe de ladrones que atracan el tren, arremete contra sus espectadores.

Si se disparaba desde la pantalla, también se disparó hacia la pantalla. En una de las secuencias más insólitas del cine la cámara se convirtió en un arma. Uno de los planos de *Sin novedad en el frente* (*All Quiet in the Western Front*, Lewis Milestone, 1930) muestra una ametralladora disparando, en el contraplano la cámara se coloca en el lugar del instrumento mortal, hace un barrido y unos soldados que avanzan comienzan a caer abatidos según los va alcanzando el movimiento de la imagen. El espectador que está impotente en su butaca se convierte en un ángel de destrucción que va eliminando a unos hombres con los que no tiene relación alguna. En esta secuencia el plano subjetivo –aquél en que el espectador es colocado en el lugar de un actor– no es de un personaje, sino de un artefacto que escupe balas contra unos soldados. Un recurso que no ha envejecido y que, muchos años después, repitió Clint Eastwood en *Banderas de nuestros padres* (*Flags of Our Fathers*, 2006).

En estos tres ejemplos la violencia no se muestra por los actos de unos intérpretes que siguiendo un guión predeterminado fingen pelearse o morir, sino que es una violencia intrínseca en la propia estructura cinematográfica. Otro ejemplo similar ocurre en la reciente *[REC]*, dirigida por Jaume Balagueró y Paco Plaza, donde un equipo de televisión formado por una presentadora y un cámara entran en un edificio con unos bomberos y dentro se encuentran un grupo de extraños seres que los van eliminando, toda la peripecia está narrada desde el punto de vista del cámara, como si de verdad los espectadores sentados en sus butacas estuvieran asistiendo a un reality show, uno de los directores confesaba que en un momento cae sangre sobre la cámara, a partir de entonces parece que se infecta y comienza a moverse de un modo aún más descontrolado.

CUANDO EL MUNDO SE INQUIETA

Una bandera española ondea en un mástil, de repente aparece una mano que la baja e iza una con las barras y estrellas. Estas imágenes de 1898 pertenecen a *Tearing Down the Spanish Flag* rodada por James Stuart Blackton coincidiendo con la debacle española en Cuba, aunque se ha escrito que en realidad las imágenes se recrearon en el estudio de Blackton y Albert E. Smith en Brooklyn. Esta temprana –sólo tres años después de la primera proyección pública de los Lumière–, simbólica e intencionada secuencia de sustitución de los símbolos patrióticos, es una de las primeras en que se exalta la guerra como un acto heroico, convirtiéndose en un pan-



fleto de propaganda bélica entre los muchos que se han divulgado gracias al llamado séptimo arte. Los cineastas británicos Blackton y Smith no estuvieron en la guerra de Cuba, sin embargo, *Tearing Down the Spanish Flag* tuvo un gran éxito de taquilla que les permitió seguir rodando batallas de esa guerra en su estudio como *Battle of Santiago Bay*, también de 1898, en la que recortaron unas fotografías de unos buques estadounidenses y españoles las pegaron en un soporte sólido y los pusieron en un depósito de agua, mientras que el humo de los cañonazos lo recrearon con cigarrillos. El maestro y creador del fantástico en el cine, Georges Méliès, también rodó en 1898 su aportación a la guerra, *Guerre de Cuba et l'explosion du Maine à La Havane*, por supuesto, sin salir de su estudio de Montreuil sous Bois, demostrando que la recreación de la realidad suele tener más éxito que la propia realidad.

Blackton y Smith no estuvieron en Cuba, pero Edison sí envió a sus operadores a la isla y rodaron numerosas cintas, entre ellas el fusilamiento de insurgentes, *Shooting Captured Insurgents* (1898), un documento escalofriante en el caso de que fuera real. Sin embargo, los operadores de Edison no fueron los primeros que tomaron imágenes en movimiento en un conflicto armado, parece que otro corresponsal de guerra también británico, Frederick Villiers, ya en la primavera de 1897 había rodado imágenes en la batalla de Velesino en el conflicto greco turco, aunque, como tantas otras de aquella época, se encuentran aún desaparecidas.

Estas películas se consideran el principio del género bélico. No es este el lugar para ahondar en los problemas y las dudas que

nos inundan ante la definición de los géneros, pero sí parece claro que el bélico se refiere a películas que se desarrollan en una guerra generalmente del siglo XX, algunos autores más osados, o más desinformados, como Lawrence J. Quirk en *The Great War Films* (Citadel, Nueva York, 1994) han ampliado el arco temporal para abarcar el siglo XIX, incluyendo películas sobre la Guerra de Crimea –*Murieron con las botas puestas* (*The Charge of the Light Brigade*, Michael Curtiz, 1936)–, las batallas napoleónicas –*Guerra y Paz* (*War and Peace*, King Vidor, 1956) y *Waterloo* (Sergei Bondarchuk, 1971)– y, sobre todo, la Guerra de Sucesión estadounidense, que tanto nos hemos tenido que tragar los espectadores de todo el mundo, por eso se ha considerado que la capital película dirigida por David W. Griffith, *El nacimiento de una nación* (*The Birth of a Nation*, 1915), podría ser una de las primeras de este género. Un comienzo ideológicamente hartamente dudoso, teniendo en cuenta que Griffith, nativo del Sur de EEUU, se puso del lado de los Confederados, narrando lo terribles que eran los negros e incluso justificando el nacimiento no de una nación, sino nada menos que del Ku Kux Klan.

El joven cine con tan sólo nueve años de vida se encontró con el primer conflicto mundial y pronto las sangrientas historias que estaban ocurriendo en los campos de batalla de casi todo nuestro planeta fueron mostradas en todas las pantallas, pero no de una forma aséptica, porque pronto fue usado como propaganda por ambos bandos, algo que, como se vio antes, no era una novedad. En la Primera Guerra Mundial el cine no sólo se convirtió en un arma ideológica, sino además fue un instrumento valioso en las tareas de reconocimiento, para poder reproducir las posiciones del enemigo y, por tanto, para afrontar las batallas con ventajas tácticas.

EL CINE ARMA

Retrocedamos un siglo. Napoleón clausuró las escuelas de arquitectura, porque creía que los arquitectos estaban al servicio de la estética y la frivolidad del Antiguo Régimen. Apoyó a las escuelas de ingeniería, creyendo que los ingenieros tenían que estar al servicio de la sociedad, sin embargo, algunos arquitectos, como Boullée y Durand, siguieron impartiendo clases en esas escuelas, al mismo tiempo que lo hacían científicos como el Marqués de Lavoisier y Laplace. En definitiva se buscaba a los mejores profesionales para que fueran quienes enseñasen a los jóvenes, sin importar su procedencia académica. Las escuelas de ingeniería eran el germen de los conocimientos científicos más avanzados y los ingenieros militares daban clases en otras instituciones, pero perdieron su preponderancia a finales del siglo XIX, al ir surgiendo otros avances científicos en otras ramas, que no fueron asumidos en sus planes de estudios porque ya no interesaban a los propósitos bélicos.

Uno de los descubrimientos más cruciales de aquella época fue la Geometría Descriptiva, una disciplina, hija de la Geometría Proyectiva, que sirve para represen-

tar figuras en el espacio mediante un lenguaje simbólico. La Descriptiva hasta hoy ha sido una asignatura común en muchas escuelas técnicas, aunque parece que con los nuevos planes de estudios y “convergencias” varias, se va a eliminar. Napoleón se dio cuenta de su importancia y la declaró secreto militar, con penas severas para quienes la divulgaran, porque era un instrumento que servía para hacer armas más poderosas, y se convirtió en un lenguaje casi hermético y cifrado conocido sólo por unos pocos profesionales, de este modo aunque algún dibujo representado con las técnicas de la Descriptiva cayese en manos enemigas, no podrían entenderlo sin tener las nociones teóricas que le permitieran descifrarlo, es decir, sin conocer las reglas que habían servido para representarlo. De esta forma la Geometría Descriptiva se convirtió en “el arma que servía para construir las armas”.

Este “flash back napoleónico” sirve como ejemplo para mostrar que ya desde el XIX la ciencia y la guerra fueron unidas y fue la segunda la que impulsó a la primera en muchas ocasiones. Este es el planteamiento de Paul Virilio en su interesante *Guerre et Cinéma, logistique de la perception* (Cahiers du Cinéma, París, 1984). Sólo añadir que el cine es, usando la terminología de Virilio, una máquina de visión y la visión es fundamental en cualquier conflicto, por eso la capacidad de ver y controlar los movimientos del enemigo daba ventajas a los contendientes. En ese sentido se convirtió en crucial la capacidad de ver desde lo alto, primero ocupando las cimas de las colinas y después de un modo más certero y sencillo con la aparición de los globos y la aviación, que pronto se convirtieron además en máquinas mortales.

Este interés por observar desde lo alto y por lo tanto controlar el territorio, no es sólo un interés militar, por ejemplo, las cúpulas de Brunelleschi en Florencia y Miguel Ángel en Roma son accesibles y los ciudadanos subían para ver su ciudad desde arriba, aunque nadie entonces hubiera supuesto que hoy en día su función sea recaudar fondos gracias a ser una atracción turística y una floreciente fuente de ingresos. Siglos después se construyeron torres como la Eiffel, cuya única función era subirse a lo más alto de su estructura para tener un punto de vista nuevo y diferente.

Los espectáculos precinematográficos también representaron ese punto de vista y era común que aquellos inmensos dibujos cilíndricos, que se colocaban dentro de los edificios llamados panoramas, reprodujeran vistas urbanas desde lo alto de las más diversas edificaciones.

Otro ejemplo es el primer “rascacielos” español, el edificio de la Telefónica en Madrid, desde el que en la conocida como Guerra Civil, se dominaban las posiciones de los sublevados que atacaban la capital, un edificio que siempre fue atacado por los militares golpistas, varios de los doce proyectiles que regalaron los insurrectos al pueblo de Madrid, coincidiendo con las doce uvas del 31 de diciembre de 1936, impactaron en el edificio y éste aguantó impertérrito como un símbolo del Madrid leal que se defendía del ataque del Fascismo.

El interés por las alturas también fue una constante entre los arquitectos y lo demuestra *Aircraft*, el interesante libro de Le Corbusier, que escribió: “hoy es cuestión del ojo del aeroplano, de la mente con que la Vista de Ojo de Pájaro nos ha dotado; de que el ojo ahora mira con alarma los lugares donde vivimos, las ciudades donde muchos estamos. Y el espectáculo es aterrador, contundente. El ojo del aeroplano revela un espectáculo de colapso”, este texto está escrito en 1935, sería interesante saber qué podría opinar hoy su autor de nuestro mundo. Sin abandonar la arquitectura, el antes mencionado Durand argüía que la economía era fundamental a la hora de construir y ponía como ejemplo que si San Pedro de Roma se hubiera construido de otra forma no hubiese contribuido a empobrecer a tantas naciones y por ello se hubieran evitado un buen número de guerras. En cuanto al urbanismo, se debe recordar que no es una disciplina pura y que además está relacionada con la violencia, ya el Barón Georges-Eugène Haussmann roturó París con sus maravillosas avenidas, no sólo por la belleza y por medidas higienistas, sino también para que, si se producía otro levantamiento popular como La Comuna, el ancho de las calles dificultase la construcción de barricadas, las tropas llegasen antes a sofocar la rebelión y además pudieran montar piezas de artillería para bombardear a los insurrectos.

Hoy en día las guerras se ganan –usando un eufemismo, porque las guerras no suele ganarlas ninguno de los contendientes– quienes tienen el control de la visión desde arriba, en este caso desde fuera de la atmósfera terrestre, llegando a unos detalles increíbles, en los años sesenta se decía que había aviones que hacían fotografías con las que se podían leer las letras del periódico que estuviera leyendo un viandante en la calle de una ciudad. Casi medio siglo después los mortales sólo intuimos con pavor qué clase de control tienen sobre nosotros, en este sentido es interesante la sugestiva *Enemigo Público* (*Enemy of the State*, 1998) dirigida por Tony Scott.

La mirada desde arriba está incluida en los videojuegos de acción en primera persona, en los que suele haber una pantalla que es un plano del recorrido que debe hacer el jugador, para que pueda situarse en un terreno repleto de peligros, trampas y enemigos ficticios.

El interés por esta mirada, propia tanto de las urracas como de los ángeles, no ha decrecido en los seres humanos, de ahí el éxito de programas como el Google Earth, unida a la atracción casi metafísica por estar situado en algún lugar de un planeta cada vez más pequeño, reflejada en el éxito asombroso del GPS, que sorprendentemente fue el aparato más vendido en la campaña navideña del año pasado en España.

EN LA GUERRA SIN AMOR

La intriga fundamental de las películas bélicas se resume en unas pocas líneas: en un grupo más o menos grande de hombres enfrentados a un enemigo saber cuáles van a morir y cuáles sobrevivirán.

Un ejemplo paradigmático es *Bataan* (Tay Garnett, 1943), en la que un grupo de combatientes pertenecientes a varias razas, entre los que hay marinos, un aviador y varios soldados de infantería, se queda en la retaguardia de las fuerzas estadounidenses que huyen –en términos militares, se repliegan– ante el imparable avance japonés en Filipinas, recuérdese que unos años antes habían sido las tropas españolas las que se habían “replegado” ante las estadounidenses. Su misión suicida es defender un paso, como los espartanos de Leónidas, para dar tiempo a que sus compañeros se embarquen rumbo a lugares más seguros, como película rodada en tiempos de guerra, se convierte en una apología del patriotismo, todos los hombres que luchan contra un enemigo invisible son íntegros y van falleciendo heroicamente, hasta que sólo se mantiene con vida el sargento Bill Dane (Robert Taylor), que en un acto necrofílico, cava su propia tumba al lado de las de sus compañeros, se mete dentro de ese hoyo y desde dentro dispara con su automática Thompson hacia la cámara, mientras increpa a los japoneses, soltando una soflama dirigida al público, que en una extraña contradicción, se convierte en el receptor del mensaje patriótico y, al mismo tiempo, el objetivo de las balas de la ametralladora del sargento.

Con un planteamiento tan simple cómo saber quién va a fallecer, añadido a cuándo y cómo, los argumentos bélicos tendrían poco interés si no se les añadiera un elemento fundamental, que a los arquitectos nos interesa, o debería interesarnos, el terreno. Por ejemplo, en la mencionada *Bataan* el argumento no tendría sentido si no existiera ese paso por el que han de pasar los japoneses, mientras se lo intentan impedir los estadounidenses.

En las buenas cintas bélicas los lugares son importantes, por eso es necesario saber integrar en la narración las posiciones de los personajes referidas al terreno, mostrar dónde están los combatientes en cada momento, sus avances sus retrocesos, sus conquistas y los accidentes topográficos o las edificaciones que eligen para parapetarse, sus recorridos a través del territorio y hasta su capacidad para solventar una dificultad orográfica.

Por supuesto que la importancia de este “factor de posición” no se limita a las películas bélicas y los enfrentamientos en los westerns son

más enriquecedores cuando se conocen las posiciones de los contendientes y en el cine negro los laberintos, que son las grandes ciudades, deben ser desentrañados por el espectador para comprender las actitudes de cada personaje, conociendo el terreno que pisan y su posición respecto a sus enemigos.

En este sentido una película bélica, no demasiado alabada por la crítica, comercial y taquillera, como *El día más largo* (*The Longest Day*, Andrew Marton, Ken Annakin, Bernhard Wicki, 1962) es un excelente ejemplo de una narración que le muestra al espectador la situación de casi cada uno de los personajes, en cada momento, en un lugar distinto de la geografía francesa. El mejor ejemplo es una secuencia que narra la toma del pueblo de Ouistreham por los comandos franceses liderados por el capitán Philippe Kieffer (Christian Marquand), comienza con una sala de operaciones en Inglaterra donde le dicen a dos altos mandos que los comandos han llegado al pueblo; el siguiente plano es un detalle de un enorme mapa que está en una pared, una mano al lado del nombre del pueblo citado alguien una Cruz de Lorena, símbolo de la Francia Libre, sigue un plano medio encuadrando a Kieffer detrás de una esquina mientras en la pared hay un cartel en el que puede leerse "Ouistreham. Casino" el capitán da la orden de ataque a sus hombres, a continuación hay largo plano-secuencia que, con la cámara montada en un helicóptero, va acompañando a las tropas luchando y avanzando agazapados por el borde de la bahía, cruzan un ligero puente metálico, se parapetan en un edificio y la cámara muestra la parte alta de un edificio lleno de alemanes parapetados y con armas pesadas, el especta-



dor descubre entonces el gran escollo y el conflicto de la secuencia, el Casino situado en lo alto de la ciudad y dominando la posición de los franceses; a partir de ese momento la narración se vuelve convencional con planos y contraplanos. Primero se sitúa la ciudad en el mapa de Francia, después en el rótulo que aparece al lado de Kieffer, se insiste en el nombre y además se cita al Casino y por último el plano secuencia sirve para que el espectador en todo momento, no sólo avance con los protagonistas, sino que también esté situado dentro del entorno urbano. El avance está narrado con una economía de medios y una concisión admirables y se remata mostrando el bastión alemán, cuya eliminación es el conflicto de toda la secuencia.

Las posiciones de los contendientes en las películas bélicas se han explicado de varias formas, pero sobre todo con esquemas, mediante símbolos dinámicos, como flechas que indican los avances, y otros estáticos, trazos que representan la situación de las tropas estacionadas o las líneas de defensa. También hay métodos diegéticos, incluidos en la narración, casi siempre en escenas con grandes mapas colgados en las paredes, como el antes citado, donde los mandos van dibujando con flechas los avances de las tropas, tanto propias como enemigas; los mapas también pueden estar en horizontal y alrededor de ellos suele haber unos militares con auriculares y largas varas que van moviendo miniaturas de barcos o aviones según avanzan, miniaturas que, a pesar de su tamaño reducido, están a una escala mucho mayor que la de los mapas sobre los que se encuentran, por lo que se desconoce su utilidad real, al lado de estos operarios de las varitas, siempre hay altos mandos que, con cara más o menos compungida, según les vaya a sus tropas, van comentando la batalla, para que el espectador comprenda la gravedad de sus decisiones. Unos años después esos mapas se sustituyeron por otros animados, como la inmensa representación de la URSS sobre la que van avanzando las líneas que representan a los bombarderos estadounidenses cargados de bombas atómicas, en la pared de la interesante Sala de Guerra que creó Ken Adam para *Teléfono rojo, volamos hacia Moscú* (*Dr. Strangelove or How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb*, Stanley Kubrick, 1963) que, según cuenta el propio Adam, cuando Ronald Reagan alcanzó la presidencia, exigió que le enseñasen esa Sala de Guerra, pero hubieron de confesarle que se había construido sólo para una película y además en un estudio. Más recientemente el español Benjamín Fernández inventó otra interesante sala de control, esta vez llena de pantallas de ordenador, para la antes citada *Enemigo público*.

No se debe olvidar que en las películas bélicas siempre intervinieron las últimas tecnologías del momento y que en cintas como *Alas* (*Wings*,

William Wellman, 1927), *Ángeles del infierno* (*Hell's Angels*, Howard Hughes, 1930) y *La escuadrilla del amanecer* (*The Dawn Patrol*, Howard Hawks, 1930) los biplanos eran tan sofisticados e innovadores como lo son ahora los misiles más avanzados.

En las películas de los últimos años del siglo pasado las figuras animadas de los mapas, se ven a través de ordenadores, produciéndose un curioso efecto de miradas superpuestas, el espectador está sentado viendo una pantalla y a su vez dentro de ella hay unos personajes que también miran otras pantallas más pequeñas, algo que hoy tenemos asumido con ese programa, precisamente llamado Windows, en el que somos capaces de “abrir” —empleando un término cotidiano— ventanas que en el fondo son pantallas en las que pueden estar sucediendo varias acciones al unísono.

Las nuevas guerras también son narradas de forma diferente, empleando los nuevos medios. En *Redacted*, dirigida este año por Brian de Palma, se mezclan las grabaciones de los soldados, un falso documental rodado por unos cineastas franceses, YouTube, un noticiario de Al-Jazeera, videoconferencias de los familiares de los combatientes, imágenes de cámaras de seguridad y de una Web creada por Al Qaeda. Para ahondar en la relación del cine con las guerras del siglo XXI es recomendable la lectura del número cuatro de *Cahiers de Cinema* dedicado precisamente a “Irak en el cine”.

VIOLENTA INGRAVIDEZ

Recuérdese que muchas veces se ha usado la palabra acción en vez de argumento, por ejemplo, “la acción se desarrolla en...”. Tampoco se deben olvidar las palabras de los directores al comenzar a rodar: “Luces, cámara... acción”. Esto ya indica que el cine desde sus orígenes se caracterizó por el movimiento, pero el movimiento no es sinónimo de violencia. De hecho, la violencia más terrible es la que no se ve directamente en la pantalla, sino que sólo se presiente o es narrada, como en *El silencio de los corderos* (*The Silence of the Lambs*, Jonathan Demme, 1991).

La lentitud también puede ser violenta, como ya descubrió Sam Peckinpah hace muchos años, ralentizando los chorros de hemoglobina que manaban de los cuerpos de sus personajes. Incluso puede haber agresivas batallas en gravedad cero, como en la paródica *Moonraker* (Lewis Gilbert, 1979) o gotas de sangre esféricas que flotan en el espacio cuando asesinan al mandatario klingon de *Aquel país desconocido* (*Star Trek VI. The Undiscovery Country*, Nicholas Meyer, 1991) y no se debe ol-



vidar que el primer arma, aquel hueso que esgrimía el homínido de *2001, una odisea del espacio* (*2001: A Space Odyssey*, Stanley Kubrick, 1968), ascendía en cámara lenta y se producía un fundido con una nave espacial que, en la novelización de la película firmada por Arthur C. Clarke, era una gigantesca bomba atómica colocada en órbita terrestre como advertencia, una de las elipsis más famosas de la historia del cine iba desde el arma más primitiva a la más reciente y poderosa.

Es cierto que a veces el movimiento nervioso de la cámara se ha usado para acercar la ficción de la violencia al documental y uno de los primeros cineastas en hacerlo fue Kubrick, que rodó con la cámara en mano el ataque a la base aérea estadounidense por las tropas de la infantería también estadounidense en la ya citada *Teléfono rojo, volamos hacia Moscú*. Esta excitación de la cámara logra que a veces no se llegue a ver la violencia, uno de los ejemplos más recientes es *El ultimátum de Bourne* (*Bourne Ultimatum*, Paul Greengrass, 2007), donde sólo se llegan a intuir los combates cuerpo a cuerpo del protagonista con sus contendientes, gracias al sonido de los golpes, porque la imagen, al estar siempre en un movimiento frenético, no ayuda a la hora de saber cuál es la posición de cada combatiente.



APARIENCIAS FALACES

Por último, hay que recordar que cuando el cine empezó a popularizarse muchos lo consideraron un espectáculo inmoral porque los hombres y las mujeres se sentaban juntos y además a oscuras, pronto se empezó a escribir sobre la nefasta influencia sobre la moral y las costumbres del espectáculo cinematográfico y cómo incitaba a la juventud a ejecutar actos violentos. Hoy en día, superados aquellos absurdos comentarios, aún se siguen usando argumentos que relacionan la violencia ficticia del cine y los videojuegos sobre las mentes virginales de nuestros jóvenes y sobre los actos violentos que cometen algunos. Parece que lo más sencillo es achacarle el daño a factores externos y así fomentar la censura de los medios, que favorece a quienes quieren controlar los medios de masas. No es este el lugar para rebatir a estos malintencionados vigilantes de lo espiritual, que recuerdan más a inquisidores y cazadores de brujas que a ciudadanos tolerantes del siglo XXI, porque la falacia de este planteamiento ya es ampliamente demostrada por Jesús Palacios en su último y esclarecedor libro *Juegos mortales, katanas, mentiras y cintas de video*.

Se hablaba antes de cómo han sido interpretadas las guerras por el cine, casi siempre de forma interesada según quién financiaba las películas, así como de su contribución a la propaganda bélica. Lo cierto es que, a pesar de que se han mostrado los actos más violentos y de que incluso se haya disparado desde la pantalla hacia los espectadores, por ahora, ni el llamado séptimo arte, ni la televisión, ni los videojuegos han causado tantas víctimas mortales, ni han sido tan nefastos, como el más pequeño e insignificante de los conflictos bélicos.



HUMANIDADES

P PAZ EN LA GUERRA

JOSEP VILAGELIU

CÓMO DEJAR LA VIOLENCIA

Podríamos considerar que las películas pacifistas ocupan su lugar dentro del género bélico, un género tan antiguo como el cine, y que ha ido acompañando la historia del siglo XX, con sus múltiples conflictos bélicos, que han propiciado diversos y encontrados puntos de vista, desde la defensa a ultranza de la patria amenazada y la entronización de los héroes hasta la denuncia de los horrores y la inutilidad de cualquier guerra. Las películas que se declaran abiertamente pacifistas contienen múltiples batallas y escenas de violencia, con mayor crudeza incluso que lo habitual, para subrayar el sinsentido de esta misma guerra, buscando la reacción de rechazo del espectador, pero, al mismo tiempo, no pueden sustraerse a una especie de goce de la violencia que es consustancial a este género y a otros muchos, como en el cine de terror, donde el espectador espera escenas espeluznantes, en un encuentro terapéutico con sus miedos más recónditos.

La división entre cine bélico y cine pacifista, como en tantas clasificaciones maniqueas, no resiste el mínimo análisis. En la representación de la guerra, como en los momentos cruciales de nuestra vida, pueden darse momentos de gloria y sano heroísmo como de extrema e inútil crueldad y egoísmo. De la misma forma, en algunas de las más famosas películas bélicas podemos encontrar secuencias magníficas, rodadas con un gusto exquisito, donde los movimientos de masas y la composición de los planos, la utilización del color y los movimientos de la cámara, el esplendor de la música interpretada por una gran orquesta y el relampagueo fulgurante de las explosiones puede llegar a conmovernos, independientemente del sustrato ideológico que las sustenta. Pero también podemos encontrar cruentas escenas de batallas en películas de corte histórico e incluso romántico. La guerra jalona la historia de la humanidad, dejando un reguero de cadáveres. Las crónicas de la antigüedad están repletas de héroes universales. El amor en tiempos de guerra es otro tema universal, procedente de la literatura.