

L'ATALANTE

REVISTA DE ESTUDIOS CINEMATOGRAFICOS

N.11 ENERO-JUNIO 2011 4€



diálogo

Javier Abad

Marcos Martínez

(directores de *Planet 51*)

des(encuentros)

**Del espectador al jugador
Trasvases entre cine
y videojuegos**

Las nuevas reglas del juego

Series de televisión dramáticas norteamericanas contemporáneas

Pantallas de(l) cine

Iván Bort Gual y Marta Martín Núñez

En 1958 el Scottie Ferguson de James Stewart sorteaba el precipicio apenas en la agonía de una frágil repisa en los tejados de San Francisco. Así arrancaba *Vértigo: de entre los muertos* (Vertigo, Alfred Hitchcock). Hoy, casi 50 años después, en el *opening* de la serie televisiva *Mad Men* (Matthew Weiner, AMC: 2007-), aquella espiral de atracción por el vacío se desmorona grácil en la caída de una silueta trajeada, sin sostén en las alturas; reflejando su desplome en unos acristalados rascacielos que, a su vez, remiten a los títulos de crédito de Saul Bass para *Con la muerte en los talones* (*North By Northwest*, Alfred Hitchcock, 1959).

He aquí sólo una sucinta muestra de ese próspero diálogo de nuestro tiempo que establecen las series de televisión dramáticas norteamericanas con sus referentes cinematográficos, de los que revierten y quiebran con relevante tino muchos de sus dispositivos y recursos. No es fortuito tampoco que para este caso convoquemos a Alfred Hitchcock, precisamente uno de los artífices de la revalorización de la *pequeña* pantalla —menor ya sólo por edad— por su incursión en el medio con *Alfred Hitchcock presenta...* (*Alfred Hitchcock Presents*, CBS/NBC: 1955-1962): la serie que supuso el impulso definitivo de la introducción del medio cinematográfico en la producción televisiva. Tras él llegarían la *Berlin Alexanderplatz* de Fassbinder (WDR: 1980) o la *Riget* de Lars von Trier (DR: 1994-1997), pero sobre todo la fundacional *Twin Peaks* (David Lynch, Mark Frost, ABC: 1990-1991). A partir de la decidida apuesta por ofrecer *algo más que televisión* del canal por cable estadounidense HBO (Home Box Office) y la influencia de su arenga en el medio, la ficción televisiva seriada del nuevo milenio se ha convertido en fervoroso foco de interés crítico, espectral y analítico. Así, en el presente número de *L'Atalante* nos hacemos eco de este fenómeno en auge y en nuestro Cuaderno reunimos un compendio de artículos monográficos que desnudan, cada uno, el universo narrativo de una serie.

Esta *pequeña* pantalla se presenta cada vez más grande, más ancha y más profunda, alojando discursos que van más allá del flujo televisivo clásico. Los videojuegos han pasado de ser sencillos *juegos* de niños a convertirse en la única industria rentable del audiovisual contemporáneo. La pujante complejidad de sus arquitecturas narrativas los acercan hasta tal punto al cine que los trasvases e hibridaciones entre ambos configuran un despliegue permanente de sinergias e influencias, aspectos que desmigamos en los (Des)encuentros a manos de especialistas del campo. Esta bidireccionalidad queda ilustrada en las palabras que anotan la experiencia de Javier Abad y Marcos Martínez, miembros del equipo de desarrolladores de la saga de videojuegos *Commandos* y co-directores de la película *Planet 51* (Jorge Blanco, Javier Abad, Marcos Martínez, 2009), recogidas en el Diálogo.

Un *L'Atalante*, éste, que rezuma una significativa paradoja: imbuido en un escenario que habita los márgenes del cine, destila sus códigos y le hace ocupar, así, un espacio central del estudio. ■

L'ATALANTE

REVISTA DE ESTUDIOS CINEMATOGRÁFICOS

Directora (Editor): Rebeca Romero Escrivá.

Coordinadores del número (Executive Issue Editors): Iván Bort Gual y Marta Martín Núñez.

Consejo asesor (Editorial Board): Nancy Berthier (Université Paris-Est), Núria Bou i Sala (Universitat Pompeu Fabra), Quim Casas (Universitat Pompeu Fabra), Juan Miguel Company Ramón (Universitat de València), José Antonio Hurtado Álvarez (IVAC-La Filmoteca), Isaki Lacuesta (guionista y director de cine, Universitat Pompeu Fabra y Centre d'Estudis Cinematogràfics de Catalunya), Àurea Ortíz Villeta (Universitat de València), Isabel Santaolalla Ramón (Roehampton University).

Consejo de redacción (Executive Editorial Board): Paula de Felipe Martínez, Josep González Andreu, Jordi Revert, Melania Sánchez Masía, Álvaro Yebra García.

Secretaría de Redacción (Executive Secretary): Violeta Martín Núñez.

Colaboradores (Contributors): Javier Alcoriza Vento, Adam Brenes Dutch, Marcos Ferrer García, Almudena Forner Domingo, Shaila García Catalán, Francisco Javier Gómez Tarín, Rubén Higuera, Ana Lozano de la Pola, Óliver Pérez Latorre, Carlos Planes Cortell, Agustín Rubio Alcover, Emilio Sáez Soro, Carlos Alberto Scolari, Hanna Wirman.

Agradecimientos (Special thanks): Carla Ayala Flores, Elena Navarro Pérez, Marisa Prieto, Pedro Torregrosa.

Traductores (Translators): Maggie Brenes Ponce, Lola García Almudéver, Ian George Winter.

Diseño y maquetación (Original design and layout): Carlos Planes Cortell.

Impresión (Printing): Martín Impresores, s.l.

Edición (Publisher): Asociación Cineforum Atalante (NIF: V-5340-2003) con la colaboración del Aula de Cine, el Centre d'Assessorament i Dinamització del Estudiants (CADE), el Col·legi Major Lluís Vives y el Departamento de Historia del Arte de la Universitat de València, y la Universidad Internacional Valenciana (VIU).

Distribución (Distribution company): Servei de Publicacions de la Universitat de València.

Dirección electrónica (E-mail): publicaciones@cinforumatalante.com

Página web (Webpage): http://www.cinforumatalante.com/publicaciones_index.html

Depósito Legal: V-5340-2003

ISSN: 1885-3730

Publicación semestral (biannual journal).

La revista *L'Atalante* no se hace responsable de las opiniones expuestas en sus artículos o entrevistas.

La propiedad intelectual de los textos y las imágenes corresponde a sus respectivos autores.



Los textos publicados en esta revista están, si no se indica lo contrario, protegidos por la Licencia de Reconocimiento-No Comercial-Sin Obras Derivadas 3.0 España de Creative Commons. Puede copiarlos, distribuirlos y comunicarlos públicamente siempre que cite su autor y el nombre de esta publicación, L'ATALANTE. REVISTA DE ESTUDIOS CINEMATOGRÁFICOS. No los utilice para fines comerciales y no haga con ellos obra derivada. Para ver una copia de esta licencia, visite <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/es/> o envíe una carta a Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California 94105, USA.

CUADERNO

Las nuevas reglas del juego. Series de televisión dramáticas norteamericanas contemporáneas

- 5 *Los Soprano* en cinco tiempos. O cómo aprendí a dejar de preocuparme y empezar a amar al gángster. **Jordi Revert.**
- 12 *Carbon-copy* de los años cuerdos. A propósito de *Mad Men*. **Agustín Rubio Alcover.**
- 19 *Big Love*: el *travelling* lícito. **Iván Bort Gual, Almudena Forner Domingo y Shaila García Catalán.**
- 26 *House*. La estructura narrativa al servicio de la ciencia. **Marta Martín Núñez.**
- 31 *Dexter*: ironía, cotidianidad y monstruosidad. **Paula de Felipe.**
- 38 *Generation Kill*: la estética de la muerte. **Francisco Javier Gómez Tarín.**
- 44 *El ala oeste de la Casa Blanca* y la psicología de la democracia. **Javier Alcoriza Vento y Rebeca Romero Escrivá.**
- 52 Narrativa a la deriva: de *Perdidos* a la eternidad. **Iván Bort Gual.**

DIÁLOGO

- 60 **Javier Abad y Marcos Martínez:** «En un videojuego, los grafistas son esclavos de los programadores y en una película, los programadores son esclavos de los grafistas». **Iván Bort Gual, Marta Martín Núñez, Violeta Martín Núñez y Carlos Planes Cortell.**

(DES)ENCUENTROS

Del espectador al jugador. Traspases entre cine y videojuegos

- 74 Introducción. Videojuegos y cine, una discusión productiva. **Emilio Sáez Soro.**
- 76 Discusión. **Óliver Pérez, Carlos Planes Cortell, Carlos Alberto Scolari, Hanna Wirman.**
- 81 Conclusión. **Emilio Sáez Soro.**

PUNTOS DE FUGA

- 85 Una gran obra (todavía hoy): *Umberto D*. **Violeta Martín Núñez.**
- 94 *L'annuaire* de Yoko Ogawa y Diane Bertrand. Algunas notas sobre traducciones literarias y reescrituras cinematográficas. **Ana Lozano de la Pola.**
- 99 Lo *sinistro* en *Mulholland Drive*. **Marcos Ferrer García.**
- 106 Cuando las imágenes y la música bailan un coordinado tango: el caso de *Donnie Darko*. **Adam Brenes Dutch.**
- 112 Jesús Franco: el género como disidencia. **Rubén Higuera.**

***GENERATION KILL:* LA ESTÉTICA DE LA MUERTE**

La nueva propuesta de David Simon —*Bajo escucha* (The Wire, HBO: 2001-2008)—, esta vez compartiendo las responsabilidades creativas con Ed Burns, sobre la base del libro escrito por Evan Wright, no solamente tiene un título sugestivo y polisémico sino que afronta con seriedad uno de los capítulos más inequívocamente lamentables y vergonzosos de nuestra contemporaneidad: la segunda Guerra de Irak. Para hacerlo, establece claras demarcaciones: miniserie de siete capítulos, sin continuidad posterior; trama limitada al espacio de tiempo que media entre el comienzo de la invasión y la supuesta finalización-establecimiento con la toma de Bagdad; protagonista colectivo en torno al *leitmotiv* del periodista (los ojos que ven).

Esta serie fue rodada en Mozambique y Sudáfrica en el verano de 2007¹.

No haremos aquí acopio anecdótico de vicisitudes del rodaje ni de títulos

de crédito, cuestiones muy en boga en los supuestos análisis que hoy en día abordan los materiales audiovisuales del mundo en que nos ha tocado vivir (condenado cada vez más al triunfo de la mediocridad y el parasitismo). Tampoco nos detendremos excesivamente, salvo cuando así lo requiera nuestro texto, en las tramas argumentales (otro de los males endémicos de las lecturas a partir de los *arcos de transformación* de los personajes). El tipo de reflexión que pretendemos llevar a cabo se estructura en torno a tres ejes conceptuales: estética, ética y épica.

Estética del documento

Conviene comenzar indicando que no nos encontramos ante una serie (mini o no) que se base en la unidad discursiva de cada capítulo para construir un todo sumativo, pero con especificidades, como suele ser habitual. Por el contrario, los siete capítulos, dirigidos los

tres primeros y el último por Susanna White, y el resto por Simon Cellan Jones, constituyen una unidad cronológica que puede —y debe— entenderse como un solo filme de siete horas de duración, y desde esta perspectiva abordaremos nuestro análisis. Es importante señalar que la unidad de todo el bloque es también estética: la aplicación de los recursos expresivos, la planificación, la puesta en escena, se mantienen de forma ejemplar desde el inicio al final. Las elipsis narrativas complimentan una sucesión causa-consecuencia que está en los cánones del discurso hegemónico, si bien la puesta en escena conecta más con la idea del documental que con la del trabajo de ficción.

La trama argumental se desarrolla linealmente, a medida que las tropas americanas avanzan por territorio iraquí. Para anclar la narración en un contexto específico, se utilizan dos herramientas que pueden entrar en contradicción: el seguimiento de un grupo reducido de protagonistas (equipo al mando de un teniente, en el seno de una compañía dedicada a tareas de reconocimiento, y presencia de un periodista americano de la revista *Rolling Stone*). Decimos que estos parámetros pueden entrar en contradicción porque el periodista (*alter ego* supuesto del autor del libro, que sería autobiográfico) sirve de *leitmotiv* a lo largo del filme pero no es a través de su mirada que los acontecimientos son presentados; en este sentido conviene establecer las evidentes diferencias con el uso de este recurso que hace William A. Wellman en *También somos seres humanos* (Story of G.I. Joe, 1945).

El establecimiento del punto de vista, siempre esencial en cualquier relato audiovisual, sufre así de la imposición de una decisión estética que apunta hacia la verosimilitud más extrema (de ahí la utilización de recursos expresivos más propios del cine documental que de la ficción) y que se sustenta en una planificación acelerada, en la que priman los planos cortos, incluso de detalle, y las panorámicas descriptivas para situar los espacios y contextualizar. Este

es, pues, un elemento de conflicto, ya que el periodista se convierte en observador privilegiado de cuanto acontece pero sus ojos no son los del espectador (salvo algunas excepciones de oculalizaciones internas que no resultan decisivas). Tampoco la focalización —el saber— se centra en personaje alguno sino que se diluye en el seno de un protagonista colectivo que es representado a través de un mecanismo narrativo de omnisciencia. Segunda contradicción, que se justifica por el acertado criterio de romper la hegemónica trama de los protagonistas individuales con otros de carácter colectivo que se constituyen en microcosmos de un sistema/estado orientado hacia la muerte.

De lo que se trata, a fin de cuentas, es de situar ese protagonista colectivo en el seno de una guerra que es vista a través de sus consecuencias, eliminando la espectacularidad de la acción directa y colocando en su lugar la sugerencia como elemento discursivo esencial. Que se trate de un grupo de reconocimiento, no hace sino garantizar su entidad en el seno del relato y permitir al espectador mayor capacidad crítica para enfrentarse al desarrollo de los acontecimientos, tanto desde el punto de vista de los invasores como de los invadidos (representados una y otra vez por el hedor de la muerte y de la violencia).

Generation Kill, mini-serie del canal de cable premium norteamericano Home Box Office, en su división de HBO Films, compuesta por siete capítulos sin continuidad posterior

Lógicamente, al sacrificar la mirada a la omnisciencia y no anclarla en personaje alguno, no ha lugar para voz *over* ni para marcas enunciativas evidentes. Con todo y con ello, algunos finales de capítulo (grúa vertical que descubre la luz de la batalla al fondo, en la noche) y determinados planos adjudicables a miradas de personajes desde el interior de posiciones (marco de ventana, objetos intermedios) siembran aquí y allá elementos desestabilizadores que serán radicalmente asumidos en la secuencia final, claramente de intervención enunciativa tanto por la planificación como por la *mise en abîme* como por la música que se le superpone (hay que tener en cuenta que a lo largo del filme hay mucha música, pero es diegética e interpretada por los propios soldados en los vehículos, como elemento ahuyentador del nerviosismo generalizado).

Todo lo cual no hace sino justificar la elección de una estética visual de carácter documental que conecta a la perfección el *mundo posible* (el generado por el discurso e inmerso en el signifiante), el *mundo real* (el contextual para el espectador) y el *mundo proyec-*





Los personajes de *Generation Kill* son el reflejo de su tiempo: violentos, racistas, aparentemente insensibles... máquinas de matar. En la imagen: el sargento Brad *Iceman* Colbert (Alexander Skarsgård)

tado (aquel imaginario que el propio espectador edifica mediante el cruce de los dos anteriores). Es más, el aparato ficcional-representacional genera un discurso de apariencia documental (verosimilitud extrema) que hace posible, como hemos mantenido en textos previos, que la ficción no solamente sea capaz de documentar sino que, en muchos casos, lo haga con mayor énfasis y garantía que el propio documento audiovisual, ya que nos informa: 1) sobre el espacio y el tiempo, sea pasado, presente o futuro; 2) sobre el mundo real, por analogía o metafóricamente; 3) sobre los imaginarios sociales y culturales, que son contrastados en la relación fructiva emisor – espectador; 4) sobre las condiciones de producción (aspecto tecnológico muy importante también, aunque aquí no lo abordaremos), y 5) sobre su propia condición de ficcionalidad, que remite a la ficción de fondo de tantos y tantos relatos aparentemente veraces (sobre todo presentes en la televisión). Conciencia, pues, de ficcionalidad por parte del espectador y posición crítica; visión sobre el mundo, sobre las relaciones sociales, sobre las apariencias y sobre el lugar específico en el *continuum* espacio-tiempo.

Esta visión *documental*, que sitúa *Generation Kill* en las afueras de la violencia extrema, de la que se perciben las consecuencias pero casi nunca el fragor de la batalla, posibilita un paso más: dotar a los personajes de textura psicológica, humanizándolos y, al tiempo, descubriendo en ellos el germen de la violencia, el *huevo de la serpiente* instalado por una cultura y un mundo cuya hermética garra les atenaza pese a los miles de kilómetros de distancia de la metrópoli.

Ética del asesino

Los personajes de *Generation Kill* son el reflejo de su tiempo: violentos, racistas, aparentemente insensibles... máquinas de matar. El gran acierto consiste en colocarlos en ese contexto tal cual son, sin dotarles de conciencia ni moral, como fruto del mundo y los valores que creen defender, extremando en ocasiones los diálogos por su vulgaridad (que chirrían cuando hacen frases como «*estamos a punto de robar y piratear un país*» o cuando una de las iraquíes que huyen les comenta en inglés que ellos están allí por el petróleo), pero siempre manteniendo un *tono alejado* que dota al conjunto de credibilidad.

El grupo protagonista es, lógicamente, un microcosmos en el que se dan cita los aspectos más característicos de la sociedad americana. La trama que les envuelve desvela paulatinamente el sinsentido de la guerra y de la acción militar (caótica, por otra parte) que están llevando a cabo: para los mandos, una forma de conseguir nuevas medallas. Ese caos, repleto de *daños colaterales*, se formula visualmente como denuncia de un estado de cosas que es responsabilidad directa de la acción americana al margen de la ley (cuestión que no se menciona pero que el espectador puede contrastar porque su bagaje cultural así

se lo permite). Y esta es una cuestión fundamental: el protagonista colectivo no es consciente de la ilegalidad de su actuación en Irak, sus justificaciones son las de Bush, el odio corre por sus venas, la muerte y el ejercicio de la violencia son un objetivo en sí mismo para ese grupo de jóvenes soldados... pero el espectador tiene la capacidad de contrastar esta visión del caos con su conocimiento del engaño, y esta relación dialéctica es la esencia del filme y donde radica su gran fuerza expresiva y discursiva.

Téngase en cuenta que en las discusiones entre los personajes resulta menos relevante su posicionamiento en torno a lo que ocurre en Irak (para ellos desconocido y, en muchos casos, otra acción de Occidente para preservar sus valores frente al comunismo) que su visión de mundo en su estatus y localización habitual (Estados Unidos). De ahí que no duden en calificar de marica comunista al periodista y que los estereotipos estén a flor de piel en todo momento (hasta el negro que se identifica con los blancos).

Sin embargo, el transcurso del tiempo, el recorrido desde la frontera hasta Bagdad, empuja literalmente a

El gran acierto de *Generation Kill* consiste en colocar a los personajes en su contexto tal cual son, sin dotarles de conciencia ni moral, como fruto del mundo y los valores que creen defender

estos personajes hacia la constatación de un mundo que está muy lejos de ser lo que les han contado; las muertes insensatas, las masacres, la incompetencia de los mandos, los cadáveres en las cunetas, las cimbras de la violencia presenciada crean un poso de *conocimiento* que permite cerrar el filme de una forma ejemplar: a la vista del reportaje en vídeo, todos menos uno irán abandonando el lugar haciendo patente el horror que pasa por sus mentes y que no se han atrevido a expresar a lo largo de los días de invasión. Como bien dice uno de los personajes una vez instalados en Bagdad: «*esto es una locura*».

El personaje que sigue mirando, complacido, contracampo del espectador, en el punto de la mirada, cual representación dentro de la representación, es precisamente el joven psicópata que a lo largo del filme se ha ido constituyendo en asesino insensible y sobre el que la trama y los diálogos no han ahorrado datos que confluyen en su categoría como representante de *las nuevas generaciones* (los jóvenes, el futuro). La siembra del *huevo de la serpiente*

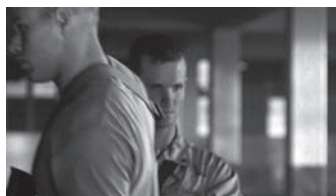
está en su mirada perdida y en su odio visceral, que conlleva la muerte y la extrema violencia como placer, fruto de una sociedad en plena descomposición. Esa imagen paradigmática y la canción final (quizás en exceso evidente) cierran un ciclo discursivo que deja poco margen para la complacencia.

Épica del guerrero

Aunque el filme nos permita constatar las múltiples deficiencias del estatuto militar, tanto de los protagonistas como de los mandos, su ineficacia y su carencia de escrúpulos, no es menos cierto que pone en evidencia aspectos tales como la humillación o el culto al armamento e incluso la fuerte homosexualidad latente que se respira en el ambiente en que cohabitan estos soldados. La construcción ambiental traspasa la condición épica (supervivencia en el caos) para edificar un peligroso ejercicio de culto a la significación profunda del guerrero, el hombre de acción, sensibilizado por y para la violencia, educado para matar, que nada cuestiona ni nada desea, salvo el juego de la guerra.

Esta es una cuestión de gran importancia que habría que situar en el debe de la serie y de una gran parte del cine más interesante que se está haciendo hoy en día en Estados Unidos (metrópoli también para nosotros). Ciertamente, el éxito en los Óscar y, hasta cierto punto, en las salas de medio mundo de *En tierra hostil* (*The Hurt Locker*, Kathryn Bigelow, 2008), estrenada en el mismo año que *Generation Kill* y cuyos puntos de conexión son múltiples, sobre todo en los aspectos formales que apuntan hacia un máximo de verosimilitud, no oculta que detrás de una película con innegable interés hay una imagen del militar (y de lo militar) que se mitifica, que se ensalza y que, nos permitimos señalar, se reverencia.

El problema común que tienen ambos filmes es el encumbramiento de la heroicidad (aunque los personajes sean paranoicos, incultos y/o asesinos) que parece inscrita como señal indeleble en el mismo estamento militar: ser soldado es en sí mismo algo envidiable y que dota de calidad humana al personaje, que es vejado y pasa tantas y tantas humillaciones estoicamente... Lo cual podría ser admisible si no fuera porque *el otro* es sistemáticamente elidido,



Tomemos como paradigma de esa ocultación de la otredad la secuencia final, única en la que la intervención enunciativa es poderosa

se mantiene en el plano de lo ausente, de lo no representado y, en última instancia, de lo no épico, de lo no heroico, de lo que no puede ser asumido como modelo. Así, veremos muchos cadáveres de iraquíes, y hay en ello una fuerte crítica a la situación bélica y al caos y sinrazón, pero no parece que la visión mitificadora sea aplicable a ese *otro*.

En última instancia, como herencia de la cultura hegemónica, el valor de los otros no es un valor humano, no es un valor igualitario, sino un acontecimiento inevitable, lamentable, pero que no parece tener relación con las vicisitudes del protagonismo occidental sobre el mundo.

Cuestión que no puede ser casual y que podemos rastrear incluso en *Avatar* (James Cameron, 2009) y otros filmes del propio Cameron —*Terminator* (The Terminator, 1984), *Aliens: el regreso* (Aliens, 1986), *Terminator 2* (Terminator 2: Judgment Day, 1991)—. El enfrentamiento ecológico-militar de *Avatar* sitúa en primer plano los aspectos épicos directamente vinculados a lo militar, de uno y otro lado; la salvación para el pueblo oprimido tendrá que llegar de manos de alguien que sabe de estrategia militar y que está dispuesto a sacrificarse en la batalla final. Valga a modo de ejemplo.

Las buenas intenciones

Quede claro que *Generation Kill* es una serie magnífica y sus virtudes superan con creces los inconvenientes. Suscita la reflexión, y esto es ya en sí mismo muy importante. No se pueden negar las buenas intenciones, pero, como decíamos, ésta es la tónica de mucho cine proveniente de Estados Unidos que hoy en día se está haciendo: cine democrático, pero insuficiente porque

sigue manteniendo oculta la *otredad*. Tomemos como paradigma la secuencia final, única en la que la intervención enunciativa es poderosa.

La conversación previa de los solda-

Generation Kill es una serie magnífica que suscita la reflexión, y esto es ya en sí mismo muy importante, pero insuficiente porque sigue manteniendo oculta la *otredad*

dos evidencia que no creen que la invasión haya servido de nada ni haya beneficiado a la población, hay una toma de conciencia que se relaciona directamente y de forma visual con la mirada espectacular. Cuando hablan de la *indiferencia* están transfiriendo al resto de la población americana y a los espectadores el sentido de la culpa. Incluso cuando dicen: «*las personas que no pueden matar siempre son víctimas de las que sí*». Llegado ese momento, comienzan a mirar el vídeo en el ordenador portátil. El plano está configurado de tal forma que el ordenador queda en el centro de la imagen, abajo, justo en la línea de mirada del espectador, en tanto los soldados van colocándose, en suce-

El valor de la vida es desigual: nunca fueron semejantes los cientos de miles de iraquíes muertos que los miles de americanos

sivos planos cortos, hasta agruparse, para mirar en el contracampo (¿quién ve?, ¿quién mira?) de tal forma que el punto de fuga se sitúa en el fondo, creando la perspectiva a través de las columnas laterales del almacén en que se encuentran.

Al iniciarse el vídeo, comienza la banda sonora que, como dijimos previamente, tiene un texto excesivamente evidente, lo cual es otro de los problemas de este tipo de películas, baste recordar el caso de *En el valle de Elah* (In The Valley Of Elah, Paul Haggis,

2007) con la bandera final invertida. La enunciación marca explícitamente este cambio de rumbo, en la condición de máxima verosimilitud de carácter documental que ha exhibido el filme, al cruzar el plano y contraplano: en el vídeo, todos agrupados gritan «*Un, dos, tres. Matar*» en tanto que miran a cámara y el contraplano les muestra mirando

esa misma imagen desde el lugar que ocupan en el almacén (la separación es temporal y espacial, pero algo ha cambiado en ellos). Nuestra mirada espectacular siempre se sitúa como contracampo de ambas miradas cruzadas, con lo cual asume su posición y, en resumidas cuentas, su entidad.

Las imágenes van poco a poco pasando a los momentos que previamente se han visto en el filme y que corresponden, ahora sí, a la *observación no comentada* del periodista, aunque las tomas hayan sido hechas por un soldado: cadáveres, *daños colaterales*, bombardeos erróneos, etc... Las miradas de los personajes, divertidas primero, se tornan amargas paulatinamente. La planificación juega a la perfección con la asunción del rol de la mirada por parte del espectador: soldado que mira —lo que ve, pero eso que ve

se mira desde la posición del espectador—. Esto conviene explicarlo mejor: en tanto algunos de los personajes abandonan el lugar después de cruzar miradas cómplices que el espectador puede interpretar a la perfección como de hastío y de decepción, los planos-contraplanos del grupo y lo que ven a través del vídeo en el ordenador siguen, pero las direcciones de mirada (eje de acción) se quiebran constantemente ya que la secuencia lógica de alguien que mira y como consecuencia sigue lo que ve, se rompe al no corresponder la

dirección y obtener un punto de vista, siempre el mismo, que no es otro que el del espectador, aislado del grupo y significado como tal por la potente marca enunciativa que así lo constituye.

Se marca explícitamente también el hecho de que los personajes vayan abandonando el espacio, con lo que conectan con las miradas de otros que, por fin, también *comprenden*, sin que nada sea dicho. Será el joven psicópata el que se quedará solo, confirmando a un compañero una vez más que es hermosa la guerra y saliendo, finalmente, empuñando con fuerza su arma; la última imagen del vídeo, un iraquí muerto, sí guarda el eje con su mirada. Fuerza, pues, polisémica que permite una lectura abierta de la significación del personaje y su futuro (¿una generación de asesinos o una generación asesinada?).

Sin embargo, el protagonismo de estos *héroes americanos* es total. Los cadáveres iraquíes son entes negados. Sin cuestionar la buena voluntad, crítica y humana, que hay detrás del proyecto, la mirada es inmanente, el mundo sobre el que se reflexiona es el mundo occidental visto desde sí mismo, la cultura es la nuestra; lo que no es como nosotros, no existe o es sistemáticamente mantenido al margen. El valor de la vida es desigual: nunca fueron semejantes los cientos de miles de iraquíes muertos que los miles de americanos.

Quizás un intento valioso que busca situarse *a ambos lados* sea el doble film de Clint Eastwood, *Banderas de nuestros padres* (Flags Of Our Fathers, 2006) y *Cartas desde Iwo Jima* (Letters From Iwo Jima, 2006). Antes de eso siempre estará *Hiroshima mon amour* (Alain Resnais, 1959).

* * *

A la vista de la calidad de esta miniserie, que, como antes se comentó, es preferible concebir como película de siete horas de duración, parece más que evidente que en los últimos años las series dramáticas americanas están superando con creces las calidades del cine que nos llega desde la metrópoli.

Esto, evidentemente, no detiene la colonización; aunque menos violenta que la invasión de Irak, sus eficientes resultados son trágicos. ■

Notas

- 1 Los capítulos llevan por título: *A por ellos* (#1x01: Get Some, Susanna White, HBO: 2008), *La cuna de la civilización* (#1x02: The Cradle Of Civilization, Susanna White, HBO: 2008), *La cagada* (#1x03: Screwby, Susanna White, HBO: 2008), *Una paja en combate* (#1x04: Combat Jack, Simon Cellan Jones, HBO: 2008), *Tentar a la suerte* (#1x05: A Burning Dog, Simon Cellan Jones, HBO: 2008), *Tranquilidad* (#1x06: Stay Frosty, Simon Cellan Jones, HBO: 2008) y *Bomba en el jardín* (#1x07: Bomb In The Garden, Susanna White, HBO: 2008).

Francisco Gómez Tarín es Doctor en Comunicación Audiovisual por la Universitat de València. Ha publicado monografías sobre *Arrebato* y *A bout de souffle*. Su tesis doctoral, *Lo ausente como discurso: elipsis y fuera de campo en el texto cinematográfico*, está editada en CD-Rom por la Universitat de València. Autor y editor de diversos libros y publicaciones, tiene amplia experiencia en guión, montaje y dirección de audiovisuales. Es Profesor de Narrativa Audiovisual y Teoría y técnica del guión en la Universitat Jaume I de Castellón, Vicedecano Director de la Titulación y Grado de Comunicación Audiovisual. [web personal: <http://apolo.uji.es/fjgt>]