

Irak y la guerra de las imágenes en la web 2.0

de Àngel Quintana

Durante la mañana del 20 de marzo del 2003, la mayoría de las cadenas de televisión occidentales emitían un plano general del *skyline* de Bagdag. Envueltos en una especie de calma tensa, los reporteros esperaban la orden de inicio de los bombardeos. Su objetivo era el de revalidar el fracaso mediático de la primera guerra del golfo, acaecida doce años antes, en enero de 1991. Los medios no querían volver a diseñar una guerra sin imágenes, esperaban la oportunidad de mostrar al mundo el espectáculo de los combates, de documentar la conquista de Bagdag por parte del ejército americano, pero que también el instante que les permitiera singularizar determinados dramas humanos y registrar algunos relatos crueles capaces de capturar y emocionar a su audiencia. El plano general duró hasta el momento en que el cielo se enrojeció y los diferentes corresponsales televisivos tomaron nota del inicio de los bombardeos americanos contra las tropas republicanas de Saddam Hussein. El domingo 23 de marzo, la situación experimentó un giro espectacular: la cadena árabe Al-Jazeera difundió las imágenes de los primeros prisioneros americanos capturados por las tropas iraquíes. La exhibición de fuegos artificiales por parte de los bombardeos dio paso a otra situación informativa. La guerra adquirió un camino imprevisto y demostró que el punto de vista oficial que habían creado las agencias o los corresponsales occidentales, podía ser contrastado con el punto de vista de las naciones árabes. Las cadenas de televisión reaccionaron creando sus iconos de la contienda y construyeron su realidad de los hechos.

Para conquistar la audiencia, la información televisiva de la guerra de Irak tuvo que competir con la difusión de imágenes por internet. La objetividad mediática afrontó la existencia de otros circuitos paralelos de información. Las videocámaras de los soldados mostraron aspectos sórdidos de su cotidianidad que contrastaban con las imágenes capturadas por los reporteros. Determinados planos colgados en *you tube* ofrecían el contraplano de algunas atrocidades abriendo el camino a una especie de contra información. A

diferencia de la primera guerra del golfo, la guerra de Irak pasó a convertirse en una doble guerra en la que la crueldad de lo real daba paso a otra guerra figurada en que el combate se efectuaba entre diferentes modelos de imágenes.

Brian de Palma ha reflexionado sobre algunos aspectos de esta doble guerra en *Redacted* (2007). En la película, la guerra real está presente en el intento de documentar visualmente lo que ocurrió cerca de Samarra en el 2004, cuando se produjo el asesinato y violación de una joven iraquí de catorce años por parte de las tropas americanas destinadas en misión de vigilancia. Tal como había efectuado unos años antes en *Casualties of war* (1989), respecto a la guerra del Vietnam, Brian De Palma centró su discurso en la degradación moral de la guerra. La recreación de un episodio de horror y la reconstrucción de la ignominia humana no podía realizarse desde los archivos fílmicos, ni a partir de lo que las cadenas de televisión fabricaban como verdad censurada de los acontecimientos. El cineasta debía recurrir a la ficción para reconstruir su imagen de la guerra y denunciar las múltiples atrocidades políticas. En el momento de asumir los dictámenes de la ficción, De Palma pensó que no podía seguir con las coordenadas impuestas por lógica del relato clásico. Si como cineasta debía hablar de la realidad era preciso partir del uso de las diferentes imágenes que la configuran, estudiar las trampas que rigen la relación entre los sujetos y las imágenes del planeta. Era preciso instalarse en el corazón de esa otra guerra de las imágenes y preguntarse cuál puede ser su lugar como cineasta frente a un mundo poblado de pantallas e imágenes de todos los formatos.

Redacted no surge como un *fake* –falso documental- en el que las imágenes reales son suplantadas a partir de una determinada estética de lo falso. La película es una operación de captura de lo fingido mediante la elaboración de una ficción que reescribe la realidad desde el calidoscopio de planos que la encubren. Brian De Palma indaga cómo se crean las grabaciones de las cámaras de vigilancia, cómo los soldados construyen sus propios diarios domésticos que cuelgan en el *YouTube* y cómo las videoconferencias suplantán el uso de las cartas que tradicionalmente enviaban los soldados. Estos modelos implican la existencia de múltiples formas de construcción del yo, múltiples sistemas de actuación frente a la cámara y han generado una

amalgama de discursos que pone en contradicción los diferentes procesos de búsqueda de la sacrosanta objetividad informativa.

En su libro *Guerre et cinéma*, Paul Virilio recuerda como la tecnología militar ha sido un importante banco de pruebas para la sociedad de las imágenes.¹ Las primeras investigaciones en el terreno de la simulación con imágenes de síntesis se llevaron a cabo en los cuarteles y los sistemas de espionaje no hicieron más que alimentar diferentes estrategias para configurar un fenómeno como *google earth*, en el que pese a querer ofrecer una cartografía visible del planeta, continua escondiendo y salvaguardando la ubicación de determinados recintos dedicados a la defensa. En los sesenta, la guerra de Vietnam fue la gran guerra del fotoperiodismo que alimentó numerosas formas de circulación de las imágenes televisivas y provocó una cierta confianza hacia la verdad de los informativos. Los excesos informativos del Vietnam fueron acusados de culpables de la derrota americana y provocaron que el gobierno restringiera la presencia de los periodistas en otros conflictos, sometiendo la guerra a una cierta invisibilidad. Por eso, la guerra del Golfo de 1991 fue diseñada como una guerra sin imágenes. Su fracaso mediático inauguró la llamada era de la sospecha durante la cual el público empezó a desconfiar de las representaciones informativas de la realidad, provocando la emergencia de numerosos formatos de *telerealidad* que intentaban convertir la propia televisión en un mundo. La guerra de Irak ha sido la primera guerra en la que *internet* y la imagen digital han tenido un papel relevante. Las multipantallas de todo tipo y los registros visuales en formato *amateur* han generado un exceso de imágenes de la guerra y una amplia base de registros del conflicto.

La guerra ha desvelado las diferentes capas de visibilidad del mundo actual. De forma indirecta ha mostrado el envejecimiento progresivo de un medio como la televisión generalista. Después de haber llevado a cabo la utopía comunicacional consistente en poder llegar a ofrecer veinticuatro horas continuas de informaciones durante trescientos sesenta y cinco días al año, la televisión ha visto como buena parte de sus imágenes se muestran impotentes para dar cuenta de determinados acontecimientos. La televisión ha tenido que

¹ Paul Virilio, *Guerre et cinéma. Logistique de la perception*. Paris: Cahiers du cinéma, 1984.

reconocer su crisis como contenedor de imágenes del mundo y como creadora de discursos generalistas. El medio ha perdido el lugar central que desde los años sesenta poseía dentro de la iconosfera, para dar paso a la difusión de discursos parcelados según los intereses individuales o de determinados colectivos sociales. 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 regímenes de circulación en los que los conceptos tradicionales de autoría, propiedad, privacidad y autenticidad han perdido su sentido. 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.

Hasta hace unos años, las imágenes capturadas con cámaras analógicas de gran formato o con videocámaras profesionales eran consideradas como imágenes nobles y podían ser emitidas por los medios de comunicación. Estas imágenes nobles eran las que acababan depositadas en los archivos –fílmotecas, centros de documentación audiovisual- para ser conservadas como documento histórico o artístico. Si consideramos el ciberespacio como el gran depósito de imágenes de nuestro presente, podemos ver como en su interior, las imágenes nobles han convivido con las imágenes innobles, con los planos rodados en pequeño formato capturados desde videocámaras, teléfonos móviles o desde una *webcam*. Esta proliferación de imágenes de todo tipo plantea dos reflexiones fundamentales sobre las perspectivas de futuro. La primera 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 proliferación de cámaras está acompañada de un deseo real por documentar el mundo? La segunda cuestión tiene que ver con la propia posición del archivo: ¿De qué modo la inexistencia de un canon que clasifique las imágenes reconfigurará los documentos que en el futuro tendrán que representar nuestro presente?

El acto de filmar se ha puesto al alcance de todos. Ya no es un fenómeno exclusivo de los *amateurs* que podían adquirir una cámara de 16 mm o un tomavistas de *super 8*. Los teléfonos móviles y las pequeñas videocámaras no cesan de crear una determinada imagen-mundo que a partir

de su carácter estereotipado es capaz de convertir cualquier gesto cotidiano en algo susceptible de ser almacenado. La gran preocupación de muchos ciudadanos reside en convertir su existencia en imagen, aunque muchas de estas imágenes grabadas nunca más acaben siendo contempladas. A diferencia del cine doméstico analógico que no circulaba más allá del propio ámbito familiar, la imagen familiar ha dejado de ser algo marcadamente doméstico gracias a foros como el *YouTube* o *MySpace*. Hoy lo familiar ha empezado a adquirir una dimensión pública. En el *interface* del *YouTube* podemos ver como cualquier imagen tomada desde un teléfono móvil mostrando las monadas de un niño en el instante de tomar la merienda puede convertirse en una imagen pública. La mayoría de adeptos a los recursos de la *web 2.0* suelen pensar que su presuntuoso yo tiene derecho a poseer una audiencia. El auge de ese amateurismo refleja el deseo de creación de nuevas subjetividades a partir de la creación de un sustituto a nuestra frágil memoria orgánica. Las subjetividades que quieren proyectarse mediáticamente pretenden llegar a los otros y combatir las subjetividades establecidas que generan los discursos públicos. La imagen amateur colgada en el *YouTube* puede parecer volátil y fragmentada pero es el reflejo de una interioridad que se exterioriza, que pretende ser instantánea y cuyo tiempo de impacto debe ser considerablemente breve.

Las imágenes innobles no solo ocupan un lugar en el ámbito familiar, sino que pueden afectar el funcionamiento de los sistemas de representación tradicionales. En todos los ámbitos artísticos, uno de los principales debates que genera la *web 2.0* reside en cómo lo amateur y lo profesional pueden convivir en un mismo sistema, cómo las más sofisticadas imágenes de síntesis pueden compartir la misma posición que una serie de planos rodados con una *webcam*. Este factor tiene consecuencias claves en la creación contemporánea. Filmar imágenes no solo implica la creación de imágenes nobles, sino puede implicar el establecimiento de una reflexión –como propone De Palma en *Redacted*– en torno a los métodos generados desde otros formatos o como la apropiación de imágenes amateur en los discursos profesionales puede adquirir una clara relevancia. En sus películas e instalaciones, Harun Farocki no cesa de analizar los sistemas de control y de creación de imágenes en nuestra sociedad. Farocki considera que una de las

misiones del cineasta no es otra que la de hacer hablar las imágenes de los otros, deconstruyéndolas y pensándolas. En los cuarenta, surgieron los llamados *copilation films* o películas de montaje, en las que el creador podía no crear imágenes y construir un discurso a partir de las imágenes de los otros. *Paris 1900* (1947) de Nicole Védère, por ejemplo, estaba compuesta por diferentes imágenes de archivo rodadas entre 1900 y 1914. Su objetivo era llevar a cabo una radiografía de la *Belle Époque* y del modo como esta alimentó algo turbio que desembocó en la primera guerra mundial. Los documentos fílmicos podían, incluso, cambiar radicalmente su sentido mediante los procesos de montaje. Así, la serie de propaganda del ministerio de defensa americano, *Why we fight* (1943-1945), de Frank Capra utilizaba imágenes de *El triunfo de la voluntad* (*Triumph des Willens*, 1935) de Leni Riefenstahl para realizar un discurso antinazi. En los últimos años, el cine documental se ha interesado por las imágenes de todo tipo de formatos y de texturas. El subgénero conocido con el nombre de *found footage* –metraje encontrado- no necesita buscar las imágenes de archivo en las filmotecas ya que puede construir un documental a partir de cine familiar, imágenes *amateur* o con cualquier otro tipo de formato. Lo importante es combinar la funcionalidad del material con el uso estético de la textura de los planos. El escritor Jorge Luis Borges señaló que la gran pesadilla del historiador del siglo XXI no residirá en la posibilidad de escribir la historia desde los escasos documentos que se conservan de un período determinado, sino en la dificultad de escribir a partir del exceso de materiales. Esta reflexión puede trasladarse al territorio de la imagen para preguntarse cómo se configurarán los archivos del futuro frente al exceso de imágenes de todo tipo y formato.