

# Evolución de la Narrativa Bélica Estadounidense. El Ciclo de la Guerra de Irak y su aportación al género

Aurora Oliva López

Dipòsit Legal: B 14554 -2015

**ADVERTIMENT.** La consulta d'aquesta tesi queda condicionada a l'acceptació de les següents condicions d'ús: La difusió d'aquesta tesi per mitjà del servei TDX ([www.tesisenxarxa.net](http://www.tesisenxarxa.net)) ha estat autoritzada pels titulars dels drets de propietat intel·lectual únicament per a usos privats emmarcats en activitats d'investigació i docència. No s'autoritza la seva reproducció amb finalitats de lucre ni la seva difusió i posada a disposició des d'un lloc aliè al servei TDX. No s'autoritza la presentació del seu contingut en una finestra o marc aliè a TDX (framing). Aquesta reserva de drets afecta tant al resum de presentació de la tesi com als seus continguts. En la utilització o cita de parts de la tesi és obligat indicar el nom de la persona autora.

**ADVERTENCIA.** La consulta de esta tesis queda condicionada a la aceptación de las siguientes condiciones de uso: La difusión de esta tesis por medio del servicio TDR ([www.tesisenred.net](http://www.tesisenred.net)) ha sido autorizada por los titulares de los derechos de propiedad intelectual únicamente para usos privados enmarcados en actividades de investigación y docencia. No se autoriza su reproducción con finalidades de lucro ni su difusión y puesta a disposición desde un sitio ajeno al servicio TDR. No se autoriza la presentación de su contenido en una ventana o marco ajeno a TDR (framing). Esta reserva de derechos afecta tanto al resumen de presentación de la tesis como a sus contenidos. En la utilización o cita de partes de la tesis es obligado indicar el nombre de la persona autora.

**WARNING.** On having consulted this thesis you're accepting the following use conditions: Spreading this thesis by the TDX ([www.tesisenxarxa.net](http://www.tesisenxarxa.net)) service has been authorized by the titular of the intellectual property rights only for private uses placed in investigation and teaching activities. Reproduction with lucrative aims is not authorized neither its spreading and availability from a site foreign to the TDX service. Introducing its content in a window or frame foreign to the TDX service is not authorized (framing). This rights affect to the presentation summary of the thesis as well as to its contents. In the using or citation of parts of the thesis it's obliged to indicate the name of the author.

Programa de Doctorado en Ciencias Humanas, Sociales y Jurídicas  
Facultat de Ciències de la Comunicació  
Universitat Internacional de Catalunya



**EVOLUCIÓN DE LA NARRATIVA BÉLICA ESTADOUNIDENSE. EL CICLO  
DE LA GUERRA DE IRAK Y SU APORTACIÓN AL GÉNERO**

AURORA OLIVA LÓPEZ

Tesis doctoral, Barcelona 2014

**Director de tesis:**

Dr. Pablo Echart Orús

(Universidad de Navarra)



A mis hermanas  
A mis dos ángeles, Martín y Casilda



## Agradecimientos

El Mariscal Helmuth von Moltke afirmó que en la guerra florecen las más nobles virtudes del hombre. Si aplico esta frase a la continuidad de batallas a las que una persona se enfrenta a lo largo de la vida, la realización de la tesis doctoral ha sido una de las más solitarias, tempranas y duras. Pero el apoyo, la confianza y los ánimos han sido permanentes. Es por ello que creo obligado mencionar a las personas que han ayudado y sustentado a quien escribe en tan largo proceso.

Debo agradecer, en primer lugar, a la Universitat Internacional de Catalunya, a la “La Caixa” y al programa de becas *Junior Faculty* la oportunidad que me han concedido de llevar a cabo esta investigación, gracias a la renovación de su confianza año tras año.

Una batalla está perdida sin un buen mando, igual que una tesis no llega a buen puerto sin la dedicación y preocupación de un director. Agradezco a mi director, el Dr. Pablo Echart Orús, su apoyo, su paciencia, su delicadeza y su entusiasmo. Ha sido general y sargento, presente tanto en las deliberaciones estratégicas que debía seguir esta investigación, como en el duro día a día, ayudando a defenderme de enemigos como la prisa, la ofuscación y el cansancio.

Mi trinchera en esta guerra ha sido la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Universitat Internacional de Catalunya. Es por ello que agradezco infinitamente las continuas muestras de ánimo, cariño y confianza de todos los miembros del equipo. Cada una de ellas han sido mis provisiones en esta lucha, en la que también han participado. No puedo dejar de dar gracias al equipo de la Biblioteca de la UIC. Con su servicio y eficacia, me han proporcionado una munición continua, consiguiendo todos los retos que les pedía.

Agradezco de corazón el incansable apoyo de mis hermanas, que no han dudado en acudir a mi rescate. Ellas son mi pequeño pero invencible ejército. Gracias *sisters*. Y, por último, a mis padres. Esta victoria también es suya, ¡hemos ganado esta guerra!



## **Resumen**

La relevancia del género bélico, en concreto el estadounidense, a la hora de definir el imaginario social sobre el conflicto representado es considerable, ya que la ficción bélica tiene una cualidad única que no comparte con ningún otro género: ninguna fórmula narrativa mantiene una relación tan estrecha con la realidad representada o con las percepciones de esa realidad. Por ello, ningún otro género posee el potencial de ser tan político e ideológico a la hora de representar la conciencia colectiva, los valores y las actitudes que se relacionan con un conflicto. La naturaleza huidiza y compleja de la guerra requiere de un trabajo de selección y simplificación a la hora de ser narrada en la ficción. Así, cada ciclo del género bélico tiene la necesidad dramática de destacar unos aspectos del conflicto por encima de otros, escoger ciertos temas y motivos. De esta manera, el género contribuye al mismo tiempo a anclar una imagen del conflicto, tanto desde un punto de vista iconológico como de sentido. Es por ello que la evolución del género es constatable con cada contienda que trata en la ficción. Así sucede también con la Guerra de Irak (2003-2011): el género bélico contribuye a modelar la visión del conflicto, la actitud que debemos tener hacia el mismo y los sentimientos que nos debe provocar. El papel de la narrativa resulta fundamental en el proceso de creación de las narraciones de las guerras y esto es, precisamente, lo que interesa a esta investigación. La atención se dirige a los cambios y evoluciones narrativas a los que se ha debido someter el género bélico estadounidense para recrear la última de las guerras estadounidenses llevadas a la gran pantalla, la Guerra de Irak. La naturaleza militar, política, mediática y económica de esta guerra la convierten en un conflicto excepcional y único, diferenciado de los que le preceden. Resulta pues de obligado estudio la representación que el género bélico norteamericano ha realizado de uno de los más conflictivos sucesos de este todavía joven siglo XXI. Esta investigación pretende responder a cómo ha enriquecido el Ciclo de la guerra de Irak la historia y el imaginario del género bélico estadounidense, teniendo en cuenta las implicaciones que conlleva la representación de una guerra en la ficción.

## **Abstract**

The relevance of the war film, specifically the American one, with regards to the definition of the social imaginary of the conflict is substantial in that war fiction has a unique quality that it does not share with any other genre. This genre has no narrative formula and maintains a close relationship with the reality represented and the perceptions of that reality. Therefore, no other genre has the potential to be as political and ideological in representing the collective consciousness of the values and attitudes that relate to the conflict. The elusive and complex nature of war requires a task of selection and simplification when told in fiction. Thus, each war genre cycle has the dramatic need to highlight some aspects of the conflict over others, choosing certain themes and motifs. Thus, the genre contributes to anchor an image of the conflict, both from the perspective of meaning and from the view of iconography. This is why the evolution of the genre is evident with every war represented in fiction. Therefore with the Iraq War (2003-2011), the war genre helps to shape the vision of the conflict, the attitude that we have toward it and the feelings that we must face. The role of narrative is essential in the process of creating war narratives and this is precisely the main interest to this research. The attention is focused on the narrative changes and developments that the genre has experienced as shown on the big screen with this last American war, The Iraq War. The military, economic and social aspects of this conflict are exceptional and unique, distinct from the other earlier conflicts. The characteristics of this war scenario require a deep study of the American war genre representation of the most controversial event of this still young century. This research aims to answer how the Iraqi war cycle has enriched the history and imagery of the American war genre while considering the implications of the representation of war in fiction.





# Índice

Introducción	i
Justificación de la investigación	v
Hipótesis y objetivos	viii
Estructura de la investigación	ix
Metodología	xii
<b>CAPÍTULO I. CONTEXTO HISTÓRICO Y CINEMATOGRAFICO DEL CICLO DE LA GUERRA DE IRAK</b>	<b>1</b>
1.1. El conflicto en Irak y la narrativa audiovisual post 11-S, configuradores del diseño narrativo del Ciclo de la guerra de Irak	2
1.1.1. La importancia histórica de la Guerra de Irak como escenario de la degradación de Estados Unidos	3
1.1.1.1. <i>Aspecto militar: la constatación de la guerra asimétrica</i>	11
1.1.1.2. <i>Aspecto mediático: la mediatización de la guerra y los discursos del conflicto</i>	17
1.1.1.3. <i>Aspecto político: la polémica justificación de la Guerra de Irak</i>	25
1.1.2. La naturaleza del atentado del 11-S y la respuesta narrativa en la ficción	32
1.1.2.1. <i>La inclusión de pantallas en la narración. Tendencia formal del relato audiovisual de ficción en las historias de Irak</i>	37
1.1.2.2. <i>Principales tendencias de contenido en la narración audiovisual de ficción en los relatos de Irak</i>	39
1.2. El cine bélico sobre la guerra de Irak, el último ciclo del género desde la perspectiva estadounidense	42
1.2.1. Rasgos propios del género bélico	43
1.2.2. Breve retrospectiva del género bélico estadounidense: el retrato de los conflictos en cada ciclo	48
1.2.3. La ficción bélica en la actualidad: el resurgimiento del género con Saving Private Ryan	56
1.2.4. Estado de la cuestión. Nuevos parámetros narrativos de la ficción sobre Irak	60
<b>CAPÍTULO II. LOS PERSONAJES DEL CICLO DE LA GUERRA DE IRAK Y SUS CONFLICTOS</b>	<b>69</b>
2.1 El personaje militar en el Ciclo de la guerra de Irak: el soldado, el veterano y la figura del pelotón.	71
2.1.1 La deshumanización del soldado y su condición de víctima	72
2.1.1.1 <i>El soldado como víctima</i>	79
2.1.1.2 <i>Rasgos problemáticos</i>	80
2.1.1.3 <i>El agravio hacia Irak y sus gentes</i>	82
2.1.1.4 <i>El automaltrato o maltrato a compañeros</i>	84
2.1.2 El soldado digital y el rol del soldado cámara	85
2.1.3 La figura del veterano, el hogar como salvación o reafirmación de la deshumanización. El papel del familiar	94
2.1.4 La desaparición del pelotón y su conflicto	103
2.2 Enemigos y antagonistas. El enfrentamiento dentro del propio bando estadounidense	108
2.2.1 La radicalidad y la digitalización del enemigo terrorista	112
2.2.2 El verdadero enemigo no es islámico	118
2.3 Revisión de roles: el civil en guerra y el personaje femenino	122
2.3.1 Desconfianza hacia el civil iraquí, colaborador o amenaza	123
2.3.2 La mujer soldado y el duelo masculino	128

<b>CAPÍTULO III. TRAMA Y ESTRUCTURA NARRATIVA</b>	133
3.1 Tramas del género bélico en el Ciclo de la guerra de Irak	135
3.1.1 Tramas previas al combate	149
3.1.2 Tramas de combate	151
3.1.3 Tramas de regreso al hogar	153
3.1.4 Tramas limitadas por el hogar	157
3.1.5 Tramas de regreso al conflicto	158
3.1.6 El punto de vista del soldado	160
3.2 Aperturas y finales, débil sensación de clausura del ciclo	165
3.2.1 Los referentes reales de la ficción	172
<b>CAPÍTULO IV. DESCRIPCIÓN DEL ESCENARIO BÉLICO Y SU TRATAMIENTO FORMAL</b>	180
4.1 El escenario bélico en el Ciclo de la Guerra de Irak	181
4.1.1 La ciudad iraquí y sus zonas de seguridad: las cárceles y la Zona Verde	187
4.1.2 La relación con los civiles: el traductor y las redadas	191
4.1.3 Los puntos de control	196
4.2 Tratamiento formal del escenario: la tortura y la tecnología	200
4.2.1 La recreación de la tortura, exponente del tratamiento formal de la violencia	208
4.2.2 Las pantallas tecnológicas, referentes del tratamiento formal del ciclo	210
<b>CAPÍTULO V. TEMAS RECURRENTE EN EL CICLO DE LA GUERRA DE IRAK</b>	215
5.1 Temas, posturas morales y tono en el Ciclo de la guerra de Irak	216
5.1.1 El Gobierno de Estados Unidos como responsable de la Guerra de Irak	222
5.1.2 La Guerra de Irak juzgada como injusta en el Ciclo	226
5.1.3 El tono trágico, predominante en el Ciclo de la Guerra de Irak	230
5.1.4 Tres temas tratados en el Ciclo de la guerra de Irak	231
5.1.4.1 <i>La verdad sometida al poder</i>	232
5.1.4.2 <i>La ineficacia de la tecnología militar</i>	238
5.1.4.3 <i>El vínculo entre los soldados</i>	242
5.2 Posturas antibélicas y probélicas en el Ciclo de la guerra de Irak	245
<b>CONCLUSIONES</b>	249
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	
<b>FILMOGRAFÍA</b>	
<b>ANEXOS</b>	
Anexo 1	
Anexo 2	
Anexo 3	

## Índice de tablas, gráficos e ilustraciones figuras

### Gráficos

Gráfico 1: Fuerza contraria en los conflictos	119
Gráfico 2: El viaje del soldado en el ciclo de Irak	148
Gráfico 3: Películas ambientadas en los diferentes años	173
Gráfico 4: Muertes provocadas por soldados norteamericanos	174
Gráfico 5: Muertes provocadas por el oponente iraquí	174
Gráfico 6: Número de muertes provocadas por ambos bandos	175
Gráfico 7: Número de estreno de filmes-Año y mandato presidencial	223

### Tablas

Tabla 1: Rasgos indicativos de la deshumanización del soldado	77
Tabla 2: Porcentajes de Rasgos indicativos de la deshumanización del soldado	78
Tabla 3: El soldado digital	87
Tabla 4: Rasgos identificativos de la figura del veterano	97
Tabla 5: Porcentajes Rasgos identificativos de la figura del veterano	98
Tabla 6: Rasgos identificativos de la figura del enemigo	110
Tabla 7: Porcentajes Rasgos identificativos de la figura del enemigo	111
Tabla 8: Tramas y estructura	142
Tabla 9: Porcentajes de Tramas y estructura	143
Tabla 10: Viaje del protagonista y trama romántica	146
Tabla 11: Porcentajes viaje del protagonista y trama romántica	147
Tabla 12: Aperturas y finales	165
Tabla 13: Referencias a episodios reales en las películas	176
Tabla 14: Escenario	185
Tabla 15: Porcentajes Escenario	186
Tabla 16: Puesto de control	200
Tabla 17: Violencia y tecnología	206
Tabla 18: Porcentajes Violencia y Tecnología	207
Tabla 19: Tema, tono y posturas morales	220
Tabla 20: Porcentajes Tema, tono y posturas morales	221

### Ilustraciones

Ilustración 1: <i>Generation Kill</i> , min. 01.01.41	89
Ilustración 2: <i>Generation Kill</i> , min. 01.01.46	89
Ilustración 3: <i>Line in the Sand</i> , min. 00.16.35	90
Ilustración 4: <i>Redacted</i> , min. 00.01.11	90
Ilustración 5: <i>Stop-Loss</i> , min. 00.03.00	90
Ilustración 6: <i>Green Zone</i> , min. 01.43.52	90

Ilustración 7: <i>Over There</i> , episodio 1, min. 00.34.04	90
Ilustración 8: <i>In the Valley of Elah</i> , min. 00.17.07	90
Ilustración 9: <i>Over There</i> , episodio 1, min. 00.29.56	107
Ilustración 10: <i>Generation Kill</i> , episodio 3, min. 00.43.20	107
Ilustración 11: <i>Over There</i> , episodio 5, min. 00.15.07	107
Ilustración 12: <i>Redacted</i> , min. 00.33.53	107
Ilustración 13: <i>Over There</i> , episodio 5, min. 00.33.46	117
Ilustración 14: <i>Body of Lies</i> , min. 01.49.42	117
Ilustración 15: <i>Over There</i> , episodio 6, min. 00.16.00	117
Ilustración 16: <i>The Hurt Locker</i> , min. 01.15.13	117
Ilustración 17: <i>The Hurt Locker</i> , min. 00.35.55	118
Ilustración 18: <i>Redacted</i> , min. 00.32.44	118
Ilustración 19: <i>In the Valley of Elah</i> , min. 00.00.16	167
Ilustración 20: <i>Redacted</i> , min. 00.01.07	167
Ilustración 21: <i>Generation Kill</i> , episodio 7, min. 01.02.16	167
Ilustración 22: <i>Stop-Loss</i> , min. 00.01.16	167
Ilustración 23: <i>Generation Kill</i> , episodio 7, min. 00.30.56	188
Ilustración 24: <i>Generation Kill</i> , episodio 7, min. 00.30.20	188
Ilustración 25: <i>Home of the Brave</i> , min. 00.01.28	188
Ilustración 26: <i>Stop-Loss</i> , min. 00.06.16	188
Ilustración 27: <i>Green Zone</i> , min. 00.50.59	189
Ilustración 28: <i>Zero Dark Thirty</i> , min. 00.04.16	190
Ilustración 29: <i>Zero Dark Thirty</i> , min. 00.46.11	190
Ilustración 30: <i>The Hurt Locker</i> , min. 01.45.49	192
Ilustración 31: <i>Green Zone</i> , min. 00.03.36	192
Ilustración 32: <i>The Situation</i> , min. 00.45.44	192
Ilustración 33: <i>The Situation</i> , min. 00.20.40	192
Ilustración 34: <i>Over There</i> , episodio 8, min. 00.19.55	194
Ilustración 35: <i>Generation Kill</i> , episodio 5, min. 01.08.52	194
Ilustración 36: <i>Redacted</i> , min. 00.12.44	196
Ilustración 37: <i>Generation Kill</i> , episodio 4, min. 00.55.15	196
Ilustración 38: <i>Over There</i> , episodio 5, min. 00.15.57	211
Ilustración 39: <i>Generation Kill</i> , episodio 7, min. 01.02.16	211
Ilustración 40: <i>In the Valley of Elah</i> , min. 00.13.34	211
Ilustración 41: <i>Generation Kill</i> , episodio 1, min. 00.12.44	211
Ilustración 42: <i>Fair Game</i> , min. 00.46.51	212
Ilustración 43: <i>Seal Team VI</i> , min. 01.24.30	212
Ilustración 44: <i>Green Zone</i> , min. 00.46.59	212
Ilustración 45: <i>Fair Game</i> , min. 00.54.10	212
Ilustración 46: <i>Redacted</i> , min. 00.04.06	213

Ilustración 47: <i>Redacted</i> , min. 00.59.10	213
Ilustración 48: <i>Redacted</i> , min. 00.33.05	213
Ilustración 49: <i>Redacted</i> , min. 00.44.05	213



## INTRODUCCIÓN

*Una auténtica película bélica sería aquella en la que hubiese un par de francotiradores detrás de la pantalla, disparando durante la proyección e hiriendo a los espectadores.*

(Samuel Fuller, director de cine).

En una de sus muchas anécdotas sobre la Guerra de Vietnam recogidas en *Despachos de guerra*, Michael Herr explica cómo en las afueras de Hue, en un puesto de socorro, un marine herido leve espera a ser evacuado por los helicópteros. Delante de él desfilan sus compañeros, heridos o muertos. Mientras, los francotiradores enemigos no dejan de disparar. Ante esta situación, el marine exclama: «I hate this movie» (Herr, 1977 p.188). Colby Buzzell, autor de *My War: Killing Time in Iraq*, relata el ataque de su compañía a una mezquita en Mosul. Ante la posibilidad de sufrir un contraataque desde dicho edificio, él y sus compañeros no dejan de disparar. Al hacerlo gritan «Get some! [...] (like they do in the movies)» (Buzzell, 2005 p.135).

El ex presidente francés, Jacques Chirac, restauró las pensiones de los soldados norteafricanos tras visionar la versión de *Days of Glory* del director Rachid Bouchareb (Sandford, 2006). El presidente Nixon ordenó el ataque sobre Camboya tras ver *Patton*



(Franklin J. Schaffner, 1970) (Beidler, 1995 p.567; Wetta y Curley, 1992 p.10) y el presidente Bush desestimó el informe que argumentaba la retirada de Irak en 2007 tras la proyección de *La Battaglia di Algeri* (Gillo Pontecorvo, 1966) (Ekaizer, 2007). También en la Guerra de Irak, Chuck Norris se convirtió en modelo e inspiración para muchos soldados. Visitó a las tropas en Irak en dos ocasiones y se ha convertido en una figura de culto en el Ejército norteamericano (Abbas, 2008; Rojas, 2008). Todos estos hechos son reveladores de la gran capacidad de influencia del cine sobre la realidad de un conflicto y viceversa.

La razón que inspira esta investigación es precisamente la naturaleza de la relación del género bélico con la realidad que representa. Por una parte, la ficción bélica tiene una cualidad única que no comparte con otros géneros: ninguna fórmula narrativa mantiene una relación tan estrecha con la realidad representada o con las percepciones de esa realidad. Por ello, ningún otro género posee el potencial de ser tan político e ideológico a la hora de representar la conciencia colectiva, los valores y las actitudes que se relacionan con un conflicto. La historia y mitología de un país quedan reflejadas en su imaginario bélico por eso la rigurosidad o, por el contrario, la inexactitud con la que se representen los hechos acontecidos es de gran trascendencia (Schatz, 1995 p.vii). Estas afirmaciones, válidas para el género en su totalidad, también lo son para la trayectoria del género bélico estadounidense, que marca los límites de esta investigación (McAdams, 2002: ix). Por otra parte, a esta investigación le interesa también la dimensión y constantes narrativas de esa representación que, como género cinematográfico, posee por naturaleza (Muruzábal, 2009 p. 113).

El Ejército y el Gobierno norteamericano son plenamente conscientes del poder que ejerce el retrato ficcional de las guerras que ha iniciado o en las que ha participado. El cine de Vietnam dibujó un perfil psicótico del veterano y juzgó como injusto e ilegítimo el conflicto. Este retrato de la liza es el que ha intentado prevenir el Gobierno de Estados Unidos con la guerra que nos ocupa. Para cuando el cine de Hollywood quiso dar sus primeras versiones sobre la Guerra de Irak, el Departamento de Defensa había asignado en Los Ángeles una oficina que filtraría los guiones que solicitaban la ayuda del Ejército para ser producidos. Teniendo en cuenta el presupuesto que supone llevar a cabo un filme bélico, han sido varias las películas que han aceptado las imposiciones del Ejército a la hora de aprobar el guión. En cambio, otras voces han rechazado esta forma de censura, como es el caso de Paul Haggis, director de *In the Valley of Elah* (2007)

quien comprende que los relatos se alejan de la realidad en el afán del Ejército de publicitar los aspectos positivos de la guerra (Landman, 2008).

Por otra parte, el conocimiento que la mayoría de la sociedad sobre cómo es la guerra es ínfimo o inexistente (Rodríguez, 2006 p. 17) y la única experiencia que puede poseer sobre el conflicto son, precisamente, las películas que la recrean, por difícil –si no imposible, como entiende Sorlin (1994 p.361) – que esto sea. Al menos desde la Primera Guerra Mundial, se advierte la problemática de construir un relato de guerra veraz. Dicha construcción se enfrenta a diferentes escollos, entre ellos, la incapacidad de sus protagonistas –los soldados veteranos– de reproducir las emociones y las sensaciones experimentadas en la batalla de manera ordenada y expresiva (Hynes, 1992 p.423).

A pesar de esta distancia inevitable entre la experiencia bélica y su representación, el género bélico aspira una y otra vez a minimizarla, a recrear de forma veraz los conflictos y las emociones intrínsecos a la realidad de un conflicto. Con esa meta, Tim O'Brien, por ejemplo, distingue entre la verdad-acontecimiento (la explicación de los hechos tal cual sucedieron) y la verdad-historia (la reconstrucción de los hechos que nos permite volver a sentir gracias a la forma en la que están contados). El autor se apoya en el valor del segundo concepto para proporcionar al espectador, de manera vicaria, la experiencia bélica (O'Brien, 1993 pp.162-163). Este mismo autor define así la guerra (1993 p.77):

La guerra es el infierno, pero eso no significa ni la mitad de lo que es, porque la guerra es también misterio y terror, y aventura y valor, y descubrimiento y santidad, y lástima y desesperación, y ansiedad y amor. La guerra es asquerosa; la guerra es divertida. La guerra es excitante; la guerra es monótona. La guerra te convierte en hombre; la guerra te convierte en muerto. Las verdades son contradictorias.

Esta naturaleza huidiza y complejísima de la guerra hace obligado un trabajo de selección y simplificación a la hora de ser narrada en forma de ficción. Así, para poder dar cuenta de la memoria de un enfrentamiento, cada ciclo del género bélico tiene la necesidad dramática de destacar unos aspectos del conflicto por encima de otros, de escoger ciertos temas y motivos e incluso de buscar apoyo en ciertos estereotipos (Sorlin, 1994 p.362).

De esta manera, al recrear un conflicto, el género contribuye al mismo tiempo a anclar una imagen del mismo, tanto desde un punto de vista iconológico como de sentido. Un ejemplo de lo primero es lo que sucede con las películas de la Primera Guerra Mundial en relación a las trincheras. Frente a su omnipresencia en el ciclo, en la realidad de la batalla la trinchera era improvisada, en ocasiones no había sacos de arena para protegerse del fuego enemigo y muchas veces ni siquiera había trinchera (Sorlin, 1994 p.362). Respecto al sentido, corresponde en primera instancia al género bélico haber convertido la Segunda Guerra Mundial en la guerra luchada por los héroes civiles, por la *greatest generation*, con un objetivo de lucha bueno y justo (Andersen, 2006 p.xxiii; Rose, 2012 p.254); o que Vietnam sea entendida como la contienda en la que Estados Unidos pierde su inocencia, en la que los soldados son máquinas de matar y en la que la guerra no tiene ningún propósito que justifique las vidas que se perdieron (Edelman, 1994 pp.447, 449; Sturken, 1997 p.101).

Por tanto, cada película no es solo un almacén de recreaciones de hechos, sino que tiene la oportunidad de crear el acontecimiento (Ferro, 1995 p.17). Así sucede también con la Guerra de Irak: el género bélico estadounidense contribuye a modelar la visión del conflicto, la actitud que debemos tener hacia el mismo y los sentimientos que nos debe provocar. Es tal el poder del género que contribuye a definir, en parte, nuestra identidad como individuos y como sociedad (Sorlin, 1994 p.359). Así, la memoria que en un futuro posea la sociedad sobre la Guerra de Irak, bien sea la de otro Vietnam (Chapman, 2008 p.170), o alejado de este referente, pasa por la representación que de ella realice el género bélico norteamericano. Y esta representación puede ser determinante en un futuro, puesto que «the decision to wage war in the present is often dependent on the experience and memory of war in the recent past» (Westwell, 2006 p.25). He ahí el poder del cine. He ahí el poder de la ficción bélica.

- **Justificación de la investigación**

Se comprende, por tanto, la importancia histórica y social del análisis del género bélico, que radica, en parte, en la construcción de esos acontecimientos ficcionales. El papel de la narrativa resulta fundamental en el proceso de creación de las narraciones de las guerras estadounidenses y esto es, precisamente, lo que interesa a esta investigación. La atención se dirige a los cambios y evoluciones a los que se ha debido someter el género para recrear la última de las guerras norteamericanas llevadas a la gran pantalla, la Guerra de Irak (2003-2011). La naturaleza militar, política, mediática y económica de esta guerra la convierten en un conflicto excepcional y único, diferenciado de los que le preceden. Resulta pues de obligado estudio la recreación que el género bélico ha realizado de uno de los más conflictivos sucesos de este todavía joven siglo XXI.

Esta investigación es consciente de la doble naturaleza del género: por una parte, de la faceta histórica del cine bélico y, por otra, de su dimensión y constantes narrativas que, como género cinematográfico, posee por naturaleza (Muruzábal, 2009 p. 113, 120). Existe una práctica muy extendida de abordar el género desde una perspectiva histórica, precisamente por la estrecha relación que mantiene con el acontecimiento representado (Guynn, 2006; Delage y Guigueno, 2004). Hay estudios que sí focalizan su esfuerzo en constatar esas constantes narrativas del género, pero en ámbitos reducidos, como el cine de guerra de la Segunda Guerra Mundial (Basinger, 2003; Schatz, 1998). Muruzábal explica que estas dificultades a la hora de estudiar el género desde la perspectiva narrativa provienen de las rupturas que existen en el mismo: «su vocación histórica le arrastra hacia la ruptura –cada contienda es diferente y, por tanto, su representación posee exigencias particulares– mientras que su condición cinematográfica exige continuidades» (Muruzábal, 2009 p. 120). Para suplir estas rupturas, diferentes autores apuestan por el uso del término «ciclos bélicos» (Neale, 2000; Westwell, 2006; Altman, 1999; o Grindon, 2012).

Para ser consecuente con lo expuesto, esta investigación tiene en cuenta la realidad histórica del conflicto y cómo ha podido influir en la representación en la ficción, pero también ha escogido unos parámetros narrativos que se repiten a lo largo de los ciclos y ha estudiado someramente la evolución de los mismos. Con ello, se intenta tener en

cuenta precisamente las variaciones que pueden haber tenido lugar en relación a la narrativa.

Esta investigación pretende responder a la cuestión que se deriva de lo planteado hasta el momento: cómo ha enriquecido el Ciclo de la guerra de Irak la historia y el imaginario del género bélico estadounidense, teniendo en cuenta las implicaciones que tiene la representación de una guerra en la gran pantalla. Existen esfuerzos ya realizados por diferentes autores de identificar e interpretar los motivos narrativos utilizados en el Ciclo de la guerra de Irak, resultados de los que parte esta investigación. La aportación de este trabajo reside, primero, en el número de películas consideradas para el análisis, que hasta el momento no se iguala en ninguna otra investigación. Martin Baker, autor de *A Toxic Genre. The Iraq War Films* (2011), es el único autor que proporciona una descripción general de la narrativa utilizada en el Ciclo de la guerra de Irak y para ello analiza 23 películas. No todas ellas pertenecen al conflicto en Irak, sino que incluye películas de la Guerra de Afganistán y películas de diferentes nacionalidades, además de estadounidenses.

En segundo lugar, otra de las aportaciones que pretende realizar esta investigación es señalar la influencia del contexto histórico sobre el máximo número de motivos narrativos. Para ello, partimos de autores como Guy Westwell (2011, 2013) que explora la forma en que las películas han descrito la Guerra de Irak como acontecimiento, apoyándose para ello en la función de tres categorías narrativas, el personaje del soldado, el punto de vista o la resolución de las tramas. En esta investigación trataremos de observar la influencia de la realidad de la guerra en todas las categorías estudiadas. Además de las mencionadas, se incluyen categorías como el escenario, la violencia, el diseño y selección de historias o el tema. Entre otros, Muruzábal y Grandío (2009) indican las tendencias narrativas, exclusivamente, a la hora de construir personajes en este ciclo. De nuevo, Muruzábal (2007) ha aportado claves a la hora de comprender e interpretar la figura del veterano. Por su parte, Garret Stewart (2009) ha reflexionado sobre lo que sin duda se alzaría como uno de los motivos identificativos del Ciclo de la guerra Irak, la presencia de tecnología audiovisual en los filmes, y las consecuencias que ello ha tenido en la narración.

En último lugar, esta investigación tiene como objetivo contemplar las características narrativas de este nuevo ciclo de forma conjunta, con el fin de conformar una imagen

global de la identidad de este periodo, que permita el contraste con ciclos anteriores. Huelga mencionar aquí los trabajos de Muruzábal y Grandío (2009), que comparan la construcción de personajes en este ciclo, con la construcción de personajes en el escenario de la Segunda Guerra Mundial en producciones realizadas en nuestros días. También Joosten (2011) analiza la influencia del Ciclo de la guerra de Vietnam en el Ciclo de la guerra de Irak, por lo que proporciona las claves de la evolución de ciertas categorías narrativas en relación al ciclo que recrea el conflicto de Indochina. Esta investigación quiere tener en cuenta los ciclos referentes del género, en cuanto a la producción de películas se refiere. Estos son el ciclo de la Primera y la Segunda Guerra Mundial, de Vietnam y, con menor medida, los ciclos de la Guerra de Corea y de la Primera Guerra del Golfo (Chapman, 2008 p.8). Para ello, se ha recurrido a estudios realizados sobre estos ciclos del género. Uno de ellos ha sido la investigación sobre el denominado *World War II Combat Film* de Jeanine Basinger (2003) ha resultado imprescindible en esta investigación, como referencia de la narrativa de la Segunda Guerra Mundial, así como de cuestiones metodológicas.

Entre otros autores sobre los que se ha apoyado esta investigación para la vital tarea de conocer los rasgos propios de este género y sus diferentes ciclos figuran Chapman (2008), que realiza un repaso a los principales ciclos, estructurando su obra según la presentación de la guerra que realizan diferentes películas, bien sea la guerra como espectáculo, la guerra como tragedia o la guerra como aventura. Por otro lado, Butler (1974) analiza las principales tendencias de la creación de historias bélicas desde la Primera Guerra Mundial hasta los inicios del Ciclo de la guerra de Vietnam. También Westwell 2006 realiza un repaso a la filmografía del género, desde lo que él denomina el cine bélico temprano que sitúa desde 1898 hasta 1930, hasta el bélico contemporáneo, pasando por la filmografía de la Segunda Mundial y Vietnam. Otro de los autores estudiados que realiza un repaso a toda la historia del género es Eberwein (2010). Su obra se centra en determinar la naturaleza de lo bélico en los dos primeros capítulos. En los seis restantes el autor escoge una o dos películas de cada ciclo para profundizar en él.

También se han estudiado autores que han profundizado en la filmografía de una guerra en concreto. Así, DeBauche (1997) centra su obra en las películas de la Primera Guerra Mundial, abordando el escenario desde diferentes perspectivas, entre ellas la producción en la industria, la distribución o la intención propagandística. Kathryn Kane (1982)

estudia el *World War II Combat Film*, analizando diferentes categorías: el tema, el escenario, los personajes y las tramas. Thomas Doherty (1993) por su parte, aborda también la filmografía de la Segunda Guerra Mundial, no solo la bélica, sino también en producciones de comedia y musicales. Proporciona así un retrato amplio de la producción de Hollywood durante este periodo.

Dos de los diferentes autores estudiados para abordar la Guerra de Vietnam en la ficción bélica han sido Anderegg (1991), obra que recoge estudios de diferentes autores para tratar temas como el racismo, la influencia de otros géneros o la figura de Rambo; y Lanning (1994) que antes de abordar las películas de esta guerra, recuerda ciertos rasgos de los ciclos que le preceden. Lanning aborda temas como la figura del veterano o de los prisioneros de guerra. Por último, en el caso de la Guerra de Corea, Edwards (1997) proporciona las claves de las películas en relación a su contexto, además de dedicarle también apartados a la ficción televisiva sobre este conflicto.

- **Hipótesis y objetivos**

Teniendo en cuenta, primero, el compromiso que el género bélico tiene con el objeto que representa, en este caso la Guerra de Irak; segundo, la naturaleza propia del conflicto que nos ocupa y que condiciona la narrativa utilizada en la ficción; y tercero, la evolución que el género ha sufrido a lo largo de su historia con la sucesión de la representación de las diferentes guerras en diversos momentos históricos, el objetivo general de esta investigación es el de comprobar el enriquecimiento del imaginario de ficción bélico estadounidense con la filmografía del Ciclo de la guerra de Irak. Para alcanzar este objetivo será preciso a su vez:

1. Determinar cómo los diferentes rasgos militares, políticos y mediáticos de la Guerra de Irak han influido a la hora de crear nuevos motivos narrativos, alimentando así el imaginario del género bélico estadounidense.
2. Definir las principales características narrativas del Ciclo de la guerra de Irak teniendo en cuenta la producción bélica de ficción norteamericana. Éstas permitirán defender con más argumentos la coherencia de este nuevo ciclo en la historia del género bélico.

3. Señalar la posible evolución de cuatro categorías narrativas del género, en concreto la de personajes, tramas, escenario y temas, tomando como referencia la historia del género desde la perspectiva estadounidense.

Las hipótesis de la que parte esta investigación son las siguientes, formuladas siempre dentro de los límites proporcionados por la ficción bélica estadounidense:

1. Si el género está condicionado por la naturaleza de la guerra que representa y la Guerra de Irak posee excepcionalidades que la diferencian de conflictos anteriores, ello supone la creación de nuevos motivos narrativos en el Ciclo de la guerra de Irak.
2. Si la coherencia de un ciclo la proporcionan, además de la cercanía temporal entre los filmes, el uso y repetición de motivos narrativos concretos; la identificación de nuevos motivos –además de los ya existentes– permitirá definir mejor la personalidad que está adquiriendo el Ciclo de la guerra de Irak, desde la perspectiva estadounidense.
3. Si las características del conflicto que se representa han supuesto la evolución de los diferentes motivos narrativos a lo largo de la historia estadounidense del género, la aparición de una nueva representación y de un nuevo ciclo conlleva la evolución de uno o varios motivos narrativos históricos del género.

- **Estructura de la investigación**

Para llevar a cabo este objetivo, la investigación se ha dividido en cinco capítulos. El primero explora los diferentes condicionantes que han influido en el género, provenientes tanto de la realidad del conflicto como del marco cinematográfico actual. En concreto, la atención se focaliza en tres aspectos que reflejan la excepcionalidad del conflicto: su naturaleza militar asimétrica, la falta de justificación y el contexto mediático que lo envuelve. Por otro lado, es lógico intuir la importancia que las nuevas tendencias cinematográficas han podido tener en el género bélico a la hora de representar el conflicto. El alejamiento del maniqueísmo, la creciente desconfianza en la clase política o la integración de pantallas en las narraciones de ficción son aspectos que afectarán a la recreación de la Guerra de Irak.



En referencia al marco cinematográfico, el capítulo uno incluye una definición de los rasgos característicos del género bélico, que han permitido delimitar el campo de acción del género y justificar el corpus de películas analizadas. También se ha realizado una breve retrospectiva de la historia del mismo y de la idiosincrasia de cada ciclo que lo compone con el fin de detectar las evoluciones que, con respecto a los ciclos que le preceden, muestra el de Irak. También se realiza una revisión de las últimas tendencias mostradas por el género, sobre todo desde su fuerte reaparición desde *Saving Private Ryan* (Steven Spielberg, 1998). De esta forma, se consigue conocer la función e importancia de la ficción sobre Irak dentro del escenario bélico contemporáneo. Y, por último, se incluye un estado de la cuestión, que reconoce los motivos narrativos del ciclo de Irak que ya han sido identificados.

Una vez analizado este contexto sin el que no se puede comprender el ciclo, los capítulos dos, tres, cuatro y cinco se adentran en las especificidades de las narraciones de ficción sobre el conflicto de Irak, y en cómo gracias a ellas el ciclo ha enriquecido el imaginario bélico de ficción. Así, se ha llevado a cabo un análisis de los personajes y su conflicto, de las tramas y su estructura, del escenario y tratamiento formal de los filmes y, finalmente, de los temas que tratan estas películas. Además, siempre que resulte necesario y sea posible, al inicio de cada apartado se proporcionan las características narrativas de los ciclos bélicos más importantes con el fin de comprender la evolución que representa el ciclo de Irak con respecto a sus predecesores.

En el capítulo dos engloba los resultados y reflexiones en relación a los personajes y sus conflictos. Se analiza la deshumanización del soldado, así como su condición de víctima de la guerra y de las autoridades que le han abocado a esa situación, facilitando, por tanto, el proceso de pérdida de su humanidad. También se analiza la naturaleza digital del soldado y las consecuencias que ello conlleva a nivel de creación de nuevos conflictos. Se analiza la figura del enemigo y las novedades que presentan en relación a los oponentes de otros ciclos. Por último, se señala la aparición de nuevos roles en el personaje del civil iraquí, que asume –además del papel de víctima– una función de amenaza hacia el soldado norteamericano. Tanto la mujer como el hombre parecen adquirir nuevos roles por su presencia en escenarios que hasta el momento no le eran familiares, ella en el frente, y él en el hogar.

El capítulo tres se centra en analizar el tipo de tramas y estructuras que aparecen en los filmes sobre Irak. Esta tarea se confirmará, por el momento, un tanto dificultosa, puesto que los patrones narrativos son muy dispares y son pocos los que presentan una misma sucesión de acciones que favorezca la confirmación de tramas propias de este ciclo. Sí se profundiza, sin embargo, en el viaje que el ciclo presenta para el soldado, que le traslada del hogar a la guerra y de vuelta, pero con una novedad: en muchos filmes, el soldado regresa al conflicto. Del mismo modo, se comprueba la presencia de tramas tradicionales del género, y la presentación que el Ciclo de la guerra de Irak ha realizado de la trama romántica en esta guerra. En este capítulo también se analiza el seguimiento de la trama a través del punto de vista del soldado, así como las aperturas y finales de los filmes. Por último, se analiza las referencias a la realidad y la inspiración que para el ciclo han supuesto los diferentes episodios de esta guerra.

El capítulo cuatro presta atención al escenario del conflicto y al tratamiento formal que proporciona la ciudad iraquí como lugar en el que se desarrolla la liza. Este capítulo señala además un total de siete referentes concretos y específicos del ciclo del escenario de combate como del hogar, que contribuyen a la escenificación del caos. Se aborda también la plasmación de la tortura como forma de violencia en la ficción de la filmografía de Irak. Por último, se analiza la aparición de pantallas tecnológicas en los metrajes, bien sea de portátil, cámaras de vídeo, etc. Ello refuerza, como se comprobará, la relación de la representación en la ficción con su objeto real, la Guerra de Irak y su desarrollo.

Por último, el capítulo cinco aborda los temas tratados en los filmes. Se ha profundizado en tres de ellos, la verdad como herramienta del poder, la dudosa eficacia de la tecnología y el vínculo entre soldado y la revisión que de este tema ha debido realizar el Ciclo de la guerra de Irak. En este capítulo también se identifica a los responsables de la guerra que han señalado las películas, el juicio que realizado del conflicto como injusto e innecesario y el tono trágico a la hora de narrar historia de esta guerra que revierte en la mayoría de filmes. Se analizará, por tanto, la posible postura crítica del ciclo hacia la Guerra de Irak.

Ese análisis se ha llevado a cabo sobre una muestra de 30 películas estadounidenses, estrenadas en los 10 primeros años desde el inicio de la contienda –desde 2003 hasta 2013–, que se considera cumplen los requisitos de película bélica estadounidense sobre

la guerra de Irak. De esta forma, el análisis se focaliza en los diez primeros años de producción norteamericana del ciclo. Una de las principales dificultades fue la de conseguir dichas producciones. Mientras que algunas se han estrenado en España o son filmes conocidos y adquirirlos no resultó complicado, otras son producciones de muy baja distribución que no han salido de territorio norteamericano<sup>1</sup>.

Ese análisis se aplica a las películas que estrictamente forman la filmografía sobre la guerra de Irak, puesto que, como ya se ha mencionado, son varios los autores que indistintamente aglutinan películas sobre Irak y Afganistán. Esta decisión tiene su sentido en cuanto que ambas guerras son acciones que pertenecen a la Guerra contra el Terror (McGoldrick, 2004 p.1). Sin embargo, esta investigación se centrará en la filmografía de la guerra de Irak, que resulta más abundante y significativa, y posee más identidad como ciclo, que la que pertenece al conflicto desarrollado en Afganistán (Westwell, 2011a p.22; Murray, 2010a pp.1-2). Del mismo modo, se intentará dar razón de alguno de los cambios y de la evolución que ha sufrido el género para explicar una guerra que también en su propia naturaleza resulta novedosa.

- **Metodología**

Antes de proceder con la explicación del método empleado, cabe advertir al lector de una decisión terminológica, ya introducida en el apartado *Justificación de la investigación*. El género bélico aglutina las representaciones de las guerras modernas, desde la Primera Guerra Mundial hasta la actualidad (Rubenstein, 1994 p.455; Chapman, 2008 p.8). Igual que hacen todos los géneros, el bélico también evoluciona y con cada grupo de filmografías se amplía la historia del mismo. Para dar cuenta de ello, nos acogemos a la noción de ciclo utiliza por Neale (2000), Westwell (2006), Altman (1999) o Grindon (2012) para referirse a las diferentes etapas del género. Este término denomina no solo al conjunto de películas producidas durante un conflicto, sino a las diferentes tendencias que pueden existir en un momento dado en el género, que presenten semejanzas culturales e industriales, como con el rescate de la Primera Guerra

---

<sup>1</sup> De hecho, la lista inicial de películas a considerar era de 39 filmes, pero nueve de ellos han sido imposibles de visualizar, a pesar de haber contactado incluso con productoras y directores.

Mundial durante los años cincuenta (Westwell, 2006 p.9). También reconoce grupos de filmes con las mismas características, como pudiera ser, por ejemplo, el (sub)ciclo de Rambo en la década de los 80, contemplado a su vez como una de las etapas del Ciclo de la guerra de Vietnam (Neale, 2000 p.8; Westwell, 2006 p.75). Además permite estudiar e identificar características de dos o más ciclos diferentes en un mismo momento temporal, puesto que reconoce la posibilidad de solapamiento entre ciclos (Glitre, 2006 p. 21).

El modo de proceder en la cuestión metodológica será el análisis de contenidos, en concreto, el análisis de filmes (Casetti y Di Chio, 2007; Aumont y Marie, 1990). Se ha escogido esta metodología por ser la idónea para alcanzar los objetivos planteados en esta investigación, ya que este método permite identificar constantes y variables, en este caso en el ciclo de las películas sobre Irak (Casetti y Di Chio, 2007 p.12). La fiabilidad del método queda garantizado por la posibilidad de realizar las comprobaciones que sean necesarias debido a la disponibilidad del objeto estudiado; además, no afecta al contenido analizado y la riqueza y cantidad de datos conseguida es muy satisfactoria (Heinemann, 2003 p.148).

Aunque el análisis de filmes no posee un modelo universal aplicable a todas las investigaciones, sí existen unas directrices que garantizan su fiabilidad (Casetti y Di Chio, 2007 pp.25-28). La primera de ellas se refiere a la delimitación del grupo de estudio, en este caso las películas bélicas estadounidenses de la guerra de Irak estrenadas entre 2003 y 2013. La segunda radica en la elección del método, que en esta investigación consiste en el análisis de las categorías narrativas propias del género bélico, como pueden ser los personajes y sus conflictos, o el tema. La tercera y última, la definición de los aspectos de la investigación que se desprenden de las anteriores categorías (Casetti y Di Chio, 2007 pp.25-28). El número y definición de cada uno de esos indicadores variará según la categoría a analizar. Esta fase de la investigación proporciona el análisis cuantitativo, del que se extraerán los datos a interpretar (Heinemann, 2003 p.160).

La profundidad del análisis dependerá de lo que permita acercarnos a la consecución de los objetivos planteados. Por ejemplo, no se extraerán los puntos de giro de las películas, puesto que ello en sí mismo no representa un avance, pero si se tendrá en cuenta la estructura que plantean los diferentes filmes según el arco de los protagonistas

o los escenarios que ocupe. Por otro lado, no se cuantificarán, por ejemplo, el número de tipo de planos que conforman los filmes, pero sí aquellos que resulten especialmente significativos para el desarrollo de los personajes, las tramas o los temas de un filme.

Habiendo aclarado los puntos clave de la metodología empleada, a continuación se mencionan las condiciones de la muestra de películas analizadas. El primer listado de películas que podrían formar parte de esta investigación se extrajo, principalmente, a partir de las bases de películas IMDb y Filmaffinity. A partir de ahí, se llevó a cabo un proceso de selección, puesto que no todas las películas catalogadas con la etiqueta «Guerra de Irak» eran de naturaleza bélica. La inclusión de películas en el estudio quedaba condicionada por los requisitos que a continuación se enumeran<sup>2</sup>:

1. Deben ser películas de ficción estadounidense —o con colaboración estadounidense— estrenadas entre 2003 y 2013, con las que se obtendrán datos de la producción cinematográfica de la primera década del conflicto. Esta premisa no responde a la naturaleza del género bélico sino a la obligación de delimitar el campo de estudio de la investigación.
2. Los filmes deben estar ambientados en cualquiera de los episodios de la Guerra de Irak, bien sea en el planteamiento de la misma, durante algún enfrentamiento o en algún escenario que muestre cualquiera de las consecuencias del conflicto.
3. No será requisito imprescindible la aparición de una batalla en la película. En cambio, sí lo será que la situación que trate el filme esté generada por este conflicto y que sus personajes actúen y decidan bajo la influencia del mismo. Esta premisa justifica que se considere película de este ciclo algún filme que no esté ambientado en Irak, pero sí cumpla este tercer requisito, como en los casos del regreso del soldado al hogar.

Después de un proceso de visionado y selección de filmes se descartaron las películas que quedaban fuera de los límites establecidos en el primer requisito. También se ignoraron los títulos que tienen como escenario de combate la Guerra de Afganistán u otros escenarios propios de la Guerra contra el Terrorismo, como los atentados del 11 de septiembre de 2001. Igualmente, se han excluido del análisis las ficciones que mezclan

---

<sup>2</sup> Las premisas que aparecen, en concreto las dos últimas, resultan del estudio de los rasgos propios del género bélico realizado en el apartado 1.2.1. Rasgos propios del género bélico.

convenciones de género radicalmente ajenos al bélico, como motivos propios de la ciencia ficción o del terror.

El análisis se ha ampliado también a dos series de televisión que cumplen las condiciones definidas<sup>3</sup>. Se ha considerado oportuna su inclusión debido a la creatividad, profusión y calidad que estas producciones han mostrado en los últimos años, tanto que han obligado a muchos autores a hablar de una tercera edad de oro de las series de televisión (Sahali, 2007 p.8; Virino, 2009). La trascendencia de la ficción televisiva tras el 11-S es patente. Además de responder con inmediatez al conflicto, las series de televisión han tenido el mismo papel en la Guerra de Irak que el fotoperiodismo en la II Guerra Mundial, o que el cine independiente, el documental y el reporterismo en Vietnam (Muruzábal y Grandío, 2009 p.66; De Felipe y Gómez, 2011 pp.20-23).

Como apunte final metodológico en esta introducción, se informa al lector que los aspectos formales de esta investigación responden a las directrices del estilo Harvard, concretamente se ha usado el manual *Cómo redactar referencias bibliográficas en un trabajo de investigación* de María Dolores Borronós Martínez que detalla las particularidades de formato en referencia al estilo mencionado.

---

<sup>3</sup> Véase el Anexo 1 para conocer los títulos de las películas y series incluidos en la investigación.



## CAPÍTULO I

### CONTEXTO HISTÓRICO Y CINEMATográfico DEL CICLO DE LA GUERRA DE IRAK

*El guerrero invencible no es aquél que ha ganado  
mil batallas, sino el que se ha vencido a sí mismo.*

*El arte de la guerra (Sun Tzu)*

Si el género bélico debe atender a la realidad del conflicto que representa, resulta necesario atender a la importancia y desarrollo que ha caracterizado a la Guerra de Irak. Este estrato de realidad proporcionará al género la inspiración para recrear episodios en la ficción y la base a las nuevas convenciones narrativas que presente. Así, en este capítulo se profundiza en los diferentes ámbitos que condicionan la representación de esta guerra en el cine. En primer lugar, se analiza el conflicto de Irak, su naturaleza y su idiosincrasia, atendiendo ante todo a los aspectos militar, mediático y político de la guerra, con el fin de conocer cuáles son las particularidades del conflicto que nos ocupa.

Se debe tener en cuenta, además, que los filmes sobre este conflicto se crearon y concibieron en un contexto audiovisual –tanto cinematográfico como televisivo– que



presentan tendencias narrativas concretas y específicas. Cabe suponer que los filmes a analizar presenten referencias a dichas tendencias, por lo que resulta oportuno tener presentes las que son más susceptibles de influir en el Ciclo de la guerra de Irak. Es por ello que, en segundo lugar, se analiza el panorama cinematográfico post 11-S en el que se han creado y producido los filmes del ciclo bélico de Irak, condicionante de la representación de la guerra en la pantalla. Todo ella queda confinado en el primer apartado 1.1. de este capítulo, en el que el conflicto de Irak y la narrativa post 11-S se contemplan como con configuradores del Ciclo de la guerra de Irak.

Una vez se hayan concretado los dos ámbitos que presentan mayor influencia en la creación de las películas bélicas sobre la guerra de Irak, el apartado 1.2 de este capítulo aborda la propia naturaleza del género, con el fin de delimitar la definición y esencia del ciclo que nos ocupa. Para ello, resulta imprescindible conocer los límites y rasgos principales del género bélico, que ayudará a justificar el corpus de filmes analizados. Además, se incluye una breve retrospectiva sobre los principales ciclos que conforman la historia del género. Y por último, se considera las aportaciones que ya han realizado otros autores sobre la narrativa bélica del Ciclo de la guerra de Irak.

### **1.1. El conflicto en Irak y la narrativa audiovisual post 11-S, configuradores del diseño narrativo del Ciclo de la guerra de Irak**

Las causas que condicionan el estallido, el desarrollo y la finalización de una guerra son numerosas y resulta una compleja tarea determinarlas (Wright, 1983 p. 104). Esta tarea se dificulta si el conflicto es contemporáneo y todavía se están acabando de redactar su historia, sus causas y sus consecuencias. El género bélico se nutre de la realidad de un conflicto, de las dinámicas y estéticas de una guerra, de los episodios más significativos y las actitudes más relevantes de sus protagonistas con el fin de traducir estos aspectos a imágenes, tramas, temas o personajes de ficción (Chambers y Culbert, 1996 p. 25-26). De acuerdo con esta premisa, en este apartado se destacan algunos de los episodios y aspectos de la Guerra de Irak que más han trascendido socialmente y, por lo tanto, que más han podido influir en el género bélico a la hora de recrear este conflicto.

Los epígrafes que forman el primer apartado muestran la importancia y la trascendencia de la guerra. Ante las excepcionalidades de este conflicto, no resulta extraño que el cine

haya respondido, incluso antes de la finalización del conflicto, con un buen número de producciones que profundizan en ellas. Los epígrafes abordan el conflicto desde el punto de vista histórico, militar, político y mediático. En estos apartados no se encontrarán detalles técnicos de la guerra o una cronología exacta de la misma, sino que se refieren los hechos y reflexiones que permitan realizar un esbozo significativo del conflicto. Éstos con los que se han juzgado más susceptibles de funcionar como inspiración a la hora de llevar la guerra a la gran pantalla<sup>1</sup>.

En el segundo apartado, se considera de forma escueta las principales tendencias narrativas de la última década. El atentado terrorista contra el World Trade Center se utiliza para limitar el estudio de la narrativa de ficción de esta última década. Este episodio histórico, además de otros factores sociales y culturales que no son objetivo de esta investigación, inspira nuevas tendencias narrativas, tanto a nivel de contenidos como formales, además de otros factores sociales y culturales. Nuevos escenarios, tramas, personajes y formatos aparecen o evolucionan a raíz de las características que rodearon a este acontecimiento histórico (Dixon, 2004; Pheasant-Kelly, 2013; Jung, 2010; Wetmore, 2012; Birkenstein *et all*, 2010; Morgan, 2009). Este apartado no pretende realizar un estudio en profundidad de todos los aspectos narrativos propios de esta década, tan solo recalcar los que han en el género bélico. Si esta influencia se advierte en diferentes géneros hollywoodienses, no podía ser de otra manera en el género bélico. Para ello se profundiza en los aspectos mediáticos más relevantes del atentado y cómo condicionaron a la ficción. Se analizan las primeras respuestas hollywoodienses y, finalmente, se enumeran las tendencias formales y de contenido que también están presentes en el ciclo que nos ocupa.

#### 1.1.1. La importancia histórica de la Guerra de Irak como escenario de la degradación de Estados Unidos

La Guerra de Irak o Tercera Guerra del Golfo se inició el 20 de marzo de 2003 con la Operación Libertad Iraquí (Bassil, 2012 p.29). A pesar de que el presidente Bush

---

<sup>1</sup> A la hora de seleccionar dicho episodios se han tenido en cuenta la selección de acontecimientos que según la *BBC*, *The New York Times*, y aquí en España el diario *ABC*, conforman la estructura esencial del desarrollo de la Guerra de Irak. Ver: <http://nyti.ms/1teZUk6>, <http://nyti.ms/1teZUk6> y <http://bit.ly/1C5XvBT>.

declarara oficialmente el final de la invasión y la supresión del régimen de Sadam Hussein el 15 de abril de ese mismo año (Copson, 2003 p.5), las tropas estadounidenses y de la coalición mantendrían una guerra asimétrica con insurgentes, terroristas<sup>2</sup> y grupos anti-ocupación durante años (Cordesman, 2003 p.15). El presidente Obama anunció la retirada total de las tropas para diciembre de 2011 en la postrera Operación Nuevo Amanecer (Brennan *et al.*, 2013 p.xxi). Esta acción, sin embargo, no implicó el fin de la lucha en Irak, país que a día de hoy sigue inmerso en una guerra civil (Schwartz, 2008 p.178).

La Guerra de Irak se enmarca dentro de las operaciones de la Guerra contra el Terror<sup>3</sup> declarada por el presidente Bush en respuesta a los atentados del 11-S (Lustick, 2006 p.2), que Estados Unidos consideró como un acto de guerra y, de esta forma, determinó la “inevitabilidad” de llevar a cabo un conflicto bélico (Holland, 2013 p.2; Fusman, 2013 p.135). Esta declaración de guerra responde al concepto de guerra preventiva<sup>4</sup> y se ampara en la ideología definida en la Doctrina Bush<sup>5</sup>. Ya en 2002, el presidente estadounidense incluyó a Irak en los países del Eje del mal<sup>6</sup>, junto con Corea del Sur e Irán (Lafeber, 2002 p.543). Según la Doctrina Bush, EE.UU. estaba en su derecho de atacar a estos países con el fin de prevenir o neutralizar los posibles ataques por parte de estas naciones (Kellner, 2004 p.69).

La Administración Bush presentó una serie de argumentos que justificaron la invasión de Irak. Dos de ellos probaban la amenaza que para Estados Unidos suponía el régimen de Sadam Hussein: la relación de colaboración que supuestamente el gobierno iraquí

---

<sup>2</sup> Con el fin de esclarecer la naturaleza de estos términos y el significado con el que se mencionan a lo largo de esta investigación, se apunta seguidamente la definición de insurgente y terrorista. La definición es compleja y los teóricos no han acordado una descripción definitiva. Los insurgentes conforman un movimiento organizado que persigue un fin político, concretamente un cambio de poder o la destrucción del gobierno constituido del país. Para ello usan la violencia, pero también estrategias políticas (propaganda o manifestaciones, por ejemplo). Por su parte, los terroristas utilizan exclusivamente la violencia contra civiles y personal no combatiente con fines políticos, ideológicos o religiosos (Morris, 2005 pp.1-3; <http://www.dtic.mil/>). Teniendo en cuenta estas definiciones se comprende que en la Guerra de Irak insurgentes y terroristas compartieran objetivo y métodos: el derrocamiento, a través de la violencia, del Gobierno instaurado por Estados Unidos y que el Ejército estadounidense protegía.

<sup>3</sup> El concepto de Guerra contra el Terror se desarrolla en el apartado 1.1.1.3

<sup>4</sup> El concepto de guerra preventiva responde a la lógica de «better-now-than-latter» (Levy, 2008 p.4). El concepto se desarrolla en el apartado 1.1.1.1

<sup>5</sup> La Doctrina Bush es el nombre con el que se conoce a la Estrategia de Seguridad Nacional de Estados Unidos del año 2002 (Chomsky, 2005 p.17). El concepto se desarrolla en el apartado 1.1.1.3

<sup>6</sup> Esta denominación se describe y se explica en el apartado 2.1.1.3

mantenía con Al-Qaeda y la afirmación de que éste poseía armas de destrucción masiva. Incluso, el gobierno de Bush intentó relacionar los atentados del 11-S con actividades terroristas en Irak (Murray y Scales, 2003 p.39). Un tercer argumento consistía en una declaración de intenciones de los norteamericanos, por la que pretendían abolir el régimen de Sadam e instaurar una democracia en ese país. La presentación de la intención y las razones por las que Estados Unidos pretendía invadir Irak y derrocar el régimen de Sadam Hussein fue una decisión muy discutida, tanto en el país norteamericano como fuera de él, y creó grandes divisiones entre las naciones que apoyaron o favorecieron la contienda y entre las que se posicionaron en contra. Las decisiones del Consejo de Seguridad de las Naciones Unidas en relación a la aceptación de las intenciones estadounidenses fueron durante meses el foco de atención de muchos medios (McGoldrick, 2004 p.12).

Sin embargo, con posterioridad al conflicto se comprobó la insustancialidad de estos argumentos: se demostró que Irak no poseía armas de destrucción masiva, no se probó sus relaciones con grupos terroristas, y la intención de instaurar una democracia se tradujo en una contienda de casi diez años de duración que finalizó con la retirada de las tropas americanas y provocó un clima de violencia que todavía persiste en el país (Bassil, 2012 p.29; Fawcett: 2013 p.325). La inconsistencia de las justificaciones y su posterior desaprobación invitan a pensar que Estados Unidos invadió Irak para satisfacer intereses propios en la región y establecer su control en el Golfo Pérsico, donde se encuentra la mayor reserva de energía del planeta. Con la invasión Estados Unidos podría convertir a Irak en un país aliado y controlar así la industria del petróleo; intimidaría a Siria, Irán y Arabia Saudita: protegería a Israel y podría demostrar la supremacía militar estadounidense (Even, 2003 p.75; Chomsky, 2005 p.22; Luban, 2004 p.208; Record, 2004 p.64). Al margen de estas intenciones, las consecuencias derivadas de la invasión fueron el resurgir de la amenaza terrorista, la estimulación de la Guerra Santa islámica mundial, y la transformación de Irak en un estado débil y «en un paraíso terrorista» (Chomsky, 2005 p.20; Mockaitis, 2013 p. xxiii).

De las optimistas intenciones iniciales a las graves consecuencias (Adriaensens, 2013; Copson, 2003 p.16; Wehrey *et all*, 2010 p.2) se sucedieron una serie de acontecimientos que definieron la ambigua idiosincrasia de la guerra<sup>7</sup>. Ésta pivota siempre alrededor de

---

<sup>7</sup> Como se ha mencionado previamente, la selección de los acontecimientos que se explican en las siguientes páginas ha venido determinada por la selección de acontecimientos esenciales del conflicto que

la aparente intención de engaño por parte de las autoridades norteamericanas y de la versión contraria a la oficial que aparece sistemáticamente alrededor de los acontecimientos, como se comprobará a continuación. La actuación de Estados Unidos en estos episodios y el tratamiento mediático que recibieron muestran la continua y progresiva descalificación de la imagen de Estados Unidos y, como consecuencia, el rechazo social de las acciones bélicas en Irak (Briggs, 2013). Por otro, dan fe de la estrecha relación entre la realidad y la ficción estadounidense de esta guerra, puesto que todos los ellos aparecen o inspiran alguno de los filmes de esta investigación como se comprobará en el capítulo tres. La recreación o alusión a estos episodios, permite intuir el carácter crítico del ciclo, postura que se tratará en el capítulo cinco.

El primero de ellos es la caída de Bagdad, simbolizada en el derrumbe de la estatua de Saddam Hussein. Las tropas americanas y de la coalición<sup>8</sup> tardaron apenas un mes en llegar al centro de la capital iraquí. Tras el júbilo de la presencia militar estadounidense, civiles y soldados consiguieron derrumbar la estatua del antiguo líder, que una vez en el suelo fue decapitada, arrastrada y pateada por las calles de la ciudad. (Cabrera, 2008 p.68). Los medios otorgaron la victoria al bando de la coalición, pero fueron varios los que dudaron de la autenticidad del escenario descrito (Aday, Cluverius y Livingston, 2005 p.327). La poca cantidad de civiles en la plaza celebrando el acontecimiento sugirió esta duda, así como el incidente de la colocación de la bandera norteamericana sobre la estatua de Saddam, para ser rápidamente retirada y sustituida por la iraquí. Estos hechos invitan a pensar que la imagen proporcionada por los medios de la caída de Bagdad no responde ni a la espontaneidad del momento ni al ánimo de los iraquíes, sino que fueron imágenes preparadas para legitimar la victoria en Irak<sup>9</sup> (Cabrera, 2008 p.69; Maass, 2011; Wood, 2004).

---

realizan medios como la *BBC*, *The New York Times*, y aquí en España el diario *ABC*. Ver: <http://nyti.ms/1teZUk6>, <http://nyti.ms/1teZUk6> y <http://bit.ly/1C5XvBT>.

<sup>8</sup> Al inicio de la invasión, en 2003, los miembros que formaban parte de esta coalición, denominada Multi-National Force-Iraq, ascendía a 49 países, entre ellos Australia, Italia, Reino Unido, Holanda, Portugal o España. Conforme la guerra avanzaba, el número de miembros de la coalición se reducía: en 2008 la cifra era de 26 países, y un año más tarde tan solo permanecían en la coalición seis de ellos. En 2010 y hasta la finalización del conflicto, la coalición pasó a denominarse United States Forces-Iraq, puesto que solo el país norteamericano permanecía en lucha contra Irak. Ver: <http://usiraq.procon.org/view.resource.php?resourceID=000677>

<sup>9</sup> Ver: «The Pulling Down of the Statue Was a Staged Media Event», Disponible en: <http://bit.ly/1knDu1v>

Tras estas imágenes, el 1 de mayo de 2003, el presidente Bush, quiso asimilar la Guerra de Irak a la Segunda Guerra Mundial al apelar a la buena voluntad y servicio de los soldados, y al anunciar el nacimiento de una nueva era. En algunos medios la estrategia se comprueba, por ejemplo, en el uso del término *band of brothers*, expresión que hace referencia a la Segunda Guerra Mundial, entendida como la guerra buena por excelencia (Andersen, 2006 p.xxii)<sup>10</sup>. Se comprobará en los capítulos de análisis que el número de películas del ciclo que adopta esta postura es insignificante. Bien al contrario, la ficción atiende a la caída en desgracia del ejército estadounidense y de la Administración Bush que se intensificaría a partir de la invasión de Irak. La muerte de Sadam Hussein, en diciembre de 2003 (Sachs y Semple, 2003), desató una guerra civil, que Estados Unidos intentaba ignorar incidiendo en el inminente clima de justicia y democracia. Los medios árabes, y tras ellos los occidentales, pronosticaron la complicada situación que estaba por llegar (Bowen, 2007)<sup>11</sup>.

Al desinterés que mostró Estados Unidos en comprender y remediar la situación social que había provocado en Irak, hay que añadirle la pérdida de popularidad, honorabilidad e integridad que sufrió cuando se destaparon las torturas de Abu Ghraib (Papadopoulos, 2008: 5). En abril de 2004, la CBS hizo públicas una serie de fotografías que mostraban las torturas a las que fueron sometidos varios prisioneros iraquíes en la cárcel de Abu Ghraib por parte de sus carceleros, soldados estadounidenses. Fueron los propios autores los que documentaron sus actos con fotografías. Como consecuencia, once soldados fueron sentenciados a prisión militar y expulsados con deshonor del Ejército (Risen, 2004; Wong, 2004; Goldenberg, 2005). Ese suceso centró la atención en el uso de la tortura por parte de Estados Unidos sobre detenidos iraquíes y posibles terroristas (Seaquist, 2014). A pesar de las negaciones de la Administración Bush y, más tarde, del presidente Obama, la Guerra de Irak fue el escenario en el que el Gobierno de Estados Unidos aprobó el uso de la tortura sobre sus prisioneros<sup>12</sup>.

---

<sup>10</sup> David Hoogland Noon ha estudiado el uso de motivos de la Segunda Guerra Mundial aplicados a la Guerra contra el Terror y que pueden observarse también de forma específica en la Guerra de Irak. Ver Noon, 2004.

<sup>11</sup> Ver: «Arab press debates Saddam execution», Disponible en: <http://aje.me/1pHpzQ5>

<sup>12</sup> Ver: «Bush Openly Confesses Torture Authorization, No Prosecutions for CIA Tape Destruction: Why We Care and Why Bush Should Worry», Disponible en: <http://bit.ly/1k8vyAN> y ver: «Still the guy who taught America to torture», Disponible en <http://econ.st/1nLd75h>

También la imagen de las tropas americanas quedó resentida y así lo han comprendido las películas, que proporcionan una imagen del soldado altamente compleja, como podrá comprobarse en el capítulo dos. Solo por mencionar uno de los múltiples episodios delictivos que los soldados norteamericanos han llevado a cabo en Irak<sup>13</sup>, se cita el caso de Steven Green, sentenciado a 110 años de prisión por la violación y asesinato de una joven de 14 años y por la muerte de dos adultos y una menor de la familia de la joven. Otros cuatro soldados fueron condenados a 100 años de cárcel por participar en el hecho. Los ex militares quemaron el cuerpo de la joven y la vivienda tras cometer el crimen, que tuvo lugar en Mahmoudiya, el 20 marzo de 2006 (Goldenberg, 2006; Cloud y Semple, 2006).

El único episodio que el cine no ha utilizado para incrementar la crítica hacia el gabinete Bush fue la muerte de Osama Bin Laden, a pesar de que también fuera motivo de polémicas sobre su autenticidad, sobre todo debido a las condiciones de su entierro en el mar (Gold et al., 2011; Chowdhry, 2012)<sup>14</sup>. La muerte del terrorista facilitó que se pusiera el punto final a la contienda en Irak. Osama Bin Laden fue asesinado el 2 de mayo de 2011, en la localidad de Abbottabad, cerca de Islamabad, en Pakistán. El artífice de los atentados del 11-S y líder de Al-Qaeda fue abatido tras un tiroteo por un equipo de *Navy Seals*, tras diez años de búsqueda. Tras su muerte, Osama Bin Laden fue enterrado en el mar. El presidente Obama señaló que la muerte de Bin Laden era un paso considerable en la guerra global contra el terrorismo, pero ello no suponía la finalización de la misma<sup>15</sup>.

La polémica sobre la muerte de Bin Laden no tardó en surgir, cuando el presidente de los Estados Unidos anunció que las fotografías de la muerte de Bin Laden no se harían públicas por temas de seguridad y para evitar reacciones violentas (Tapper, 2011). En su lugar, la Administración publicó la fotografía de Obama con su gabinete asistiendo en directo, pero a millones de kilómetros, a la redada que acabó con la vida de Bin Laden. No fueron pocos los medios que dudaron del propósito de esta fotografía, alegando que

---

<sup>13</sup> Otros casos pueden leerse en las siguientes referencias: Harding, 2004b; Al-Arian, 2010; Skelly, 2006 o Poole, 2006.

<sup>14</sup> Las dudas en torno a la muerte de Bin Laden han sido alimentadas principalmente por teorías conspiratorias. Algunas de ellas apuestan por que la muerte de Bin Laden sucedió mucho antes de 2011, otras que el líder de Al Qaeda sigue vivo a cambio de comprometerse a no mostrarse como imagen pública y otras que tan solo fue una invención de Obama para asegurarse la reelección (Ver: <http://bit.ly/11UAtwP> y <http://mun.do/11sQTWv>)

<sup>15</sup> Ver: «Osama Bin Laden Dead», Disponible en: <http://1.usa.gov/1uJdhyX>

fue imposible que estuvieran viendo la muerte del terrorista en directo ya que los medios de comunicación fueron informados de que no existía material audiovisual retransmitido de las cámaras de los *seals* dentro de la vivienda en la que se encontraba Bin Laden (Coomes, 2011). Pocos meses después de la muerte de Bin Laden, en agosto, el presidente Obama ordenaría la vuelta a casa de todas las tropas norteamericanas en Irak para diciembre de 2011 (Walsh, Adams, MacAskill, 2011; Baker, Cooper, Mazzetti, 2011).

Sin ser únicos, estos hechos son los más significativos en la decantación de una imagen negativa de la guerra por la opinión pública, que la consideró injustificable y se movilizó global y repetidamente en su contra (Long, 2013; Tyler, 2003; Clement, 2013). La respuesta social a la declaración de la guerra fue mundial, simultánea y masiva. La sociedad condenó la guerra antes de que ésta hubiera comenzado algo que, hasta el momento y a esa escala, no tenía precedentes. En más de 2000 ciudades, entre ellas, Nueva York, Washington, San Francisco, Barcelona, Madrid, Sydney y Melbourne, así como las capitales de Bulgaria, Dinamarca, Polonia e Italia se llevaron a cabo manifestaciones. Todas las ciudades y países mencionados eran aliados de Estados Unidos en la guerra, junto con otros 44 países (Araya, 2003 p.150-151; McGoldrick, 2003 p.15)

El rechazo del conflicto se refuerza también con el clima de inseguridad con el que Estados Unidos abandonó a Irak , con las continuas noticias sobre la falta de ética y crímenes de guerra de algunos soldados estadounidenses (Steele, 2003; Tilghman, 2006; Caputi, 2012), referidos por la Administración como «manzanas podridas» (White, 2009), así como con abusos y torturas o la utilización de armas químicas por parte del bando estadounidense (Goldenberg, Branigan, Dodd, 2004; Goldenberg, 2004; Monbiot, 2005).

Pero la imagen negativa de Estados Unidos la alimentan también otros datos del conflicto. Aunque las cifras de víctimas que rodean a la Guerra de Irak todavía no son definitivas, sí existen aproximaciones y algunos datos concretos. Desde que se inició la Operación Libertad Iraquí hasta el fin de la Operación Nuevo Amanecer (del 19 de marzo de 2003 al 31 de diciembre de 2011), el Departamento de Defensa estadounidense contabilizó 4.489 soldados americanos muertos y 32.230 heridos en



combate<sup>16</sup>. Por su parte, las muertes de soldados de otras nacionalidades de la coalición alcanzan la cifra de 319, mientras que las de las fuerzas de seguridad iraquíes perdieron a 10.125 soldados desde el inicio de la contienda hasta julio de 2011<sup>17</sup>.

No hay concordancia en lo referente a los muertos civiles iraquíes. La web Iraq Body Count habla de entre 97.461 y 106.348 muertos civiles desde el inicio de la invasión hasta julio de 2010, y de entre 114.566 y 125.577 hasta hoy en día<sup>18</sup>. Wikileaks plantea la posibilidad de que esa cifra aumente en 11.000 muertos más<sup>19</sup>. Por su parte, la organización *Iraqi Family Health* estima el fallecimiento de civiles en 151.000 solo entre el periodo de marzo de 2003 a junio de 2006<sup>20</sup>. La web Just Foreign Policy es la que plantea la cifra más alta de muertos civiles, un total de 1.544.590<sup>21</sup> de iraquíes habrían perdido la vida. Durante la guerra murieron en Iraq 348 periodistas diferentes nacionalidades<sup>22</sup> y actualmente hay 2,7 millones de iraquíes desplazados<sup>23</sup>. Pese a las imprecisiones que todavía rodean a las cifras del conflicto, el coste humano de la guerra en muertos, heridos y desplazados resulta ya considerable.

También son relevantes las cifras referidas al coste de la guerra. En 2011 el *Congressional Research Center* elaboró un informe con cifras económicas del conflicto, que en 2013 actualizó un grupo de investigación de la Universidad de Brown<sup>24</sup>. La Guerra de Irak costó a Estados Unidos casi un millón de euros (1.3 billones de dólares). Los informes añaden costes, como el pago a los veteranos, que incrementaría los gastos del conflicto a 2.3 millones de euros (3 billones de dólares). Los cálculos que presentan incluyen en el gasto conjunto de las actividades bélicas de Estados Unidos en Afganistán, Irak y Pakistán que asciende a los 3.07 millones de euros (4 billones de dólares)<sup>25</sup>. De cualquier forma se convertirían en las guerras más caras de toda la

---

<sup>16</sup> Ver: «Casualties US Army Operations», Disponible en: <http://1.usa.gov/1cqYie>

<sup>17</sup> Ver: «Casualties in Iraq», Disponible en: <http://bit.ly/1lePoWu>

<sup>18</sup> Las cifras fueron consultadas el 25 de septiembre de 2013. «Iraqi Body Count» Ver: <http://www.iraqbodycount.org/>

<sup>19</sup> Ver: «Iraq War Logs: What the numbers reveal», Disponible en: <http://bit.ly/1pHoA2j>

<sup>20</sup> Ver: «Violence-Related Mortality in Iraq from 2002 to 2006», Disponible en: <http://bit.ly/11ZqH0c>

<sup>21</sup> Ver: «Iraq Deaths Due to U.S. Invasion», Disponible en: <http://bit.ly/1pHp1d7>

<sup>22</sup> Ver: «Casualties in Irak», Disponible en: <http://bit.ly/1lePoWu>

<sup>23</sup> Ver: «Iraq 10 years on: In numbers», Disponible en: <http://bbc.in/1qc1dDs>

<sup>24</sup> Los informes pueden consultarse en las siguientes direcciones: <http://costsofwar.org/> (Universidad de Brown) y <http://fas.org/sgp/crs/natsec/RL33110.pdf> (Congressional Research Service).

<sup>25</sup> Ver: «La Guerra de Irak costó 1,3 billones a EEUU y mató a 134.000 civiles», Disponible en: <http://bit.ly/UCuWRM>

historia de Estados Unidos, superando incluso el coste de la Segunda Guerra Mundial (Gavel, 2013).

Solo esta consideración económica vuelve a erigirse en contra de las acciones estadounidenses en Irak y en Oriente Medio (Stiglitz y Bilmes, 2008 p. ix). Pero también señala al conflicto que nos ocupa como un hecho histórico de importancia, que cuenta con otras excepcionalidades. Éstas se describen en los epígrafes que siguen, que estudian la Guerra de Irak desde el punto de vista militar, mediático y político. La primera perspectiva, la militar, permite considerar los cambios que se han producido en el enfrentamiento asimétrico entre los bandos (Piris, 2007 p.138) y que afectará la recreación en pantalla de la guerra. La segunda de ellas permite abordar el conflicto desde el punto de vista mediático. Como se comprobará, la cantidad de imágenes que la sociedad posee sobre esta guerra es incomparable con las guerras que preceden al conflicto en Irak (Kaempf, 2013 p.588). Evaluar la influencia de esta multitud de imágenes en la ficción resulta, pues fundamental. Por último, se enmarcar el conflicto en la Guerra contra el Terror y reflexionar sobre la justa o innecesario declaración de guerra por parte de Estados Unidos (Jackson, 2005 pp.9-11). Con seguridad el tema y postura de los filmes tendrán algo que decir al respecto.

#### *1.1.1.1 Aspecto militar: la constatación de la guerra asimétrica*

La Guerra de Irak se considera un ejemplo paradigmático de enfrentamiento asimétrico o guerra de cuarta Generación (Grange, 2000 p.1; Cordesman, 2003 p.15; Piris, 2007 p.137). Un cambio de estas proporciones en el objeto que representa el género bélico presupone una adaptación o renovación de los motivos narrativos que representan dicha realidad. En este apartado se definen las líneas generales del concepto con el fin de mostrar que el conflicto en Irak posee una naturaleza asimétrica y así comprender en qué medida este hecho es relevante para el género bélico a la hora de representar el conflicto.

En términos generales, la asimetría en un contexto militar<sup>26</sup> significa actuar, organizarse y pensar de forma diferente a los oponentes con el fin de maximizar las fuerzas propias

---

<sup>26</sup> Uno de los primeros teóricos que empleó el término asimétrico para referirse a este tipo de conflictos fue Andrew Mack (1975). El autor estudia el motivo por el cual grandes potencias, como Estados Unidos en Vietnam (1955-1975) o Francia en Indochina (1946-1954), perdieron guerras contra un oponente más débil a pesar de poseer una capacidad militar superior. Llegó a la conclusión de que poseer una capacidad militar superior ya no era garantía de victoria en un conflicto (Mack, 1975 p.177).

y explotar las debilidades del contrario. En este tipo de conflicto<sup>27</sup>, los actores enfrentados se identifican como el bando poderoso y el bando débil, ya sea un actor estatal o subestatal<sup>28</sup> (Paul, 1994 p.13). El objetivo final del conflicto para los que poseen menos recursos no es el de destruir militarmente a su oponente, sino el de mermar de forma progresiva la voluntad de lucha del bando poderoso hasta eliminarla anulando así las consecuencias de su poder económico o militar (Mack, 1975 p.179; Hammes, 2005 p.7). Para ello, emplea sus propias ventajas específicas contra las vulnerabilidades de su oponente con el fin de conseguir los mayores daños posibles con un presupuesto mínimo (Grange, 2000 p.2).

Para llevar a cabo este objetivo, la cantidad de recursos de los que disponga un beligerante no es tan relevante como la calidad de las acciones que lleve a cabo (Thronton, 2007 p.4). La cantidad de armamento o vehículos militares eran clave en el enfrentamiento bélico convencional, pero en el conflicto asimétrico, uno de los bandos usa recursos de guerra de los que el otro bando no dispone, no está dispuesto a utilizar o nunca se había planteado su funcionalidad en la batalla alejándose así de las formas de combate de la guerra tradicional<sup>29</sup> (Lambakis, 2005 p.104; Matas, 2003 p.7). De hecho, este tipo de conflicto se relaciona con una forma moderna de insurgencia<sup>30</sup>, caracterizada por enfrentamientos largos y de baja o intermitente intensidad en la batalla. Es precisamente en este tipo de guerra en la que Estados Unidos nunca ha resultado victorioso, prueba de ello son los conflictos de Vietnam, del Líbano o de

---

<sup>27</sup> Ivan Aguerrín –Toft (2001 y 2005) y Paul (1994) proporcionan un listado de enfrentamientos asimétricos a lo largo de la historia.

<sup>28</sup> El bando débil se identifica con estados, naciones o grupos armados que no disponen de medios materiales comparables con el enemigo al que se enfrentan. Se refiere a ellos como terroristas, guerrilleros, insurgentes o resistentes, dependiendo de la entidad armada que participe en el conflicto. Por su parte, el bando poderoso se identifica con países industrializados y desarrollados (Piris, 2007 p.136).

<sup>29</sup> Los ataques asimétricos existen desde que el hombre llevó a cabo la primera de las guerras (Hammes, 2005 p.1) y por ello es necesario diferenciar entre conflicto asimétrico y estrategia asimétrica. Buenos ejemplos de estrategias asimétricas en un conflicto no asimétrico es la guerra relámpago empleada por el ejército nazi, aunque en esta ocasión el bando contrario acaba adaptándose a la estrategia y compensando la diferencia (Metz y Johnson, 2001 p. 6).

<sup>30</sup> La insurgencia como una forma de guerra no es novedosa, si bien nunca había ocupado un lugar tan importante en la seguridad nacional e internacional (Sitaraman, 2009 p.1746). Aunque no existe consenso a la hora de definir este concepto, la insurgencia se puede considerar un tipo de guerra (Hamilton, 1998 p.14) que pretende asumir y asume, a diferencia de las revoluciones, el control político de un territorio para realizar cambios sociales, políticos y económicos, como es el caso del Islam Revolucionario (Metz y Miller, 2004 p.2). Así mismo, el terrorismo puede contemplarse como una estrategia de la insurgencia (Merari, 1993). Para conocer la evolución de la definición del concepto ver Hamilton, 1998. Para conocer algunos de los casos de insurgencia más relevantes ver Metz y Miller, 2004.

Somalia (Hammes, 2005). De hecho, son varios los estudiosos que afirman que las futuras guerras a las que se enfrente Estados Unidos serán conflictos asimétricos (Metz, 2001 p.24, Lee, 2004 p.248), puesto que «only unconventional war works against established powers» (Hammes, 2005 p.2)<sup>31</sup>.

La asimetría puede reflejarse en los diferentes niveles de la guerra, ya sea en el político-estratégico, en el estratégico-militar o en el operacional, o bien, en la combinación de todos ellos. Puede comprobarse, pues, en los métodos o tecnologías empleados, en el diseño realizado de las perspectivas temporales del combate, en las posturas éticas o legales de los combatientes, en la organización de los bandos o en el objetivo final del enfrentamiento (Thornton, 2007 p.2; Metz, 2001 p.26). Otras características propias del conflicto asimétrico hoy en día son la revalorización de las guerrillas y la acción del kamikaze, la desterritorialización, la desestatalización, la desnacionalización, la comunicación como arma y la mediatización del conflicto y, en el caso que nos ocupa, el ascenso del Islam revolucionario (Verstrynge y Sánchez, 2005 p.205).

Teniendo en cuenta lo mencionado hasta el momento, cabe preguntarse cuáles son los aspectos específicos de la Guerra de Irak que la convierten en un conflicto asimétrico. A continuación se desarrollan tres características de la Guerra de Irak que ilustran bien su naturaleza asimétrica. El enfrentamiento del Ejército estadounidense contra el Ejército iraquí tan solo se produjo en los primeros meses de la invasión, tras el derrocamiento del régimen de Sadam, la fuerza militar iraquí fue desmantelada (Norton-Taylor, 2004). Teniendo en cuenta este dato, la primera muestra visible de la asimetría del conflicto radica en los métodos operativos y tácticos contra los insurgentes y terroristas. Tal y como afirma Piris, «un ejército de suicidas, enfrentándose a un ejército regular es, quizá, el más notable paradigma de una guerra asimétrica» (Piris, 2007 p.138). Entre 2003 y 2010, los ataques suicidas en Irak por parte de grupos anti-ocupación provocaron la muerte de 12.284 civiles y de 200 soldados de la coalición, 175 de los cuales eran estadounidenses<sup>32</sup>. Además de los ataques suicidas, la asimetría queda

---

<sup>31</sup> El éxito que demuestran una y otra vez los actores del bando débil en estos conflictos, ha desencadenado numerosos estudios que plantan las acciones a llevar a cabo por los grandes poderes para vencer en este tipo de enfrentamiento (Metz y Johnson, 2001; Clark y Konrad, 2007; Dunne et al., 2006; Record, 2007; Petraeus, Amos y Nagl, 2007). Entre las medidas propuestas figuran, por ejemplo, las de dirigir los servicios de inteligencias a amenazas no convencionales y minimizar las vulnerabilidades del bando poderoso (Verstrynge, 2005 p.208, Metz, 2001 p.28).

<sup>32</sup> Ver: «Casualties of suicide bombings in Iraq, 2003-2010», Disponible en: <http://bit.ly/WOaWUy>

demostrada con los artefactos explosivos improvisados que los insurgentes escondían en calles, carreteras, edificios o personas (McFate, 2005 p.37), con lo que dificultaban al ejército estadounidense la tarea de identificar al enemigo o los posibles contextos que suponían una amenaza (Campbell, 2007 p.5).

Por su parte, el ejército estadounidense hizo uso de armas de alta tecnología o *smart bombs* (Cordesman, 2003 p.161). Son muchos los ejemplos que prueban que esa superioridad del ejército americano no fue tan eficaz como las técnicas rudimentarias de los insurgentes<sup>33</sup>. Uno de los vídeos que tuvo más repercusión fue el vídeo *Collateral Murder*<sup>34</sup>, donde un helicóptero americano bombardea a un grupo de civiles iraquíes, incluidos dos periodistas de la agencia Reuters (Piris, 2007 p.137). No es la primera guerra en la que Estados Unidos utiliza este tipo de ataques y técnicas, sin embargo Thorton cuestiona su eficacia en el conflicto que nos ocupa. Mientras que en la Guerra de Vietnam, el enemigo disponía de infraestructuras legítimas de ataque militar, en Irak los terroristas se esconden entre los civiles y sus posesiones, por lo que su identificación y destrucción a través de medios altamente tecnológicos no resulta posible ni su uso eficaz (Thorton 2007 p.158).

En segundo lugar, otro de los aspectos que convierten a la Guerra de Irak en una guerra asimétrica es la diferencia que existe entre los objetivos de los combatientes. A diferencia de la guerra tradicional<sup>35</sup>, en un conflicto asimétrico, primero, los bandos evalúan los recursos para un enfrentamiento inmediato con el oponente. Segundo, la estrategia que les permita conseguir el objetivo particular y, por último, los recursos potencialmente eficaces para alcanzar ese objetivo una vez que la lucha ha dado comienzo (Arreguín-Toft, 2005 p.23). Si estudiamos este proceso aplicándolo a los dos bandos de la Guerra de Irak, los terroristas iniciaron el enfrentamiento con el objetivo

---

<sup>33</sup>Ver: «La moral de las tropas decae por los sucesivos ataques iraquíes y el retraso de su vuelta a casa», Disponible en: <http://mun.do/1zxTuRM> y «Las acciones de la resistencia iraquí hundieron la moral de las tropas estadounidenses», Disponible en: <http://bit.ly/1s5wnMb>.

<sup>34</sup> En abril de 2010, el sitio web Wikileaks publicó el mencionado vídeo cuyas imágenes provenían de las cámaras de helicópteros Apaches norteamericanos. El autor de la filtración, Bradley E. Manning, soldado y analista de inteligencia del Ejército de EE.UU., explicó que su intención era la de denunciar los actos cometidos por el gobierno de Bush. Fue arrestado y acusado de 22 cargos, entre ellos la violación de leyes federales por filtración de documentos clasificados y de ayudar al enemigo. En agosto de 2013, fue condenado a 35 años de prisión (Lewis, 2013). Para ver el vídeo ir a [<http://www.collateralmurder.com>].

<sup>35</sup> En los conflictos tradicionales, el objetivo que se asimilaba a la victoria era el de destruir al enemigo, el término conocido para ello es el de *kill and capture*. También se asocia a la victoria la conquista del territorio enemigo (Sitaraman, 2009 p.1751; Gat, 1989 p.115).

de destruir todo aquello que no se someta a la ley islámica, una lucha que precede a los atentados de 11 de septiembre. Su estrategia fue la de conformarse en pequeñas células, invisibles e independientes, con ataques intermitentes y variables en el grado de violencia (Palmer, 2008 p.1).

Por su parte, Estados Unidos declaró una guerra de naturaleza preventiva<sup>36</sup>, con el fin de evitar un posible ataque por parte de Irak. Esta amenaza se sostenía en la sospecha de que el régimen de Sadam poseía armas de destrucción masiva y de que mantenía relaciones con miembros de Al-Qaeda (Calabresse, 2005 pp.155-171). Unas premisas que no se confirmaron, por lo que los objetivos establecidos para la invasión de Irak se lograron parcialmente: aunque sí se dio fin a la dictadura de Sadam Hussein no se logró reconstruir el país según el plan de pacificación establecido (Record, 2004 pp.67, 117). Por su parte, los terroristas tampoco disponen de los medios para conseguir sus objetivos (Piris, 2007 p.140).

En relación a la consecución de estos objetivos y a diferencia, de nuevo, de los enfrentamientos tradicionales, designar un vencedor en la Guerra de Irak es una tarea ambigua y complicada. En este sentido, vale la pena rescatar una reflexión de Kissinger en relación a la Guerra de Vietnam:

We fought a military war; our opponents fought a political one. We sought physical attrition; our opponents aimed for our psychological exhaustion. In the process we lost sight of one of the cardinal maxims of guerrilla war: the guerrilla wins if he does not lose. The conventional army loses if it does not win (Kissinger, 1969 p.214).

Esta misma reflexión es válida para el resultado del conflicto en Irak, puesto que se refiere a la misma esencia del conflicto asimétrico, a la que se ha referido al inicio de este apartado (Piris, 2007 p. 136). Los términos de vencedor y vencido, por tanto, no se comprenden de forma absoluta en un enfrentamiento como el que nos ocupa (Arreguín-Toft, 2005 p. 25-27). Además, si bien es cierto que Estados Unidos logró derrocar el régimen de Sadam<sup>37</sup> para así alcanzar los objetivos que individualmente había

---

<sup>36</sup> Este concepto se desarrolla en el apartado 1.1.4 Aspecto político: la declaración de la Guerra contra el Terror.

<sup>37</sup> Hay autores como Keegan que consideran la guerra corta y victoriosa. Consideran que el conflicto finalizó apenas 20 días después de su comienzo, del 20 de marzo al 9 de abril, cuando las fuerzas militares de la coalición tomaron Bagdad. Así mismo, afirma que el derrocamiento del régimen de Sadam era el único objetivo del conflicto y, al conseguirse, se puede hablar de victoria para el bando estadounidense y sus aliados (Keegan, 2004 p. 1-2).

establecido en relación a la región del Golfo Pérsico que se han mencionado anteriormente, el proceso de reconstrucción del país no puede catalogarse como una victoria y era uno de los objetivos de la invasión de Irak (Feldman, 2004 p. 13-14).

En tercer lugar, el conflicto demuestra ser asimétrico a tenor de las posturas éticas y legales de los combatientes. Por un lado, el marco ético de los terroristas les permite deliberadamente atacar a civiles o usarlos como escudos (Lee, 2004 p.248), tienen «a completely different mindset, believing they are continuously at war» (Grange, 2000 p.3). Osama Bin Laden condenó públicamente a todos los ciudadanos norteamericanos, incluso a los niños, y los consideró objetivos legítimos en la guerra (Elshtain, 2003 p.63). Por otro lado, Estados Unidos afirma actuar bajo las leyes del conflicto armado<sup>38</sup>, que tienen su origen en la convención de Ginebra (Lambakis, 2005 p.103; Jongman, 2005 p.2). Al contrario que el líder de Al-Qaeda, el presidente Bush se guardó de declarar una guerra abierta al Islam o de permitir que el conflicto adquiriera un matiz de contienda sagrada, explicando cuidadosamente que declaraba enemigos a los terroristas, afirmando que los terroristas eran «traitors of their own faith» y no a la comunidad islámica en general<sup>39</sup>.

Como consecuencia, los bandos que se enfrentaron concebían el conflicto de formas totalmente opuestas, hecho que provocó la desorientación en el bando estadounidense: «the values of enemies are different from ours, making it very difficult for us to understand why they don't behave the way we believe they should» (Grange, 2000 p.3). La confusión norteamericana aumentaba también debido a la inexistencia de un protocolo de enfrentamiento contrainsurgencia con el que conseguir éxito en este tipo de conflictos y con este tipo de enemigo (Petraeus, Amos y Nagl, 2007 p.xv). En el aspecto legal existen de nuevo asimetrías. Por ejemplo, mientras que los terroristas han podido

---

<sup>38</sup> Las leyes del conflicto armado son aquellas que regulan la conducta de los combatientes durante un conflicto, velando por la seguridad de la población civil. Algunos de los principios básicos en los que se sustenta son el principio de discriminación (diferenciar entre civiles y personal militar) o el principio de proporcionalidad, que dictamina el uso de armamento y estrategias coherentes al ataque recibido «Geneva Conventions», Disponible en: <http://abt.cm/1tw47UV>

<sup>39</sup> Extracto del discurso de George W. Bush pronunció en una sesión del Congreso, el 20 de diciembre de 2001: «We respect your faith. It's practiced freely by many millions of Americans and by millions more in countries that America counts as friends. Its teachings are good and peaceful, and those who commit evil in the name of Allah blaspheme the name of Allah. The terrorists are traitors to their own faith, trying, in effect, to hijack Islam itself. The enemy of America is not our many Muslim friends. It is not our many Arab friends. Our enemy is a radical network of terrorists and every government that supports them». Ver: «Transcript of President Bush's address», Disponible en: <http://cnn.it/1tw4r5W>

sacar todo el partido a las ventajas propagandísticas que supone el ataque vía internet (Campbell, 2007 p.38), Estados Unidos estaba supeditado a una ley de 1948 que le prohibía distribuir en su propio país propaganda para una audiencia extranjera (Soriano y García, 2009 p.18)<sup>40</sup>.

A nivel operativo, el término asimétrico para uno de los bandos puede significar la obligación de reaccionar a métodos de ataque inesperados, mientras que para el contrario puede significar el aprovechamiento de los únicos materiales y acciones a su alcance (Campbell, 2007 p.4). En Irak, los insurgentes colocaban artefactos explosivos escondidos en las calles, carreteras, casas, animales o personas, ya que era la única manera que tenían de enfrentarse a un ejército profesional y tecnológicamente superior (Campbell, 2007 p.5). Por su parte, el ejército de Estados Unidos empleó misiles de alta precisión que destruían al enemigo con un margen de error prácticamente inexistente. En este sentido, la calidad de las dos acciones es igual de asimétrica si tenemos en cuenta la capacidad de defensa del bando que recibe la acción. Por lo tanto, las acciones asimétricas las puede llevar a cabo tanto el bando débil como el poderoso (Thronton, 2007 p.4).

A pesar del cambio que ha sufrido el concepto de guerra al adoptar una forma asimétrica, seguimos tratando con una realidad bélica y es legítimo para el género bélico considerarla, si bien se resiente por estas variaciones en la manera de enfrentarse a ella y concebirla. El género deberá reaccionar pues a las especificidades del conflicto de Irak como realidad asimétrica, hecho que sin duda obligará a la aparición y reconsideración de los motivos narrativos en las películas del ciclo.

#### *1.1.1.2 Aspecto mediático: la mediatización de la guerra y los discursos del conflicto*

El aspecto mediático de la Guerra de Irak ha sido completamente novedoso. Por un lado, la mediatización de la guerra y los usos de los nuevos medios tecnológicos

---

<sup>40</sup> Además de en estos tres aspectos la naturaleza asimétrica de la Guerra de Irak se advierte en otros hechos. Por ejemplo, la intemporalidad del conflicto e incluso la dificultad de vislumbrarle el fin. También señalan la asimetría del enfrentamiento la organización y jerarquización de los dos bandos. Mientras que uno –no estatal- se estructura en células independientes, nada jerarquizadas y prácticamente imposibles de detectar por su indumentaria; el ejército norteamericano es continuamente visible, y lento en actuación precisamente por el respeto de la cadena de mando (Smith, 2005; Sitaraman, 2009 p.1746).



digitales e internet que de ella se derivan permitieron que los diferentes actores no estatales e individuales de la sociedad expusieran su versión sobre los hechos que ocurrían en el conflicto (Kaempf, 2013 p.588). Por otro lado, la mediatización ha permitido que la representación de la guerra en los medios haya sido instantánea, a diferencia de la Primera Guerra del Golfo en la que las imágenes se recibían con 24 horas de diferencia (Kaempf, 2013 p.598). Esta inmediatez ha supuesto una dificultad para los grandes poderes, como el gobierno norteamericano, el control la información. Por este motivo, las imágenes han jugado un papel clave en la construcción de discursos extraoficiales, poniendo en jaque en más de una ocasión a la versión oficial de los hechos de la Casa Blanca (Quintana, 2011 p.171). Debido al protagonismo de las imágenes en esta guerra que ha influido en la representación mediática de la guerra y en la percepción del conflicto, cabe esperar que afecte a su vez a la forma de narrarlo en la gran pantalla.

El concepto de mediatización se refiere a la conversión de los medios en una entidad social independiente, con una dinámica propia (Hjarvard, 2008 p.105; Imhof, 2006 p.205). Contempla la integración de estos mismos medios en ámbitos como la política, la economía, la religión o el deporte, en la medida en que en ellos un número cada vez mayor de actividades se realiza gracias a medios de comunicación interactivos o de difusión masiva (Hjarvard, 2008 p.105; Röser y otros, 2010; Meyer, 2001). Por ello, se puede afirmar que la mediatización cambia la construcción comunicativa que las personas realizan sobre sí mismas, sobre el mundo y su sentido. Del mismo modo, cambia la forma en la que las instituciones y organizaciones se comportan, cambiando, por ende, la cultura y la sociedad (Krotz, 2007 pp.258-259). La razón de ello es que la lógica que mueve a las personas, organizaciones e instituciones sociales está pasando a ser cada vez más dependiente de la lógica de los medios (Altheide y Snow, 1979). Cuando un agente social adopta una lógica mediática, significa que su actuación queda condicionada por la forma en que los medios se organizan y operan a cualquier nivel, ya sea profesional, comercial, material, tecnológico, estético, simbólico o cultural, según reglas formales e informales (Mazzoleni, 2008; Hjarvard, 2007 p.3; Hjarvard, 2008 p.113; Meyen, 2009 pp.34-35).

La guerra no escapa a este proceso. Los medios no solo representan o informan sobre los hechos, acciones que harían referencia a la mediación del conflicto, sino que la actuación de los medios es mucho más incisiva (Cottle, 2006a p.9). La mediatización se

manifiesta en la adopción de la lógica mediática por parte de los diferentes agentes que participan en el conflicto (Strömbäck, 2011 p.425), así como en los hábitos y comportamientos concretos de los actores del conflicto (Horten, 2011). A continuación se desarrollan varios ejemplos de cómo el comportamiento de los principales protagonistas del conflicto –el de los dos bandos enfrentados (Gobierno y Ejército de Estados Unidos frente a terroristas), el de los soldados y el de la sociedad– demuestran la mediatización del conflicto.

La adopción de una lógica mediática se comprueba en el uso activo de los medios de comunicación y, sobre todo, de internet que realizan los terroristas. Así, por ejemplo, un ataque terrorista puede ser considerado un evento mediático, una «situación de máxima visibilidad y máxima turbulencia» (Fiske, 1994 p.7) que interrumpe la cobertura de noticias cotidiana (Rothenbuhler, 2010: 34) y que «ha sido planeado cuidadosamente para atraer la atención de los medios» (Weimann, 1987 p.23). Internet potencia y alarga los efectos de ese evento puntual (Grange, 2000), y evita a los perpetradores tener que depender de los medios de comunicación tradicionales para expandir su efecto (Seib y Janbek, 2011 p.ix). Además cabe destacar también la gestión de datos y contactos que los terroristas realizan a través de Facebook (Seib y Janbek, 2011 p.93). Mediante estas vías consiguieron el 80% de los jóvenes que reclutaron para llevar a cabo operaciones durante el conflicto (Campbell, 2007 p.39).

Ante esta situación, tanto el Gobierno como el Ejército estadounidense se vieron obligados a concebir a los medios de comunicación, también a internet, como una rama más del operativo militar, junto con los ejércitos de tierra, mar y aire (Snow and Taylor, 2006 p.239; Horten, 2011 p.43). Algunas de las acciones que llevaron a cabo fueron la demostración de la utilidad que podía tener analizar las redes sociales en el marco de la lucha contra el terrorismo (Reesler, 2006), y la presentación, entre marzo y mayo de 2007, del canal de YouTube MNF-IRAQ y de dos canales de vídeo más en Google Video y Revver, con el fin de ofrecer una imagen positiva de las tropas (Christensen, 2008 p.155). Concretamente, el canal YouTube «fue determinante para definir la construcción de imágenes de la Guerra de Irak» (Quintana, 2011 p.170), como se explica más adelante. Además del lanzamiento de estos canales, la Administración Bush puso en marcha el servicio *Public Diplomacy and Public Affairs* con el fin de exportar los valores norteamericanos al mundo a través de internet y sus redes sociales (Dale,

2009), y tratar así de realizar una tarea preventiva para vencer al terrorismo (Simons, 2010).

También los hábitos de los soldados individuales son un ejemplo del cambio que la lógica mediática ha provocado en la guerra. Tanto es así que Papadopoulos bautiza a esta nueva generación de militares como «soldados digitales» (2009): soldados distribuidores de información, productores de innumerables fotografías o vídeos que más tarde publican en la red (Almirón, 2004 p.126) y autores de la gran cantidad de blogs que crearon durante la guerra –y que están recogidos en la plataforma Milblogging.com–. Algunos casos ya mencionados son el vídeo *Collateral Murder* difundido por el soldado Bradley E. Manning o las fotografías de las torturas de Abu Ghraib (Piris, 2007 p.137; Cabrera, 2008 p.81). A raíz de este último incidente, la Administración intentó controlar la situación y prohibió el uso de móviles con cámaras en la Guerra de Irak y el 20 de marzo de 2007 modificó la regulación de la Seguridad en Operaciones con el fin de controlar el tipo de información que compartían los soldados a través de blogs, emails, mensajes de móvil o cualquier otra plataforma, para así prevenir futuras publicaciones que dañaran la imagen del Ejército<sup>41</sup>.

Por último, la actitud y consumo de información por parte de la sociedad también demuestra la mediatización del conflicto. Un estudio realizado por Best, Chmielewski y Krueger revela que una cuarta parte de los consumidores estadounidenses de noticias sobre la Guerra de Irak en la red accedieron a ellas a través de webs extranjeras. El dato indica el deseo de contrastar la información que proporcionaban los medios nacionales, condicionados por los intereses del gobierno en la Guerra de Irak (Best, Chmielewski y Krueger 2005). Estos usuarios destacaron cómo internet había remodelado su visión e interpretación del conflicto, y cómo para ellos había sido un vehículo de expresión sobre los acontecimientos (Nah, Veenstra y Shah 2006). Los usuarios de internet encuestados defendieron la mayor fiabilidad de la red respecto a los medios convencionales (Wall, 2005 p.165)<sup>42</sup>. Los datos disponibles demuestran que los medios alternativos online enriquecieron la realidad mediática de los acontecimientos, orientaron la mirada del

---

<sup>41</sup> Ver: «Prohíben teléfonos con cámara en Irak», Disponible en: <http://bit.ly/1od3jw9> y « Rumsfeld bans camera phones in Iraq » Disponible en: <http://bit.ly/1xCJoMC>

<sup>42</sup> Otros aspectos que resaltan sobre la información digital son la posibilidad que ofrece de corregir errores de forma sencilla y ágil, la independencia de la que normalmente gozan los autores de los blogs, la valentía que existe a la hora de discutir aspectos incómodos para los medios tradicionales o el protagonismo que en internet cobran acontecimientos que otros medios ignoraban (Johnson and Kaye, 2004: 624).

público «con el fin de profundizar en la narrativa, seguir las pistas y hacer las conexiones que faltaban» (Bennet, 2010 p.223), incentivando, así, la adopción de nuevos hábitos mediáticos.

Una vez demostrada la mediatización del conflicto, es necesario estudiar las diferentes narrativas y contra narrativas que, alentadas por este marco mediático, aparecieron alrededor de los diferentes episodios del conflicto. Para ello se incluye el concepto de *securitization* (Buzan, Waever y Wilde, 1998), que permite estudiar la narrativa que la Administración Bush presentó sobre el conflicto en Irak y las contra-narrativas que aparecieron, así como las respuestas de los medios y la sociedad ante las mismas (McDonald, 2008 p.571; Archetti, 2013 p.128).

El concepto de *securitization* define el proceso a través del cual un determinado discurso gubernamental, o de cualquier otra entidad social, transforma ciertos individuos, colectivos u objetos en una amenaza existencial. Con el fin de neutralizar la amenaza, el actor que realiza el proceso de *securitization* puede llevar a cabo una serie de acciones que se alejan de los procedimientos políticos o militares establecidos y puede evadir ciertas restricciones a las que estaría sujeto en situaciones de no amenaza (Buzan, Waever y Wilde, 1998 pp.23-25). La efectividad del proceso reside en la repetición constante del presunto peligro, con el objetivo de que el público al que va dirigido el discurso así lo comprenda, y legitime las medidas excepcionales propuestas para neutralizarla (Balamir, 2012 p.38).

Cuando el proceso de *securitization* se lleva a cabo con elementos referentes de una cultura, como religiones o ideologías políticas y tiene lugar a gran escala hablamos de un proceso de *macro-securitization* (Buzan and Waever, 2009)<sup>43</sup>. En cualquier caso, como ya se ha mencionado, el fin que persiguen el autor o autores del discurso es el de subrayar la existencia del otro como amenaza, por lo que se incluyen en el discurso situaciones u objetos concretos que favorecen la comprensión de la situación de peligro,

---

<sup>43</sup> Un ejemplo de *macro-securitization* es el proceso antinuclear que tuvo lugar durante la Guerra Fría. Las imágenes que reforzaron el discurso de los científicos atómicos que alertaba sobre la amenaza inmediata y mundial de la bomba fueron el reloj que realizaba una simbólica cuenta atrás, la gran nube de humo provocada por la explosión de tal bomba y el peligro de la proliferación de la bomba, aunque con la perspectiva del tiempo se demostrara que la mayoría de países no alcanzaban las capacidades para construir dicha arma (Vuori, 2010 p.261; Wood, 2004) Para conocer más ejemplos de *macro-securitization* ver Neal (2009) o Bigo (2005) sobre la inmigración en las fronteras europeas; Möller (2007), acerca de las fotografías que acompañaban al discurso sobre los atentados del 11-S; o Hansen (2011), que trata las imágenes de la caricatura de Muhammad.

como «tanques, sentimientos hostiles o aguas contaminadas» (Balamir, 2012 p.40). Ante este objetivo se comprende la importancia de los elementos narrativos (McDonald, 2008 p.571) puesto que no presentan una simple descripción de los hechos sino que la narrativa implica «ontological and epistemic choices with distinct ideological and even specifically political implications» (White, 1987 p.IX, Archetti, 2013 p.128).

Los elementos mencionados se pueden identificar en el discurso que la Administración Bush realizó cuando declaró la Guerra contra el Terror y, más concretamente, en las justificaciones que presentaron para comenzar una guerra en Irak. Así, se puede afirmar que el discurso de la Guerra contra el Terror responde a un proceso de *securitization* o, más exactamente, de *macro-securitization* del terrorismo islámico (Amoore, 2009; De Goede, 2008; Balamir, 2012; Graham, 2006)<sup>44</sup>. Debido a sus intenciones bélicas, la Administración americana se enfrentaba a una compleja tarea (Calabrese, 2005): que sus tropas y las de la coalición fueran reconocidas como «libertadoras» y no como «fuerzas de ocupación» (Van Ham, 2003 p.428). Con ese fin, la esencia de la narrativa propuesta por la Casa Blanca para conseguir «vender la guerra» (Calabrese, 2005 p.155) identifica a Estados Unidos como representante de la civilización, la democracia y la libertad; y presenta a los llamados países del Eje del mal (Kellner, 2007 p.632), originariamente Irak, Irán y Corea del Norte, como el caos amenazador de los valores de Occidente. En esencia, una lucha «between good and evil» (Ling, 2004; Pyszczynski et al, 2006 p.527; Spielvogel, 2005 p.557; Fusman, 2013 p.127).

Para ello, el Gobierno se apoyó en los atentados del 11-S y buscó una conexión entre estos<sup>45</sup> e Irak y enfatizó amenazas concretas como las bombas de destrucción masiva,

---

<sup>44</sup> Para una lectura exhaustiva de por qué la Guerra contra el Terror se enmarca en el proceso de *macro-securitization* ver Buzan (2006).

<sup>45</sup> La Administración Bush debía encontrar razones para invadir Irak y basó su estrategia en dos razones: que Irak compartía la responsabilidad de los atentados del 11-S, y que el país poseía armas de destrucción masiva. Para corroborar la primera afirmación, James Woolsey, antiguo director del CIA, presentó un informe en el que se aseguraba que Mohammed Atta, acusado de ser el líder de la ejecución de los atentados de septiembre de 2001, se reunió con un agente iraquí en Praga en abril de 2001. La conexión estaba hecha, pero tanto el gobierno como los medios la reforzaron con estrategias discursivas que establecían la culpa de Irak por sugestión y por especulación (Kumar, 2006 p.55). En primer lugar, sugerían que Irak debía estar apoyando a Al-Qaeda a través de afirmaciones como «the [iraquí] regime has longstanding and continuing ties to terrorist organization. And there are Al-Qaeda terrorists inside Iraq» (Woodruff, 2002), afirmación que implica que Irak debe estar ayudando a Al-Qaeda. En segundo lugar, especulaban con situaciones hipotéticas en las que Irak podría estar trabajando con Al-Qaeda y los peligros que ello podría conllevar. Pero no existían tales evidencias. Para corroborar la segunda afirmación sobre la elaboración de armas de destrucción masiva por parte de Irak, el presidente Bush afirmó en una rueda de prensa en septiembre de 2002 que la Agencia de Energía Atómica Internacional (AEAI) presentó un informe en 1998 en el que se aseguraba que Irak podría desarrollar un arma en

incidiendo en la necesidad de librar una guerra contra ese país (Calabrese, 2005 p.171; Dimitrova y Connolly, 2007 p.155). A través de los medios tradicionales, el gobierno estadounidense consiguió que un 70% de la sociedad de su país aceptara y apoyara la contienda en Irak (Lewis y Reese: 2009; Cottle: 2006; Horten, 2011 p.42). Pero el panorama mediático permitió que se gestaran y difundieran contra narrativas que desautorizaban la versión oficial americana (Kellner, 2007 p.622; Croft, 2006; Cabrera, 2007 p.137). En primer lugar, las contra narrativas surgieron debido a la heterogeneidad de medios y al alcance del que gozan hoy en día los medios digitales y alternativos, los medios de comunicación de cada país implicado en el conflicto han explicado un relato de la guerra diferente dependiendo de los intereses nacionales de cada país en relación al conflicto (Dimitrova and Conolly, 2007 p.153). Por un lado, los medios americanos y británicos ofrecían una historia de la guerra que Hanley sintetiza de la siguiente manera: «a gripping made-for-TV show starring brave U.S. and British troops putting their lives on the line to bring freedom to oppressed Iraqis»; mientras que los medios árabes hablaban de un escenario donde aparecían «wounded and screaming Iraqi women and children, captured or terrified by Iraqi—and yes, U.S. and British—soldiers» (Hanley, 2003 p.6).

En segundo lugar, las contra narrativas se construían gracias a la inmediatez con la que aparecía información publicada por periodistas y reporteros empotrados<sup>46</sup>, grupos de

---

cuestión de meses. Tres semanas más tarde, el jefe de comunicación de la AEAI desmentía la existencia de tal informe. También se afirmó que Irak compró tubos de aluminio y uranio a Nigeria para la construcción de armas nucleares. En diciembre de 2006, las Naciones Unidas confirmaron que los tubos de aluminio eran para la construcción de armas convencionales y expertos nucleares revelaron que las cartas donde se afirmaba que Irak había comprado uranio eran un fraude. Sin embargo, la administración Bush ya había conseguido el cheque en blanco para la Guerra de Irak en Octubre de 2002 y siguió defendiendo su versión (Kumar, 2006 pp.54-58).

<sup>46</sup> Durante los primeros meses de la invasión a Irak, el ejército facilitó y permitió los periodistas empotrados, es decir, reporteros que acompañaban a unidades militares durante toda su jornada. A lo largo de toda la invasión el número de periodistas empotrados pertenecientes a diferentes medios, ascendió a 700 (Paul y Kim, 2004 p.1). De esta forma, el periodista publicaba, por una parte, información tal cual la veía, sin apenas tratarla o contrastarla, y por otra, imágenes espontáneas de esos soldados en la intimidad o siguiéndolos en redadas o misiones a través de cámaras de visión nocturna, por lo que el espectador se adentraba en un escenario desconocido para él prácticamente de la mano del militar que le guía a través de sus experiencias y sensaciones (Casper y Child, 2009 p.206). Este recurso para informar del conflicto ha sido criticado por la falta de contexto y perspectiva de la información que se recibe y se ha tildado incluso de propaganda militar (Berry, 2004; Campbell, 2003; Jackson y Standfield, 2004; Shadid, 2004). Por su parte, los periodistas se sentían satisfechos con esa forma de informar de la guerra, si bien es cierto que algunos resaltaron el sensacionalismo que acompañaba a esas crónicas e imágenes. En general, afirmaron que la información transmitida había sido rigurosa, verídica y justa y, a pesar de la mínima perspectiva que ofrecía, proporcionaba conocimiento sobre el escenario de la batalla (Fahmy y Johnson, 2005 p.310).

protesta ciudadanos y los propios soldados que explicaban sus puntos de vista del conflicto en internet y las redes sociales (Paul y Kim, 2004 p.1; Casper y Child, 2009 p.206). Estas narraciones, basadas ante todo en imágenes de calidad «borrosa, inestable, nerviosa, desenfocada, sin definición» se enfrentaron, en los canales de información correspondientes, a la narración oficial, creando así una guerra paralela, figurada, una guerra de imágenes (Quintana, 2011 pp.98-99).

Ante la aparición descontrolada de información sobre la guerra, el gobierno norteamericano puso en marcha diferentes estrategias para intentar imponer su discurso. En el caso de las fotografías de Abu Ghraib, no pocos medios árabes acusaron al Gobierno de Estados Unidos de haber intentado desviar la atención del público al tratar de colocar en un primer plano mediático el vídeo de la decapitación de Nicholas Berg, un contratista americano de 26 años que se encontraba en Irak por motivos profesionales, a manos de los terroristas (Yehia, 2004). Aunque los grandes medios de comunicación occidentales informaron que el autor de la muerte de Berg fue el sobrino de Bin Laden, Al-Zarqawi (Harding, 2004; Jehl, 2004), esta denuncia por parte de los medios árabes constituyó el detonante de un discurso extraoficial al que se sumaron numerosos blogs y páginas en la red que aportaron datos que permitieron dudar de la fiabilidad del vídeo. Debido a este discurso extraoficial<sup>47</sup>, la interpretación del vídeo varió sobremanera, de forma que finalmente no restó protagonismo a las fotografías de Abu Ghraib (Cabrera, 2008 p.81)<sup>48</sup>.

En este escenario, también interviene la narrativa desarrollada por Al-Qaeda, que presenta a Estados Unidos y Occidente como el enemigo que ha invadido territorios

---

<sup>47</sup> Soriano y García analizan e identifican cinco puntos débiles que Estados Unidos mostró al gestionar la información que concernía al conflicto. Uno de ellos es la dificultad para actuar en el ciberespacio. El segundo, se relaciona con la estrategia radio-televisiva: el público árabe rechazó la propaganda que Estados Unidos pretendería transmitir, sobre todo en Afganistán e Irak, a través de radio Sawa y las televisiones Al Hurra y Al Iraquiya. En tercer lugar, la falta de una dirección estratégica debido a los numerosos órganos que toman decisiones en relación al conflicto y la lentitud a la hora de aprobar actuaciones o afirmaciones en los medios otorgaba mucha ventaja a los terroristas. El cuarto punto débil es la rotación de los miembros militares encargados de gestionar la información con los medios. Y, por último, la eclosión del soldado «periodista», caso del que ya se han mencionado algunos ejemplos (Soriano y García, 2009 pp.17-20).

<sup>48</sup> También puede apuntarse como ejemplo las dos narrativas que rodean al rescate de la soldado Lynch. Mientras que el gobierno presentó el evento a la sociedad como un exitoso rescate de una prisionera de guerra, la propia soldado desmintió esta versión al afirmar que no estaba en presencia militar, y que los médicos del hospital donde, en teoría, estaba recluida habían intentado trasladarla a la base norteamericana más cercana pocos días antes del supuesto rescate y fueron atacados por los soldados americanos, obligando al vehículo a regresar al hospital (Kampfer, 2003; Lynch, 2003; MacAskill, 2007).

sagrados y oprime a los seguidores del Islam. Es una narrativa que destila vulnerabilidad y victimismo, y potencia el sentimiento de pertenencia a una comunidad discriminada. Una *narrative of grievance* que justifica la lucha armada contra Occidente y Estados Unidos (Archetti, 2013 pp.108, 128). También forman parte de la misma la creencia en que la implantación del Califato como sistema político y la ley *sharia* restablecerán el orden en la sociedad mundial, ahora corrompida por Occidente. Finalmente, para conseguir el orden mencionado, el camino es la Guerra Santa, la *Yihad*, a la que todos los musulmanes están llamados, y así erradicar la influencia occidental en el mundo musulmán (Schmid, 2010 p.47; Goodall, 2010 p.8)<sup>49</sup>. El suicidio, la no distinción entre civiles y militares, o la justificación de la muerte de civiles musulmanes como daños colaterales en la consecución de los objetivos también forman parte de la narración de Al-Qaeda (Schmid, 2014 pp.6-7).

Estos ejemplos demuestran el valor de internet, de aparatos digitales y tecnológicos y de cómo algunas de las batallas de la Guerra de Irak no tuvieron lugar en las calles de Bagdad, sino que se lucharon en todo tipo de plataformas mediáticas, ya sea en fóruns de internet, Twitter, YouTube, *websites*, *chatrooms* o en la blogosfera (Bergen, 2002; Louw, 2003; Meso, 2003). Cabe suponer que tanto los diferentes discursos acerca de la realidad del conflicto, que alteran la percepción de la guerra, así como la mediatización de la Guerra de Irak influyan en la representación que el género realice de este conflicto. Los nuevos hábitos de los actores de la guerra, así como los instrumentos de comunicación que han utilizado y la discusión sobre los diferentes episodios del conflicto están llamados a erigirse en elementos clave de la ficción bélica sobre Irak.

### *1.1.1.3 Aspecto político: la polémica justificación de la Guerra de Irak*

Estados Unidos identifica y justifica la Guerra de Irak, por un lado, como una de las acciones de la Guerra contra Terror (Jackson, 2005 pp.9-11) y, por otro, como una necesidad para evitar las supuestas amenazas de dicho país, catalogándola así de guerra preventiva (Mitchell, 2003; Galston, 2002). Esta identificación resulta polémica ya que, tal y como se intenta explicar en el presente apartado, Estados Unidos se acoge a la

---

<sup>49</sup> Sobre la narrativa de Al-Qaeda ver también Casebeer y Russell, 2005; Quiggin, 2010 o Leuprecht, 2010.



lucha contra el terrorismo y a la lógica preventiva como excusa para justificar la invasión de Irak, que finalmente respondió a intereses y objetivos que se alejan de los planteados en el discurso oficial (Jervis, 2003 p.365). Cabe suponer que esta controversia en torno a la justificación del conflicto y a la desautorización de las intenciones de Estados Unidos en Irak proporcionará al género bélico motivos y argumentos para diseñar los filmes del ciclo.

El concepto de Guerra contra el Terror o contra el Terrorismo responde a una campaña nacional e internacional que la Administración Bush declaró para combatir el terror y que hoy en día todavía sigue en marcha bajo la presidencia de Obama (Holland, 2013 pp.2-9). Esta guerra es la mayor acción contra el terrorismo que se ha llevado a cabo<sup>50</sup> y son varios los autores que afirman que es el conflicto de mayor envergadura desde la Guerra Fría (Jackson, 2005 p.8; Mamdani, 2004 p.12; McCoy, 2006; Colás y Saull, 2006). Entre otros episodios, la Guerra contra el Terror cuenta hasta el momento con dos guerras, Afganistán (2001) e Irak (2003), además de con una creciente presencia de tropas estadounidenses en países estratégicos de Oriente Medio y Asia (Jackson, 2005 pp.9-11).

Como ya se ha comentado, hablar del final de la Guerra contra el Terror y determinar vencedores y vencidos es una empresa complicada (Arreguín-Toft, 2005 p. 25-27). Mientras que por un lado, el terrorismo se ha concebido como una herramienta para lograr un objetivo político, religioso o de otra índole (Snauwaert, 2004 p.122), Morgan apunta que actualmente el objetivo se ha desplazado de metas políticas o religiosas al terror en sí mismo, considerado ya como un fin y no como un medio (Morgan, 2004 p.30). Si bien es cierto que las acciones de los terroristas en el conflicto que nos ocupa se dirigen hacia un motivo religioso –la Guerra Santa o la *Yihad*– y político –el establecimiento del Estado Islámico<sup>51</sup>– (Kepel, 2004 p. 1-2), a finales del siglo pasado los teóricos describieron varios cambios en la radicalidad del comportamiento

---

<sup>50</sup> Esta no es la primera vez que la Administración americana utiliza el término de Guerra contra el Terror entendida como un conflicto contra un grupo terrorista, que lleva a cabo acciones de guerra contra Estados Unidos y la sociedad occidental. La Administración también consideró una respuesta bélica para enfrentarse al terrorismo, el uso de acciones preventivas, la contemplación de redes terroristas asociadas a estados y la necesidad de un cambio de régimen político para neutralizar las amenazas (Toaldo, 2013 pp.1-2; Lewis y Reese, 2009 p.86).

<sup>51</sup> Otros autores como Esposito (2002), Bergen (2002), Johnson (2002) estudian el concepto de “Guerra Santa”.

terrorista<sup>52</sup>. Éstos pasan por una organización global pero de células pequeñas e independientes, sin líderes visibles o una jerarquía de mando que dificulta su detección (Laqueur, 1999 p.5). A su vez, han adquirido mayor capacidad de destrucción y su intención de argumentar o negociar es inexistente (Burnett y Whyte, 2005 pp.2-5; Wilkinson, 2003 p.4). Son estos dos últimos aspectos los que mejor corroboran la contemplación del terror como fin y no ya como medio. De cualquier forma, la finalización del conflicto se antoja lejana, precisamente por su naturaleza asimétrica (Sitaraman, 2009 p.1746)

La causa directa de la declaración de la Guerra contra el Terror fueron los atentados del 11-S. Éstos propiciaron la reforma de la política exterior norteamericana, que desembocó en la declaración de una guerra contra los terroristas y los países que apoyaran esta práctica (Spiller, 2010 p.1). Dicha reforma se recoge en el documento de Estrategia de Seguridad Nacional de los Estados Unidos<sup>53</sup>, conocida como la Doctrina Bush, que la Casa Blanca presentó en Septiembre de 2002. El mayor logro de Estados Unidos con esta Doctrina es conseguir articular la seguridad nacional «como elemento inherente de la seguridad global» (Molina, 2004 p.62). Ello le permitió tomar decisiones y llevar a cabo acciones que en otras circunstancias hubieran resultado todavía más difíciles de justificar (Mockaitis, 2013 p. 75-79).

En el documento citado se consideran posibles situaciones de riesgo y se señalan posibles enemigos, como «estados débiles, las oscuras redes de individuos y las amenazas asimétricas» (Maihold, 2003 pp.189-190). De forma específica, el presidente Bush, en su discurso a la nación del 29 de enero de 2002, usó el término «axis of evil»<sup>54</sup>

---

<sup>52</sup> Esta intensificación se denominó «Nuevo Terrorismo». Ver Guelke, 1998; Hoffman, 1998; Lesser *et al.*, 1999; Laqueur, 1999; Spencer, 2006.

<sup>53</sup> Ver: «The National Security Strategy of the United States of America», Disponible en: <http://1.usa.gov/JjOICV>

<sup>54</sup> Este término, traducido al castellano como «Eje del mal» englobaba en un principio a Irak, Irán y Corea del Norte, países de los que la Casa Blanca afirmaba que mantenían relaciones con organizaciones terroristas y/o poseían armas de destrucción masiva y, por tanto, constituían una amenaza para la paz mundial. El término se refiere a la Segunda Guerra Mundial, con el que eran nominados los países de Alemania, Italia y Japón (Sanger, 2002). Solo unos meses más tarde, el 6 de mayo de 2002, Siria, Cuba y Libia fueron añadidos a la lista de países que conformaban esta amenaza (Gardner, 2003). Hoy en día la prensa se refiere al término para contextualizar las relaciones internacionales de Estados Unidos con alguno de los países mencionados y como referencia histórica en el gobierno del presidente Bush (Crocker, 2013; Hunt, 2014; Cillizza, 2014).

para referirse a esos países que amenazaban la seguridad mundial por ser, supuestamente, poseedores y fabricantes de armas de destrucción masiva. Con el fin proporcionar herramientas a los diferentes cuerpos de seguridad para detectar y neutralizar dichas amenazas, el Gobierno de Bush autorizó prácticas excepcionales como métodos agresivos de interrogatorio, la detención sumaria de posibles terroristas en el extranjero, los traslados extrajudiciales de personas de un país a otro o la vigilancia ciudadana<sup>55</sup> (Scheppler, 2006 p.27; Aradau y Munster, 2009 p.697; Shane *et al.*, 2007).

Del mismo modo, Estados Unidos solicitaba el apoyo y la acción conjunta del resto de países del panorama internacional, alegando que la Guerra contra el Terror no era exclusiva de Estados Unidos: «What is stake is not just America's freedom. This is the world's fight. This is civilization's fight. This is the fight of all who believe in progress and pluralism, tolerance and freedom»<sup>56</sup>. Como ya se ha señalado, una de las primeras acciones en las que se materializó la Guerra contra el Terror fue en la Guerra de Irak (Jackson, 2005 pp. 9-11). En su momento, Estados Unidos anunció que abandonaba las estrategias de disuasión para enfrentarse militarmente a los países que potencialmente eran poseedores de armas de destrucción masiva, antes de que pudieran hacer uso de ellas (Bradford, 2004 pp.2-34; Verstryngne, 2005 p.193).

Fue esta decisión en contra del país iraquí la que detonó las consideraciones y razones que verdaderamente conducían a Estados Unidos a invadir Irak. Jervis explica como la Doctrina Bush se sustenta en una serie de ideas<sup>57</sup>, tres de las cuales resultan

---

<sup>55</sup> Estos procedimientos quedaron en parte amparados por el conjunto de leyes bajo el título *Uniting and Strengthening America by Providing Appropriate Tools Required to Intercept and Obstruct Terrorism*, a las que se hace referencia como *Patriot Act*, que el presidente Bush firmó en el Congreso el 26 de octubre de 2001 (Kobek, 2008 p.97). Algunas de las medidas proporcionan una mayor facilidad a los funcionarios estatales para realizar seguimientos de posibles terroristas e interceptar sus comunicaciones o permiten proteger de forma más efectiva las fronteras para evitar el paso de terroristas extranjeros. Del mismo modo, la ley creó nuevos delitos, nuevas penas y procedimientos para luchar contra el terrorismo (Doyle, 2002 p.1). Esta ley incentivó un debate en el país (Lichtblau, 2003): mientras que unos afirmaban que las nuevas medidas violaban derechos fundamentales de los ciudadanos en aras de la seguridad nacional (Rackow, 2001; Smith, 2003; Evans, 2001), otros afirmaban que las medidas no suponían apenas ningún recorte de libertades para la ciudadanía (Kerr, 2003).

<sup>56</sup> Texto publicado en el Washington Post, 21 de septiembre 2001. Ver: <http://wapo.st/My0Lh0>

<sup>57</sup> Las decisiones que encaminaron a Estados Unidos a la Guerra de Irak estaban fundamentadas en la ideología neoconservadora que imperaba en el Gabinete del presidente Bush, y cuyo máximo representante es Irving Kristol. Esta corriente defiende, además de las dos ideas ya mencionadas, que Estados Unidos está legítimamente autorizado a usar su poder militar y económico en la esfera internacional, y da primacía a los valores estadounidenses que cree necesario extender al resto del mundo con el fin de lograr la paz y la estabilidad (Soriano, 2007 pp.294-296; Jervis, 2003 p.365). Para conocer

fundamentales en relación al conflicto que nos ocupa: primera, la creencia de que ciertas amenazas solo pueden ser derrotadas con medidas extraordinarias, como la guerra preventiva; segunda, la disposición de Estados Unidos a actuar de forma unilateral si la situación lo requiere y, por último, la creencia en que el tipo de régimen de un estado determina su política exterior y, por tanto, supone un factor importante para transformar la política internacional (Jervis, 2003 p.365). Si se tiene en cuenta que Estados Unidos justificó la Guerra de Irak como una acción preventiva (Kaufmann, 2004 p. 47), actuó sin el consentimiento de la ONU (Kull *et all*, 2004 p. 579) y uno de los objetivos de la invasión de Irak era el de establecer un cambio de régimen político en el país (McCartney, 2004 p. 400) se comprende que las aspiraciones en política exterior norteamericanas sobrepasan la lucha contra el terrorismo.

Y es que si bien los objetivos en política exterior estadounidense variaron tras los atentados del 11-S, hay un punto que permanece inamovible: el especial interés que se muestra en el documento hacia la geopolítica petrolera, con un claro interés señalado hacia Oriente Próximo (Molina, 2004 p.63). Teniendo en cuenta los puntos expuestos, Lafeber sugiere que la insistente atención prestada por Estados Unidos a Oriente Medio y el objetivo de luchar contra el terrorismo en el sur y el centro de Asia «could become a highly integral part of the American quest for access to the Caspian-Central Asian oil resources and pipelines routes to move the product abroad» (Lafeber, 2002 p.547). El objetivo último de la Guerra en Irak sería, por tanto, el cambio de régimen en el país con el fin de promover la democracia en áreas estratégicas a través de medidas militares para favorecer los intereses norteamericanos, específicamente para controlar el petróleo iraquí (Jhaveri, 2004 p. 2).

Como se muestra a continuación, la Guerra de Irak responde directamente a las intenciones que Estados Unidos plasmó en la Doctrina Bush. Como ya se ha mencionado, la contienda se justificó como una estrategia preventiva (Kaufmann, 2004 p. 47). Fue Jack Levy uno de los primeros autores en definirlo: «it generally refers to war fought now in order to avoid the risks of war under worsening circumstances later» (Levy, 1987 p.83). La naturaleza preventiva de un conflicto no se refiere al simple

---

sobre la política neoconservadora y su influencia en la Guerra de Irak véase Wolfson (2004); Halper (2005); Schmidt y Williams (2008), Kristol (1999) y Kristol (2003).

hecho de adelantar un conflicto en el tiempo, en ese caso nos estaríamos refiriendo a una guerra adelantada o en su término en inglés *preemptive war* (Levy, 2008 pp.3-4).

Tanto la guerra preventiva como la *preemptive war* responden a la lógica del *better-now-than-latter*, pero responden a diferentes amenazas, diferentes diseños del tiempo del conflicto y, al fin y al cabo, a diferentes estrategias. Cuando un bando inicia una *preemptive war* está anticipándose a un ataque inmediato con el fin de asegurarse las ventajas que otorga un primer movimiento de ataque. Por su parte, una estrategia preventiva no responde a una amenaza inmediata, sino que intenta evitar, a través de la guerra, un crecimiento de poder en el adversario y la consecuente dificultad de enfrentarse a él. Pero ello no implica que dicha estrategia sea justificable o de carácter defensivo. Los primeros no desean la guerra, pero es una realidad inmediata; los segundos la planean para evitar el riesgo de un conflicto en peores circunstancias en un futuro de medio o largo plazo. La Historia proporciona muchos ejemplos de acciones preventivas, pobremente justificadas (Levy, 2008 pp.5, 8).

Precisamente por esta dificultad, la Guerra de Irak desencadenó discusiones acerca de su legalidad y su justificación (Buchanan y Keohane, 2004; Mitchell, 2003; Galston, 2002). Estados Unidos defendió la necesidad del ataque preventivo, afirmando que el país mantenía relaciones con Al-Qaeda, pero sobre todo, en el hecho de que poseía armas de destrucción masiva. Una vez iniciada la guerra, se acabó demostrando que este tipo de relaciones no existían previamente al conflicto y no se encontraron las armas de destrucción masiva (Luban, 2004 pp.207-208; Jervis, 2003 p.371). Entonces, la Administración Bush intentó redirigir la importancia de su discurso no ya a la prevención de las amenazas del régimen de Sadam, sino a la acción humanitaria<sup>58</sup> (Roth, 2005 pp.143-156; Heinze, 2006).

Por mucho que Estados Unidos intentara justificar la contienda por una vía o por otra, inició la Guerra de Irak sin el apoyo de la Organización de las Naciones Unidas y violando los decretos de la institución en relación a los conflictos armados (MacAskill y Borger, 2004; Ames y Norton-Taylor, 2011). Según la ONU, la guerra está permitida

---

<sup>58</sup>Además de los objetivos y justificaciones mencionadas, Estados Unidos incluyó un argumento de acción humanitaria centrado en la violación de derechos humanos por parte del gobierno de Hussein. Sin embargo, esta justificación también queda desestimada, puesto que en el momento de la invasión, los ciudadanos iraquíes no estaban sufriendo un genocidio o asesinatos en masa. Organizaciones como Human Rights Watch denunciaron el uso trivial e injustificado del término (Roth, 2005 p.144, 156; Heinze, 2006 p.31).

exclusivamente en una situación de agresión por parte de otro país. En tal caso, el país agredido puede defenderse y se considera una acción en defensa propia. Por lo tanto, si sólo la agresión justifica la guerra (Walzer, 1977 pp.61-62), entonces la validez de una guerra preventiva es difícil de establecer. Incluso aunque se defienda la acción preventiva alegando defensa propia<sup>59</sup>, siempre resultará controvertida la justificación del conflicto, además de que sentará un precedente que debilitará la normativa sobre cuándo un estado puede usar la fuerza militar (Kegley y Raymond, 2003 p.385).

Sin embargo, Irak no ha sido el primer escenario en el que Estados Unidos ha mostrado la intención de atacar un país bajo la sospecha de posesión y desarrollo de armas nucleares y de destrucción masiva. A pesar de que después de la Guerra Fría ha habido pocos intentos por parte de países de adquirir armas nucleares –a excepción de Corea del Norte–, Clinton estuvo cerca de declarar la guerra al país mencionado en 1994 y Obama planteó la misma situación con Irán (Debs y Monteiro, 2010 p.2). Pero fue el Gobierno de Bush quien consiguió convencer al 76% de estadounidenses de apoyar una Guerra en Irak si los inspectores de la ONU encontraban evidencias de la existencia de armas de destrucción masiva, y al 30% de la sociedad norteamericana de apoyar una guerra si los inspectores no podían asegurar que tales armas no existían (Levy, 2008 p.16).

A pesar de que, finalmente, ya empezado el conflicto, la ONU favoreció los planes estadounidenses y británicos de conseguir un cambio de régimen en Irak, advirtiendo que los poderes debían devolverse al pueblo iraquí lo antes posible (Mason, 2003), la imagen de esta institución quedó en entredicho. Fracasó a la hora de solventar las dificultades internas de la propia organización con el fin de garantizar la paz y de resolver las contradicciones entre los países miembros (Molina, 2004 p.60).

Las consecuencias de la actuación de Estados Unidos han alterado el panorama político iraquí, país que sigue sumido en una guerra civil. También han influido en el escenario internacional el impacto negativo sobre las leyes internacionales, el incremento de células terroristas y de sus simpatizantes, a pesar de las victorias que sí se han conseguido en este terreno (Jervis, 2005 p.353); la intensificación de las medidas contra

---

<sup>59</sup> El president Bush planteó esta posibilidad al afirmar que Irak podía proporcionar armas a los terroristas con las que «They could attack our allies or attempt to blackmail the United States. In any of these cases, the price of indifference would be catastrophic». Disponible en: <http://wapo.st/Xi6OvN>

la proliferación nuclear y las armas de destrucción masiva (Hassam, 2004); o la validación de la defensa preventiva (Araya, 2003 p.150).

El conflicto en Irak ha supuesto incremento del *hard power* de Estados Unidos en detrimento del *soft power*: aunque ha crecido en poder militar, su imagen mundial ha perdido prestigio (Hassam, 2004 p.3). También se fortalece como el único país con poder suficiente como para tomar decisiones de forma «autónoma y efectiva» en el panorama internacional (Araya, 2003 p.150). Queda demostrado, además, que la lucha contra el terrorismo a la hora de invadir Irak figuraba como un objetivo secundario (Monten, 2005 p.112). El conflicto respondía a las aspiraciones incluidas en la Doctrina Bush: la lucha por imponer la hegemonía de Estados Unidos (Jervis, 2005 p.352).

Igual que el aspecto militar y mediático de la guerra, el político también proporciona al género elementos excepcionales con los que entramar sus historias. Las medidas extraordinarias implantadas por la Administración, los objetivos de la Doctrina Bush y la carencia de justificación o legitimidad con la que se declaró una guerra preventiva serán aspectos que, con mucha probabilidad, modelen tanto la actitud de los personajes como el desarrollo de las tramas o los temas tratados en los filmes.

#### 1.1.2. La naturaleza del atentado del 11-S y la respuesta narrativa en la ficción

Los atentados del 11-S pudieron observarse mientras ocurrían, en el más riguroso directo, desde múltiples puntos de vista sin el menor trucaje en su proyección por todo el mundo (Sternitt, 2004 p.63; De Felipe y Gómez, 2011 p.14; Rimbau, 2011 p.9). Estas circunstancias proporcionan a la naturaleza de los atentados unos atributos excepcionales y sin precedentes. La inmediatez, la visibilidad y el alcance mundial impactaron sobremanera al espectador (Schultermandl, 2009 p. 193; Hoffman, 2014 p.309). No existe preparación ni manipulación, por lo que las imágenes destilan una sinceridad que obliga a considerar el realismo en su forma más absoluta, hasta tal punto que Habermas afirma: “nunca antes nadie había obtenido tanta realidad de una pantalla de televisión, como la que tuvo la gente en todo el mundo el 9/11” (citado en Borradori, 2003 p.84).

A pesar de ello, las imágenes que observamos a través de cámaras caseras, móviles y diferentes dispositivos, nos recordaban a una sola pantalla, la del cine, y a las numerosas historias de ficción que reproducían en su metraje catástrofes como a la que estábamos asistiendo (Salmon, 2007 p. 177; King, 2005 p. 47; Birkenstein *et all*, 2010 p. xi). El cine no solo había concebido el desastre sino que había señalado a los autores. Desde finales de los años 80, con el fin de la Guerra Fría, el enemigo de Estados Unidos en la ficción ya no procedía de Europa del Este (Vanhala, 2011 p.169), sino que tenía el aspecto de un terrorista de rasgos árabes, con intención de usar armas de destrucción masiva y conocedor de las ventajas de la red para lograr sus objetivos, provocando el terror entre los ciudadanos estadounidenses (Camiñas, 2007 pp.160-169).

Películas como *Die Hard III: With the Vengeance* (John McTiernan, 1995), *Air Force One* (Wolfgang Petersen, 1997), *The Siege* (Edward Zwick, 1998) o *Swordfish* (Dominic Sena, 2001) anticiparon tanto los protagonistas como el escenario de los atentados contra el World Trade Center (Huerta, 2008 p.82; Francescutti, 2004). Otras películas que recuerdan a los atentados son *Passenger 57* (Kevin Hooks, 1992), *True Lies* (James Cameron, 1994) o *Executive Decision* (Stuart Baird, 1996) (Vanhala, 2011 pp.11-12). La lista de películas es larga, lo que refuerza la tesis a la que se une Aslan: «If it sounded like the plot to a Hollywood movie it's because that is precisely what it was» (Aslan, 2010 p.xi). Ante esta similitud, tanto el cine como la ficción televisiva debían reaccionar y meditar sobre la representación de los acontecimientos, sin que dicha representación terminara pareciendo «un grosero *remake*» (De Felipe y Gómez, 2011 p.18).

Se comprende, por tanto, que tanto la CIA como el Pentágono, mantuvieran reuniones con guionistas con el objetivo de que estos idearan nuevas situaciones de ataque externo y así se pudiera preparar la reacción y la defensa estadounidense ante los mismos (Salmon, 2007 p. 178). De la misma forma, apenas un mes después de los atentados contra el World Trade Center, uno de los consejeros del presidente Bush, Karl Rove, se reunió con los representantes de las *majors* (Sharrett, 2004 p.126). El gobierno «consideró el interés estratégico de recabar el apoyo de Hollywood en su programada Guerra contra el Terrorismo» (Huerta, 2008 p.85), para solicitar que las películas exaltaran el poder militar de Estados Unidos, afianzaran el sentimiento de seguridad de los ciudadanos y, por último, no revivieran el trauma de los ataques (Gubern, 2013). El 11 de septiembre y la consecuente Guerra de Irak no ha sido el primer escenario bélico



en el que gobierno norteamericano, el Ejército y la industria cinematográfica hollywoodiense han colaborado para alcanzar objetivos que beneficiaban a todos ellos<sup>60</sup>.

La reacción más inmediata de la industria cinematográfica fue la de eliminar la imagen de las torres gemelas de las películas que estaban en producción o a punto de estrenarse, con el fin de no ahondar en el trauma de la sociedad estadounidense. La desaparición de las torres, además de tener una función analgésica, también se fundamenta en una razón narrativa, que busca la credibilidad del universo diegético creado y la integración del espectador en la narración. Tal y como explica Schneider (2004 p.37):

Rather than assist viewers in suspending their disbelief that the specific world they are watching on screen is in fact coextensive with the world in which they themselves actually live [...] could serve to take the audience “out” of the narrative altogether.

Por estos motivos, hubo películas que jamás vieron la luz, como la producción *Nose Bleed* de MGM, protagonizada por Jackie Chan, que encarnaba a un trabajador de limpiacristales en las Torres Gemelas y conseguía sacar a luz un complot terrorista. A muchas otras se les retrasó la fecha de estreno porque, en algún aspecto, recordaban a la catástrofe que acababa de acontecer. *Big Trouble* (Barry Sonnenfeld, 2002) vio retrasada su fecha de estreno porque sus protagonistas, por error, activaban una bomba atómica; *Men in Black II* (Barry Sonnenfeld, 2002) desplazó su escena final de la Gran Manzana al Chrysler Building; *Spider-Man* (Sam Raimi, 2002) tuvo que eliminar las Torres Gemelas, por las que el héroe se encaramaba, de los *teasers* y pósters que ya estaban promocionando el filme. *The Sum of all Fears* (Phil Alden Robinson, 2002) retrasó también su estreno porque incluía imágenes de explosiones de armas de destrucción masiva en varios puntos de Estados Unidos. Un caso muy sonado fue la

---

<sup>60</sup> Durante la Primera Guerra Mundial, la industria del cine transmitió a través de sus películas los mensajes que el gobierno quería hacer llegar a la sociedad mediante distintas agencias gubernamentales (DeBauche, 1997 p.xvi). Por su parte, el Cuerpo de Marines también colaboró en numerosas películas, entre ellas, *The Star Spangled Banner* (Edward E. Griffith, 1917) y *The Unbeliever* (Alan Crosland, 1918), con el objetivo, en este caso, de conseguir reclutas (Wiebe, 1967 p.12). El Cuerpo de Marines proporcionó extras, uniformes, localizaciones y hasta literas y comida (DeBauche, 1997 p.126). También ocurrió en el escenario de la Segunda Guerra Mundial, donde el gobierno impuso su código de censura y todas las películas debían cumplir las exigencias de diferentes organismos que influían en los procesos de producción, como The War Department y el Office of War Information (OWI). Además, los jefes de los estudios de Hollywood se autocensuraban para que sus películas pudieran ver la luz. Las películas pasaron de ser un mero entretenimiento, a considerarse auténticas armas de guerra (Doherty, 1993 pp.2-5). Solo por mencionar algunos títulos de los muchos que se estrenaron en la Segunda Guerra Mundial bajo esta colaboración son *A Yank on the Burma Road* (George B. Seitz, 1942) o *Crash Drive* (Archie Mayo, 1943) (McAdams, 2002 p.44).

desaparición de las torres gemelas de la secuencia de créditos inicial de una de las series más famosas de la historia, *The Sopranos* (HBO, 1999-2007). (Huerta, 2006 pp.20-21).

Hollywood decidió abandonar por un tiempo los guiones violentos y se priorizaron las historias para todos los públicos, con el fin de ofrecer una vía de escape a los horrores que acaban de acontecer (Dixon, 2004 p.3; De Felipe y Gómez, 2011 p.57). Esta decisión es contraria a la que adoptaron las series televisivas, que incorporaron la realidad e implicaciones de los atentados a sus historias de forma directa y casi inmediata. Buena prueba de ellos es el episodio *Isaac e Ismael* de *The West Wing* (NBC, 1999-2006) que reflexiona sobre la situación en el Medio Oeste y la relación que mantiene Estados Unidos con esa región (Spigel, 2004 p.242).

Sin embargo, el cine esperó cinco años para abordar lo sucedido. Las dos primeras películas que se estrenaron sobre los atentados fueron *United 93* (Paul Greengrass, 2006) y *World Trade Center* (Oliver Stone, 2006). La primera gira en torno a las reacciones de los equipos de seguridad estadounidenses, a la vez que convierte en héroes a los pasajeros del único avión que, en teoría, no alcanzó su objetivo. La segunda tiene como protagonistas a dos policías portuarios, que deben ser rescatados de los escombros de las torres (Scott, 2006).

Ambas películas intentan resolver en su propuesta formal el problema que se desprende de las coincidencias entre el acontecimiento histórico y la representación fílmica. Tal y como explica King, la intensidad dramática audiovisual de la realidad del atentado – como las explosiones en las torres– es lo que recuerda a una película, sin embargo, no aparecen algunos elementos propios del lenguaje cinematográfico. La falta de primeros planos, de imágenes claras de las explosiones o de escenas de salvamento y rescate demuestra que los acontecimientos no habían sido preparados para su rodaje, sino que sencillamente sucedían (King, 2007 p. 48-50). Por el contrario, las películas aportan un punto de vista inédito, una de ellas, el de los pasajeros del vuelo 93; la otra, desde el interior mismo de la catástrofe, literalmente, puesto que sus personajes quedan enterrados en las ruinas prácticamente todo el filme. Por otro lado, la intención de las películas es la de alabar al héroe americano cotidiano y anónimo, y apelar a la unión nacional tras el sufrimiento, que resurge fortalecida por la valerosa actuación ciudadana. Esta postura coincide con el retrato mediático que resultó de la cobertura del atentado: una imagen melodramática de los habitantes de Estados Unidos que comparten y

renacen de su dolor y en la que los ideales norteamericanos se convierten en víctimas (Birkenstein *et all*, 2010 p. 143; Anker, 2005 p. 23).

Pero la recreación que el cine norteamericano ha realizado del 11-S y de los eventos que le sucedieron no es uniforme. La corriente de carácter paranoica-conspiratoria no tardó en aparecer para realizar una lectura más bien contraria a la mencionada. Contempla a los ciudadanos norteamericanos como víctimas de su propio Gobierno, a quien acusa, sin muchas sutilezas, de ser corresponsable del atentado, en los peores casos, o cuanto menos de ser conocedor de los mismos y de haber aprovechado la catástrofe para llevar a cabo sus propósitos en política exterior (De Felipe y Gómez, 2011 p.279; Virino, 2003 p.5). Es el formato documental el que domina esta tendencia, como *Fahrenheit 9/11* (Michael Moore, 2004), *Loose Change 9/11* (Dylan Avery, 2009) o *Zeitgeist* (Peter Joseph, 2007). Aunque en menor medida, también hay productos de ficción que abordan el tema como *The Path to 9/11* (David Cunningham, 2006) aunque resulta menos agresiva y acusatoria que el documental. En este sentido, el auge y protagonismo del documental para reflexionar y retratar la realidad del 11-S y las sucesivas guerras es notable (Bennett, 2010 p.210).

En la ficción, tanto televisiva como cinematográfica, se identifican dos grandes posturas. Por un lado, aquella que intenta explicar de la forma más sencilla lo ocurrido, quiénes son las víctimas y quiénes los culpables. Igual que en el context mediático, convierte los acontecimientos y su contexto en una «easily digestible *story*, one in which everyone had a role to play, as either a hero or villain, good or evil, “with us” or “against us”» (Aslan, 2010 p.xii; Snow y Taylor, 2006 p. 390). Hasta este punto, las solicitudes gubernamentales a las productoras se cumplieron. Valores como patriotismo, unidad nacional y heroísmo se asocian y refuerzan las intenciones gubernamentales (Van Ham, 2003 p.434). Ello es favorecido por la lectura que se realiza de los atentados del 11-S que permite victimizar a los ciudadanos estadounidenses, a la vez que les honra y engrandece por la lucha ante la desgracia acontecida (Riegler, 2011 p.162; Huerta, 2006 p.97).

Por otro lado, conforme la imagen mediática de Estados Unidos se tornó más negativa debido a los acontecimientos sucedidos, sobre todo, en la Guerra de Irak, un número cada vez mayor de ficciones se aleja de la simplicidad narrativa para enriquecer sus tramas con los conflictos desencadenados por las contra narrativas sobre el conflicto en

Irak (Balamir, 2012 p.48). Las acciones cometidas por Estados Unidos -violaciones constitucionales, intereses políticos o crímenes de guerra- complicaron la postura maniqueísta de la narración (Aslan, 2010 p.xii). De esta forma, ciertas películas y series funcionaron como crítica a la actuación del Gobierno y mostraron las consecuencias de las decisiones políticas, actuando de contrapeso de la información esparcida por los medios de comunicación y del discurso gubernamental (Huerta, 2006 p.26-30).

Una vez mencionadas las primeras reacciones de la ficción cinematográfica ante los atentados del 11-S, resulta conveniente explorar las tendencias formales y de contenido que resultan prominentes en esa denominada narrativa post 11-S, y que influyen en la creación de narraciones bélicas, como se comprobará en los capítulos siguientes. En el apartado 1.1.2.1, se trata la inclusión de pantallas en las narraciones, que altera formalmente la presentación de la película, y que puede reconocerse en las películas del Ciclo de la guerra de Irak. En el apartado 1.1.2.2 se analizan diferentes tendencias en relación al contenido de las historias, que también tienen presencia en el ciclo bélico que nos ocupa.

#### *1.1.2.1 La inclusión de pantallas en la narración. Tendencia formal del relato audiovisual de ficción en las historias de Irak*

Se ha referido anteriormente al proceso de mediatización de la sociedad comprendida en esos nuevos hábitos mediáticos de la sociedad, y en el uso que realiza de las pantallas y las tecnologías, que le permite publicar y compartir cualquier tipo de información sin apenas censura (Fiske, 1994 p.7; Nah, Veenstra y Shah 2006; Almirón, 2004 p.126). Resulta lógico esperar una consecuencia narrativa de esta sobrecarga de imágenes, a la que Lipovetsky y Serroy denominan la «pantallaesfera, la pantalla omnipresente y multiforme, planetaria y multimediatizada» (2009 p.10).

Esa consecuencia narrativa es la integración de pantallas en las narraciones de ficción audiovisuales (Quintana, 2011 p.98). Su aportación a la ficción narrada se concreta, en primer lugar, en la sensación de realismo y el impacto que genera en el espectador el uso de esas imágenes *amateurs*, subjetivas y de baja resolución, por lo que el séptimo arte no duda en dotar a la historia narrada con esa ilusión de realidad (Hight, 2008 p. 188). Esta tendencia puede identificarse de forma excepcional en filmes previos a los

acontecimientos del 11-S, como en *El Proyecto de la Bruja de Blair* (Daniel Myrick y Eduardo Sánchez, 1999) (Sedeño, 2011 p. 15).

Pero no cabe duda de que este recurso ha crecido exponencialmente en la era post 11-S (Rimbau, 2011 p.14). Buena prueba de ellos son los filmes *Monstruoso* (Mat Reeves, 2008), *Paranormal Activity* (Oren Peli, 2007) o *Rec* (Jaume Balagueró y Paco Plaza, 2007). La inclusión de pantallas es un fenómeno análogo en la ficción serial, como prueban *Gossip Girl* (2007-2012), *Homeland* (Showtime, 2011-), *Sherlock* (BBC, 2010-) o *Black Mirror* (Channel 4, 2011-). En el Ciclo de la guerra de Irak se comprobará el uso e integración de pantallas en las diferentes películas con este fin (Pisters, 2010 p.237). De esta forma, el género se acerca a una de sus máximas preocupaciones: la dotar de realismo a la experiencia bélica (Altares, 1999 p.33; Virilo, 1984 p.6; Landon, 1998 p. 60)<sup>61</sup>. El público ha conocido episodios del conflicto a través de cámaras y fotografías de soldados, imágenes *amateurs*, subjetivas y de baja resolución, por lo que la sensación de realidad que proporcionan en la ficción es considerable (Muruzábal y Grandío, 2009 p.77; Stewart, 2009 p.47).

En segundo lugar, el uso de este tipo de pantallas en las producciones audiovisuales aporta un punto de vista subjetivo del personaje. Quintana defiende que «al público le han dejado de interesar las grandes verdades, pero en cambio se ha sentido atraído por las pequeñas verdades subjetivas, por la experiencia de los otros» (2011 p.103). Las confesiones que realizan los personajes *ante* la pantalla –como en *Homeland*– o *a* la pantalla –como sucede en *Her* (Spike Jonze, 2013) – dan fe de ello. En el caso de la filmografía sobre Irak, la atención que las películas prestan a recrear episodios concretos que refieren a la experiencia vivida y grabada por un personaje, demuestra la presencia de esta función en el ciclo, como se comprobará en el capítulo dos.

En tercer lugar, la función que cumple la presencia de pantallas en las narraciones se refiere a la visibilidad que otorgan a una realidad que no debería ser verse o que sin esta tecnología no sería posible contemplar (Quintana, 2011 p.96). Un buen ejemplo de ello es la película *Vantage Point* (Pete Travis, 2008) en la que diferentes cámaras domésticas y cámaras de vigilancia ayudan a esclarecer un tiroteo al presidente de los Estados

---

<sup>61</sup> Esa preocupación se deriva de la naturaleza misma del género que, como se explica en el apartado 1.2.1 *Rasgos propios del género bélico*, es la conexión que las películas mantienen con la realidad de la guerra que representan (Landon, 1998 p. 60; Eberwein, 2010 p.11). La secuencia inicial *Saving Private Ryan* revivió el interés en este aspecto del género, precisamente por el grado de realismo que Spielberg consiguió con las imágenes (Landon, 1998 p.59).

Unidos. De nuevo, en el Ciclo de la guerra de Irak se comprobará que muchos aspectos y episodios de la narración bélica se conocen gracias a la presencia de una cámara, que proporcionan información a la que, en principio, el espectador no debía acceder, como se comprobará, por ejemplo, con la película *Redacted* o *En el Valle de Elah*.

Una de las consecuencias de la inclusión de pantallas en la historia es la fragmentación del relato. Bien es cierto que no resulta un recurso exclusivo de la actualidad (Sánchez-Biosca, 1995 p.11), sin embargo la inclusión de pantallas refuerza la fragmentación de relatos, como sucede en varias películas del ciclo que nos ocupa, como *Redacted* (Pisters, 2010 p.241). Si como afirma Rimbau, la fragmentación permite la coexistencia en un mismo relato de escenarios reales y paralelos, o la integración de formatos propios de otros medios como son la televisión, los videojuegos, el cómic o la publicidad (Rimbau, 2011 p.148), la integración de pantallas en la narración facilita tal coexistencia. Como ejemplo de ello, se menciona el hábito del Ciclo de la guerra de Irak de utilizar fragmentos de los medios de comunicación –por ejemplo, pantallas de informativos– que coexisten con el mundo ficcional creado.

#### *1.1.2.2 Principales tendencias de contenido en la narración audiovisual de ficción en los relatos de Irak*

En referencia a las nuevas tendencias de contenido se mencionarán tres de ellas que, de nuevo, puede comprobarse su presencia tanto en el panorama ficcional actual como en el Ciclo de la guerra de Irak. La primera de ellas es la eliminación del maniqueísmo que envolvía al héroe y al villano y a su relación (Cano-Gómez, 2012 p. 439), la segunda es la desconfianza hacia el poder político por su falta de moralidad (Van Zoonen y Wring, 2012 p.274) y, por último, la presencia del enemigo en el propio país (Crisóstomo, 2013 p. 200).

En primer lugar, las ficciones se alejan del maniqueísmo que presentaba al protagonista como héroe, a través de quien el espectador accedía a la historia narrada. A su vez, se ha debilitado la presentación del villano como única personificación de la amenaza que funciona como detonante del caos social o moral. El héroe maniqueo ha dejado paso al héroe de la ficción postclásica (González y Alvarado, 2013 p 2). Este último ya no es un héroe solar, exento de dudas y de conflictos morales, con unos principios sólidos

inquebrantables, caracterizado por su misión de «proteger y servir» (Campbell, 1949). La tarea del héroe y protagonista que nos ocupa «ya no es sólo redentora y salvífica, sino que tras su epidérmica acción también se abre una línea de trabajo interior, la búsqueda de su identidad» (González y Alvarado, 2013 p. 3) El héroe de las ficciones post-11-S es cotidiano y está en crisis (Sánchez Escalonilla, 2002). Así lo vemos en ficciones como *CSI: NY* (CBS, 2004), *Rubicon* (AMC, 2010) o en *Rescue Me* (FX, 2004-2011) o en personajes como Don Draper (*Mad Men*, AMC, 2007).

Esta huida del maniqueísmo heroico encuentra su punto álgido en la unión de dos extremos morales en un mismo personaje. El espectador asume que los protagonistas pueden ser «seres que llevan a cabo acciones repugnantes [...] pero generar, al mismo tiempo, una actitud favorable hacia ellos» (Onandia, 2013 p.146). Es el caso de *True Blood* (HBO, 2008), *Breaking Bad* (AMC, 2008-2013) o *Dexter* (Showtime, 2006). Por tanto, abundan los protagonistas que se alejan de la heroicidad de sus antecesores e incluso que tienen un marcado carácter anti heroico:

In terms of characters, it is rare to encounter a classic or Hollywood type of hero who is successful, maintains the moral high ground and is physically attractive. More likely, (...) the male characters are mostly plain men of uncertain age – around 40 or over- somewhat grumpy, somewhat clumsy and hardly ever in full control of the situation (Zoonen y Wring, 2012 pp.274-275).

Camiñas va un paso más allá y afirma que en la ficción «el lugar de los héroes está siendo ocupado en nuestra sociedad por psicópatas» (Camiñas, 2007 pp.160-169). El protagonista de *Drive* (Nicolas Winding Refn, 2011) sin duda avala tal afirmación. Y es significativa la creciente aparición de protagonistas que, por su perfil patológico difícilmente hubiera sido posible identificarnos con ellos tan solo una década atrás (Martin, 2013 p.4). Los ejemplos en series son más numerosos, pero si se quieren encontrar casos en el cine hay que alejarse del *mainstream* y acudir a títulos como *Stocker* (Chan-wook Park, 2013) o *We Need to Talk About Kevin* (Lynne Ramsay, 2011).

En segundo lugar, la desconfianza hacia la clase política se ha reflejado en numerosas tramas (Kellner, 2010 p. 3). Muchas veces, esa desconfianza se refleja en la actitud egoísta e interesada de estos personajes políticos, hasta el punto de convertirse en un «enemigo doméstico», el verdadero antagonista de la historia, como sucede en *Rubicon* (Crisósotomo, 2013 p.203; Vallín, 2007 p. 52). Un buen ejemplo se encuentra en la

serie En el caso de *The West Wing* por la que Aaron Sorkin recibió múltiples críticas al hacer frente al Gobierno de Bush en el caso de la Guerra contra el Terror (Tous, 2010 p.14). Por su parte, *24* (Fox, 2001-2010) se atreve a convertir al mismo presidente de los Estados Unidos en terrorista (Van Zoonen y Wring, 2012 p.266). Prueba de ello también son *Fringe* (FOX, 2008-2013), *The Newsroom* (HBO, 2012-), *The Wire* (HBO, 2002-2008), *House of Cards* (Netflix, 2013-) o en películas como *State of Play* (Kevin Macdonald, 2009) o *The Ides of March* (George Clooney, 2011).

En tercer lugar y último lugar, la ficción crea una situación de peligro constante que radica en la colocación del enemigo dentro de las propias fronteras nacionales (Casarrubios, 2012 p. 220). Además, Casarrubios añade que la figura del villano resulta más atractiva y funcional en la narración que la del propio héroe (Casarrubios, 2012 p. 198). En el contexto que nos ocupa, el peor enemigo doméstico que se puede plantear es el terrorista, y ha aparecido en series como *Sleeper Cell* (Showtime, 2005-2006), *Spooks* (BBC One, 2002-2011) y en la anteriormente citada *24* (Nikolaidis, 2011 p. 216). Un número significativo de ellas no presentan al enemigo como algo extraño y extranjero sino que buscan «llamar la atención sobre las amenazas que surgen desde dentro» (Huerta, 2009 p.249). *Homeland* o *Rubicon* son buenos ejemplos. El protagonista de ésta última, víctima del 11-S en el que perdió a su mujer y a su hija, debe solucionar una amenaza nacional, en la que los círculos de poder estadounidenses resultan ser los responsables.

En el Ciclo de la guerra de Irak se comprobará que las tres tendencias mencionadas están presentes en las narraciones. Los soldados que luchan en la guerra son desposeídos del carácter heroico que les caracterizaba en las ficciones de la Segunda Guerra Mundial y se les considera capaces de cometer los más atroces crímenes de guerra (Muruzábal y Grandío, 2009 p.80). En relación a la segunda de las tendencias, los filmes sobre Irak suponen una crítica directa hacia el Gobierno de Bush, último responsable de la Guerra de Irak y se denuncia la falta de objetivos honestos y legales en el conflicto. Este hecho confirma la tercera tendencia, la presencia del enemigo en casa. Los filmes consideran que la figura encargada de velar por la seguridad de la nación y sus ciudadanos –el Gobierno, apoyado en las fuerzas militares– es en realidad quien ha dirigido a numerosos soldados hacia una situación de peligro constante, el escenario de la Guerra de Irak (Steward, 2009 p. 47).



## 1.2 El cine bélico sobre la guerra de Irak, el último ciclo del género desde la perspectiva estadounidense

El cine bélico norteamericano está dominado por las narraciones situadas en la I y, sobre todo, en la Segunda Guerra Mundial (Chapman, 2008 p.248). Las décadas de 1940 y 1950 fueron doradas para el género, pero la incomodidad que producían las reflexiones y retratos de la guerra de los filmes sobre Vietnam en los años 70 y 80 lo condenó, con la excepción de los filmes de venganza del mismo de Ciclo de la guerra de Vietnam, como los protagonizados por Rambo y Braddock. Tras este éxito, se afirmó que el género había muerto (Landon, 1998 p.59), pero con el éxito de *Saving Private Ryan* la guerra volvió a la pantalla grande (Chapman, 2008 pp.235-236). Aunque el ciclo de películas sobre la guerra Irak no ha tenido mucho éxito en taquilla<sup>62</sup>, el corpus de filmes sobre el conflicto es significativo y el estudio del mismo es trascendente y necesario. El Ciclo de la guerra de Irak responde a la comprensión más reciente y cercana que la sociedad ha realizado del conflicto que, como ocurre con cada conflicto representado, en un futuro condicionará la forma en la que se piensa sobre la guerra y las decisiones y posturas que se muestran al respecto (Westwell, 2006 p.5).

Dado que el objetivo de esta investigación es conocer cómo el género bélico estadounidense ha evolucionado con las películas de la última guerra que se ha representado en la ficción, resulta necesario conocer qué entendemos por género bélico y cuáles son sus rasgos más característicos teniendo en cuenta la perspectiva norteamericana. Es por ello, que en el primer epígrafe de este apartado se ahonda en los rasgos identificativos del género, que tal y como se comprobará vienen determinados, en primer lugar, por la influencia de la batalla en las narraciones y, en segundo lugar, por el factor histórico y persecución del realismo a la hora de recrear la guerra. En el segundo se realiza una breve retrospectiva en la historia del mismo –siempre desde el punto de vista estadounidense–, para conocer los parámetros identificativos de cada ciclo. No se desarrollarán de forma exhaustiva, puesto que abarcar con detalle la historia de este género no es el propósito de este apartado, sino el de constatar cómo el género se ha ido consolidando y cómo cada ciclo de representación de un conflicto ha enriquecido el género con nuevos escenarios, temas, tramas, motivos y personajes. De esta forma, se

---

<sup>62</sup> Ver anexo 2.

consigue señalar la aportación de la representación de la Guerra de Irak al imaginario bélico de ficción estadounidense.

En el tercer apartado se realiza una aproximación al género bélico norteamericano de los últimos años hasta hoy en día. Así, se podrán contrastar el planteamiento que de la guerra realiza el Ciclo de la guerra de Irak, con una de las últimas tendencias del género, que ha tendido a recuperar una imagen noble del soldado. Por último, se realiza el estado de la cuestión, la revisión de los motivos narrativos ya identificados del ciclo que nos ocupa o las reflexiones al respecto que han proporcionado los estudiosos sobre el género.

### 1.2.1 Rasgos propios del género bélico

Los géneros son difíciles de determinar y acotar. Además, se debe atender a su evolución que es patente a lo largo de los años, sujeta al momento histórico y al público al que se dirigen. El motivo radica en que los géneros expresan las sensibilidades sociales y estéticas, no solo de los cineastas, sino también de la sociedad (Schatz, 1981 p.14) y por esa razón son conceptos vivos que son capaces de albergar gran número de temas y motivos dependiendo del momento histórico en el que se analicen (Kitses, 1969 p.8).

A pesar de este rasgo contingente, los géneros responden, sin duda, a ciertos parámetros, estructuras narrativas y motivos, que deben existir puesto que proporcionan, por un lado, una guía para la creación y producción de historias; por otro, favorecen las expectativas del público hacia la película y, por último, facilitan la catalogación de filmes para su venta y distribución (Altman, 1999 p.14). Por lo tanto, a pesar de la dificultad que entraña acotar un género debido a su naturaleza cambiante, sí es posible identificar ciertos motivos que nos permiten reconocerlos (Altman, 1999 p.16; Kaminsky, 1974 p.18).

El género bélico no es ninguna excepción, si acaso, una prueba fehaciente de lo expuesto hasta ahora. Son varios los autores que afirman que la categoría de película de guerra o bélica es una etiqueta vaga, «too broad to contain a basic set of characters and events» (Basinger, 2003 p.9), postura que se acerca a los estudiosos que engloban

dentro de este género filmes tanto de ficción como de no ficción, como pueden ser los «newsreels, combat reports, and documentaries chronicling the front-line action» (Doherty, 1993 p.4). Por este motivo al género bélico se le conocen tantos subgéneros y mezcolanzas con otros géneros, como las películas antibélicas (Chapman, 2008 p.11), las biografías militares, las películas de comandos (Basinger, 2003 p.9), los filmes de combate, los melodramas del frente en casa, las comedias o musicales bélicos (Doherty, 1993 p.4), el subgénero de películas navales (Chapman, 2008 p.198), películas de la guerra aérea (Westwell, 2006 p.19) y un largo etcétera.

Sin embargo, sí existen autores que han determinado los rasgos principales que una película debe mostrar para formar parte de esta gran categoría que es el género bélico. Interesa ahora determinar los rasgos que definen su esencia, dejando de lado las posibles fusiones que pueden realizarse entre géneros de ficción, como la comedia o el musical, o de no ficción, como el documental o los reportajes<sup>63</sup>.

A la hora de acercarse al núcleo del género, existe un consenso que determina una película bélica por la presencia de la guerra en las películas (Rodríguez, 2006 p. 164). Ahora bien, la presencia más o menos directa del conflicto como factor determinante depende de los diferentes autores. Al respecto, Eberwein afirma que una película bélica focaliza la historia, con más o menos énfasis, en un conflicto bélico y propone tres escenarios propios del género: las batallas, la preparación de las mismas y las consecuencias que generan. Añade que las diferentes actividades de los participantes en un conflicto, bien sea el reclutamiento, el entrenamiento, las actividades en el tiempo libre de los soldados o la recuperación de las heridas, también son escenarios propios del género (Eberwein, 2010 p.11).

Además, contempla como películas bélicas aquellas que se acercan a situaciones generadas de forma indirecta por una guerra, como pueden ser «the effects of war on human relationships», y señala como escenario el frente en casa, destacando el impacto generado por el conflicto en la familia y los amantes (Eberwein, 2010 p.11). Como se advierte, Eberwein desarrolla una definición amplia del género, que incluye numerosos escenarios e historias, desde las acciones que tienen lugar en el campo de batalla

---

<sup>63</sup> No es el objeto de este apartado realizar una exposición exhaustiva de todas las características de la historia del género, la extensión que ello conllevaría supone una tarea materialmente imposible de llevar a cabo en esta investigación.

propriadamente, pasando por los hospitales o campos de entrenamiento, hasta los escenarios más alejados del conflicto como puede ser el país de origen, donde se analiza la forma en que el conflicto afecta a los civiles.

En una posición cercana se sitúa Butler, quien entiende que las películas bélicas conciernen «directly with the actual fighting, or very closely with the effects and aftermath of a conflicto» (Butler, 1974 p.11). Este autor introduce un término que resulta útil, las *fringe films*, películas que, aunque ambientadas en una guerra en concreto, no pertenecen al género bélico por el motivo que fuere. El autor señala como ejemplo las películas sobre espías en la Guerra Fría o los filmes ambientados en la Alemania nazi antes de la Segunda Guerra Mundial (Butler, 1974 p.11).

Otro autor que no se aleja de la acotación realizada hasta ahora es Suid, quien añade que los hombres aparecen en batallas o en situaciones en las que ese enfrentamiento influye en sus acciones y decisiones. Incluye también los escenarios del frente en casa, refiriéndose, como ejemplo, a las películas del Ciclo de la guerra de Vietnam, de las que afirma que, a pesar de no contener escenas de combate, sí aportan imágenes significativas de la guerra y ayudan a explicar el sufrimiento después de la contienda (Suid, 2002 p.xii). Además, Suid amplía el radio de acción del género bélico a otros momentos en los que no se está desarrollando una guerra, como en los que el personal militar se está entrenando para ello o lleva a cabo acciones de algún tipo para la preservación de la paz (Suid, 2002 p.xii).

Con el fin de determinar la influencia de la batalla en un filme, que condiciona su denominación de bélico, Muruzábal aporta ciertas claves para enfrentarse a dicha discusión. La autora explica, efectivamente, que lo que ocupa a lo bélico es la contienda, sin embargo este hecho no implica la obligada recreación de la batalla para hablar de filme bélico. Ello se comprende si tenemos en cuenta las dimensiones que, señala, han de poseer las películas bajo el amparo de este género: por una parte, una dimensión épica –en la que el soldado se enfrenta al horror de la batalla– y, por otra, una dimensión melodramática –que encierra la seguridad, el amor y la pertenencia al hogar y, a la vez, la nostalgia y la melancolía por lo que se pierde en la liza– (Muruzábal, 2007 pp.286-290). De esta forma, tanto las películas que muestran escenas de enfrentamiento, como las que recrean situaciones directamente relacionadas con el conflicto quedan catalogadas como bélicas.

Otro de los rasgos definitorios del género en el que coinciden varios autores es el factor histórico de las narraciones bélicas: las películas sobre guerras hacen referencia a un hecho o escenario histórico específico e identificable, a diferencia de otros géneros (Eberwein, 2010 p.7). Chapman defiende que pertenecen al género bélico aquellas películas que representan alguna de las guerras del siglo XX y en las que las escenas de combate son dramáticamente importantes (Chapman, 2008 p.8). El autor añade que esos conflictos son la Primera y la Segunda Guerra Mundial, Corea y Vietnam, por el hecho de que las películas sobre estos conflictos han sido más numerosas que las de otras guerras. De esta forma, asocia el género bélico con conflictos eminentemente contemporáneos que refieren a una guerra industrializada. Chapman incluye también las guerras civiles en África, como la de Somalia, y la Guerra del Golfo (Chapman, 2008 p.8).

Del mismo modo, Rubenstein propone como fuente primordial de alimentación para el género bélico los conflictos de la Primera y la Segunda Guerra Mundial, Corea y Vietnam (Rubenstein, 1994 p.455). Argumenta, además, la exclusión de conflictos anteriores a la Primera Guerra Mundial. Afirma que ésta es la primera guerra moderna, en la que, por primera vez, existía el «combat cameramen from whose footage Hollywood filmmakers could model their feature film» (Rubenstein, 1994 p.456). La autora incide así en la importancia de referenciar un conflicto o batalla en particular y hacerlo de un modo realista, tarea para la cual son útiles las imágenes de archivo de los conflictos, con las que la industria cinematográfica diseña los escenarios donde tendrá lugar la acción.

Parece pues que las guerras modernas son las que conforman el imaginario del género bélico, y que batallas anteriores como pueden ser las Cruzadas o las guerras de la antigüedad se reservan a los géneros histórico o épico (Hueso, 1976 p.xx). Esta postura también es defendida por Hyams, quien de nuevo propone acotar el género a las grandes guerras del siglo pasado. De nuevo, este autor enlaza de forma incondicional el nacimiento del género con el desarrollo de las guerras modernas, dando a entender que la esencia de las películas bélicas está determinada por los conflictos acontecidos durante el siglo XX en adelante: «motion pictures and modern war –the movie camera

and the machine gun- were born together» (Hyams, 1984 p.6). También coinciden con esta definición Burgoyne (2008 p.52) y, hasta cierto punto, Neale<sup>64</sup>.

A continuación se mencionan las contribuciones de autores que son referentes en el estudio del género, si bien sus investigaciones se centran en los filmes de la Segunda Guerra Mundial, durante el episodio de máximo apogeo del género. Su comprensión del género resulta del estudio de su patrón narrativo fundamental, que no único: el combate. En primer lugar, Kaminsky concreta la definición de película bélica en torno a cinco convenciones que, afirma, aparecen en prácticamente todas ellas. La primera es la misión, la segunda la justificación para participar en la contienda, la tercera son las relaciones que se desarrollan dentro de la unidad o pelotón para conseguir sobrevivir, la cuarta se refiere a la hostilidad del paisaje en el que se encuentran los personajes y, por último, la elevación de los personajes por encima de la locura y la violencia de la guerra (Kaminsky, 1974 pp.244-249 y 268-270). Estos parámetros, muy respetados en las películas de la Segunda Guerra Mundial, también pueden comprobarse en otros escenarios bélicos.

En segundo lugar, Basinger (2003) y Kane (1982) también argumentan y demuestran la existencia del «World War II Combat Film». Ambas, sobre todo la última –a quien se considera una de las mayores expertas en el ámbito–, describen un género, un patrón narrativo ajeno a cualquier escenario bélico de las guerras que han tenido lugar en el siglo XX, y por ello adaptable a cualquiera de esas guerras o, incluso, a escenarios de otros géneros, además del bélico (Basinger, 2003 p.13). Kane lo define como «the armed conflict of uniformed American soldiers with uniformed enemy soldiers in the Second World War» (Kane, 1982 p.4). Por su parte, Basinger, amplía su definición del *combat film* y lo eleva a género, argumentando la existencia de un patrón caracterizado por dieciséis motivos narrativos, entre los que se citan el héroe, el pelotón, el enemigo, el escenario en tierra, mar o aire de la guerra; el objetivo, el conflicto interior del grupo y los diferentes rituales como los entierros, la lectura de cartas o la limpieza de las armas (Basinger, 2003 pp.67-72).

---

<sup>64</sup> Neale considera que las batallas son requisito imprescindible en estos filmes, por lo que excluye las películas ambientadas en el frente en casa, comedias bélicas y demás subgéneros en las que no aparezcan escenas de combate (Neale, 2000).

Por último, Jones<sup>65</sup> explica que comúnmente se entiende por género bélico aquellas películas que muestran batallas (Jones, 1945 p.1). Sin embargo, la autora matiza que en la OWI se consideraba películas bélicas aquellas que trataran «the issues of war, the nature of the enemy, the United Nations and the people, work and production, the home front and the fighting forces» (Jones, 1945 p.2). Estas categorías se desprenden directamente de la necesidad de ajustar el género a las exigencias de la contienda en la que se encontraba Estados Unidos. De hecho, dichas categorías fueron determinadas por el presidente Roosevelt en su discurso en el congreso del Estado de la Nación, cuando enumeró los diferentes aspectos que la sociedad necesitaba comprender sobre la guerra (Jones, 1945 p.1).

Por lo tanto, teniendo en cuenta las aportaciones de los autores mencionados, esta investigación considerará película bélica del Ciclo de la guerra de Irak aquella que cumpla las siguientes condiciones:

1. Esté ambientada en cualquiera de los episodios de la Guerra de Irak, bien sea en el planteamiento de la misma, durante algún enfrentamiento o en algún escenario que muestre cualquiera de las consecuencias del conflicto.
2. Estas películas deberán tratar temas, desarrollar tramas y profundizar en personajes que estén directamente relacionados con el conflicto.
3. No será requisito imprescindible, por tanto, la aparición de una batalla en la película, pero sí lo será que la situación que trate el filme esté generada por este conflicto y que sus personajes actúen y decidan bajo la influencia del mismo. Como consecuencia, se considerará película sobre el ciclo algún filme que no esté ambientado en Irak, pero sí cumpla este tercer requisito.

#### 1.2.2 Breve retrospectiva del género bélico estadounidense: el retrato de los conflictos en cada ciclo

McAdams afirma que sufrir las consecuencias de cuatro grandes guerras en menos de un siglo, define a un país. El autor se refiere a cuatro conflictos en los que Estados Unidos ha estado involucrado en el S.XX: la Primera Guerra Mundial, la Segunda

---

<sup>65</sup> Dorothy B. Jones fue jefa del *Film Reviewing and Analysis Section of the Hollywood Office of the O.W.I. (Office of War Information)* durante la Segunda Guerra Mundial.

Guerra Mundial, la Guerra de Corea y la Guerra de Vietnam (McAdams, 2002 p.1). Una vez determinados los rasgos esenciales que acotan la naturaleza del género, en este apartado se tratará la representación que Hollywood ha llevado a cabo de estos cuatro conflictos. Esa representación ha condicionado la visión y el imaginario de las diferentes guerras representadas. A través de las mencionadas convenciones, patrones y escenarios familiares las películas asocian valores positivos, como justicia, honorabilidad y deber o, por el contrario, condenan la guerra por innecesaria o injusta.

Las primeras películas –aunque ambas tienen una duración propia de cortometraje– se estrenaron en 1898-1899 y ya proporcionaron las primeras fundamentaciones narrativas del género, como sus personajes esenciales y motivos propios (Eberwein, 2010 p.2). Los títulos que recogen esa esencia bélica son *Love and War* (James H. White, 1899) y *Tearing Down the Spanish Flag* (J. Stuart Blackton, 1898), ambos sobre el conflicto hispano-americano (1898). Solo en los seis minutos de *Love and War* se observan al joven que parte a la guerra, la preocupación y el sufrimiento de los padres con las noticias que llegan del frente, las heridas en combate, la recuperación en el hospital al cuidado de una enfermera y, por fin, el regreso del soldado a la familia y a su novia. Estas convenciones que conforman la historia narrada, ofrecen una lectura de la guerra en la que el joven cumple su deber, pero una vez alcanzado vuelve al amor de la familia y la pareja como premio (Chapman, 2008 p.36; Eberwein, 2010 p.6; Westell, 2006 p.11). Sin embargo, no todas las lecturas de los diferentes conflictos, se acercan a esta comprensión de la liza.

Cuando el 17 de mayo de 1915 el transatlántico británico *Lusitania* sufrió el ataque de un submarino alemán, murieron 124 estadounidenses. Unos meses más tarde, el 19 de agosto del mismo año, otro dos norteamericanos murieron en el ataque que los alemanes perpetraron contra otro navío británico, el *Arabic*. A pesar de sufrir tangencialmente estos ataques, el presidente Wilson recibió muchas críticas por resistirse a declarar abiertamente la guerra contra Alemania y sumarse a las filas de los países aliados. La reelección de Wilson como presidente era dudosa, pero éste volvió a la Casa Blanca, venciendo al candidato republicano Charles Evans Hughes, con el lema “He kept us out of war”. Los votos femeninos fueron determinantes en esta victoria, puesto que compartían el rechazo del presidente a malgastar vidas estadounidenses en una guerra en Europa. Sin embargo, cuando Alemania anunció su intención de continuar una guerra naval sin ningún tipo de restricción, el presidente Wilson se vio obligado a declarar



oficialmente la entrada de Estados Unidos en la Primera Guerra Mundial (McAdams, 2002 p.6-7).

Tras la declaración de guerra, el siguiente paso del presidente fue crear el *Comitee on Public Information (CPI)* que llevó a cabo la primera campaña de propaganda masiva en Estados Unidos. Más de 75 millones de panfletos fueron repartidos por todo el territorio y 100.000 posters propagandísticos fueron enviados a cada cine del país con mensajes que animaban a alistarse a las diferentes fuerzas militares. Se crearon los *Liberty bonds*, bonos para financiar la guerra iniciada, para los que los actores y actrices de Hollywood fueron la mejor forma de venta (McAdams, 2002 p.9).

Así pues, las películas de la Primera Guerra Mundial proporcionan un juicio del conflicto que se decanta por conceptos como futilidad o pérdida, en las que el lema claro que se extrae es el de «war is hell» (Chapman 2008 pp.125-126). A pesar de ello, la ficción comprende la necesidad de la guerra por lo que existía en un componente propagandístico en parte de los metrajes (Chapman, 2008 p.120). Ejemplo de ello son metrajes como *Hearts of the World* (D.W. Griffith, 1918), protagonizada por dos jóvenes que deciden ir a luchar a Francia, o *The Girl who Stayed Home* (D.W. Griffith, 1919), que explica la historia de cómo un joven es reclutado a pesar de la influencia de su poderoso padre y solo así, el joven se convierte en hombre en el campo de batalla (McAdams, 2002 p.11).

Tras el final de la guerra, el público parecía querer apartarse del horror vivido en el conflicto, sin embargo, películas de esta Gran Guerra fueron grandes éxitos. Se cuentan entre ellas *The Big Parade* (King Vidor, 1925) o *What Price Glory?* (Raoul Walsh, 1926). Con la primera de ellas, la trama romántica se impuso como un elemento esencial del género; la segunda recoge en su historia el concepto de *war is hell*, y un motivo que más adelante será recurrente en los filmes de la Primera Guerra Mundial: el hecho de que son los oficiales y poderosos quienes obligan a los jóvenes soldados a luchar y morir en el frente. Las películas sobre este conflicto resurgieron a finales de 1940 y durante la década de los 50, con historias muy críticas hacia la cadena mando y la justicia militar, como ocurre en *Paths of Glory* (Stanley Kubrick, 1957) (Chapman, 2008 p.133). En todas ellas se recrea la guerra en las trincheras, con especial crueldad en *What Price Glory?* Las trincheras se establecieron, así, como uno de los elementos referenciales de la ficción de la Primera Guerra Mundial (McAdams, 2002 p.12-13).

En el periodo de entre guerras las películas bélicas mostraban, por un lado, la espectacularidad de la guerra. Para ello se servían principalmente del subgénero de aviación, en estas películas las secuencias aéreas eran un reto para los cineastas y un disfrute para el público. Buenos ejemplos son *Hell's Angels* (Howard Hughes, 1930), *Wings* (William A. Wellman, 1927) o *Flight* (Frank Capra, 1929) (Paris, 1995 p. 38). Todas ellas integran en ellas la trama romántica asentada con *The Big Parade* (McAdams, 2002 p. 12). Por otro lado, el sentimiento antibélico persistía. El mismo año que se estrenó *Hell's Angels*, la Universal Pictures estrenó la adaptación de la novela de Erich Maria Remarque *All Quiet in the Western Front* (Lewis Milestone, 1930). El protagonista, Paul Baumer, es un joven alemán que, animado por el discurso patriota de su profesor, decide alistarse al ejército junto con sus compañeros. Uno a uno, va viendo como mueren en el frente. La película retrata la futilidad y el desengaño de la idea valiente y honorable de la liza. El filme presenta un alto grado de realismo en las escenas en el frente a pesar de su intención pacifista y fue aclamada por ello. Por el contrario, recibió críticas por parte de quienes entendieron el filme como una amenaza para el ejército estadounidense (McAdams, 2002 p. 16-17).

Pero “la guerra que debía acabar con todas las guerras” tan solo fue el prelude de un enfrentamiento global más destructivo y sangriento (Hernández, 2010 p.13). El 7 de diciembre de 1941 los japoneses atacaron Pearl Harbor y destruyeron seis buques de guerra, 188 aviones, dañaron otros diez barcos y asesinaron a 2000 soldados y personal de tierra (Darman, 2013 p. 58). Un día más tarde, el presidente Roosevelt solicitaba al Congreso el permiso para declarar la guerra a Japón y entrar así en la Segunda Guerra Mundial (Darman, 2013 p. 26). El presidente Roosevelt era muy consciente de los beneficios que habían supuesto los *liberty bonds* durante la Primera Guerra Mundial y las posibilidades que ofrecían las películas de Hollywood a la hora de contribuir con el esfuerzo bélico del país (McAdams, 2002, p. 34; Doherty, 1993 p. 5). En 1942 se creó la *Office of War Information* (OWI) que se ocupa de la producción, distribución y exhibición de películas, y se encargaba de que los propósitos gubernamentales establecidos para el cine se llevaran a cabo, y transmitieran el mensaje americano tanto en el territorio nacional como en el extranjero (Barsam, 1973 p. 219). *A Yank in the RAF* (Henry King, 1941), *I Wanted Wings* (Mitchell Leisen, 1941), *Yankee Doodle Dandy* (Michael Curtiz, 1942) o *Captain in the Clouds* (Michael Curtiz, 1942) son

algunos de los primeros títulos que responden a los criterios de la OWI (McAdams, 2002 p. 37).

Hollywood retrata la Segunda Guerra Mundial como una empresa específicamente nacional y patriótica (Chapman, 2008 p.13). Fueron las películas bélicas estrenadas durante los años en los que tuvo lugar este conflicto las que le otorgaron la forma distintiva y definitiva al género (Westwell, 2006 p.2). Fue un periodo brillante para el cine de guerra, que cumplía dos funciones a la vez: la de legitimar el rol de Estados Unidos en la guerra y, a la vez, proporcionar a los espectadores la acción y entretenimiento que demandaban (Chapman, 2008 p.62). El compromiso que mostró Hollywood, tanto en el contenido de sus filmes como en la participación de actores que se alistaron en fuerzas militares no tiene parangón con ningún otro conflicto (McAdams, 2002 p. 36). Sin duda, esta es, para el cine, la *good war* por excelencia (Chapman, 2008: p.13), concepto que se potencia de forma muy consciente en el segundo ciclo de películas sobre la Segunda Guerra Mundial durante la década de los 90 (Westwell, 2006 p.26), en respuesta al cine de Vietnam, que adoptó a «more or less anti-war ideological position» (Paris, 2002 p.69).

A diferencia del ciclo sobre la Segunda Guerra Mundial, el recuerdo compartido de la Guerra de Corea es débil, de hecho es habitual referirse a ella como la “guerra olvidada”, el conflicto duró tres años, 1950 a 1953 y perecieron 54.000 soldados estadounidenses. Pero a pesar de estas cifras, este conflicto tiene una importancia en la historia de Estados Unidos «it was the first war that America lost» (Edwards, 1997 p. vii-viii). Williams explica que la producción de filmes no se acerca a la cantidad ni a la riqueza de la guerra que le precede (Williams, 2009 p. 1). De hecho, las películas se construían con el mismo formato, características y motivos que las de la Segunda Guerra Mundial, aplicadas al escenario de este nuevo conflicto (Westwell, 2006 p.50; Edwards, 1997 p. viii). E incluso una de las obras más reconocidas popularmente, la serie *M.A.S.H.* (Robert Altman, 1970), está ambientada en Corea, pero se refiere a la situación que en ese momento estaba viviendo el Ejército en Vietnam (Pash, 2012 p.2). Hollywood intentó comprender la naturaleza de la Guerra de Corea, sus objetivos y quién era el enemigo esta ocasión, pero no eran aspectos demasiado claros. Es por ello que las películas muestran a soldados que no saben por qué están arriesgando sus vidas y solo piensan en regresar a su hogar (Edwards, 1997, p. 4-5).

Aunque fundamentalmente continuistas, películas como *A Yank in Korea* (Lew Landers, 1951), *Retreat Hell!* (Joseph H. Lewis, 1952), *Fixed Bayonets* (Samuel Fuller, 1951) o *The Glory Brigade* (Robert D. Webb, 1953) introducen nuevos elementos como el enemigo comunista, el divorcio o los conflictos familiares, característicos de la sociedad de principios de los 50. Además, cuestionan aspectos morales, como el acto de matar en una guerra que no se concibe con la justicia y honorabilidad de la que le precede (Basinger, 2003 p.161). Es por ello, que los filmes adquieren un tono cínico, actitud con la que se contempla la involucración de Estados Unidos en la guerra. Ello conlleva a un primer intento de debate sobre «whether or not we should let ourselves be talked into it» (Basinger, 2003 p.161). De esta forma, las películas de este ciclo se alejan de las «certainties that had held together consensus during World War II», como reflejan *Attack* (Robert Aldrich, 1956) o la ya mencionada *Paths of Glory* (Westwell, 2006 p.54).

Otras características distintivas de este ciclo son «the role of the Buddha, enemy use of trumpets as psychological warfare, the problema of the brainwashed P.O.W., and the changing nature of the soldier», que según Williams son más profundas en películas del ciclo de bajo coste, aunque también pueden verse en películas referentes en el ciclo como *The Steel Helmet* (Samuel Fuller, 1951), *Fixed Bayonets*, *Pork Chop Hill* (Lewis Milestone, 1950) o *Retreat, Hell!* (Williams, 2009 p.7-8; Pickowicz, 2010 p. 354). Vuelve a ser Edwards quien establece una categorización de los filmes del Ciclo de la guerra de Corea. Primero, habla de películas de combate de pelotón de las que *The Steel helmet* o *Men at war* son buenos ejemplos. Segundo, películas de trauma psicológico, que ponen a prueba al soldado contra el escenario que le envuelve y contra sí mismo, como sucede en *Fixed bayonets!* o *War Hunt* (Denis Sanders, 1962). Tercero, las películas de prisioneros de guerra o lavado de cerebro, que muestran la maldad y violencia del enemigo comunista, como se comprueba en *Prisoner of War* (Andrew Marton, 1954) o *Time Limit* (Karl Malden, 1957). Por último, menciona las películas del frente en casa, que muestran los procesos de entrenamiento de las tropas, como *Tale the High Ground* (Richard Brooks, 1953) (Edwards, 1997 p. 31-36).

Estados Unidos estaba inmerso en la Guerra Fría y pronto se desplazaría a otro país asiático, Vietnam. Si el enriquecimiento del género fue mínimo con la filmografía del conflicto de Corea, ocurre todo lo contrario con el Ciclo de la guerra de Vietnam, que se enfrentó a los mitos y motivos que hasta el momento habían predominado en el género

bélico como el patriotismo, la supremacía tecnológica, la libertad, la democracia como motivo legítimo para la lucha, el maniqueísmo del bien contra el mal (Westell, 2006 p.58). A la vez, este ciclo demostró la versatilidad del género y sus componentes y cómo «the conventions of the combat film can be used for different ideological ends» (Chapman: 2008 p.13). El cine tardó en tratar el conflicto en la gran pantalla por lo que se distanció suficiente del mismo como para reflexionar sobre el significado de la contienda y plasmar en sus narrativas las ambigüedades de esta guerra (Anderegg, 1991 p. 3).

Inicialmente el cine se alejó de la Guerra de Vietnam, por la actitud crítica del público hacia el conflicto, pero ante todo, porque la ficción debía repensar en la que narrar una guerra en la que Estados Unidos desconocía la estrategia para alcanzar la victoria y en la que, finalmente y por primera vez, resultó perdedor. Esta situación obligó a los cineastas a alejarse de la fórmula que el cine de Hollywood había construido para las películas de la Segunda Guerra Mundial (Westwell, 2006 p.59; Anderegg, 1991 p. 1). El resultado se hizo esperar unos años, puesto que durante la contienda los únicos filmes a resaltar que se estrenaron son *A Yank in Vietnam* (Marshall Thompson, 1964) y *The Green Berets* (Ray Kellogg, John Wayne y Mervyn LeRoy, 1968), esta última famosa por el patriotismo con la que revistió al conflicto, aplicando a Vietnam una narración propia de la Segunda Guerra Mundial (Westwell, 2006 p.60). Las primeras películas a destacar se estrenaron a finales de los años 70, como *Coming Home* (Hal Ashby, 1978) y *The Deer Hunter* (Michael Cimino, 1978), ganadoras de tres y cinco Oscar respectivamente. Algunos de los motivos reconocibles, entre otros, de las películas de este ciclo son los helicópteros, la jungla, los cascos que sujetan botellas de agua o vietnamitas con su típico sombrero puntiagudo (Anderegg, 1991 p. 2).

Como se acaba de mencionar, el devenir del conflicto en Vietnam no encajaba en la fórmula del éxito con que Hollywood vendía la guerra. Además, el ejército no estaba dispuesto a colaborar en producciones que ofrecieran una imagen crítica de la guerra, por lo que una película bélica representaba una empresa arriesgada y difícil (Westwell, 2006 p.60). La guerra suponía «a battle for survival against an ambiguous foe rather than a crusade to conquer evil» (Rasmussen y Downey, 1991 p. 178). El enemigo en Vietnam se convierte en una combinación de antagonista y víctima a la vez, pero no responde a la descripción de la maldad, los soldados poseen el único objetivo de sobrevivir, muy por encima del de eliminar el mal o defender valores como la libertad

(Rasmussen y Downey, 1991 p. 178). Por estos motivos, el *mainstream* optó por producir, por un lado, películas con un «Vietnam Subtext», en las que criticaba los ideales americanos como *The Wild Bunch* (Sam Peckinpah, 1969) *Soldier Blue* (Ralph Nelson, 1970) o *Mash* (Robert Altman, 1970) (Kerr, 1980 pp.67-72). Por otro lado, Hollywood intentó parodiar y satirizar el género bélico a través de películas como *The Dirty Dozen* (Robert Aldrich, 1967) *The Devil's Brigade* (Andrew V. McLaglen, 1968) o *Kelly's Heroes* (Brian G. Hutton, 1970) (Westwell, 2006 p.60).

Finalmente, el cine describió Vietnam como la *bad war*, reflejando en sus películas la división que la guerra había provocado en la sociedad americana y examinó el caos moral del conflicto, principalmente desde la perspectiva del personaje del veterano de guerra (Chapman: 2008 p.13; Westwell, 2006 p.57). En definitiva, estas películas cuestionaban la legitimidad de la guerra usando estrategias narrativas que se alejaban de los principios y mitos fundacionales del género, para intentar explicar el conflicto a las nuevas audiencias que llenaban los cines (Westwell, 2006 p.68).

Si bien el cine bélico de los 80 intentó mostrar y, en parte, sanar el trauma de la guerra para devolver a Estados Unidos la fe en sí mismo, no fue hasta finales de los 90 cuando resurgieron las películas de la Segunda Guerra Mundial como una forma de «reinventing America» (Westwell, 2006 p.57). Películas como *Saving Private Ryan*, *We Were Soldiers* (Randall Wallace, 2002) o *Pearl Harbor* (Michael Bay, 2001), presentan a Estados Unidos como dominador hegemónico del panorama político y militar y ofrecen una imagen positiva de la guerra, recuperando los mitos de la Segunda Guerra Mundial, la guerra justa, luchada por la *greatest generation* (Westwell, 2006 p.84). Hollywood aplica esta lente para revisar otras guerras, como Vietnam que en el imaginario colectivo actúa como antítesis de la Segunda Guerra Mundial. Algunos de los motivos propios de la Segunda Guerra Mundial utilizados en estas ficciones son la narrativa de «la compañía o el grupo como personaje colectivo, la épica eminentemente masculina y la mezcla de elementos negativos, como la guerra, con positivos, como puede ser la amistad nacida en los hombres en combate» (Muruzábal y Grandío, 2009 p.73). Estas películas defienden que «civilisation is shown to required war», justificándola a través de razones humanitarias y en las que Estados Unidos se convierte en la fuerza benevolente y altruista (Westwell, 2006 pp.96-97).

### 1.2.3 La ficción bélica en la actualidad: el resurgimiento del género con *Saving Private Ryan*

Desde finales de los años 70 el género fue en detrimento. Por un lado, las narraciones de Vietnam no funcionaban en los cánones narrativos patrióticos y heroicos de Hollywood, pero por otro lado las historias de la Segunda Guerra Mundial no eran adecuadas ni efectivas para tratar la Guerra de Vietnam. El desconocimiento de este conflicto por parte del público de la época, la poca relevancia social de los mitos y arquetipos emergidos del conflicto y el desplazamiento de la guerra hacia otros géneros como la ciencia ficción o las películas de acción y aventura, como *Star Wars* (George Lucas, 1977), *Die Hard* (John McTiernan, 1988) o *Lethal Weapon* (Richard Donner, 1987) favorecieron la poca actividad del género (Chapman, 2008 p.229; Hall, 2002 p.23).

El estreno de *Saving Private Ryan* en 1998 supuso un punto de inflexión. El filme de Spielberg recupera el patrón narrativo que tanto éxito demostró tener en la década de los 40 y los 50, lo que Basinger bautizó como el «combat movie genre» (Basinger 2003). La autora afirma que esta película «is a new and different World War II combat film» (Basinger, 1998). La diferencia radica en el realismo de la violencia<sup>66</sup>, en el objetivo del pelotón y en la actitud de los soldados, que cuestionan a su líder y la misión que deben cumplir. La actitud contrariada de los soldados no se aprecia en las películas realizadas durante la Segunda Guerra Mundial, en las que se favorece la imagen de control y aceptación a la que obligaba la censura. Por otro lado, el objetivo de buscar y rescatar a un solo soldado tampoco se contempla en películas de la Segunda Guerra Mundial, donde los objetivos son mucho más estratégicos en relación a la victoria de la guerra (Basinger, 1998). Todos estos factores son los que conforman la diferencia radical, según Basinger, el hecho de que el género «finally refutes the dishonesty of previous Hollywood movies of the genre» (1998). Además, la autora da razón de algunos de los posibles motivos por los que el género bélico resurgió con este filme,

---

<sup>66</sup> En relación al reflejo realista de la violencia, Basinger explica que el factor diferencial es la censura, que durante la Segunda Guerra Mundial controlaba la producción de películas. El código estaba formado por unos principios generales que se aplicaban siempre y cuando en las películas hubiera aspectos relacionados con el crimen, la brutalidad, el sexo, la vulgaridad, la blasfemia, la religión, sentimientos nacionales o desnudos. En relación a la violencia física, Basinger menciona la decapitación de *Bataan* como la más cruenta y explícita muerte de su ciclo. Afirma que físicamente es irreal, pero que psicológicamente es efectiva. Los cineastas conocían las formas de influir en la audiencia de la época, sabían que el público no era desconocedor de los horrores del combate, pero también estaban seguros de que su función en el momento era la de entretener al público, trabajando dentro de los parámetros de la censura, la propaganda y el buen gusto (Basinger, 1998; Richards and Sheridan, 1987 pp.405-406).

entre ellos el deseo de nuevos directores de realizar un género que habían visto en su infancia, una nueva época de conservadurismo que apuesta por la simplicidad de los hechos o la revisión del siglo ante la llegada del nuevo milenio (Basinger, 1998).

El éxito de *Saving Private Ryan* propulsó el estreno de un nuevo ciclo del género formado por filmes bélicos como *Enemy at the Gates* (Jean-Jacques Annaud, 2001), *Pearl Harbor*, *U-571* (Jonathan Mostow, 2000), *Windtalkers* (John Woo, 2002), *Three Kings* (David O. Russell, 1999), *Black Hawk Down* (Ridley Scott, 2001), *Tigerland* (Joel Schumacher, 2000), *Behind Enemy Lines* (John Moore, 2001), *Hart's War* (Gregory Hoblit, 2002), *We Were Soldiers* o *Tears of the sun* (Antoine Fuqua, 2003) (Gates, 2005 p.297). El rasgo principal que define a este ciclo es el uso que realiza de la cinematografía digital y de la tecnología gráfica para conseguir imágenes de gran carga dramática y violenta, y así ofrecer un supuesto realismo que el espectador traduce en autenticidad. Sin embargo, esa calidad técnica no implica que la película esté ofreciendo una representación más cercana a la realidad de la guerra. De hecho, muchos de estos filmes revisan conflictos con el fin de dotarlos de honorabilidad y enaltecerlos, resultando en un discurso moralizante de la guerra. Con ello consiguen, como explica Gates, «an image of war with an unprecedented degree of realism but a narrative presenting a degree of moralizing glorification of war not seen since the mid-1980s revenge film» (Gates, 2005 pp.298-299).

Por ejemplo, *We Were Soldiers* recupera el escenario de Vietnam para glorificar una guerra que fue muy criticada por el ciclo de películas del mismo ciclo en los años 80. Ignorando títulos como *Casualties of War* (Brian de Palma, 1989), *Hamburger Hill* (John Irvin, 1987) o *Platoon* (Oliver Stone, 1986), la película protagonizada por Mel Gibson enaltece la muerte del joven en la batalla, que antes de morir afirma: «I'm glad I could die for my country» (Gates, 2005 p.306). Todas las historias mencionadas recuerdan los valores sujetos a la narrativa de la Segunda Guerra Mundial y destilan un sentimiento pro-guerra. La única excepción es *The Thin Red Line* (Terrence Malick, 1998) que no está formulada bajo estos cánones (Gates, 2005 p.306).

A este ciclo de películas revisionistas le sucedió el de los filmes sobre el conflicto de Irak, el cual se origina en 2005, dos años después de que Estados Unidos iniciara la Guerra contra Irak. A tenor de los datos recogidos en la Internet Movie Data Base (IMDB), el género ha experimentado cierta bonanza en la última década: más de



trescientas películas y series estadounidenses han abordado en el periodo 2003-2013 conflictos de guerra, sea referidos a Irak, la a la Segunda Guerra Mundial o incluso a guerras de la Antigüedad, si bien éstas no se consideran propias del género bélico en esta investigación. Con todo, estas cifras nada tienen que ver con las de la Edad de Oro del género, durante los años 40 y 50. Solo en cinco años desde el 1 de enero de 1940 hasta el 31 de diciembre de 1945 se estrenaron en Estados Unidos 283 películas que IMDB cataloga como género bélico.

Si hablamos en términos económicos de Ciclo de la guerra de Irak<sup>67</sup>, huelga decir que son pocas las películas bélicas mencionadas<sup>68</sup> que se acercan a las cifras de 9 dígitos que proporcionan películas en 3D, las comedias o las del género aventuras hoy en día. *Green Zone* (Paul Greengrass, 2010), con casi cien millones de dólares recaudados, y *The Hurt Locker* (Kathryn Bigelow, 2008) con el Oscar a Mejor Película y Mejor Director en 2009, fueron las que mejor funcionaron en taquilla. Es interesante mencionar *In the Valley of Elah* que, a pesar de la dura crítica que plantea la película hacia los valores y autoridades estadounidenses, consiguió recaudar cerca de 25 millones de dólares. *Grace is Gone* (James C. Strousse, 2007) recaudó algo más de un millón de dólares, pero son pocas las películas del ciclo que alcanzan esta cifra.

Son varios los autores y críticos que han estudiado la pobre acogida que han recibido los filmes sobre este conflicto. Carruthers plantea el rechazo que el público realiza a las películas sobre la Guerra de Irak y los retos que ello supone para cineastas y estudiosos del género (2008). Ello resulta en una ironía, puesto que la guerra que mejor ha quedado retratada en imágenes documentales no ha encontrado en el cine y su público la satisfacción de las posibilidades que esas grandes cantidades de información ofrecen (Carruthers, 2008 p.72). O, precisamente por eso, el público no ha respondido a la ficción, que narraba hechos que ya había visto en su pantalla del portátil o televisor.

La misma autora menciona otro aspecto, que también resulta algo desconcertante. Si bien el público ha rechazado películas sobre la guerra en Irak, han aceptado con entusiasmo «cinematic depictions of other ‘better’ wars» (Carruthers, 2008 p.73). *Black Hawk Down* obtuvo una recaudación mundial de casi 160 millones de dólares y *We*

---

<sup>67</sup> Los datos económicos de este párrafo se han extraído de la web : <http://www.the-numbers.com>

<sup>68</sup> Se vuelve a referir al anexo 2.

*Were Soldiers* se acerca a los 115 millones de dólares. Ello es indicador de que el público no rechaza el género, sino los filmes sobre el Ciclo de la guerra de Irak.

Thomson explica este hecho con una simple afirmación «People did not like the war. They did not believe in the war» (D'Addario, 2013), dando a entender que la sociedad puede disfrutar con narraciones de conflictos que ya han llegado a su fin y que ha aceptado como parte de su Historia, pero que de momento no apuesta por recrearse en un conflicto que la mayoría de la población ha rechazado por su dudosa legalidad y actitud de las partes en el enfrentamiento. Dergarabedian matiza que las películas sobre el conflicto que nos ocupa incomodan a los espectadores, «They make the people in the seats unhappy» (Andersen, 2008). Por su parte, Rubenstein alega, refiriéndose a un plano más general del género, que la baja producción de películas bélicas –comparada con otros ciclos– se debe, por una parte, a los cambios en el gusto de la audiencia y, por otro, al gran coste económico que hoy en día supone producir un filme de guerra. Añade además, que los creadores se encuentran hoy en día con el dilema de cómo representar la guerra y a la vez plasmar en la historia los atributos de heroísmo y gloria, normalmente relacionados con el género (Rubenstein, 1994: 455)

Durante la Segunda Guerra Mundial fue el sistema de censura el que evitaba que el público observara las crueldades de la guerra en el cine, cuando ya estaba rodeado de ellas por los medios y por la vuelta de los veteranos (Richards and Sheridan, 1987 pp.405-406). A lo largo del conflicto de Vietnam los propios cineastas realizaron un ejercicio de autocensura y decidieron que los espectadores no deseaban ver más imágenes de la guerra de las que ya observaban en sus televisores (Carruthers, 2008 p.71). Pero durante la Guerra contra Irak, a pesar del bombardeo mediático de imágenes de guerra, muchos cineastas han considerado necesario denunciar su insatisfacción y su frustración con la poca transparencia de los medios y la Administración en relación a lo que sucede en Irak, a cómo afecta a los soldados y a las causas y motivos por los que Estados Unidos inició la invasión. En relación a ello, Brian de Palma afirmó hablando sobre *Redacted* (Brian de Palma, 2007) que:

This war has been so misrepresented in the mainstream media consciously done by the Bush Administration. I keep on saying all the time, where are the pictures? [...] We were trying to end this war, by showing how this war is<sup>69</sup>.

---

<sup>69</sup> «Brian De Palma Talks About Redacted», Disponible: <http://bit.ly/1nLq1QN>

La definición del Gobierno y de las fuerzas militares estadounidenses que realiza *Redacted* y otros filmes del ciclo es novedosa para el imaginario de la sociedad, y hace comprensible que este juicio negativo dificulte el éxito comercial del ciclo. Independientemente del éxito o fracaso en taquilla de los filmes sobre la guerra de Irak y los motivos que expliquen tal situación, desde el punto de vista narrativo el estudio de estas películas es trascendente. Para llevarlo a cabo con garantías, resulta preciso tomar conciencia de los que hasta el momento se ha propuesto al respecto.

#### 1.2.4 Estado de la cuestión. Nuevos parámetros narrativos de la ficción sobre Irak

Cada guerra que acontece posee sus propios rasgos y características y es responsabilidad del género bélico descubrir esas vicisitudes y encontrar los recursos narrativos adecuados para plasmarlo de la forma más realista posible (Westwell, 2013 p.384). La guerra de Irak ya forma parte de la historia del género bélico (Westwell, 2011a; Barker, 2011; Eberwein, 2010; Baker, 2001 p.3; Murray, 2010 pp.1-2) y es necesario esclarecer cuáles son sus propios escenarios, motivos, personajes o temas. En este apartado se realiza una aproximación a los motivos narrativos ya identificados de este nuevo ciclo que han empezado a confeccionar el nuevo imaginario bélico aportado por este conflicto. Estas consideraciones señalan una nueva curva de evolución en el género, el inicio de un nuevo ciclo que enriquecerá dicho imaginario.

Los diferentes autores han aportado contenido, ante todo, en cuatro aspectos. El primero, el rechazo del género a presentar una imagen romantizada de la guerra. Este aspecto conduce a varios autores a señalar las semejanzas entre el Ciclo de la guerra de Irak y el Ciclo de la guerra de Vietnam, por lo que las referencias a este último son constantes. El segundo es el personaje del soldado, de quien resaltan la deshumanización que muestra al estar sometido a un conflicto como el de Irak. En tercer lugar, los diferentes autores han señalado novedades a la hora de presentar escenarios para las diferentes tramas, también en su estructura y su resolución. Por último, los temas tratados en las películas también han sido objeto de análisis.

Un primer aspecto apuntado acerca del ciclo que nos ocupa es su rechazo a la hora de presentar de forma gloriosa la guerra, decisión que recuerda a la representación de

Vietnam (Westwell, 2006 p.104; Joosten, 2011 p.1; Young, 2011 p.33). Por el contrario, el Ciclo de la guerra de Irak adquiere un carácter crítico con el desarrollo y justificación de la realidad que representa, y no solo se desmarca de la última tendencia honrosa del género bélico, sino que rechaza la representación quirúrgica y limpia del enfrentamiento, que se asentó durante la última Guerra del Golfo. Denuncia los crímenes que cometen los soldados, así como los intereses del gobierno que los dirige (Muruzabal y Grandío, 2009 p.79). De esta forma, las películas de Irak contrastan con el último ciclo bélico de Hollywood y presentan a los soldados como autores de atrocidades cometidas en una guerra sin sentido. Este y muchos otros motivos son los que han dado peso a la argumentación de quienes han afirmado que, tanto en la realidad como en la ficción, Irak ha sido un Vietnam intensificado o reescrito (Losilla, 2008 p.8). Es cierto que el Ciclo de la guerra de Irak recuerda a la idiosincrasia de la representación del conflicto de Indochina, pero sin duda alberga características propias que, si bien en ocasiones resulta en una intensificación de los motivos nacidos en el Ciclo de la guerra de Vietnam, en otras se revelan genuinas de la filmografía que nos ocupa.

El segundo aspecto se refiere a la forma en la que el ciclo ha buscado el realismo de las historias que narra. Lo ha hecho, ante todo, a través de las pantallas de diferentes dispositivos tecnológicos que abundan en las narraciones. Se han señalado dos funciones –una formal y otra de contenido– a esta presencia de pantallas en los filmes. Primera, el peso narrativo que poseen en el desarrollo de la historia (Pisters, 2010 p.232), del que *Redacted* puede considerarse un ejemplo paradigmático. En este caso concreto, el papel de la pantalla sobrepasa la función narrativa y da forma, literalmente, a toda la historia (Stewart, 2009 p.50). Esta no es una práctica común en el ciclo, pero no hay duda de que la presencia de pantallas es abundante. Estas permiten acercarse a los acontecimientos desde varios puntos de vista (Pisters, 2010 pp. 238, 241), pero también cabe considerar –y así se plantea en esta investigación–, qué aporta el punto de vista subjetivo del personaje que graba –en la mayoría de ocasiones un soldado– a la concepción de la historia. De hecho, Pisters también afirma que, si bien la multiplicidad de cámaras permite diferentes puntos de vista, la mayoría de películas ofrecen el punto de vista del soldado (Pisters, 2010 p.243; Westwell, 2013 p.386).

La segunda se refiere a la estética documental que aportan las pantallas y que ya es dominante de este ciclo y que, de nuevo, refuerzan la sensación de realidad (Westwell,

2011a: 23; Muruzábal y Grandío, 2009 p.77). En relación a esta sensación que el ciclo aporta a través de estas pantallas, Joosten menciona el dilema al que se tuvo que enfrentar el género. Irak ha sido un conflicto asimétrico –como ya se ha descrito–, en el que no han tenido lugar batallas a las que el género nos tiene acostumbrados (Joosten, 2011 p.3). La ausencia de esta convención –dos ejércitos identificados enfrentándose en un campo de batalla delimitado– tan identificativa de lo bélico, y que aportaba realismo a la historia narrada, ha obligado al género a encontrar otro motivo que funcionara como inyector de realidad: «with no genre formats to count on, these narratives can only project visual look, where the graininess of the image, infrared, or video, must stand in for the true grittiness of the misión» (Stewart, 2009 p.47).

Igual que en Vietnam uno de los recursos para proporcionar realismo a las narraciones fue el de usar la figura del veterano, ya que era una de las realidades que la sociedad asociaba al conflicto (Joosten, 2011 p.3), en el Ciclo de la guerra de Irak el cine ha desarrollado la estética de la violencia digital. Esta queda definida por las cámaras en mano, la escasez de colores o la presencia de suciedad o sangre en la cámara (Joosten, 2011 p.3). Todo para proporcionar una experiencia más realista y suplir la expectativa del espectador de encontrarse con la violencia cruda y sufrida del enfrentamiento tradicional. Esta se sustituye con otro tipo de violencia proyectada y, a la vez, amortiguada, por las pantallas y sus visores (Stewart, 2009 p.47). Y es que el grado de violencia proporcionado por estas pantallas, en ocasiones, sobrepasan sensibilidades, acostumbradas al enfrentamiento o a situaciones de violencia más tradicionales, alejadas, por ejemplo, de las torturas que hemos podido ver en películas sobre Irak. Eso sí, siempre a través de una pantalla, porque: «there is still only so much we can bear having the camera take it for us» (Stewart, 2009 p.55).

En tercer lugar, se aborda el efecto deshumanizador que Irak ha tenido sobre los soldados norteamericanos (Murray, 2010 p.2). Las películas retratan soldados capaces de cometer los más atroces crímenes. Aunque la comparación de este perfil del soldado con los de Vietnam resulta interesante por la naturaleza similar de sus crímenes, se debe señalar que los militares de la Guerra de Indochina son representados con cierta humanidad, que les permitía sentir y pensar por sí mismos. De alguna forma, el cine les obligó a avergonzarse de sus actos, mostrándoles así una posibilidad de redención. Por el contrario, el Ciclo de la guerra de Irak deshumaniza sistemáticamente al personaje del soldado (Parker, 2008 p.16). Pero se comprobará que, a pesar de ello, se asocia a la

figura del soldado una condición de víctima por la situación a la que ha sido abocado. Por otro lado, Joosten resalta que uno de los motivos instaurados por el Ciclo de la guerra de Vietnam fue el de la impotencia del personaje para resolver tensiones dramáticas o tomar decisiones efectivas (Keathley, 2004 p.296). En Irak se mantiene y se potencia ese motivo. En la película *The Hurt Locker*, perteneciente al Ciclo de la guerra de Irak, el protagonista escoge regresar a la guerra al verse incapaz de afrontar incluso las más pequeñas decisiones de la vida civil, como es escoger un paquete de cereales (Joosten, 2011 p.5).

Por su parte, Muruzábal y Grandío afirman que el trauma es lo que define a los soldados en Irak, tras analizar a los personajes de *Generation Kill* (HBO, 2008) y compararlos con los protagonistas de *Band of Brothers* (HBO, 2001). Las autoras explican que durante la Segunda Guerra Mundial lo que caracterizaba a los soldados era la capacidad de hacer daño al enemigo, pero dirigida hacia unos objetivos justos y heroicos contra un oponente que solo podía ser parado por la fuerza (Muruzábal y Grandío, 2009 p.76). Lo que define a los guerreros presentados en *Generation Kill*, y en muchos filmes sobre Irak, es su esencia anti heroica. Afirman de ellos que son «unos psicópatas mercenarios entrenados para matar» (Muruzábal y Grandío, 2009 p.80). Son soldados profesionales, no civiles de corazón –como sí lo eran los soldados de la Segunda Guerra Mundial–, capaces de las peores muestras de desprecio, con unas incontroladas ansias de lucha y propensos al abuso del cuerpo del enemigo en el campo de batalla (Muruzábal y Grandío, 2009 p.77). Debido a este carácter que muestran y a la deshumanización que sufren, los soldados expresan su deseo de los soldados de volver al combate (Westwell, 2011a p.31).

La deshumanización completa del soldado es una tendencia del ciclo y resulta difícil reivindicar la presencia de humanidad y el heroísmo de los personajes. Sí hay autores que, siendo conscientes del trauma que les caracteriza, intentan reclamar ciertos modelos de masculinidad y comportamiento del soldado que rebaten lo expuesto hasta el momento (Westwell, 2013 p.396; Clover, 2009 p.9). Westwell concluye que el mensaje del filme *The Hurt Locker* sobre el personaje de James se sintetiza en la siguiente idea: “You don’t have to be a hero to do this job. But it helps” (Westwell, 2011a p.24). El personaje sacrifica todos los aspectos de su vida personal por su trabajo, pero no lo hace con un objetivo heroico, sino por obediencia ciega a su trauma, del que Westwell también es consciente y sobre el que afirma que no es más que una

consecuencia inevitable de su participación en la contienda (Westwell, 2013 p.398). Esta investigación tiene en cuenta esa imagen del soldado, pero mantiene que el único aspecto que no condena al soldado por los actos cometidos es, por un lado, su condición de víctima y, por otro, los intentos que sí llevan a cabo algunos soldados por no perder del todo su humanidad.

Sobre el personaje del soldado se exponen una serie de aspectos y descripciones que por un lado, sugieren la pertenencia al género por prolongar convenciones tradicionales del mismo y, por otro, se conforman de tal manera que resulten identificativos del ciclo. Así, se muestra la vida ordinaria del soldado con autenticidad y sin sentimentalismos –por ejemplo cuando les vemos insultar o maldecir a la cámara que les está grabando o con sus compañeros–. A ese mismo soldado rudo y seguro se le observa inocente e ingenuo cuando patrulla por las calles de las ciudades iraquíes, asombrado por la hostilidad del enemigo. Esa experiencia le impide conectar de nuevo con la vida civil cuando regresa al hogar (Baker, 2011 p.43). Es por ello que Baker propone, de nuevo, la condición del soldado como héroe, pero también reivindica su condición como víctima, y afirma que se observa ante todo en el soldado latino<sup>70</sup> (Baker, 2011 p.43).

Si tenemos en cuenta otros personajes propios del género, los autores que lo analizan aportan alguna reflexión interesante, pero sin duda no ha sido el foco del análisis hasta ahora. Westwell afirma que en *The Hurt Locker* no se muestra la cadena de mando militar con el fin de no desviar la atención de las decisiones que los soldados toman sobre el terreno (Westwell, 2013 p.396). Sin embargo, esta afirmación no es extensible a otros filmes del ciclo, puesto que son varios los que resaltan las consecuencias que tienen sobre el terreno las decisiones tomadas por políticos desde un despacho a miles de kilómetros de distancia, o critican la mediocridad de los oficiales militares al mando. Por su parte, los civiles iraquíes se presentan en términos negativos y amenazantes, aunque se observa su papel como víctimas de la situación (Sklar, 2009

---

<sup>70</sup> En relación a este nuevo rol, Baker también señala el protagonismo que el ciclo de Irak le está otorgando al soldado latino, como también lo tuvo durante el conflicto. Han superado en voluntarios a los afroamericanos, respondiendo a las promesas de becas de estudio, trabajo y beneficios médicos y sociales. Durante la invasión de Irak, una tercera parte de las tropas estacionadas en el país –unos 37.000 de un total de 130.000 soldados- eran latinos que no poseen la ciudadanía estadounidense. Baker les otorga el título de víctimas, por las condiciones sociales a las que están sometidos por parte de la sociedad y el gobierno norteamericano, y de héroes, porque a pesar de ello, disponen de la voluntad de servir al que consideran su país (Baker, 2011 pp.142-143). A pesar de que la presencia del soldado latino se aprecia en muchas de las películas, son muy pocas las que resaltan la situación a la que se refiere Baker.

pp.55-56; Baker, 2011 p.43). Del mismo modo, se presentan otros personajes protagonistas del conflicto, como políticos o economistas, que trabajan en una línea diferente a los objetivos planteados a los soldados (Baker, 2011 p.43).

El enemigo, por su parte, suele quedar indefinido en estos relatos. Ciertos recursos son muy recurridos para retratar la barbarie y la imposibilidad de identificarle claramente (Joosten, 2011 p.4). Una reflexión interesante acerca del enemigo es la realizada por Muruzábal y Grandío (2009). Aunque está extraída del análisis de *Generation Kill*, es extensiva al retrato del enemigo que realizan varios filmes del ciclo. Las autoras reinciden en las semejanzas entre el conflicto en Irak y en Vietnam, para afirmar que el Ciclo de la guerra de Irak ha desdibujado a ese enemigo poderoso y terrible de la selva indochina. En el último ciclo del género, debido a la despreciable actitud de los soldados en Irak, las películas parecen plantear una lucha contra una idea del soldado noble y heroico, «una lucha contra el espejo, tal vez contra la imagen de unos héroes que ya no existen salvo en la ficción» (Muruzábal y Grandío, 2009 p.80). La ambigüedad del enemigo es uno de los aspectos que vuelve a recordar al Ciclo de la guerra de Vietnam (Joosten, 2011 p.1).

En cuarto lugar, las tramas otorgan especial protagonismo a dos escenarios o lugares: el frente en casa –*homefront*– y el escenario de combate –*Iraq war/ combat movies*– (Westwell, 2011a: p.22; Westwell, 2013 p.393). En el primero de ellos se descubre la experiencia individual de soldados traumatizados por la guerra, que da pie a discursos de curación y redención (Westwell, 2011a p.34; Baker, 2011 p.164) –aunque la redención del soldado de Irak, teniendo en cuenta las consecuencias de su deshumanización, son difíciles de asegurar–. En el segundo, las películas se acercan al día a día de combate de los soldados norteamericanos en Irak, concretamente en dos ciudades principales, Bagdad y Falluja entre 2004 y 2005 (Westwell, 2013 p.385). Baker plantea, además, otro conflicto, la gestión del miedo y la amenaza de ser reclutado –éste se trata, por ejemplo, en *Day Zero* (Bryan Gunner Cole, 2007)– que hace referencia a otro escenario tratado por el ciclo, el previo al combate (Baker, 2011 p.27).

Es Baker, de nuevo, quien plantea la relación entre estos diferentes escenarios afirmando que el diseño del viaje realizado por el soldado en este ciclo, conforma un arco desde el hogar –*over here*–, hasta el campo de batalla –*over there*– y la vuelta al



hogar. Por un lado, el destino es desconocido, hostil y gobernado por leyes que no entendemos. Los autóctonos, afirma, apenas son visibles y, cuando aparecen, lo hacen bajo la forma de amenaza. Por otro lado, el hogar está habitado por personajes, normalmente oficiales y políticos, que son incompetentes, corruptos y que mienten y esconden para proteger sus intereses (Baker, 2011 p.164). Baker aclara que las películas, según su diseño, pueden guiar al espectador en el desconcierto y trauma del personaje del soldado explicando los motivos que lo accionan o, por el contrario, pueden intentar traumar al espectador explicando las consecuencias de ese trauma, sin permitirle conocer con la evolución sufrida por el soldado (Baker, 2011 pp.164-165).

Debido a la naturaleza del conflicto de Irak como episodio de la Guerra contra el Terror, otros conflictos dirigen al espectador a otros escenarios, como los despachos de la CIA y sus agentes en el campo (Stewart, 2009 p.47). En cualquier caso, éstas suelen centrarse en los personajes de forma individual, bien para retratar la experiencia del soldado que cree luchar en una guerra justa, del que pretende escapar de las consecuencias del conflicto o del que ya ha sido corrompido por el enfrentamiento (Murray, 2010 p.6). Los filmes también se centran en el soldado que regresa al hogar y uno de los recursos más utilizados para conocer su experiencia traumática es el flashback. En ocasiones, se combina con la experiencia fallida de reinserción de varios soldados, para ampliar y justificar así el no retorno de los soldados (Stewart, 2009 p.48). En relación a la resolución del conflicto en el ciclo, no es sorprendente la falta de esta, puesto que todas las películas de Ciclo de la guerra de Irak –a excepción de tres, *Allegiance*, *Seal Team Six* y *Zero Dark Thirty*– fueron estrenadas mientras la guerra se estaba luchando (Westwell, 2013 p.386).

Son considerables los casos de películas inspiradas de forma directa en hechos reales. *Redacted*, que explica la violación y asesinato de una joven y de toda su familia en Mahmudiyah el 12 de marzo de 2006 (White, 2006); *Fair Game* (Doug Liman, 2010) que narra las experiencias de Valerie Plame, ex agente encubierta de la CIA en relación a la misión encomendada por la Casa Blanca de investigar las armas de destrucción masiva en Irak; *In the Valley of Elah*, inspirada en el soldado Richard T. Davis, asesinado por sus compañeros de pelotón el 15 de julio de 2003 en las inmediaciones de Fort Benning, en Georgia; o *Zero Dark Thirty* (Kathryn Bigelow, 2012) que se centra en el grupo de seals que asesinaron a Osama Bin Laden en mayo de 2011, en Abbottabad, Pakistán. De hecho, con esta última, el Gobierno de Estados Unidos inició una

investigación para conocer hasta qué punto a la directora, Kathryn Bigelow, y al guionista del filme, Mark Boal, se les había facilitado acceso no autorizado a diferentes aspectos de los hechos que narraron en la película (Child, 2013).

Por último, uno de los temas tratados en el ciclo de películas sobre Irak es el desconocimiento de la identidad de los buenos y los malos. Stewart explica que, por un lado, los explosivos improvisados no dejaban de estallar al lado de los vehículos norteamericanos, pero, por otro lado, el ejército de la coalición nunca encontró las armas de destrucción masiva, por lo que la justificación del conflicto desaparece y la violencia ejercida no se encamina a ningún objetivo. Ante esta situación tan indefinida, la representación del enfrentamiento tradicional no puede tener lugar, y en cambio el espectador observa suicidios aleatorios en puntos de control norteamericanos, emboscadas con granadas y morteros, búsquedas frenéticas de terroristas en casas de civiles (Stewart, 2009 p.45). En relación a ello, las diferentes películas se preguntan por la eficacia de desplazar un ejército a Irak, teniendo en cuenta los objetivos de la guerra, y cuestionan el papel de los militares a la hora de proteger al pueblo agredido (Sánchez-Escalonilla, 2009).

En este primer capítulo se ha establecido la importancia de la Guerra de Irak como acontecimiento histórico y se ha profundizado en la naturaleza del conflicto desde diferentes perspectivas: la militar, la mediática y la política. Tanto la guerra asimétrica, como la mediatización de la guerra y, por último, la comprensión de la Guerra de Irak como una acción perteneciente a la Guerra contra el Terror destacan la relevancia que posee este conflicto y justifican la importancia de estudiar las implicaciones de su representación. A partir de aquí, la investigación se centra en la traducción a la ficción que se ha realizado de estos rasgos y cómo ha afectado al género bélico estadounidense.

Por otro lado, se han definido los rasgos propios del género bélico con el fin de delimitar rigurosamente la investigación y justificar la selección de películas realizada. Se ha llevado a cabo un recorrido por los diferentes ciclos bélicos estadounidenses más productivos en cuanto a ficción, con el fin de poder establecer los cambios, diferencias y evoluciones que el Ciclo de la guerra de Irak aporta en relación a sus predecesores.

Por último, se han estudiado algunos de los cambios narrativos y formales que pueden comprobarse en la ficción sobre Irak desde que tuvo lugar el atentado contra el World Trade Center. Ello supone el contexto narrativo cinematográfico en que se han creado las películas bélicas que sometemos a análisis, y resulta necesario considerar el entorno en que han sido llevadas a cabo. Además se han tenido en cuenta los resultados de diferentes investigaciones en el tema que nos ocupa. Han sido varios los autores que han abordado los cambios que la representación de la Guerra de Irak ha producido en el género bélico estadounidense. Esta investigación parte de dichos resultados con el objetivo de ampliar y profundizar en las novedades y evoluciones narrativas que el estudio del Ciclo de la guerra de Irak estadounidense permite observar.

## **CAPÍTULO II**

### **LOS PERSONAJES DEL CICLO DE LA GUERRA DE IRAK Y SUS CONFLICTOS**

*Tell me the story of the foot soldier,  
and I will tell you the story of all wars.*

*Men in war* (Anthony Mann, 1957).

En el primer capítulo se han proporcionado los rasgos determinantes de la idiosincrasia de la Guerra de Irak en su aspecto histórico, militar, mediático y político. Si el género, efectivamente, se alimenta de forma directa de las características y episodios que conforman un conflicto bélico, en el presente capítulo se encuentran los argumentos que certifican esa relación entre el género y la realidad. En la descripción de los personajes de este ciclo, en sus funciones y conflictos se detecta la inspiración que las películas han encontrado en los diferentes acontecimientos de la Guerra de Irak. De esta forma, la ficción del ciclo que nos ocupa construye su propia personalidad, diferenciándose así de los ciclos que le preceden y, como consecuencia, constata la evolución de ciertos parámetros y aspectos del género.

El presente capítulo está dividido en tres apartados. El primero de ellos se centra en los personajes militares del ciclo y en la forma en la que les ha afectado el conflicto, que condiciona tanto su caracterización, como su evolución y sus conflictos. También se analiza su comportamiento y sus nuevos hábitos en el frente de la batalla y, con ello, las aportaciones que este personaje realiza al imaginario bélico. Concretamente se focaliza la atención en el personaje del soldado en el frente, en el veterano y en la figura del grupo de combate o del pelotón, por ser tres personajes de gran tradición en el género. Debido a ello, son los primeros en verse afectados por la recreación del conflicto y es donde mejor puede percibirse la posible evolución (Basinger, 2003 p. 56; Muruzábal, 2007 p.723), teniendo en cuenta la perspectiva estadounidense.

En el segundo apartado se aborda la figura del enemigo terrorista. Aunque su naturaleza tiene similitudes con la definición del enemigo –o, prácticamente, la ausencia de definición– de las películas del Ciclo de la guerra de Vietnam o la Guerra del Golfo (Joosten, 2011 pp. 3-4), sí presenta ciertas particularidades. El ciclo presenta al terrorista en su papel de enemigo, sin embargo, cuestiona su rol como antagonista absoluto. El ciclo, si bien es conocedor de que el enemigo oficial en esta guerra son los insurgentes y terroristas, no les reconoce como la primera fuerza antagonista contra la que luchar, sino que dirige el enfrentamiento hacia el propio bando estadounidense.

Por último, en el tercer apartado se aborda el significativo cambio de roles que presentan tres personajes en el ciclo. El primero de ellos, el personaje del civil, tanto los que sufren la guerra en su territorio, como los que aguardan la espera de los seres queridos que han ido al frente. Ambos resultan personajes identificativos del ciclo (Rodríguez, 2006 p. 216). El rasgo más visible de este personaje se identifica en el civil iraquí que, aunque conserva su papel de víctima, se transforma en figura amenazante para el soldado norteamericano, debido a las estrategias bélicas terroristas. El segundo de ellos es el rol de la mujer –personaje que en diferentes ciclos posee una mínima visibilidad (Basinger, 2003 p. 71) –. En el ciclo que nos ocupa, se le traslada del *homefront* al frente de guerra y se le dota de la condición de veterana. Este último cambio provoca el tercero, el rol de la figura masculina que permanece en el hogar, ocupando las que tradicionalmente habían sido las funciones del personaje femenino.

## 2.1 El personaje militar en el Ciclo de la guerra de Irak: el soldado, el veterano y la figura del pelotón.

Con la excepción del Ciclo de la guerra de Vietnam, donde comparte protagonismo con la figura del veterano, el soldado ha sido uno de los protagonistas más estudiados de todos los ciclos del género bélico estadounidense (Huebner, 2008 p. 2; Jeffords, 2006 p. 287). El Ciclo de la guerra de Irak no supone una excepción, de manera que corresponde al soldado capitanear las historias de este conflicto. En 26 de las 30 películas que componen el corpus de esta investigación, el protagonista del relato posee una condición militar de algún tipo. Tres de las cuatro películas restantes –*Fair Game*, *Zero Dark Thirty* y *Body of lies*– están protagonizadas por agentes de la CIA. El protagonismo de estos agentes tiene su sentido en el ciclo si entendemos la Guerra de Irak como un episodio de la Guerra contra el Terror, como ya hemos mencionado, y en la que los servicios de inteligencia tienen un papel fundamental a la hora de identificar objetivos terroristas (Jackson, 2005 pp.9-11). La cuarta, *The Situation*, tiene un protagonismo coral, aunque el anclaje con espectador responde a un personaje periodista.

En 25 de las 30 películas, los soldados responden a un cargo militar inferior a la categoría de teniente. El más alto rango que presenta uno de los protagonistas es el de teniente coronel, el protagonista de *Taking Chance*, en la que el experimentado oficial se cuestiona su valía como marine ante la valerosidad de los soldados rasos. Tres son los protagonistas que ostentan el cargo de teniente, el de *Shadows in Paradise*, *Recalled* y *Green Zone* –aunque en esta última se dirige al personaje con el término “chief”–. La necesidad de este cargo superior al de sargento proporciona al protagonista la independencia necesaria para que lleve a cabo acciones que permiten tratar aspectos como el compromiso hacia el deber o la verdad<sup>1</sup>. Por último, *Seal Team VI* tiene como protagonista a un pelotón de *navy seals*, los soldados mejor preparados del Ejército encargados de las operaciones especiales, como en el caso del filme, la muerte de Osama Bin Laden. Las fuerzas militares a las que pertenecen son el Ejército, 16 de los

---

<sup>1</sup> El protagonista de *Recalled* ha conseguido un traslado que le exime del desplazamiento a Irak. A pesar de ello, deberá decidir si ir o no ir a la guerra, decisión en la que se pone a prueba su compromiso, sentido del deber y lealtad hacia sus hombres. Tanto en *Green Zone* como en *Shadows in Paradise*, el protagonista dispone de cierta libertad, por su cargo, para tomar decisiones que le permitan acceder a una versión más acertada de la realidad que la propuesta por los altos cargos militares.

26 protagonistas son o han sido militares en este cuerpo; 7 de los 26 protagonistas militares son Marines y finalmente, dos de ellos pertenecen a la Guardia Nacional<sup>2</sup>. Por su parte, el personaje del veterano comparte protagonismo con el personaje del soldado, aunque con menor intensidad que en el Ciclo de la guerra de Vietnam. La figura del pelotón pierde gran parte del protagonismo que había mostrado en ciclos anteriores, pero resulta necesario el estudio de la supervivencia y creación –o esbozo– de nuevos roles que el ciclo ha considerado pertinentes.

Este apartado está estructurado en cuatro epígrafes. En las dos primeras se analizan dos rasgos diferentes del personaje del soldado en este ciclo. En el primer apartado, se analiza una compleja dicotomía. La deshumanización que la guerra provoca en el soldados, le convierte en un ser capaz de los más atroces crímenes, a la vez que se le presenta como una víctima del conflicto. En el segundo epígrafe se aborda el perfil digital de los soldados, característico de este ciclo, y las consecuencias que ello comporta. En el tercero y cuarto se profundiza en las otras dos figuras mencionadas, la del veterano y su vuelta al hogar; y la del pelotón, así como en la forma en la que el ciclo lo ha constituido.

### 2.1.1 La deshumanización del soldado y su condición de víctima

- Antecedentes

El personaje del soldado es uno de los más complejos y ricos del género debido a la evolución que sufre a lo largo de los diferentes ciclos. En la representación de la Gran Guerra el soldado que lucha en las trincheras responde a una naturaleza civil, no militar (Westwell, 2006 p.25). Se le aleja de su hogar, de su tierra y su familia, y se le traslada a un escenario en el que debe odiar y matar a un enemigo que no concibe como tal. Aunque es consciente de que su deber es defender una línea de trinchera, en pocas ocasiones sabe verbalizar las causas por las que acomete ese sacrificio y ese conflicto le condena a la desilusión y al aislamiento (Chapman: 2008 p.125).

---

<sup>2</sup> Cada estado de los componen Estados Unidos tiene su propia Guardia Nacional, un cuerpo militar formado por voluntarios. Tan solo en casos de necesidad, crisis o guerra el presidente puede reclamar unidades de la Guardia Nacional a los diferentes estados para que sirvan a un interés federal. Es precisamente lo que sucedió en la Guerra de Irak. Voluntarios de la Guardia Nacional, que normalmente no abandonan el territorio nacional, fueron destinados a Irak, algunos, en más de dos ocasiones y con contratos de estancia en Irak de hasta un año (Alvarez, 2007; Miklaszewski; 2007; Mador, 2013).

Por esta razón, una de las convenciones narrativas propias de este ciclo es la muestra de compañerismo entre soldados de bandos contrarios. En *The Big Parade* (King Vidor, 1925) o en *All Quiet in the Western Front* (Lewis Milestone, 1930) soldados enfrentados acaban juntos en algún lugar de la tierra de nadie<sup>3</sup> unidos en un sentimiento de desorientación y ansias de sobrevivir. Actualmente, se respeta esta imagen del soldado para narrar historias de ese conflicto, como sucede en *War Horse* (Steven Spielberg, 2011). Esta forma de retratar al soldado en los filmes de la Primera Guerra Mundial refleja su condición civil, así como su inocencia, a pesar de las atrocidades que pueda cometer (Sorlin, 1994 p.363).

Esta representación del soldado como civil, antes que como militar prevalece durante la Segunda Guerra Mundial (Doherty, 1993 p.104), si bien desaparecen sus dudas acerca del conflicto y su ambigüedad hacia la figura del enemigo. También se le dota al soldado protagonista de unos valores eminentemente positivos. Así, películas como *Guadalcanal Diary* (Lewis Seiler, 1943) o *They Died with their Boots On* (Raoul Walsh, 1941) retratan el perfil heroico de los protagonistas y el valor de sus sacrificios y muertes. También Alvin York, protagonista de *Sergeant York* (Howard Hawks, 1941), posee a su vez cualidades como la ingenuidad, la bondad y el valor y el protagonista de *Objective, Burma!* (Raoul Walsh, 1945), el Capitán Nelson, aglutina las figuras de padre y héroe romántico, y demuestra ser un auténtico líder en el mando militar (Basinger, 2003 p.123).

Pero la imagen del soldado justo, moralmente inquebrantable y patriota desapareció con el Ciclo de la guerra de Vietnam. Éste ofreció un retrato al que hasta el momento se había asociado con este personaje. En estos filmes, el soldado no lucha contra el mal o defiende una causa, sino que ansía su supervivencia frente a un enemigo que no sabe reconocer o señalar sus pretensiones (Rasmussen y Downey, 1991 pp.177-178). En ocasiones, esa lucha por la supervivencia se traduce en una deshumanización del soldado. El conflicto de los soldados se refiere a la lucha entre dos fuerzas, una que les exhorta a proteger su individualidad humana y otra, instintiva, que les aboca a convertirse en auténticos asesinos (Rasmussen y Downey, 1991 pp.178-192). El ciclo

---

<sup>3</sup> Tierra de nadie, en inglés *no man's land*, es un concepto relacionado estrechamente con la Primera Guerra Mundial. Se refiere al terreno que separaba a los dos bandos que se enfrentaban. Es un elemento propio de las guerras convencionales, en la que los dos ejércitos formaban frente a frente y existía un concepto de orden espacial en la batalla (Vismann, 1997 p.46).



plantea incluso la brutalidad que supone, no ya el combate, sino el propio adiestramiento militar (Chapman, 2008 pp.167-168)<sup>4</sup>.

Este retrato del soldado quedó relegado y desde finales de los 90, la ficción actual recoge la camaradería de los soldados rivales en la Primera Guerra Mundial y ha contribuido a perpetuar una imagen eminentemente favorable del soldado de la Segunda Guerra Mundial. El retrato de este personaje responde a la descripción que Stephen Ambrose realiza de estos soldados en *Citizen Soldiers* (1997 p.473):

At the core, the American citizen soldiers knew the difference between right and wrong, and they didn't want to live in a world in which wrong prevailed. So they fought, and won, and we all of us, living and yet to be born, must be forever and profoundly grateful.

De hecho, las dos grandes últimas producciones seriales sobre la guerra en Europa y la guerra en el Pacífico, *Band of Brothers* y *The Pacific* (HBO, 2010) se inspiran en esta novela. El Ciclo de la guerra de Irak se aleja de esta representación heroica del soldado, de su sentimiento de patriotismo y de su sentido del deber como ciudadanos, propia de la Segunda Guerra Mundial y que ya se diluyó con la representación de Vietnam (Muruzábal, 2009 p. 79).

El Ciclo de la guerra de Irak muestra un soldado cuya actitud y disposición hacia la guerra y el enemigo se aleja de los valores honorables que caracterizaban a la ficción de la Segunda Guerra Mundial, o a la desorientación inocente de los soldados de la Gran Guerra. Bien al contrario, el ciclo recupera el diseño del soldado de la ficción de Vietnam para intensificar la condición de antihéroe del soldado y el proceso de deshumanización que sufre. Sin embargo, a pesar de las consecuencias de esta deshumanización, el ciclo concibe al soldado también como víctima. Una víctima de los horrores de la guerra pero también de los responsables que les han abocado a ese escenario de caos y degradación y que les convierte en personajes violentos y sin escrúpulos.

La figura del soldado en este ciclo encierra, por tanto, una compleja confrontación. Por un lado, la atracción hacia las peligrosas dinámicas de la guerra, hacia las que parece predispuesto, y, por otro, la intuición de que el acercamiento a las mismas supone la

---

<sup>4</sup>Quizá el mejor ejemplo se encuentra en *Full Metal Jacket* cuando el soldado patoso asesina al sargento y se suicida, sin ni siquiera haber llegado al campo de batalla.

desintegración de su humanidad. Uno de los protagonistas de *Over There* (FOX, 2005) verbaliza la difícil relación entre ambas fuerzas:

The tragedy here is we are savages. We are thrilled to kill each other. We are monsters. And war is what unmask us. But there's a kind of honor in there too, a kind of grace. I guess if I am a monster, it's my privilege to be one<sup>5</sup>.

El nivel de conciencia del soldado acerca de los efectos de la guerra sobre su persona es lo que condiciona el principal conflicto al que se enfrentan los soldados. Éstos deben luchar por proteger su humanidad frente a la atracción –primero– y destrucción –como consecuencia– que ejercen sobre ellos las experiencias bélicas que viven. En esencia, el soldado está atrapado entre la defensa o la rendición, pero éstas no atañen al campo de batalla, sino a su propia persona. Como se comprobará a lo largo del apartado, el soldado no dispone de las herramientas necesarias para protegerse. Tal hecho se traduce en la deshumanización del soldado.

En ocasiones, ese conflicto entre las dos fuerzas sucede dentro del propio personaje. Entonces, el espectador asiste al combate que un soldado realiza contra sí mismo por salvaguardarse de las consecuencias que puede provocarle el conflicto. Muchos se protegen de las acciones que cometen bajo la consolación de que es su trabajo, pero no por ello ignoran su naturaleza. Es el caso del Sargento Espera en *Generation Kill*, quien afirma que «Back in the civilian world, if we did this we'd go to prison»<sup>6</sup>. Otros sin embargo, ya no encuentran las coordenadas para juzgar sus propios actos y tan solo se dejan arrastrar por el torbellino de horrores, hasta que ellos mismos se convierten en víctimas de su propia deshumanización.

En este sentido, *In the Valley of Elah* resulta un caso paradigmático. En ella un soldado, Mike Deerfield, aparece muerto apuñalado con un arma blanca, descuartizado y quemado en las cercanías de la base militar en la que se encontraba de permiso. El final del filme revela que los autores del asesinato son sus propios compañeros de pelotón. La historia de Mike es la del soldado que ve cómo la guerra está robando su humanidad y que comprueba cómo en ese clima bélico nada ni nadie le impide realizar actos atroces. Tras una llamada de socorro que es desatendida, Mike abandona la lucha y se deja arrastrar por el desenfreno bélico. Él y sus compañeros acaban siendo capaces de torturar para divertirse y evadirse de la realidad. Han devaluado de tal forma al ser

---

<sup>5</sup> *Over There*, episodio 1, min. 00.33.40

<sup>6</sup> *Generation Kill*, episodio 6, min. 00.31.15.

humano, que incluso un amigo puede acabar asesinado por sus compañeros en una pelea insignificante, y convertirse en víctima material de su propia deshumanización. En otras ocasiones, esa lucha por proteger la humanidad del soldado se plasma en el enfrentamiento entre varios personajes. En estos casos, los filmes contraponen al soldado que permanece intacto, frente al soldado que proporciona claras muestras de corrupción humana. La Tabla 1 que se mostrará más adelante, permite comprobar cómo, efectivamente, prevalece en el ciclo la rendición del soldado ante la deshumanización a la que le somete el conflicto.

- Criterios de análisis

Para llevar a cabo el análisis sobre la deshumanización, se han seleccionado cuatro indicadores de la pérdida de humanidad que experimenta este personaje. Para referirnos a dichos indicadores, a lo largo de este capítulo emplearemos, a modo de sinónimo, expresiones como rasgos, ítems de análisis, categorías, criterios, o variables de contingencia. Éstos se concretan en, primero, la presentación del soldado como una víctima física y moral de esta guerra. Segundo, se enumeran los filmes que presentan soldados con rasgos problemáticos o historial delictivo, aspectos que facilitan su deshumanización. Se han considerado rasgos problemáticos aquellos que se desmarcan de forma clara de la actitud que el resto de compañeros muestra en el conflicto y, sobre todo, de aquellos que intentan salvaguardar su humanidad y actúan con unas mínimas directrices morales. Por ejemplo, las actitudes violentas excesivas e irracionales o el deseo expreso de cometer un acto que se juzgaría como delito. El tercer indicio se reconoce en los agravios que los soldados perpetran hacia Irak, sus gentes y sus costumbres. Por último, se analiza en las películas la muestra de soldados perjudicándose física o psíquicamente a sí mismos o a sus propios compañeros.

A continuación expresamos la tabla de resultados (ver Tabla 1) sobre los cuatro criterios de análisis aplicados al total de la muestra (30 películas), que permitirán comprobar su identificación como rasgos de deshumanización de la figura del soldado:

Tabla 1: Rasgos indicativos de la deshumanización del soldado

	El soldado como víctima	Rasgos problemáticos o historial delictivo*	Agravio injustificado hacia Irak y sus gentes	Automaltrato o maltrato a los compañeros
<i>Redacted</i>	SÍ	SÍ(+h)	SÍ	SÍ
<i>Home of the Brave</i>	SÍ	NO	SÍ	NO
<i>Stop-Loss</i>	SÍ	SÍ	NO	SI
<i>In the Valley of Elah</i>	SÍ	SI(+h)	SÍ	SI
<i>The Hurt Locker</i>	SÍ	SÍ	NO	SI
<i>Over there</i>	SÍ	SÍ(+h)	SÍ	SI
<i>Seal Team Six</i>	NO	NO	NO	NO
<i>Generation Kill</i>	SÍ	SÍ(+h)	SÍ	SI
<i>American Soldiers</i>	NO	NO	SÍ	NO
<i>A Line in the Sand</i>	SÍ	SI(+h)	SÍ	SI
<i>Zero Dark Thirty</i>	NO	NO	NO	NO
<i>The Torturer</i>	SÍ	NO	SÍ	SI
<i>The Situation</i>	NO	SI	SI	NO
<i>Green Zone</i>	SÍ	NO	SI	SI
<i>Shadows in Paradise</i>	NO	NO	NO	SI
<i>Happy New Year</i>	SÍ	SÍ	NO	SÍ
<i>Farewell Darkness</i>	SÍ	SÍ(+h)	NO	SÍ
<i>Grace is Gone</i>	-	-	-	-
<i>The Dry Land</i>	SÍ	SÍ	NO	SÍ
<i>Taking Chance</i>	SÍ	NO	NO	NO
<i>The Messenger</i>	SÍ	SÍ	NO	NO
<i>The Lucky Ones</i>	SÍ	SÍ	NO	NO
<i>A Marine Story</i>	SÍ	SÍ	NO	SÍ
<i>Body of Lies</i>	-	-	-	-
<i>Fair Game</i>	-	-	-	-
<i>American Son</i>	SÍ	NO	NO	NO
<i>Allegiance</i>	SÍ	NO	NO	NO
<i>Day Zero</i>	SÍ	SÍ(+h)	NO	SÍ
<i>Return</i>	SÍ	NO	NO	SÍ
<i>Badland</i>	SÍ	SÍ(+h)	SÍ	SÍ

Tabla elaborada por la autora

Las películas no contabilizadas en el análisis (-) no presentan protagonistas militares o personajes principales protagonistas militares por lo que resulta imposible que en su metraje aparezca alguno de los indicativos de la deshumanización del soldado.

- \* En esta columna se colocará esta referencia “+h” cuando la afirmación indique que el personaje además de poseer rasgos conflictivos, presenta un historial delictivo.

A continuación se expresa un cuadro resumen con los porcentajes totales de las películas que han podido ser evaluadas para cada uno de los criterios, así como los porcentajes parciales de los distintos tipos de respuesta obtenidos en cada una de dichos criterios o variables de contingencia:

Tabla 2: Porcentajes de Rasgos indicativos de la deshumanización del soldado

<b>N° DE PELÍCULAS EVALUADAS</b>	<b>Soldado como víctima</b> 27 de 30 (90%)	<b>Problemas o historial delictivo</b> 27 de 30 (90%)	<b>Agravio injustificado hacia Irak</b> 27 de 30 (90%)	<b>Automaltrato o hacia sus compañeros</b> 27 de 30 (90%)
<i>Parcial SI del total evaluado</i>	81%	59%	41%	63%
<i>Parcial NO del total evaluado</i>	19%	41%	59%	37%
<i>Parcial “+h” del total de respuestas positivas obtenidas en el Parcial SI</i>	-	50%	-	-

Tabla elaborada por la autora

Como puede comprobarse, los indicativos se han podido analizar en un total de 27 películas, que son las que presentan a soldados como protagonistas o personajes principales y, por tanto, puede valorarse su deshumanización. Los resultados muestran que los rasgos que constatan la deshumanización del soldado se cumplen en tres de los casos –la presentación del *soldado como víctima*, los *rasgos problemáticos o historial delictivo* y el *automaltrato o maltrato a los compañeros*– en la mayoría de los filmes. El único rasgo que no alcanza una mayoría, presente solo en el 41% de la muestra, es el *agravio injustificado hacia Irak o sus gentes*. Esta inferioridad de presencia en los filmes se atribuye a que parte de los filmes que presentan a un militar como protagonista tienen lugar en Estados Unidos, cuando el soldado regresa al hogar y, por tanto, no acontece la interacción con los civiles iraquíes, ni el soldado está presente en el país.

Una vez expuestas estas consideraciones generales, a continuación nos centraremos en la valoración de los resultados obtenidos en cada una de las variables, teniendo en cuenta que los porcentajes que se citan hacen referencia al total de las películas evaluadas en cada ítem, no así al total de la muestra de 30 películas. Asimismo, en este apartado nos centraremos únicamente en los resultados más significativos obtenidos tras el análisis, ya que son los que permitirán apuntar posibles tendencias en la construcción de personajes del ciclo que nos ocupa.

#### 2.1.1.1. El soldado como víctima

En primer lugar, de un total de 27 películas, 22 de ellas presentan a los soldados como víctimas, cantidad que corresponde a un 81% del total evaluado. Puede manifestarse, por lo tanto, una clara tendencia al victimismo en todas las películas del ciclo, ya que de 27, tan solo 5 no presentan esta descripción, dato que consideramos altamente significativo a la hora de identificar dicho victimismo como un rasgo definitorio de la deshumanización del soldado.

Como en toda guerra, el personaje del soldado es víctima de los horrores azarosos del conflicto. Así, los *humvees* sufren emboscadas y sus ocupantes mueren o resultan heridos, como sucede en *Home of the Brave* (Irwin Winkler, 2006) o los soldados pisan un artefacto explosivo improvisado y mueren, como ocurre en *Redacted*. Esta forma de contemplarlos como víctimas no resulta distinta de cualquier otra guerra, puesto que la presencia en el frente y la lucha contra el enemigo implica este tipo de riesgo. Sin embargo, el ciclo utiliza estos episodios para acrecentar la desconfianza, la paranoia y la agresividad del soldado, e intensificar así sus rasgos problemáticos.

Las películas muestran a su vez cómo el soldado pretende identificarse con la imagen dura, irreverente, violenta y masculina del guerrero, que ellos mismos alimentan. Como se comprueba en los ejemplos a continuación, esa imagen deshumaniza al soldado y, en más de una ocasión puede convertirle en víctima de su propia actitud. Una buena descripción de esa imagen la encontramos en *Generation Kill*. En el capítulo primero, los soldados leen cartas que les han enviado niños desde los colegios estadounidenses. Una de ellas les desea que puedan volver a casa sin tener que luchar, a lo que Ray, uno de los protagonistas de la serie, responde:

Dear Frederick: Thank you for your nice letter but I am actually a US Marine who was born to kill. Whereas clearly you have mistaken me for some sort of wine-sipping communist dick-suck and although peace probably appeals to tree-loving bisexuals like you and your parents, I happen to be a death-dealing, blood-crazed warrior who wakes up every day just hoping for the chance to dismember my enemies and defile their civilizations. Peace sucks a hairy asshole, Freddie. War is the motherfucking answer [hell yeah!]<sup>7</sup>.

En *Over There*, Smoke resulta víctima de esta imagen con la que pretende identificarse. Su carácter agresivo esconde sus cualidades como soldado e incentiva la desconfianza

---

<sup>7</sup> *Generation Kill*, Episodio 1, min. 00.14.30 – 16.28.

de sus superiores. Pero la consecuencia más impactante de esta actitud resulta del montaje que realiza una televisión norteamericana con las imágenes que ha recibido de su reportero. En ellas Smoke llevaba a cabo gestos con su arma y verbalizaba frases que se corresponden con el discurso de Ray, pero que le sirven a Smoke para ser acusado del crimen de un joven iraquí y su madre, y para que la venganza de los terroristas se dirija hacia a su persona.

Pero sin duda, si de alguien es víctima el soldado norteamericano en las películas estadounidenses sobre la guerra de Irak, es de los responsables que le han colocado en el escenario bélico. Ese responsable, por ejemplo, puede ser la presión familiar, como sucede en *In the Valley of Elah*, pero la mayoría de veces el dedo acusador señala al Gobierno y al Ejército. Esta señalización de responsabilidades se desarrolla en futuros apartados, pero la mención en el presente responde al papel que juega en la situación de víctima del soldado y, por tanto, en su proceso de deshumanización.

Valga como ejemplo la explicación del protagonista de *The Torturer* (Graham Green, 2008), que fue contratado por el Ejército para realizar interrogatorios con prácticas que pueden considerarse torturas. El soldado explica que además de la persona torturada existe otra víctima de esa práctica, que es el torturador. Siente remordimientos y culpabilidad, y afirma que: «if torture is the only way to win this war, then it is already lost»<sup>8</sup>. Ahí radica la esencia del soldado como víctima de la Administración y el Ejército: no conoce los objetivos que debe alcanzar en ese escenario y no dispone de herramientas adecuadas para luchar contra el enemigo. La consecuencia en la actitud del soldado es el incremento de la frustración y, como consecuencia, de la violencia y la desorientación.

#### 2.1.1.2. Rasgos problemáticos

En la segunda columna se analizan precisamente esos rasgos problemáticos, identificativos de la deshumanización, que están presentes en más de la mitad de las películas analizadas (90% del total de la muestra). En concreto, el 59% de los films presentan caracteres con problemas, frente al 41% de los casos en los que el soldado no muestra rasgos conflictivos. Huelga decir que la situación bélica puede funcionar como un detonante del proceso de la pérdida de humanidad, o tan solo como un elemento

---

<sup>8</sup> *The Torturer*, min. 01.07.34

intensificador. Haciendo referencia a su pasado, algunos personajes militares (+h) del ciclo, ya aterrizan en Irak dando muestras de la mínima capacidad empática que poseen, de la atracción por la violencia que ya han satisfecho en más de una ocasión y del poco sentido moral que gobierna sus vidas. Según los resultados, del total de las 27 películas analizadas, 8 presentan personajes, además de problemáticos, con pasados conflictivos, lo que corresponde al 29,6% de la muestra. No es un dato revelador si atendemos a los resultados generales, pero sí puede considerarse significativo si se analiza solo en relación a los casos afirmativos: del total de soldados problemáticos, el 50% tiene, además, pasados violentos o negativos.

Así los personajes de *Generation Kill* muestran ya en el capítulo primero sus ansías de matar terroristas, y se percibe la tensión que sufren, cuando, debido al caos inicial que supuso la invasión y a las órdenes contradictorias que recibían de sus superiores, el enfrentamiento se retrasa. Su grito de guerra es el de «Kill!»<sup>9</sup>, se refieren a sus armas como si fueran mujeres, nunca se desplazan sin ella y hay alguno de ellos duerme apoyado sobre la misma.

Se considera remarcable, así, el número de películas que muestran un perfil del soldado con carácter problemático o con antecedentes delictivos, incluso se detectan perfiles psicópatas. En *Redacted*, Rush y Flake, autores de la violación de la joven que narra el filme, responden a este perfil. *A Line in the Sand* (Rob Botts, 2009), *In the Valley of Elah*, *Over There* o *American Soldiers: un día en Irak* (Sydney J. Furie, 2005) muestran personajes con antecedentes penales, a los que el juez les dio la opción de ir a la cárcel o alistarse al ejército. Otro personaje que también presenta estas características es Trombley<sup>10</sup>, de *Generation Kill*. Ray, compañero de pelotón de Troembley, incluso afirma de él que: «he is a psycho, but at least he is our psycho»<sup>11</sup>.

---

<sup>9</sup> *Generation Kill*, Episodio 1, min. 00.33.30

<sup>10</sup> Este personaje muestra su obsesión con disparar a perros, explica a sus compañeros que está más nervioso en el sofá de su hogar viendo una competición deportiva, que en un tiroteo en medio de Irak. En una ocasión, dispara, según las reglas de enfrentamiento, a un objetivo que no consigue vislumbrar con nitidez. Más tarde, se descubre que, posiblemente, haya disparado a un niño y a unos camellos. Sus compañeros al principio le recriminan el acto, pero acaban convirtiendo ese hecho en el motivo de su apodo: Whopper Junior, por ser hamburguesas que se venden en Burger King, cuyas siglas son las BK, las mismas que Baby Killer. Troembley está cómodo y feliz de haber recibido ese sobrenombre.

<sup>11</sup> *Generation Kill*, episodio 3, min. 00.57.59



En cualquier caso, el verse arrastrado por la pérdida de humanidad se traduce en la capacidad para cometer cualquier tipo de violencia o vejación que, entonces sí, se reconoce al soldado con la imagen violenta que de él se proyecta. Tanto si el escenario bélico ha funcionado como detonador o intensificador de la deshumanización, el ciclo apuesta por la comprensión de que esa violencia es la respuesta a una situación que les sobrepasa tanto física como emocionalmente.

### 2.1.1.3. El agravio hacia Irak y sus gentes

Las consecuencias de ello se contemplan en la tercera columna y en la capacidad del soldado de infringir dolor y sufrimiento al enemigo de forma injustificada. La irreverencia y la agresividad del soldado se multiplican y se traducen en faltas de respeto y actos violentos hacia los iraquíes, terroristas o civiles, y hacia la cultura que están invadiendo. Tras el análisis, se ha podido comprobar cómo el 41% de estas películas muestran signos de agravio injustificado hacia Irak, frente al 59% de los casos que no muestran este rasgo de la deshumanización del soldado. Bien es cierto que, como ya se ha mencionado, once de las películas analizadas tienen lugar en Estados Unidos, al regreso del soldado, por lo que dificulta la interacción con el civil iraquí y, por tanto, el cumplimiento de este rasgo.

Como resultado de esa lucha interna que acontece por salvaguardar su humanidad, algunos personajes realizan un ejercicio de auto convencimiento o se enzarzan en una discusión sobre el inexistente futuro del país en el que se encuentran, al que en numerosas ocasiones denominan «shit hole» y de que sus habitantes son menos humanos que ellos, iraquíes que no quieren su ayuda, que tan solo les desean la muerte. Así, por ejemplo, los vehículos militares portan mensajes de tono violento referidos a la aniquilación del país y del enemigo, y los soldados comentan lo bien que saben destruir edificios y ciudades con bombas. En *Over There*, uno de los soldados protagonistas explica un chiste ofensivo mientras vigilan a un grupo de iraquíes detenidos. El comentario en cuestión alude a las mujeres: «An Iraqi lady comes out of the dress room, right? And she goes, you think this bomb makes me look fat?»<sup>12</sup>. Y los ejemplos se suceden, sobre todo, en las películas cuyo metraje completo se desarrolla en Irak. A *Line*

---

<sup>12</sup> *Over There*, Episodio 7, min. 00.08.08

in the Sand muestra a varios miembros del pelotón divirtiéndose, imaginando historias soeces sobre cómo habrá sido la muerte de un iraquí cuyo cuerpo sin vida yace frente de ellos. En la película *American Soldiers* se muestra la superioridad americana que sienten los soldados, cuando, después de un tiroteo en la que mueren varios terroristas, uno de ellos exclama: «This is democratization!»<sup>13</sup>.

En *Redacted*, el soldado Flake afirma que «all I know is that the only language this sand niggers understand is force»<sup>14</sup>. Cuando algunos de sus compañeros le preguntan si no siente remordimientos al haber matado a una mujer embarazada, otro de los soldados explica que «you can't afford remorse, you get remorse, you get weak, if you get weak, you die. Is as simply as that»<sup>15</sup>. Flake es definido por un compañero como «the average grunt, completely in touch with his primary self»<sup>16</sup>, dando a entender que el cinismo y superficialidad de Flake puede detectarse en muchos de los soldados destinados en Irak.

Otras consecuencias en las que se advierte la deshumanización del soldado son, por una parte, en su incapacidad para controlar sus impulsos y, por otra, en su capacidad para divertirse a partir del dolor ajeno. En relación a la primera de ellas, en *A Line in the Sand*, uno de los soldados, Kapler, no es capaz de controlarse y dispara a un iraquí después de haberlo estrangulado con sus propias manos. Más tarde, ese mismo soldado explica que mientras estaba ayudando a un civil iraquí a reconstruir parte de un edificio «he finds the biggest sharpest piece of shrapnel he could find and puts the jam at the back of my neck. But I stopped the fucker, took that piece of shrapnel, cut his neck wide open»<sup>17</sup>. En relación a la segunda consecuencia, en *In the Valley of Elah*, aparecen un grupo de soldados que están divirtiéndose con el dolor de un detenido. Uno de ellos, pretendiendo ser un doctor, revuelve la herida del detenido, y ante los gritos de dolor, los soldados responden con risas. El soldado explica que «it was pretty funny [...]. It was just a way to cope. We all did stupid things»<sup>18</sup>. Reacciones desmedidas que los propios soldados achacan a la situación de tensión que viven.

---

<sup>13</sup> *American Soldiers*, min. 00.13.55

<sup>14</sup> *Redacted*, min. 00.23.30

<sup>15</sup> *Redacted*, min. 00.25.48 – 00.25.57.

<sup>16</sup> *Redacted*, 00.22.50

<sup>17</sup> *A Line in the Sand*, min. 00.40.16

<sup>18</sup> *In the Valley of Elah*, min. 01.38.15

#### 2.1.1.4. El automaltrato o maltrato a compañeros

Pero esas reacciones no solo las sufren los iraquíes, sino que en ocasiones, el propio soldado, sus compañeros o su familia al regresar del conflicto son los que sufren las consecuencias de esa deshumanización. Este dato se refleja en la cuarta columna de la tabla, que vuelve a mostrar una tendencia mayoritaria en estas prácticas. De las 27 películas analizadas, el 63% muestra signos de maltrato en cualquiera de sus formas. Este porcentaje mayoritario también habla de la tendencia a la identificación del maltrato como rasgo propio de la deshumanización ya expresada en las páginas anteriores.

En el caso del soldado, éste puede experimentar la violencia y la guerra como el efecto de una droga de la que es difícil apartarse, como sucede en *The Hurt Locker*. Otra consecuencia a nivel psíquico que refieren varios personajes, de *Home of the Brave* o *Generation Kill*, es la incapacidad para sentir algo, lo que sea. A nivel físico, se ha referido ya el ejemplo de *In the Valley of Elah*, pero también son indicadores los casos de suicidio de soldados en Irak, como muestra *Over There* y *Farewell Darkness* (Daniel J. Pico, 2007). Los casos de suicidio ya en el hogar y el maltrato a familiares también son reveladores de la deshumanización del soldado pero se tratarán en el apartado dedicado al personaje del veterano.

Si se han desarrollado en profundidad los aspectos del proceso de deshumanización del soldado es para comprobar que, efectivamente, la lucha planteada en el conflicto es desequilibrada y la pérdida de humanidad se convierte en una tendencia asentada en el ciclo. Como contraste a los personajes que poseen las características que se acaban de referir, el ciclo presenta a personajes que funcionan como contraste. Estos soldados que destacan por su sentido del honor y la dignidad humana. Aunque no se muestran del todo convencidos, intentan agarrarse a los únicos motivos que tienen para dar sentido a su presencia en Irak y no dejarse llevar por la locura bélica. Así, en *Redacted*, McCoy actúa como contrapeso de Flake, intentando recordar que están en Irak para ayudar a la población civil, o en *A Line in the Sand*, Miller es el opuesto a Kapler, patriótico y convencido de la utilidad de su presencia en Irak. Estos personajes muestran preocupación por el devenir de Irak y su gente.

Pero, como queda comprobado, los actos honorables de estos personajes y sus buenas intenciones quedan con frecuencia ahogados por las fechorías de sus compañeros, y se

convierten así en ejemplo del desamparo. Funcionan además como un argumento más para afirmar la deshumanización del soldado en este ciclo, que queda ligada a su condición de víctima y que se expresa en el carácter problemático y violento de los personajes y en su capacidad para infringir dolor no solo al enemigo, sino a miembros de su propio bando, e incluso a sí mismos.

### 2.1.2 El soldado digital y el rol del soldado cámara

- Antecedentes

La presencia de cámaras en los conflictos no es exclusiva de la Guerra de Irak, pero el uso que de ellas se hace en la batalla sí. Según los autores, la Guerra de Irak puede considerarse el primer conflicto mediatizado de la historia que se ha representado en la ficción, por lo que la actuación de los medios en ella y los hábitos que muestran los diferentes actores del conflicto, entre ellos los soldados, no tiene precedentes (Papadopoulos 2009; Cottle, 2006a p.9). Es por ello que la retrospectiva que permite realizarse en el género, en este aspecto, puede considerarse limitada. Sí es cierto que la presencia de cámaras en los campos de batalla no es novedosa. Durante la Segunda Guerra Mundial el ejército alemán incluía un soldado con cámara en muchas de las batallas y Estados Unidos, a finales de este conflicto, llegó a tener hasta 400 soldados con cámaras, que trabajaban para la ‘Army Film Unit’ con fines propagandísticos (Chapman, 2008 p.52).

Durante la Guerra de Vietnam existió una frágil alianza entre los periodistas y el Ejército. Aunque este último toleraba la presencia de periodistas en zonas de batalla, orquestaba a su vez la ‘Armed Force Radio and Television Network, *Stars and Stripes*’ para la que trabajaban soldados preparados para ello. El objetivo era el de informar a las propias tropas, a los periodistas y subir la moral de los soldados en el frente (Votaw, pp. 727-728; Jennings, 2010 p. 80). Para conseguir esa imagen positiva, la estrategia que siguió el Ejército, por un lado, fue la de contratar a personal experto en prensa en puestos de oficiales para que aplicarían su conocimiento al control de la información de la guerra. Por otro, restringieron la presencia de periodistas en diferentes frentes con la excusa de la peligrosidad que suponía la situación (Croteau y Hoynes, 2014 p. 105). Una situación semejante se vivió en la Guerra de Corea, en la que los propios oficiales

también se ocupaban de censurar la información proveniente del campo de batalla (Landers, 2004 p. 91).

Algunos filmes recogieron esta presencia de periodistas en el terreno bélico de Vietnam. Así, en *Full Metal Jacket* (Stanley Kubrick, 1987) se comprueba la presencia de oficiales al cargo de la información a publicar por el Ejército y aparecen soldados que son entrevistados y grabados con una cámara. Pero sin duda, un interesante y, al parecer, único precedente de lo que se encuentra en el Ciclo de la Guerra de Irak es *84 Charlie Mopic* (Patrick Sheane Duncan, 1989; Boyle, 2009 p. 48). Una película con un planteamiento de lo más original, en la que el metraje completo se presenta como la grabación que un cámara del Ejército, al que bautizan como Mopic, realizada con el fin de que sirva de aprendizaje en el entrenamiento (Clark, 1999 p. 36). Tal y como está planteada formalmente la película, el único punto de vista por el que el espectador accede a la historia es la cámara de Mopic. Si bien es cierto que, debido a ello, las limitaciones dramáticas son evidentes, gracias a este recurso aumenta la sensación de realismo y la implicación de la audiencia (Brown, 2012 p.35). En este sentido, Clark afirma que el relato cinematográfico se humaniza, precisamente porque la cámara está unida a un cuerpo y por la relación que los demás soldados tienen con ella de forma directa (Clark, 1999 p. 36).

- Análisis del soldado digital en el Ciclo de la Guerra de Irak

Sin embargo, la inmediatez al acceso de las imágenes de la Guerra de Irak y la difusión que ha permitido internet en los últimos tiempos, nada tienen que ver con el contexto de Vietnam. Los soldados han sido capaces de visualizar, editar, eliminar, volver grabar y difundir imágenes al momento. Ello confiere a los vídeos de esta guerra un discurso sobre la figura del soldado que no existe en ninguna otra realidad bélica (Letort, 2013). Ello provocará que la definición del soldado en Irak en relación a sus hábitos mediáticos sea original y novedosa, si tenemos en cuenta los precedentes desde la perspectiva estadounidense. Además, advirtiendo la afirmación de Clark, sobre la capacidad de humanizar el relato que posee la perspectiva fílmica de *84 Charlie Mopic*, los relatos de los filmes de Irak sí resultan cercanos al espectador por ese uso de cámaras, pero no necesariamente ello nos mostrará en todos los casos la humanidad de los personajes.

En las películas de la guerra de Irak, a diferencia de los casos previos mencionados, los soldados utilizan sus propias cámaras para realizar su propia versión de la guerra y

captar las imágenes que más les impactan o seducen. La cámara fotográfica, de vídeo, el móvil o el portátil prácticamente se convierten en uno más de los elementos del equipo del soldado. Como puede comprobarse en la Tabla 3, 10 de las 16 películas analizadas presentan a sus protagonistas militares, en algún momento, con alguno de los elementos mencionados. Tan solo se han contabilizado los filmes en los que el soldado aparece en el escenario bélico, es decir en la ciudad iraquí, utilizando estos aparatos. El uso de esos aparatos en el escenario bélico es lo que determina digitalización del soldado. El uso de portátiles, móviles o videocámaras en el hogar no supone una novedad y, por tanto, no es determinante a la hora de definir al soldado digital. Las once películas en las que aparecen soldados con estos dispositivos, tienen lugar en Irak o entre Irak y Estados Unidos.

*Tabla 3: El soldado digital*

<i>Título</i>	<i>Soldado digital*</i>
<i>Redacted</i>	<i>SÍ (L)</i>
<i>Home of the Brave</i>	<i>NO</i>
<i>Stop-Loss</i>	<i>SÍ (L)</i>
<i>In the Valley of Elah</i>	<i>SÍ (L)</i>
<i>The Hurt Locker</i>	<i>NO</i>
<i>Over there</i>	<i>SÍ (L)</i>
<i>Seal Team Six</i>	<i>SÍ</i>
<i>Generation Kill</i>	<i>SÍ (L)</i>
<i>American Soldiers</i>	<i>NO</i>
<i>A Line in the Sand</i>	<i>SÍ (L)</i>
<i>Zero Dark Thirty</i>	<i>SÍ</i>
<i>The Torturer</i>	<i>NO</i>
<i>The Situation</i>	<i>NO</i>
<i>Green Zone</i>	<i>SÍ (L)</i>
<i>Shadows in Paradise</i>	<i>NO</i>
<i>Happy New Year</i>	<i>-</i>
<i>Farewell Darkness</i>	<i>-</i>
<i>Grace is Gone</i>	<i>-</i>
<i>The Dry Land</i>	<i>-</i>
<i>Taking Chance</i>	<i>-</i>
<i>The Messenger</i>	<i>-</i>
<i>The Lucky Ones</i>	<i>-</i>
<i>A Marine Story**</i>	<i>SÍ (L)</i>
<i>Body of Lies</i>	<i>-</i>
<i>Fair Game</i>	<i>-</i>
<i>American Son</i>	<i>-</i>
<i>Allegiance</i>	<i>-</i>
<i>Day Zero</i>	<i>-</i>
<i>Return</i>	<i>-</i>
<i>Badland</i>	<i>-</i>

*Elaborado por la autora*

\*La (L) determina el uso lúdico que los soldados hacen de los dispositivos en el escenario de guerra, para diferenciarlo del uso profesional.

\*\*Huelga decir que en este filme la protagonista está observando unas fotografías que sus compañeros le han regalado sus compañeros con motivo de su regreso al hogar. No se muestra en el filme el uso de la cámara fotográfica en el escenario bélico, pero las fotografías que muestra la protagonista confirman su uso.

Por todo lo descrito hasta el momento, puede afirmarse que la presencia de estos dispositivos se convierte en uno de los aspectos más reconocibles del ciclo y conforma una mayoría en el escenario de combate, con una presencia del 63% de la muestra analizada. Si tenemos en cuenta las películas que tienen lugar en Irak o entre Irak y Estados Unidos y que muestran, por tanto el escenario bélico son 7 las películas que no muestran al soldado utilizando los dispositivos mencionados, frente a las 9 películas que sí lo hacen.

En todas las películas analizadas, se advierten diversas funciones narrativas y aplicaciones asignadas a estos dispositivos. El uso que los soldados dan a estos aparatos en los filmes es, por un lado, profesional que se muestra en dos de las películas, un 20% de los filmes que muestran al soldado digital (10 películas). Se muestra el uso de la cámara o el portátil como una herramienta de trabajo, por una adecuación del género con la realidad que está narrando. Así ocurre en *Seal Team VI* y en *Zero Dark Thirty*. En ellas, uno de los miembros del pelotón, saca una foto al cuerpo inerte de Bin Laden como un paso más de la operación que han llevado a cabo. También muestran la cámara que los soldados llevan integrada en el casco y que ya forma parte del método de procedimiento de las fuerzas especiales, sobre todo en misiones comprometidas por su importancia o riesgo.

Por otro lado, los soldados otorgan un uso personal y lúdico a dichos aparatos tecnológicos, que se comprueba en la mayoría de filmes, un 80%, que muestran al soldado digital. Es precisamente este uso, el que define la esencia del soldado digital, término acuñado por Papadopoulos (2009). Esta esencia no se reduce tan solo a que carguen con una cámara de fotos o de vídeo, un móvil o utilicen un portátil. Les define, en primer lugar, la continuidad de un hábito desarrollado en un entorno civil que no desaparece ni siquiera en un escenario bélico. Y, en segundo lugar, también define el hecho de que la presencia de las cámaras y portátiles no es extraña entre los soldados, puesto que todos comparten esta lógica mediática.

*Generation Kill* es uno de los ejemplos representativos. En ella se muestra cómo los soldados, de forma periódica, echan mano de la cámara y graban lo que está sucediendo.

Esta imagen, generalmente, es sucedida por su contra plano correspondiente, que suele señalizarse con un marco y la palabra *REC* en el borde superior. En la misma serie, uno de los soldados explica que ha tintado los vidrios del vehículo para poder usar el portátil de noche sin que los terroristas lo avisten. Por su parte, en *Redacted*, Flake utiliza el término *uncatfished* para referirse a los sentimientos que le provoca la primera muerte que causa, un término que se refiere a los engaños realizados por internet. De esta forma señala el desengaño que le provoca haber matado a su primer civil, ya que esperaba que fuera algo impactante. También en *A Line in the Sand, Over There, In the Valley of Elah* y *Stop-Loss* (Kimberly Pierce, 2008) los protagonistas hacen uso de cámaras, móviles, envían correos electrónicos o vídeos grabados a sus familias.

La esencia del soldado digital también queda definida por la intención con la que usan dichos dispositivos. En su estudio realizado en el año 2009 sobre los vídeos de YouTube de los soldados de Irak, Papadopoulos categoriza cuatro tipos de vídeo en función de su contenido: vídeos de combate, vídeos que muestran la rutina más bien aburrida del día a día del soldado en Irak, vídeos de tributo a compañeros fallecidos y vídeos de interacción con civiles (Papadopoulos, 2009). En la ficción, las imágenes de los vídeos grabados por los soldados se refieren ante todo a la rutina de su día a día. También aparecen explosiones y enfrentamientos, así como interacciones con civiles pero en un número menor de producciones. Tan solo en una película, *Stop-Loss*, aparece un vídeo tributo a los soldados caídos. Como ejemplo, a continuación se ilustran algunos de los fotogramas más representativos de las situaciones vividas y funciones asignadas a los dispositivos en la guerra de Irak, descritas en este apartado (ver ilustraciones 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 y 8).



**Ilustración 1** El soldado Lilley está grabando a sus compañeros interactuando con un civil, como se comprueba en la ilustración 2. *Generation Kill*, episodio 1 min. 01.01.41



**Ilustración 2** Los soldados Ray y James interactuando con un civil. En este plano se comprueba la aparición de los elementos de la imagen de la cámara, los marcos en las esquinas, el signo de batería y la palabra REC. *Generation Kill*, episodio 1, min. 01.01.46





Ilustración 3 El pelotón del filme *A Line in the Sand* grabando unas imágenes en sus momentos de inactividad en combate. *A Line in the Sand*, min. 00.16.35



Ilustración 4 McCoy y Salazar, protagonistas de *Redacted* realizando sus propios vídeos en los barracones sobre la rutina del soldado en Irak. *Redacted*, 00.01.11



Ilustración 5 Un soldado observando la fotografía de su novia y mostrándola a sus compañeros en el filme *Stop-Loss*, 00.03.00



Ilustración 6 Un soldado graba desde el *humvee* la acción que se desarrolla ante ellos mientras conducen por las calles de la ciudad. *Green Zone*, min. 00.17.07 (CD1)

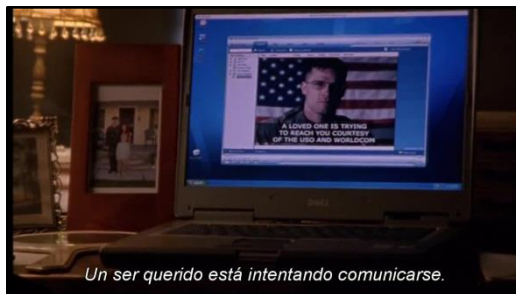


Ilustración 7 Un soldado acaba de enviar un vídeo a un familiar para el que ha grabado una declaración ante la cámara. *Over There*, episodio 1, min. 00.34.04



Ilustración 8 Mike fotografía con la cámara de su móvil algunas de las escenas más impactantes que vive en Irak. En esta fotografía el cadáver de un niño al que acaba de atropellar. *In the Valley of Elah*, 01.43.52

Las consecuencias a nivel narrativo del diseño del soldado digital se observan primero, en el esbozo de un nuevo rol, el del soldado-cámara y, segundo, en la definición del soldado que proyectan las imágenes que graban. En primer lugar, en referencia al soldado-cámara, huelga advertir que las películas en las que aparece no suponen una muestra lo suficientemente amplia para confirmar de forma absoluta la función del personaje (se proporcionan datos de este rol en el apartado del pelotón). Por ello, a la

espera de que futuras producciones sobre Irak confirmen el establecimiento de esta nueva función, en este trabajo se ha advertido una posible tendencia manifiesta que podría dar lugar a un nuevo rol del Ciclo de la guerra de Irak. En las producciones en las que aparece, este personaje es el encargado de dejar testimonio de sus propias acciones y de las de sus compañeros, respondiendo a una lógica mediática apprehendida en la sociedad y aplicada también en esta faceta de sus vidas, la guerra. La cámara les suele acompañar a todos los lugares donde se desplazan y graban todo lo que se les pone por delante. Salazar, en *Redacted*, y Lilley, en *Generation Kill*, son dos buenos ejemplos de esta nueva función.

El conflicto al que se enfrenta el soldado-cámara se presenta a la hora de decidir cuándo dejar de grabar o cuándo mantener el objetivo abierto. En él se manifiesta, por un lado, el deseo de explicar una historia o de recopilar información sobre lo sucedido para futuros proyectos. Cuanto más impactantes y exclusivas sean las imágenes, mayores serán también las posibilidades de éxito de la misión. A este impulso de captar la realidad se enfrenta el baremo moral, es decir, la necesidad o no de grabar una imagen y si el grabarla supone un acto moralmente reprochable. Esta decisión de rechazar la imagen o, en su defecto, grabarla, puede funcionar como indicador del proceso de deshumanización del soldado. Si bien es cierto que el rol del soldado cámara y su conflicto se desarrollan en muy pocos filmes, resulta una realidad narrativa exclusiva de la ficción estadounidense sobre Irak y en la que el ciclo puede profundizar en futuras producciones, así como puede ampliarse su análisis en futuras investigaciones.

Por ejemplo, solo ante escenas horribles como la visión de una niña amputada sin vida, Lilley, en *Generation Kill*, cierra el objetivo. Por su parte, Salazar, en *Redacted*, no apaga la cámara ante la violación que cometen sus compañeros de pelotón y graba el inicio del acto. Aunque huye de la escena del crimen, los remordimientos resultan insoportables. De alguna forma, en ambos casos se comprueba que «el proceso de narrar la historia revela el deseo de ocultar la verdad de la misma» (Sánchez-Palencia y Almagro, 2011 p.72). En este sentido, la decisión de dejar de grabar lo que tienen ante ellos da fe de la humanidad, o restos de ella, que todavía poseen Lilley y Salazar. Sin embargo, en el filme *In the Valley of Elah*, el hecho de que Mike, tras atropellar al niño, decida frenar el vehículo, salir de él con la cámara y tomarse su tiempo para fotografiar el cadáver, resulta una prueba fehaciente de la deshumanización sufrida por este personaje, confirmada en la resolución de la película.

Por otro lado, las imágenes que graba el soldado digital en los filmes complementan y a la vez contrastan la descripción que se construye de este personaje. Y no solo ayuda a ello el contenido de las imágenes, sino la reacción que los soldados tienen cuando las visualizan. En su estudio del documental *The War Tapes* (Deborah Scranton, 2006), Letort afirma que «Digital cameras [...] permit the filmed subjects to consciously represent themselves», por lo que defiende que «the soldiers of the Iraq War assume a critically reflective stance when looking through the viewfinder of their cameras, articulating an analytical discourse» (Letort, 2013).

Esta afirmación no puede trasladarse de forma absoluta a la ficción sobre Irak, pero sí puede expresarse que a través de los vídeos que graban los soldados, el espectador puede contrastar la imagen que ellos mismos proyectan con su evolución a lo largo del filme. Por lo general, las grabaciones que realizan suelen reforzar una imagen del soldado dura y sólida, con rasgos violentos. El tono del vídeo no suele ser dramático, independientemente de la naturaleza de la acción que se esté registrando. Así, en *Stop-Loss*, en el vídeo inicial que graban los soldados se proyecta una imagen de ellos segura y algo violenta, mientras cantan *Courtesy of the Red, White & Blue (The Angry American)* de Toby Keith, una canción considerada probélica. Esta escena contrasta con el desarrollo de los personajes a lo largo del filme, ya que, de forma progresiva, van auto destruyéndose. Los vídeos que aparecen en *In the Valley of Elah*, por el contrario, complementan la imagen deshumanizada del soldado, en especial el vídeo que los muestra torturando a un prisionero.

En cuatro filmes de la muestra podemos observar la reacción de los soldados al ver lo que se ha grabado a través de la pantalla de la cámara. *Generation Kill* es un ejemplo representativo. Al final de esta producción, todos los miembros de los pelotones se reúnen para ver el vídeo que ha editado Lilley, el personaje que juega el rol del soldado cámara. Progresivamente, todos ellos abandonan la sala de visionado sin haber acabado de ver el vídeo. El último que permanece frente a la pantalla es Troemblem, el más problemático de todos ellos. Esta decisión vuelve a informar sobre la humanidad de los soldados. Mientras que algunos no desean volver a visionar imágenes que resultan intensificadoras del trauma, Troemblem, que destaca por sus rasgos psicóticos, se retira el último haciendo comentarios de la belleza de las imágenes.

Del mismo modo, en *Redacted*, aunque no vemos la imagen de Salazar visionando de nuevo el video que ha grabado de la violación, sí explica, entre lágrimas, que volverlo a ver ha supuesto una intensificación del trauma así como un crecimiento de su frustración por la impotencia que siente de que no se haga justicia. También en *Stop-Loss*, un soldado muestra la imagen de su novia en la cámara, transformando así uno de los motivos bélicos que podemos identificar en muchos filmes: la exposición de fotografías de novias o mujeres célebres (Donald y MacDonald, 2014 p. 110). En *A Line in the sand* los soldados están observando cómo ha quedado el vídeo que acaban de grabar para sus familias cuando son atacados por terroristas.

Antes de cerrar el apartado es necesario mencionar una última consecuencia de la digitalización del soldado. El contacto con familiares y parejas se ha vuelto más rápido y fácil gracias a teléfonos, correos electrónicos y video conferencias. Este hecho establece un contacto directo y continuo entre los dos escenarios y dimensiona las preocupaciones que los personajes poseen en la distancia. Soldados y familiares pueden conversar de forma periódica, bien por teléfono, por video-llamadas o enviándose vídeos que más tarde pueden ver. Esta realidad se presenta al mismo tiempo de forma positiva y negativa. Si bien el contacto puede resultar reconfortante, también es una oportunidad para acrecentar la tensión y la preocupación tanto del soldado como de quienes le esperan. Por un lado, las esposas, parejas o familiares que esperan el regreso pueden transmitir su incertidumbre, sus miedos, su rabia y su temor ante lo que puede llegar a parecer un abandono de la persona amada. Por otro lado, los soldados también deben enfrentarse y gestionar los sentimientos provocados por infidelidades, dudas y miedos de sus familiares. Las producciones donde mejor se muestra esta consecuencia son *Over There* y *Redacted*.

Por último, debe recordarse que la esencia del soldado digital se demuestra en el uso personal que los soldados realizan de los diferentes aparatos electrónicos. La narración de Irak ha utilizado la realidad mediática de la guerra en relación a los hábitos del soldado, para crear un rol que todavía debe asentarse en el ciclo, pero que responde directamente a la idiosincrasia de la ficción sobre Irak, el soldado cámara. Asimismo, los vídeos que graban los soldados en el universo diegético, son usados en las películas para acabar de configurar la personalidad y la identidad de la figura de este personaje, en especial inciden en su grado y su proceso de deshumanización.

### 2.1.3 La figura del veterano, el hogar como salvación o reafirmación de la deshumanización. El papel del familiar

Tradicionalmente, la figura del veterano y su trama ha constituido una de las más representativas del género bélico puesto que engloba las tres cuestiones esenciales del género: la justicia, la épica y el melodrama (Muruzábal, 2007 p.723). Así, la construcción y desarrollo de esta figura, permite a los cineastas profundizar en la psicología del soldado que se ha enfrentado a los horrores de la guerra y debe reintegrarse en la sociedad. La narración de la historia del veterano resulta de gran carga moral, capaz de condenar o absolver las acciones de un país en una guerra. No es casual, por lo tanto, que las películas antibélicas más poderosas sean historias de veteranos.

- Antecedentes

La figura del veterano ya aparece en el ciclo de la Segunda Guerra Mundial. A partir de la conclusión de este conflicto, Hollywood produjo un conjunto de filmes que lidiaban con la vuelta del guerrero noble, del héroe soldado a la vida civil. Películas tempranas como *Pride of the Marines* (Delmer Daves, 1945), *The Men* (Fred Zinnemann, 1951) o *Till the End of Time* (Edward Dmytryk, 1946) se centran con especial interés en los problemas psicológicos de los soldados que regresan. Las familias y amigos son primordiales para superar esos problemas y reintegrarse de forma exitosa en la sociedad, por lo que los seres queridos se consideran como un engranaje primordial para la difícil reinsertión del veterano en la sociedad (Roch, 2008 pp.26-27). Un ejemplo paradigmático es la película por excelencia de veteranos de la Segunda Guerra Mundial es *The Best Years of our Lives* (William Wyler, 1946). Esta producción obtuvo siete Oscars, entre ellos Mejor Película, Mejor Director y Mejor Guión. Aunque estos veteranos son tratados como héroes y la película reserva para ellos finales felices, ello no mengua las dificultades económicas y personales con las que deben lidiar para regresar a la vida civil (Edelman, 1994 p.449).

Las películas de veteranos sobre Vietnam dejaron paso a la desesperación y a la derrota. Para ellos no hubo desfiles de bienvenida, sino que se toparon con sentimientos de indiferencia y hostilidad por parte de sus conciudadanos. El cine no ideó para ellos finales tan esperanzadores, debido, en parte, a la concepción injusta que de la Guerra de

Vietnam tenía la sociedad norteamericana. Se pensaba que en ella faltaban objetivos buenos y justos para no desequilibrar y quebrar a sus soldados (Terry, 1984). La tensión de las condiciones de la batalla les ha abocado con frecuencia a matar a hombres desarmados, mujeres y niños (Hammond, 2002 p.66). El reflejo en la ficción convierte al veterano, en los peores casos, en delincuente y asesino, afectado por un conflicto que le ha arrebatado su inocencia y le ha dejado una herida imborrable. El veterano suele caer en el alcoholismo y la drogadicción. En ocasiones no puede superar esta lucha y recurre a la última salida, al suicidio. El tormento interior y la zozobra psicológica del veterano de Vietnam protagoniza filmes como *The Ballad of Andy Crocker* (George McCowan, 1969), *Satan's Sadists* (Al Adamson, 1969) o *Gordon's War* (Ossie Davis, 1973) (Muruzábal, 2007 p.456).

La figura del veterano permite reflexionar sobre lo que ha sido y lo que ha supuesto la contienda. También evidencia la toma de conciencia de la nación sobre de las dificultades que supone el retorno para los protagonistas de la liza. Es por lo que el cine siempre ha tomado un tiempo de reflexión para relatar sus historias. Por regla general, las películas de veteranos de la Primera y la Segunda Guerra Mundial, de la Guerra de Corea y la Guerra de Vietnam aparecen unos años más tarde a la finalización de la contienda (Muruzábal, 2007 p.441). Por ejemplo, tras el conflicto en Indochina apareció *Johnny Got His Gun* (Dalton Trumbo, 1971), describiendo el horror experimentado por el veterano de la Primera Guerra Mundial, o *Taste of Hell* (Basil Bradbury y Neil Yarema, 1973), ambientada en la Segunda Guerra Mundial. También fue a final del Ciclo de la guerra de Vietnam cuando aparecieron los veteranos, como Braddock en *Missing in Action* (Joseph Zito, 1984) y Rambo en *First Blood* (Ted Kotcheff, 1982). Estas películas realizan una relectura del personaje del veterano y del conflicto, y presentan la opción de victoria y venganza en la ficción que no tuvo lugar en la realidad.

- Análisis del veterano en el Ciclo de la Guerra de Irak

Como primer rasgo distintivo, puede decirse que el Ciclo de la guerra de Irak ha estrenado películas de veteranos durante el desarrollo de la contienda. Si atendemos a la tesis de Muruzábal planteada en el párrafo anterior, la presencia del veterano tan reciente en este ciclo indica que el cine ha considerado que las dificultades y la repercusión de la guerra en el soldado resultan clarividentes. Aunque en este apartado no se valora la carga moral del desarrollo ni la resolución de las historias de estos

personajes, en el capítulo 5 sí se comprobará que la aparición de estas historias de retorno de veteranos juega un papel importante en la naturaleza crítica que caracteriza al Ciclo de la guerra de Irak.

Como puede observarse en la Tabla 4 que se expresará a continuación, el personaje del veterano aparece en 16 producciones de las 30 analizadas en esta investigación. En todos los casos, los veteranos se enfrentan a ellos mismos para conseguir volver a reintegrarse en la sociedad, superar el trauma que les ha dejado el conflicto o dominar los impulsos violentos que les oprimen. En relación a esta figura se ha analizado la esperanza de reinserción y recuperación que plantea el ciclo para ellos, así como el papel que en esa recuperación supone, primero, el apoyo de la familia y, segundo, el hecho de que el veterano comparta el trauma experimentado en la guerra.

Además, en el Ciclo de la guerra de Irak la figura del veterano puede suponer una constatación de la deshumanización que el soldado ha padecido en el conflicto y la comprobación de las consecuencias de ese proceso. Por ello, también se ha tenido en cuenta si los casos en los que los soldados han mostrado deseos de volver a la guerra o han regresado a ella pretenden funcionar como pruebas de ese proceso. Con el mismo fin se ha evaluado el peligro que suponen los veteranos para los demás y para ellos mismos, así como el número de suicidios que aparecen en las películas:

Tabla 4: Rasgos identificativos de la figura del veterano

	Esperanza de reinserción en la sociedad	Cuentan o reconocen su trauma*	Apoyo de la pareja /familia	Deseo de o regreso a la guerra**	Intento o acción de suicidio. Peligro para los que le rodean***
<i>Home of the Brave</i>	SI	SÍ (E)	SI	SÍ(V+)	SI
<i>Over There</i>	SI	SÍ (E)	SÍ	SÍ	SÍ
<i>The Dry Land</i>	SI	SÍ (E)	SÍ	NO	SÍ (S)
<i>Farewell Darkness</i>	SI	SI (E)	SI	NO	SI
<i>The Lucky Ones (1)</i>	NO	SI	NO	NO(V+)	NO
<i>En el Valle de Elah</i>	NO	SÍ	NO	SÍ	SÍ(S+)
<i>The Hurt Locker</i>	NO	NO	SI	SÍ(V+)	NO
<i>Happy New Year</i>	NO	SI	NO	SI	SÍ(S+)
<i>Badland</i>	NO	SÍ	SÍ	NO	SÍ(S)
<i>A Marine Story</i>	SI	SI(E)	SI	SÍ	SI
<i>Stop-Loss</i>	NO	SÍ	SÍ	NO(V-)	SÍ(S+)
<i>Return</i>	NO	SI	NO	NO (V-)	NO
<i>The Messenger</i>	SÍ	SÍ(E)	NO	NO	NO
<i>A Line in the Sand</i>	SÍ	SÍ(E)	SÍ	NO	NO
<i>Redacted</i>	¿?	SÍ	SÍ	NO	NO
<i>The torturer</i>	¿?	SÍ	NO	NO	SÍ
<i>American Son</i>	-	-	-	-	-
<i>Allegiance</i>	-	-	-	-	-
<i>Day Zero</i>	-	-	-	-	-
<i>Fair Game</i>	-	-	-	-	-
<i>Body of Lies</i>	-	-	-	-	-
<i>Taking Chance</i>	-	-	-	-	-
<i>Grace is gone</i>	-	-	-	-	-
<i>Zero Dark Thirty</i>	-	-	-	-	-
<i>Seal Team Six</i>	-	-	-	-	-
<i>The Situation</i>	-	-	-	-	-
<i>Shadows in Paradise</i>	-	-	-	-	-
<i>Green Zone</i>	-	-	-	-	-
<i>American Soldiers</i>	-	-	-	-	-
<i>Generation Kill</i>	-	-	-	-	-

Las películas en las que no tratan los indicadores que aparecen se señalan con el siguiente signo: “-“. Como ya se ha mencionado, las películas del Ciclo de la guerra de Irak contemplan diferentes escenarios. En este caso, el escenario del regreso al hogar resulta idóneo para comprobar las consecuencias de la deshumanización que se revelan en los indicadores analizados en la tabla, así como los aspectos narrativos propios de este personaje. Sin embargo, los escenarios previos al conflicto, no son susceptibles de contener todos los indicadores mencionados.

- (1) Huelga decir que en este filme se tiene en cuenta el personaje y desarrollo de Cheaver, el único que regresa de la guerra de forma definitiva, puesto que sus dos compañeros protagonistas son soldados en periodo de permiso.

\* Aparecerá una (E) cuando la explicación del trauma haya significado un avance hacia la recuperación del veterano y un paso más hacia su regreso a la vida civil.

\*\* La (V) al lado del SI matiza que el soldado ha regresado al conflicto. La (V+) indica que vuelta ha sido voluntaria y la (V-) indica que ha sido obligada.

\*\*\* Se coloca una (S+) en los casos afirmativos que indiquen suicidio y una (S) cuando se trate de un intento de suicidio por parte del veterano. El SÍ indica un agravio a sí mismo o a los que le rodean.



¿? La película no proporciona indicios sobre la recuperación o condena del personaje.

A continuación se expresa un cuadro con los resultados del análisis de contenido:

*Tabla 5: Porcentajes Rasgos identificativos de la figura del veterano*

<b>N° DE PELÍCULAS EVALUADAS (16 de 30)</b>	<b>Esperanza de reinserción en la sociedad</b>	<b>Cuentan o reconocen su trauma</b>	<b>Apoyo de la pareja/familia</b>	<b>Deseo de regreso a la guerra</b>	<b>Intento de suicidio y peligro para los demás</b>
<i>Parcial SI del total evaluado</i>	44%	94%	63%	38%	63%
<i>Parcial NO del total evaluado</i>	44%	6%	37%	62%	37%
<i>Parcial ¿? del total evaluado</i>	22%	-	-	-	-
<i>% parcial (E)</i>	-	47%	-	-	-
<i>% parcial (V) del total evaluado</i>	-	-	-	31%	-
<i>% parcial (V+) de las respuestas V</i>	-	-	-	60%	-
<i>% parcial (V-) de las respuestas V</i>	-	-	-	40%	-
<i>% parcial (S+) de las respuestas positivas</i>	-	-	-	-	30%
<i>% parcial (S) de las respuestas positivas</i>	-	-	-	-	20%

*Elaborada por la autora*

A la hora de interpretar los datos recogidos en este cuadro, debe mencionarse, en primer lugar, que el ciclo mantiene una postura ambigua a la hora de proporcionar esperanza para la figura del veterano. Por un lado, hay películas que permiten comprobar o intuir la reinserción o recuperación del veterano, no sin antes haber mostrado los sufrimientos y dificultades a los que se enfrenta y la lucha constante que supondrá la consecución del regreso a la vida civil. Puede comprobarse, por ejemplo, en el hecho de que un porcentaje muy mayoritario de las películas analizadas (94%), muestran cómo el veterano reconoce tener traumas por sufrir el conflicto, y en el 63% lo hacen apoyándose en familiares o seres queridos. Por otro lado, el ciclo muestra el mismo número de filmes en el que se puede comprobar la desesperada situación del veterano (un 44%), en el que no se aprecian detalles de su recuperación. En dos filmes, un 22% de la muestra, no resulta posible afirmar la evolución del veterano. Son 16 las películas

analizadas que escogen una postura al respecto y siete proporcionan un final esperanzador, mientras que las otras siete lo desestiman. Dos de ellas, como se ha mencionado, no permiten intuir la posible recuperación o no del veterano.

En las primeras, la importancia del apoyo de familiares y de la pareja resulta fundamental para la recuperación del veterano. Éstos conforman el apoyo y la guía para el veterano y la comprensión y aceptación hacia el sufrimiento de este personaje resulta clave en la lucha que mantiene para superar su trauma, a la vez que exigen a este personaje los esfuerzos necesarios para controlar su violencia y su complicada actitud.

Así sucede en *The Dry Land* (Ryan Piers Williams, 2010) como *Farewell Darkness*, en las que la figura de la pareja del veterano asume un rol clave para que este personaje encare la recuperación. Aunque existe un alejamiento temporal de la pareja, es necesario el regreso de ésta para procurar esperanza. *Home of the Brave* refuerza esta tendencia, un film en el que llevan las riendas del mismo tres veteranos. Dos de ellos, después de superar crisis y actitudes corrosivas, consiguen encaminar sus esfuerzos hacia la convivencia con ellos mismos y con quienes les rodean gracias al apoyo de la mujer y las conversaciones con sus hijos, y a la confianza depositada en amigos y parejas.

Así mismo, un 47% de estos filmes plantean como detonante de la recuperación, la explicación de sus experiencias en Irak, donde radica el trauma, y que de esta forma puedan repartir el peso del sufrimiento y la lucha entre familiares y seres queridos. Tanto *A Line in the Sand* como *The Messenger* (Oren Moverman, 2009) muestran la importancia de esta comunicación, así como el acercamiento que se produce entre las dos personas que lo comparten. En ninguna de las películas los personajes hablan con familiares o parejas. En *A Line in the Sand*, Kapler relata su trauma a Miller, compañero de pelotón, tras haber quedado abandonados en el desierto. En *The Messenger*, Will explica su experiencia a Tony, compañero del nuevo trabajo que le ha asignado el Ejército. La verbalización del problema, en este caso, no solo resulta terapéutico para Will, sino que afecta sobremanera a la dura sensibilidad de Tony.

*The Messenger* resulta un filme novedoso por el escenario en el que se desarrolla la trama, que ayuda a desarrollar al personaje. Los protagonistas son militares de notificación de bajas, un motivo propio del Ciclo de la guerra de Irak, en el que el espectador se enfrenta junto con el protagonista al estallido del dolor de los familiares cuando se les notifica la muerte de un ser querido. Además de la conversación que Will

mantiene con su compañero, que supone el último paso hacia su recuperación, a lo largo de la película, el espectador comprueba cómo el personaje intenta encontrar su forma de ser útil y ayudar a los familiares en las diferentes interacciones que mantiene con ellos. Es en esa búsqueda donde Will encuentra un motivo para luchar contra su trauma.

Pero el género no ha dejado de incluir historias de veteranos que no resultan tan esperanzadoras. Los motivos que plantea el ciclo para condenar definitivamente al veterano son la imposibilidad de superar la culpabilidad de las acciones cometidas – como sucede en *In the Valley of Elah*– o el rechazo a reconocer el trauma o huir de la lucha para superarlo –como muestra *The Hurt Locker*, *Badland* (Fancesco Lucente, 2007) o *Happy New Year* (K. Lorrel Manning, 2011) –. Existe una tercera razón por la que películas como *Stop-Loss*, *Return* (Liza Johnson, 2011) o *The Lucky Ones* (Neil Burger, 2008) no presentan un final esperanzador. Estos filmes muestran la falta de oportunidad que se le brinda al veterano para reincorporarse a la sociedad, aunque él muestre la voluntad para hacerlo. En los tres casos el veterano regresa a la guerra, bien por necesidad económica, como ocurre en *The Lucky Ones*, bien por órdenes del Ejército como sucede en las otras dos. Es por ello que la condena del veterano no es definitiva, puesto que obtendrá una nueva oportunidad de recuperación, si bien es cierto que dicha oportunidad sucederá cuando haya revivido la traumática experiencia bélica.

La resolución desesperanzadora de este último grupo de filmes, un 44%, permite a su vez observar las consecuencias de la deshumanización sufrida por el soldado durante su estancia en Irak. La mayoría revelan el peligro que supone el veterano para sí mismo o para los demás (63 % de la muestra) y, en menor medida, el deseo que expresa de regresar al conflicto (38% de la muestra). En relación a este último indicador, los están dominados por la culpabilidad de las acciones cometidas o por una ausencia total de sentimientos, y por la desorientación que sufren al enfrentarse al mundo civil. Utilizan la violencia para conseguir sentir algo y es frecuente que expresen una adicción por la adrenalina que consiguen en el enfrentamiento. Este cuadro psíquico y físico conforma una amenaza para ellos mismos y quienes les rodean.

En este sentido, posiblemente la de Jerry, protagonista de *Badland*, sea una de las historias más desgarradoras de este ciclo. La incapacidad del personaje de reintegrarse

en la sociedad, la huida que emprende para no enfrentarse a sus actos y la violencia<sup>19</sup> que desata muestran las nefastas consecuencias del trauma bélico, acciones por las que Jerry fue juzgado y condenado. También en el *In the Valley of Elah* se muestran las consecuencias de la deshumanización en el hogar. La culpabilidad que siente Bonner por el asesinato de su compañero de pelotón, Mike, le conducen al suicidio. Por otro lado, Penning, autor material del crimen, no muestra ningún sentimiento al confesar su acción. Solo el contenido de sus palabras expresa arrepentimiento, pero no son coherentes con la actitud que muestra.

Tanto del personaje de Jerry como de los personajes de *In the Valley of Elah* conocemos la existencia de un proceso de deshumanización sufrido en la guerra, sus acciones en el hogar son la confirmación de la mella que ese proceso ha dejado en sus personas y las consecuencias del mismo. Para ellos, el apoyo de la familia –como tiene Jerry en su hija– o el reconocimiento del trauma –como vemos en los vídeos recuperados del móvil de Mike– no implican un detonante ni un avance hacia la recuperación. Más bien resulta la confirmación de su falta de esperanza, puesto que lo que sí supone un input positivo para otros personajes veteranos, para estos supone un argumento más a favor de su deshumanización.

Según los datos obtenidos, otro de los indicadores que evidencian la paulatina deshumanización sufrida por el veterano es el deseo que expresa de regresar al conflicto (sucede en un 38% de los filmes analizados). En la mayoría de ocasiones, un 60%, el regreso del soldado es voluntario. En el 40% de los casos en que se produce un regreso, la vuelta al conflicto es por obligación del ejército y el gobierno. En estos últimos casos, ese regreso no revela la deshumanización del personaje. Sí lo hace cuando el veterano, a pesar de obtener oportunidades de recuperación y reinserción, no puede gestionar la culpabilidad, no es capaz de enfrentarse a la rutina civil y regresa voluntariamente al conflicto. Así sucede en el caso de *Home of the Brave*, al final de la cual Tommy explica las razones por las que vuela:

---

<sup>19</sup> Jerry es capaz de asesinar a su esposa embarazada y a sus dos hijos de unos diez años de edad. Cuando encañona a su hija pequeña es incapaz de apretar el gatillo e incapaz de suicidarse. Huye con ella e intenta establecerse en un pueblo para intentar seguir con su vida. La continua confianza que le muestra su hija y el cariño que le expresa no son suficientes para que Jerry deje de huir y albergue esperanzas de recuperación. La condena definitiva para Jerry es la culpabilidad que siente ante la muerte de su hija, que es atropellada por un coche.

No puedo quedarme aquí sabiendo que allí hay soldados que sufren ataques y mueren todos los días. [...]. No intento demostrar nada ni ser un héroe, pero si no vuelvo tengo la sensación de que estoy fallando a Jordan y a Jamal y a todos aquellos que sacrificaron tanto, y eso no me permite quedarme en casa<sup>20</sup>.

Este discurso desprende culpabilidad, aparte de la intención que muestra el personaje de aportar su esfuerzo para ayudar a sus compañeros militares. Aunque la decisión le honra, también indica una incapacidad para gestionar su trauma de otra forma que no sea la de volver al escenario bélico, que alimentará el trauma y que le coloca en una situación de constante peligro para su persona. También en *In the Valley of Elah*, uno de los personajes afirma sentir el deseo de regresar al conflicto, a pesar de las incomodidades y horrores que se presencian. El protagonista de *The Hurt Locker*, James, ya no puede prescindir de la adrenalina que le produce el peligro de su trabajo. Se ha convertido en un adicto a la guerra y ni su hijo ni su mujer son razones suficientes para intentar enfrentarse a la rutina civil. Al contrario que en *Over There*, en la que Bo Ryder encuentra en su familia los motivos para enfrentarse a su situación, James, explica a su hijo y a la audiencia que «as you get older some of the things that you loved might not seem so special anymore [...]. By the time you reach to my age maybe it's only one or two things. As me I think it's one»<sup>21</sup>.

Finalmente, según los datos obtenidos en este apartado, puede concluirse que el Ciclo de la guerra de Irak no ha determinado por el momento la esperanza para el veterano de superar el trauma provocado por el conflicto. Mientras que para algunos personajes el apoyo familiar y la aceptación del trauma suponen el inicio de la recuperación, para otros veteranos, las consecuencias de su experiencia bélica, hacen que el suicidio y la vuelta al conflicto sean dos válidas al no ver la esperanza en su reinserción civil, mostrando así el proceso deshumanizador que ha sufrido.

---

<sup>20</sup> *Home of the Brave*, min. 01.41.05 - 01.38.45

<sup>21</sup> *The Hurt Locker* min. 01.57.30-01.58.30

#### 2.1.4 La desaparición del pelotón y su conflicto

- Antecedentes

En las producciones bélicas de la Primera Guerra Mundial se gestaron muchos de los motivos que rápidamente se identifican con género bélico. Uno de ellos es la figura del pelotón y las tensiones que se forman entre los hombres que lo integran (Chapman, 2008 p.62). Las primeras películas en las que aparece esta figura son *Pride of New York* (Raoul Walsh, 1917) y *For the Freedom of the World* (Romaine Fielding, 1917) (Rubenstein, 1994 p.456). Pero sin duda fue con la representación de la Segunda Guerra Mundial cuando el pelotón adquirió verdadera relevancia hasta el punto de convertirse en un referente del género por representar valores como la unidad de la nación y los esfuerzos comunes hacia un mismo fin. En esta figura, los deseos individualistas se subyacen totalmente a la necesidad del pelotón y del país al que representa (Schatz, 1998 p.98; Basinger, 2003 p.57). Buen ejemplo de ello son *A Yank in the RAF* (Henry King, 1941) o *International Squadron* (Lothar Mendes y Lewis Seiler, 1941).

El pelotón está formado por soldados de varias razas y orígenes sociales, reflejo de la diversidad norteamericana de la época, así como de las diferentes regiones estadounidenses y de las diferencias entre clases sociales. En él también hay soldados procedentes de las diferentes ramas de las fuerzas armadas, bien sea el Ejército, la Marina o el Ejército del Aire (Hammond, 2002 p.68; Westwell, 2006 pp.35-36). Fue *Bataan* (Tay Garnett, 1943) la que se erigió como paradigma de esta figura narrativa. Marcó tendencia en la composición del grupo, en la estructura de autoridad dentro del mismo, e incluso en el orden en el que los miembros eran asesinados por el enemigo (Basinger, 2003 pp.37-55).

La consistencia de la figura del pelotón es tal en el ciclo, que permite determinar roles narrativos en los diferentes miembros del pelotón. Jeanine Basinger identifica diez de ellos, entre los cuales se encuentra *the dead father figure* del grupo; *the hero's adversary*, un personaje cínico que siembra dudas sobre la consecución de la misión. También desarrolla el rol del *the noble sacrifice*, un soldado valiente, bueno y comprensivo, que elige sacrificarse por el grupo. Otros roles son *the peace lover* o *the old man/the youth* relación en la que se refleja el carácter del veterano y experimentado

soldado versus la inocencia del novato. Este dúo también puede funcionar como *the comedy relief* (Basinger, 2003 pp.49-51).

El protagonismo del pelotón disminuyó en los filmes del Ciclo de la guerra de Vietnam: fue la figura del veterano, como ya se ha explicado, la que reunió la riqueza narrativa y moral de las películas sobre esta guerra. La figura del pelotón persistió en algunos de los filmes pero con cambios sustanciales. La mejor prueba de ello se advierte en *Platoon*. Mientras que la dirección en la que trabaja el pelotón en la Segunda Guerra Mundial era en la integración del grupo para conseguir un objetivo común en relación al enemigo; en Vietnam el pelotón se divide, e incluso se desintegra, realizando así una metáfora de la división existente en la sociedad norteamericana hacia la guerra de Vietnam en los 60 y los 70 (Westwell, 2006 p.81).

- Análisis del pelotón en el Ciclo de la Guerra de Irak

Tras el análisis realizado en este trabajo, puede afirmarse que en el Ciclo de la guerra de Irak, el cine ha incluido el pelotón por exigencia de la realidad que representa, pero el peso narrativo de esta tradicional figura bélica es reducido. En 12 de las 30 películas analizadas puede identificarse esta formación militar, pero solo en cinco de ellas se desarrolla a los personajes que lo integran y se diseñan dinámicas entre ellos. Ello confirma la tendencia general de focalizar la historia en la figura individual del protagonista. En las películas en las que el pelotón acompaña al personaje protagonista, la aparición de esta figura contribuye a la narración de formas diferentes. En *Green Zone* cumple la función de demostrar la determinación de Miller –protagonista– en su empeño y en los riesgos que asume al hacerlo. Por otro lado, en *In the Valley of Elah*, el hecho de que el soldado fuera asesinado por sus propios compañeros de pelotón refuerza el dramatismo de la historia y la intensidad de la crítica que realiza el filme.

Según este análisis, son cinco las producciones en las que el protagonismo del pelotón sí es relevante en términos dramáticos, a saber: *Generation Kill*, *Over There*, *Redacted*, *Stop-Loss* y *American Soldiers*. En ellas se ha estudiado la supervivencia de los roles tradicionales del pelotón, así como la aparición de nuevas funciones teniendo en cuenta la idiosincrasia de la guerra que nos ocupa. A la vez, se mencionan las dinámicas y los conflictos entre ellos. A pesar de que se describen estos roles y dichas dinámicas, no ha sido posible establecer una tendencia ni mayoría al respecto por el bajo número de la muestra. Se expresarán, a continuación, algunas de las ideas más representativas que se

han extraído tras el estudio de los casos y que pueden orientar tendencias en el ciclo y análisis futuros.

El rol de líder o héroe del pelotón catalogado por Basinger (2003 pp.49-51) persiste en las dos series analizadas. En *Generation Kill*, el sargento Colbert es quien cumple dicha función, mientras que en *Over There* recae sobre el Sargento Scream. Ambos demuestran experiencia en combate y mantienen la calma en cualquier situación. Estas cualidades les capacitan para proteger y cuidar de los hombres bajo su mando. En una ocasión, al regresar al *humvee*, el sargento Colbert afirma: «Daddy's back», reforzando esta imagen protectora. También en los sargentos Delvechio y Stalker de *American Soldiers* se reconoce esta función. Excepto estos dos últimos, el sargento Colbert y el sargento Scream recogen a la vez la evolución que ha sufrido esta función a lo largo de los ciclos. Así, su obediencia a la cadena de mando no es ciega y cuestionan tanto los objetivos como las estrategias de combate. En todos ellos, además, se reconocen rasgos de uno de los arquetipos más reconocidos en el género, el del sargento implacable y disciplinado que vela por la efectividad de sus hombres con mano dura, a la vez que les procesa verdadero afecto. Así en los sargentos Colbert, Scream, Delvechio y Stalker se encuentran reminiscencias de los sargentos de *Heartbreak Ridge* (Clint Eastwood, 1986), *The Dirty Dozen* o *Full Metal Jacket*.

Debido a la profesionalización del soldado, las dinámicas entre el soldado experimentado y el soldado novato se han diluido, aunque se hace referencia a ellas en las dos series. El término novato se aplica en este ciclo al personaje que no ha luchado en ninguna guerra previamente. Así sucede en *Generation Kill*, en la que Troembley jugaría el rol de novato, rodeado de marines profesionales. Como ya se ha apuntado, el comportamiento de Troembley se aleja de la connotación de novato predominante en las películas de la Segunda Guerra Mundial. A pesar de ser la primera guerra en la que participa, Troembley muestra la misma ferocidad y seguridad que el resto de sus compañeros. En *Over There* podemos observar la maduración del grupo al completo, de la que se encarga el sargento Scream, puesto que, de nuevo, luchan en una guerra por primera vez. Como consecuencia, el elemento cómico y relajante que aportaba la relación entre estos dos roles al que se refería Basinger, se refleja en las formaciones que nos ocupan en un solo personaje, en el soldado Ray Pearson –*Generation Kill*– y en el soldado Smoke –*Over there*–, aunque su carácter agresivo le aleja del rol original.



Si tenemos en cuenta la definición de roles en las otras dos producciones mencionadas, *Redacted* y *Stop-Loss*, se comprueba que el diseño se aleja de las funciones definidas por Basinger. Mientras que el enfrentamiento en las tres producciones mencionadas resulta anecdótico, en *Redacted* la lucha interna en el pelotón es lo que dirige el filme. No existe el líder, ni el personaje cómico, ni el novato. Los personajes, ante todo, se posicionan según su decisión y postura moral ante un crimen de guerra.

Por su parte, *Stop-Loss* se desarrolla en el hogar y narra, en primer lugar, las acciones del protagonista. Es cierto que el pelotón se contempla por norma general en un escenario bélico, pero el seguimiento que realiza el filme de las consecuencias de las acciones del protagonista sobre los miembros del pelotón y la forma de dirigirse unos a otros, favorece la consideración del grupo como una figura militar, aun fuera del campo de batalla. Brandon, protagonista y líder del grupo, abandona a su pelotón, hecho que provoca la desintegración del mismo: el suicidio de un soldado y el enfrentamiento con otro de los miembros. Además del rol de líder, que se aleja del definido en las películas de la Segunda Guerra Mundial precisamente porque Brandon renuncia a su posición, no es posible determinar más roles en el grupo.

En relación a la aparición de nuevos roles en este ciclo, ya se ha introducido en el apartado del soldado digital el rol del soldado-cámara. Cabe recordar que no se afirma de forma rotunda la aparición de roles, sino el esbozo de los mismos, a la espera de que futuras producciones sobre Irak confirmen el mencionado rol. En el del soldado-cámara aparece en *Generation Kill*, en el personaje de Lilley y en *Redacted*, en el personaje de Salazar. Son las dos producciones que más ahondan en este nuevo diseño de personaje, pero en otras se intuye este rol, aunque sean producciones que no han profundizado en la figura del pelotón. En el personaje de Mike en *In the Valley of Elah*, en *Stop-Loss* y en *A Line in the Sand* se intuye, pero ni se desarrolla, ni se profundiza en él.

Un personaje que no supone un rol pero sí es constante en producciones en las que aparece el pelotón es el *periodista o reportero empotrado*. Su misión es la de acompañar al grupo de soldados en sus misiones para informar de lo que acontece en primera línea. Vuelven a ser las dos series, *Generation Kill* y *Over There* las que más profundizan en este personaje. En la primera, Evan Wright, al que los soldados apodan *the reporter*, acompaña al pelotón del sargento Colbert. Aparece en todos los capítulos y

su relación con los personajes militares se fortalece en la cada experiencia que comparte con ellos. Se ilustran a continuación dos ejemplos (ver ilustraciones 9 y 10):



**Ilustración 9** En la imagen observamos a un cámara y un reportero grabando una discusión entre un soldado y el intérprete de los terroristas. *Over There*, episodio 1, min. 00.29.56

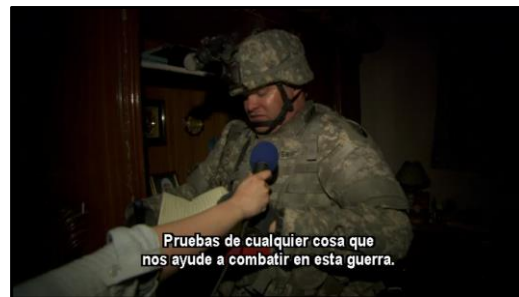


**Ilustración 10** Evan Wright, “the reporter” en *Generation Kill* fotografiando una escena. *Generation Kill*, episodio 3, min. 00.43.20

También en *Over There* este personaje acompaña al pelotón protagonista en un capítulo, *Embedded* (capítulo 5 de la única temporada que existe). La relación que el periodista establece con miembros del pelotón es tal que pone su vida en peligro y acaba ejecutado a manos de los terroristas. Del mismo modo, en *Redacted* también aparece la figura de este personaje que acompaña al pelotón en una misión nocturna, como puede apreciarse en las siguientes ilustraciones (ver ilustraciones 11 y 12):



**Ilustración 11** El periodista empotrado con el pelotón de *Over There*, grabando la acción de los soldados en pleno enfrentamiento. *Over There*, episodio 5, min. 00.15.07



**Ilustración 12** La reportera empotrada pregunta al soldado Flake por los hallazgos en la casa donde se ha producido la redada. *Redacted*, min. 00.33.53

Por último, las películas del Ciclo de la guerra de Irak incluyen al soldado latino como muestra de la presencia de soldados de este origen en la Guerra de Irak. Aparece en todas las producciones en las que aparece el pelotón aunque no siempre forma parte de él. También aparece en *The Dry Land* y *Happy New Year*, en la figura del veterano, y en *Allegiance* (Micheal Connors, 2012), *American Son* (Neil Abramson, 2008) y *The Lucky Ones*. Como se comprueba, su aparición en 11 de las 30 películas analizadas

indica que este soldado, en los filmes de Irak, podría constituir un motivo icónico propio de este ciclo.

## **2.2 Enemigos y antagonistas. El enfrentamiento dentro del propio bando estadounidense**

El segundo gran apartado de este capítulo se destinará a los personajes antagonistas. La figura del enemigo es imprescindible en el género bélico. De hecho, analizar toda la lista de enemigos que Hollywood ha presentado en sus películas, sobre todo las bélicas, da cuenta, desde la simplificación –y hasta la caricatura– del enemigo, la forma en la que el cine ha dado sentido a los diferentes conflictos del país. Tal y como describen De Felipe y Gómez, la lista de enemigos en la ficción es «hasta cromáticamente variada: oscuros Nazis [...], traicioneros japoneses, coreanos, vietnamitas o chinos (la afumanchada amenaza amarilla) [o] deshumanizados soviéticos (la gélida amenaza roja)» (De Felipe y Gómez, 2011 p.214).

- Antecedentes

La ilustración del enemigo ha tenido diversas connotaciones en la Historia del género. En las representaciones fílmicas de la Primera Guerra Mundial, como ya se ha comentado en el primer capítulo, el enemigo no suscitaba el odio del soldado estadounidense, mientras que la ficción de la Segunda Guerra Mundial identificó claramente al enemigo, y lo convirtió en monstruoso (Koppes & Black, 1990 pp.60-62).

El enemigo y sus valores, especialmente los nazis, quedaban representados como una amenaza a la democracia y la libertad (Schatz, 1998 p.95). Por su parte, la imagen que proporcionan las películas del enemigo japonés es despectiva y sádica –son peligrosos, reptilianos, torturadores, obedecen órdenes sin pensar– y caricaturesca, como se aprecia en su calificación mediante motes como «japs, nips, monkeys...» (Westwell, 2006 p.40; Fyne, 2008 p. 5-6). Sólo a partir de los años 60 y 70 se rebaja la simplicidad del enemigo en la Segunda Guerra Mundial y se le reconoce cierta humanidad. En el cine de Hollywood actual pervive la relectura del enemigo. Así, hemos podido ver a oficiales nazis compadeciéndose de judíos y protegiéndolos, como sucede en *The Pianist*

(Roman Polanski, 2002) o filmes en los que se admira la inteligencia y valentía de los japoneses como ocurre en *Letters from Iwo Jima* (Clint Eastwood, 2006).

El conflicto de Vietnam supuso un punto de inflexión en muchos ámbitos de la cultura, del pensamiento y de los valores norteamericanos (Lanning, 1994 p.ix) y así lo mostró el cine. Debido al contexto socio cultural del conflicto, el ciclo enfrenta a personajes del mismo bando y explora la pérdida de la inocencia de los soldados norteamericanos y la deshumanización que experimentan, por la que son capaces de cometer auténticas atrocidades. Esta decisión mengua el protagonismo del enemigo que queda oculto y en la sombra, aunque no por ello resulta menos amenazante: un enemigo invisible es por ello más terrorífico, puesto que resulta casi impredecible. En películas donde sí se observa al enemigo, se demuestra que su presencia resulta igual de terrorífica, pues le vemos capaz de cometer actos horribles, como sucede en *The Deer Hunter*. Hollywood no hizo responsable al enemigo de la guerra que se estaba luchando, y mostró el caos y el horror, alejándose de la imagen romantizada de la guerra (Hammond, 2002 p.70). Esta forma de mostrar la batalla ha tenido un profundo impacto en el cine bélico posterior, especialmente en la representación del conflicto que nos ocupa.

Tras la Guerra Fría y los enemigos espías y comunistas, Hollywood redirigió su atención hacia un nuevo enemigo: el extremismo islámico. Éste tiene su origen en la preocupación por el terrorismo islámico que mostró el Gobierno de Estados Unidos desde 1968. A partir de 1981, el Gobierno publica un informe anual al respecto, *Patterns of Global Terrorism*. La ficción ha encontrado inspiración para muchas de sus historias en dichos informes y en las acciones concretas que los terroristas llevan a cabo. Las referencias a terroristas del Líbano, Irán o Hezbolah no son difíciles de encontrar en las películas. Concretamente, el terrorista islámico aparece en filmes como *Passenger 57*, *True Lies*, *Executive Decision* o *The Siege* (Vanhala, 2011 pp.9-12).

- Análisis de la figura antagonista

En el capítulo uno se ha profundizado en el discurso maniqueo del Gobierno de Estados Unidos, en el que bautizó al terrorista islámico como el nuevo enemigo, no solo de Estados Unidos, sino del mundo. En este apartado se analiza la imagen que proporciona la ficción bélica estadounidense de este nuevo enemigo y hasta qué punto, a pesar de ser el enemigo oficial en esta guerra, se comporta en los filmes como la fuerza antagonista.

Los criterios utilizados para el análisis de esta figura son dos. Primero, la muestra radical de su violencia que se ha medido entres indicadores: uno, el uso que hacen de la inmolaación y el suicido como ataque; dos, el uso de artefactos explosivos improvisados; y tres, el uso que hacen de los civiles como ataque –a quienes encadenan a bombas o usan para tender una emboscada–, y como defensa, cuando los terroristas se esconden en sus hogares.

Por otro lado, la digitalización en el Ciclo de la guerra de Irak, no solo se observa en la figura del soldado, sino que también muestra rasgos de este proceso la figura del enemigo. Es por ello que se analiza la digitalización del enemigo en la *estrategia de enfrentamiento* con el ejército norteamericano, es decir, en el enfrentamiento directo en el campo de batalla. También se evalúa digitalización en la estrategia mediática de terroristas e insurgentes, es decir, si utilizan elementos digitales para alimentar el enfrentamiento mediático y minar así la moral estadounidense.

A continuación se muestra en la Tabla 6 los resultados obtenidos:

Tabla 6: Rasgos identificativos de la figura del enemigo

	Violencia radical*			Digitalización	
	Inmolaación y suicidio	Uso de artefactos explosivos improvisados	Uso de civiles	Estrategia de enfrentamiento	Estrategia mediática
<i>Home of the Brave</i>	NO	SÍ	SÍ	NO	NO
<i>Over There</i>	SÍ	SÍ	SÍ	NO	SÍ (+)
<i>The Dry Land</i>	NO	NO	SÍ (R)	NO	NO
<i>Farewell Darkness</i>	-	-	-	-	-
<i>The Lucky Ones</i>	NO	SÍ	NO	NO	NO
<i>In the Valley of Elah</i>	NO	NO	NO	NO	NO
<i>The Hurt Locker</i>	NO	SÍ	SÍ	NO	SÍ (+)
<i>Happy New Year</i>	-	-	-	-	-
<i>Badland</i>	-	-	-	-	-
<i>A Marine Story</i>	-	-	-	-	-
<i>Stop-Loss</i>	NO	NO	SÍ	NO	NO
<i>Return</i>	-	-	-	-	-
<i>The Messenger</i>	NO	SÍ (R)	NO	NO	NO
<i>A Line in the Sand</i>	NO	NO	SÍ	NO	NO
<i>Redacted</i>	NO	SÍ	SÍ	NO	SÍ (+)
<i>The torturer</i>	-	-	-	-	-
<i>American Son</i>	-	-	-	-	-
<i>Allegiance</i>	-	-	-	-	-
<i>Day Zero</i>	-	-	-	-	-
<i>Fair Game</i>	NO	NO	NO	NO	NO
<i>Body of Lies</i>	SÍ	SÍ	NO	NO	SÍ (+)

<i>Taking Chance</i>	-	-	-	-	-
<i>Grace is gone</i>	-	-	-	-	-
<i>Zero Dark Thirty</i>	SÍ	SÍ	NO	NO	NO (+)
<i>Seal Team Six</i>	NO	NO	NO	NO	NO (+)
<i>The Situation</i>	NO	NO	NO	NO	NO
<i>Shadows in Paradise</i>	NO	NO	NO	NO	NO
<i>Green Zone</i>	NO	NO	NO	NO	NO
<i>American Soldiers</i>	SÍ	SÍ	NO	NO	NO (+)
<i>Generation Kill</i>	NO	SÍ	SÍ	NO	NO

Las películas en las que no aparezca la figura del enemigo y, por tanto, no puedan comprobarse los indicadores de su actuación y naturaleza se marcarán con el siguiente signo: “-”.

\* Aparecerá una (R) cuando la actuación del enemigo no se observe directamente, sino que uno de los personajes relate los métodos del enemigo.

El signo “+” en la columna del enemigo indica las películas en las que este personaje se desarrolla como un elemento central de la trama y, por tanto, permite la profundización en su naturaleza y hábitos.

A continuación se presenta en la Tabla 7 el resumen con los resultados obtenidos del análisis:

Tabla 7: Porcentajes Rasgos identificativos de la figura del enemigo

ITEMS EVALUADOS EN LAS 19 PELICULAS	Inmolación y suicidio (violencia)	Uso de artefactos explosivos improvisados (violencia)	Uso de civiles (violencia)	Estrategia de enfrentamiento (digital)	Estrategia mediática (digital)
<b>Respuestas SI</b>	21%	47%	42%	0%	21%
<b>Respuesta NO</b>	79%	53%	58%	100%	79%
<b>Enemigo presentado como elemento central(+) y con estrategia mediática</b>	-	-	-	-	57%

Elaborada por la autora

Antes de ahondar en la interpretación de los resultados obtenidos, debe advertirse que en el Ciclo de la Guerra de Irak, los resultados relacionados con la representación del enemigos no puede considerarse ni mayoría ni tendencia, ya que el número de películas que muestran a los personajes antagonistas caracterizados por su inmolación, el uso de artefactos y el uso de civiles, es significativamente menor al número de filmes que no lo manifiestan (que conforman el 79% el 53% y el 58% respectivamente). Sin embargo, tras el análisis, se ha podido observar la importancia de dicha radicalidad de manera

cualitativa en muchos de los ejemplos que conforman la respuesta positiva de la muestra.

En relación a la digitalización, de nuevo los resultados no alcanzan a incluir la mayoría de filmes. Las técnicas rudimentarias de terroristas e insurgentes no muestran el uso de artefactos digitales en su enfrentamiento físico con los soldados, a diferencia del uso que sí realiza el ejército estadounidense. El único dato significativo que sí puede extraerse del análisis realizado sobre la figura del enemigo es la presencia de la digitalización en su estrategia mediática. Solo 21% de los filmes muestran dicha estrategia, pero tan solo 7 de esas 19 películas desarrolla el personaje del enemigo como elemento esencial en la trama. En esas ocasiones, la mayoría de los filmes, un 57%, sí presenta la importancia de la digitalización del enemigo a la hora de llevar a cabo su estrategia mediática.

### 2.2.1 La radicalidad y la digitalización del enemigo terrorista

El enemigo declarado en este Ciclo de la guerra de Irak son los terroristas e insurgentes, a quienes los soldados americanos se refieren como *hajis* o *sand niggers* de forma indiferente. Junto a ellos, también son considerados hostiles los civiles simpatizantes de la lucha islámica, que apoyan y ayudan a las diferentes agrupaciones terroristas. Se ha mencionado en el primer capítulo que, tras la invasión, el ejército iraquí se convierte en aliado de los estadounidenses en la lucha contra los terroristas y en el intento de eliminar el caos del país. Es por ello que esta figura tan solo es concebida como enemigo en aquellas producciones ambientadas durante la invasión de Irak pero no en los meses siguientes a la invasión. A pesar de la alianza, las relaciones entre los soldados del ejército iraquí y los estadounidenses no son cordiales y ni confiadas, como se muestra en *Over There* o *Home of the Brave*.

El sargento Colbert, protagonista de *Generation Kill*, afirma del enemigo terrorista que muestra su inteligencia y su capacidad de adaptación al combate contra un enemigo más poderoso técnicamente y, como consecuencia, con mayor capacidad de destrucción. Pero como se ha explicado en el capítulo 1, los terroristas e insurgentes -el bando débil en este conflicto-, han detectado las vulnerabilidades del Ejército estadounidense y han sabido sacar ventaja de ello en la batalla. Las películas confirman esta realidad

caracterizando al enemigo con dos atributos, su radicalidad y su digitalización, que le convierten, por un lado en un oponente temible e imprevisible; y por otro le hacen capaz de inferir un daño moral considerable.

En primer lugar, esta radicalidad se observa en su voluntad de inmolarsse para atacar al soldado estadounidense. Aunque no es una práctica recurrente en las películas analizadas, sí aparece en filmes como *Body of Lies* (Ridley Scott, 2008) o *Zero Dark Thirty*. Aunque se reconoce la táctica de la inmólación en otros enemigos a lo largo del ciclo, como por ejemplo, los japoneses en la Segunda Guerra Mundial, en Irak es un aspecto que, a la vez, fascina y preocupa al soldado norteamericano, ya que se plantea como una estrategia recurrida y referente del enemigo. Crea en el soldado un sentimiento de temor, impotencia y rabia, y expresa su preocupación por la forma o estrategia que pueda vencer la convicción y determinación del enemigo. Así lo ilustra este diálogo de *Over There*:<sup>22</sup>:

DIM:

The guys we are fighting they are willing to die.

SMOKE:

Yeah, well, they are stupid.

DIM:

They may be, but they are also willing to die.

SMOKE:

Good.

DIM:

It scares me. They're willing to die for what they believe in, and we are just trying to live through the day? How you're going to win a war like that?

En segundo lugar, su radicalidad también viene determinada por la inventiva que demuestran a la hora de armar artefactos con los que provocar bajas en el Ejército norteamericano. En el 47% de las películas en las que aparece la figura del enemigo o se relatan sus acciones, éste utiliza algún dispositivo explosivo que esconde en personas, coches, animales o sencillamente los entierran en la carretera a la espera de que un vehículo norteamericano se acerque a la bomba. En otro más, *The Messenger*, se narra un episodio de estas características, aunque el espectador no puede verlo. El uso de

---

<sup>22</sup> *Over There*, episodio 7, min. 00.02.05 -00.02.35.



estos artefactos no implica que el terrorista e insurgente no utilice otros medios convencionales de ataque, pero el uso de los mismos es uno de los aspectos por los que se podrá reconocer al enemigo en Irak.

En tercer lugar, otro de los aspectos que caracteriza de forma cualitativa su violencia radical (ya que debe tenerse en cuenta que el resultado positivo obtenido no constituye un porcentaje significativo en términos cuantitativos) es el uso que realiza de los civiles. En casi la mitad de filmes, un 42%, el terrorista se esconde entre ellos para pasar desapercibido, por lo que la posibilidad de detectarlo es prácticamente nula hasta que ellos mismos se muestran como agresores. Además, esta práctica dificulta la defensa norteamericana, puesto que estos se mezclan entre la población civil, contra la que los soldados no pueden disparar, usándola así de protección. El enemigo también hace uso directo del civil, es decir, le utiliza en su ataque contra el Ejército. Piden a jóvenes que detonen un artefacto a través de un móvil –como sucede en *Home of the Brave*–, les ordenan que coloquen una bomba escondida en un balón de fútbol cerca de un puesto de control americano –como ocurre en *Redacted*– o le colocan un chaleco bomba, bajo amenaza de matar a su familia, –como ocurre en *The Hurt Locker*–.

Por otro lado, el enemigo se beneficia de la simpatía que algunos civiles les profesan, por lo que se multiplica el número de amenazas para los soldados estadounidenses. En 8 de las 19 películas en las que aparece esta figura, ni el espectador ni los personajes pueden señalar a ciencia cierta cuando un civil ayuda al terrorista por simpatía o por amenaza, ni tampoco afirmar cuándo un personaje que *parece* un civil es en realidad un terrorista o insurgente. En *The Dry Land*, el protagonista y sus compañeros son víctimas de una emboscada que usa a una mujer y a su hijo como cebo. Cuando los soldados se detienen, ésta saca un arma, y los soldados reciben fuego enemigo desde todos los ángulos<sup>23</sup>. En una ocasión, en *American Soldiers*, los insurgentes incluso se disfrazan de mujer, con el fin de no levantar sospechas hasta que alcanzan la posición deseada.

Este es otro de los aspectos que más caracteriza a este enemigo: no solo se protege o usa a civiles como armas y escudos, sino que se mimetiza con ellos. Si en la ficción sobre

---

<sup>23</sup> Otro ejemplo de ello ocurre en *Over There* en el capítulo 10. Durante una misión humanitaria, los soldados están repartiendo comida y bebida a los iraquíes. Se han reunido en torno a dos camiones, hombres, niños y mujeres. Los soldados detectan a una anciana, que manda alejarse a un niño, probablemente su nieto. La descartan como amenaza, pero segundos más tarde, lanza una bomba a uno de los camiones.

Indochina el enemigo estaba oculto y generaba por ello terror y angustia en el soldado, en la de Irak las prácticas del enemigo le desorientan, le desconciertan y le sumen en una paranoia continua, puesto que no sabe si el civil con el que se va a cruzar o el coche que va a detener van a saltar por los aires, provocándole la muerte. Por otro lado, disparar antes de tiempo puede ocasionar la muerte de un civil inocente.

También merecen una mención aquellas excepciones a esta dinámica explicada. Aparecen, por ejemplo, en *Generation Kill*, en la que los protagonistas se topan con dos coches que exhiben dos diamantes rojos, el símbolo de Guardia Republicana<sup>24</sup>. También en *American Soldiers*, en la que viajan o se presentan con armas, pañuelos y la cara cubierta. En el caso de la serie, la identificación del enemigo sirve para señalar la ineficacia de las reglas de enfrentamiento norteamericanas. Al inicio los soldados no podían disparar a no ser que fueran atacados. Cuando en el primer capítulo los soldados se encuentran con terroristas identificados como tales, con armas y signos de la Yihad, les ordenan que no disparen. Ello refuerza la crítica que la película realiza hacia los oficiales y dirigentes del conflicto. En el caso de *American Soldiers* es una forma de simplificar y aclarar el escenario de batalla, un esfuerzo que se reconoce en el género a lo largo de todos los ciclos. Sin embargo, realizarlo de forma tan clara en las representaciones del conflicto en Irak entra en conflicto con otra de las pretensiones propias y tradicionales del género bélico, a saber: el afán de recrear y transmitir las sensaciones de los soldados en el campo de batalla. Reconocer al enemigo proporciona cierta seguridad que no se corresponde con la experiencia del militar estadounidense en terreno iraquí, que en este sentido sí transmiten la mayoría de películas.

La segunda de las características del enemigo, analizadas en este trabajo que nos ocupa es la digitalización. Antes de profundizar en los comentarios cualitativos extraídos del estudio de los casos, que aportan un valor significativo al trabajo, debe aclararse que, según los resultados cuantitativos obtenidos en el análisis de contenido, la digitalización no puede considerarse, a día de hoy, una característica propia del enemigo de la guerra. En el primer ítem de estudio, ninguna película presentó respuesta positiva. El 100% de los casos trabajados eludían la digitalización como una estrategia para el enfrentamiento. En esta misma línea, tan solo un 21% de la muestra analizada finalmente (19 de las 30 películas), explicitaba que el enemigo usase dispositivos

---

<sup>24</sup> *Generation Kill* se sitúa al inicio de la invasión, por lo que la Guardia Republicana es todavía una fuerza a la que deben enfrentarse.

digitales como estrategia mediática. Por lo tanto, los resultados no pueden considerarse significativos.

No obstante, a pesar de los datos y como ya se ha apuntado, sí se considera interesante analizar los casos en los que se puede advertir una caracterización digital de la figura de enemigo, en los filmes en los que esta figura tiene un papel central en la trama, ya que podría dar lugar a tendencias fílmicas en el futuro. Y es que 57% de los filmes en los que se desarrolla esta figura proporcionan argumentos de su digitalización en la estrategia mediática.

Igual que el soldado norteamericano, el enemigo de algunas de estas películas también es digital, pero el uso que realiza de la tecnología persigue fines diferentes. Como se comprueba en la Tabla 3, el terrorista no utiliza ningún elemento digital o tecnológico en su estrategia de combate, a diferencia del Ejército estadounidense. Los militares norteamericanos poseen mapas digitales, radios, tecnología de visionado nocturna y demás tecnología pensada para aumentar su eficacia en el terreno, los terroristas e insurgentes poseen armas más rudimentarias. Además, el protocolo de actuación del Ejército indica, como ya hemos visto en algunos ejemplos, grabar o fotografiar la dinámica o resultado de las misiones.

Por el contrario, si un terrorista usa una cámara en el momento del ataque o la defensa (tan solo lo utilizan el 21% de las películas), es porque de ese 21%, en más de la mitad (57% de los casos) les servirá para fortalecer la estrategia mediática, que resulta acertada e intensamente dañina para la moral estadounidense. Como se muestra en la columna “Estrategia mediática”, de 7 películas en las que la profundización en la figura del enemigo resulta trascendental en el filme, en 4 de ellas, el enemigo demuestra poseer una naturaleza digital y un establecimiento de una estrategia mediática. Los terroristas utilizan internet y las cámaras de foto y vídeo, primero, para mancillar la imagen del soldado norteamericano y, segundo, para infligir temor y miedo en ellos. *Over There* muestra como los terroristas graban un enfrentamiento con los soldados, para más tarde publicar dicho vídeo y proporcionar una imagen negativa del bando estadounidense en los medios<sup>25</sup>. Otro ejemplo se encuentra en *Redacted*. Los terroristas

---

<sup>25</sup> Durante el tiroteo, uno de los miembros del pelotón, Angel, dispara a un niño que se acercaba a ellos con una botella y a su madre que le seguía detrás intentando evitarlo. La reacción de disparar del soldado fue instintiva, pero los terroristas graban lo sucedido. El vídeo se proyecta en los canales de televisión, dañando, efectivamente, la imagen del ejército americano. Al final de capítulo se descubre que los

han grabado y publicado en la red la decapitación del soldado Angel Salazar, ante la cual uno de los soldados afirma temer las mismas represalias por parte de los terroristas. Por su parte, en *Body of Lies*, el protagonista pide varias ocasiones a su compañero que si es capturado por los terroristas le dispare para no aparecer en YouTube. A continuación se muestran algunos fotogramas que ilustran la parcial caracterización digital que queda reflejada en la figura del enemigo de ciertos filmes de la muestra (ver ilustraciones 13, 14, 15, 16, 17 y 18):



**Ilustración 13** Un terrorista grabando el tiroteo contra los soldados, en la que disparan a un niño y a su madre. *Over There*, episodio 5, min. 00.33.46



**Ilustración 14** El protagonista es torturado frente a una cámara y los terroristas tienen la intención de grabar su muerte. *Body of Lies*, min. 01.49.42



**Ilustración 15** El periodista empotrado que acompaña al pelotón es ejecutado ante las cámaras. *Over There*, episodio 6, min. 00.16.00



**Ilustración 16** Los protagonistas de *The Hurt Locker* encuentran un escenario de grabación terrorista. *The Hurt Locker*, min. 01.15.13

terroristas ordenaron al niño que corriera con un objeto en la mano hacia los soldados. Esperan, con el objetivo de la cámara abierto, que la reacción de la madre sea la de salir corriendo tras su hijo y que los soldados reaccionaran con disparos. En este caso, madre e hijo son civiles sacrificados para las cámaras, con el fin de generar unas imágenes para una guerra mediática.



Ilustración 17 Un civil o terrorista graba la actuación de los soldados mientras desactivan una bomba en *The Hurt Locker*, min. 00.35.55



Ilustración 18 Una de las pantallas de *Redacted* en la que se muestra como los terroristas han grabado un atentado y lo han colgado en una web radical islamista. *Redacted*, min. 00.32.44

Después de lo analizado en este apartado, podríamos afirmar que en un número cada vez mayor de películas del Ciclo, se puede advertir una cierta inteligencia y adaptabilidad del enemigo norteamericano en la ficción sobre la guerra de Irak. Su radicalidad le dota de una capacidad de provocar daño físico y moral a los soldados, igual que su estrategia mediática, permitida por la digitalización que le caracteriza, le permite provocar un daño moral al bando contrario y destruir su imagen mediática. Sin embargo, como ya se ha avanzado y como se muestra en el siguiente apartado, los terroristas e insurgentes no son la principal fuerza antagonista con quien se enfrenta el Ejército estadounidense.

### 2.2.2 El verdadero enemigo no es islámico

A pesar de haber definido a los terroristas e insurgentes como enemigo en este ciclo, este personaje no resulta ser el primer antagonista contra el que se enfrenta el soldado norteamericano. Los protagonistas de los filmes se enfrentan contra personajes de las fuerzas militares, administrativas o de seguridad estadounidenses en más ocasiones que contra el enemigo. Los principales conflictos se encuentran en el mismo bando norteamericano<sup>26</sup>. Este enfrentamiento en el Ciclo de la guerra de Irak desacredita de

<sup>26</sup> No es la primera vez en la historia del género que esto sucede, sobre todo si tenemos en cuenta el diseño del conflicto interior dentro del pelotón durante el ciclo de Vietnam. También en las películas del segundo ciclo de la Primera Guerra Mundial en los años 40 y 50, se señalan las diferencias entre soldados y oficiales, mientras que los soldados deben permanecer en las duras condiciones de las trincheras, las películas representan a los oficiales en lujosas casas y palacetes desde donde dirigen la guerra. Fue en estas películas sobre la Primera Guerra Mundial donde se forjó el motivo temático de “leones dirigidos por corderos», una metáfora que hacía referencia a los valientes soldados conducidos a la muerte por

forma directa y clara a las instituciones de poder norteamericanas, el Gobierno y el Ejército, y realiza una dura crítica tanto a decisiones políticas como militares, señalándolas como causantes de la guerra y del caótico devenir de la misma.

En el Gráfico 1 expresado a continuación, se han contabilizado los conflictos de los personajes protagonistas de las películas analizadas<sup>27</sup>. En relación a la fuerza antagonista y el enemigo, el gráfico aporta datos significativos:

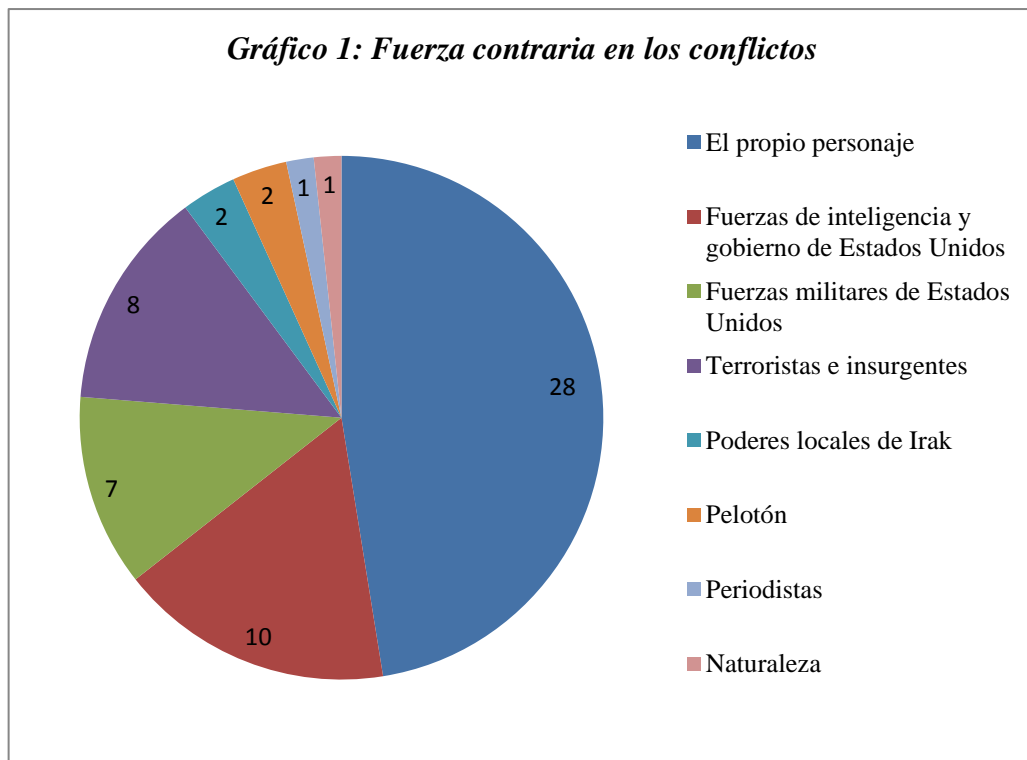


Gráfico generado por la autora

Como ya se explicado, el conflicto interno predomina en todas las producciones del ciclo, por lo que la primera fuerza antagonista de los protagonistas son ellos mismos. De acuerdo a lo que se viene exponiendo, el enemigo no es la fuerza antagonista externa principal. Se comporta como tal el gobierno de los Estados Unidos y las fuerzas de inteligencia como la CIA, que funcionan como fuerzas antagonistas en diez de los

---

oficiales mediocres (Chapman, 2008 pp.131-133). Un buen ejemplo lo encontramos en la película *Paths of Glory*.

<sup>27</sup> Los conflictos superan el número de películas, ya que en la mayoría de ocasiones en un mismo filme el protagonista debe enfrentarse a más de un conflicto, normalmente uno interno y otro externo. Además existen películas que están encabezadas por dos o tres protagonistas, cada uno con su propio conflicto.

conflictos que aparecen. Si se tiene en cuenta también la cifra en la que el Ejército también funciona como antagonista, en un total de 17 conflictos las fuerzas administrativas, de inteligencia y militares estadounidenses son las que obstaculizan al protagonista, y a las que éste debe enfrentarse. Así, el 47% de los conflictos de los personajes son internos, el 29% de los conflictos son con un antagonista externo perteneciente al Gobierno o el Ejército norteamericano y, finalmente, en el 13.5% de los casos existen conflictos externos en los que el antagonista es la figura del enemigo terrorista. El enemigo terrorista, por tanto, no está considerado el primer obstáculo contra el que luchar.

En relación al Ejército norteamericano, el enfrentamiento entre soldados y superiores radica en las reglas de enfrentamiento establecidas y las estrategias de ataque o defensa ordenadas, que colocan a los soldados en constante peligro. Ello se deriva del desconocimiento del enemigo pero también de la incompetencia que demuestran los oficiales. *Generation Kill* resulta una fuente de ejemplos al respecto. Los personajes que responden a los mote de Encino Man o Capitán America, ambos capitanes de las compañías Bravo y Charlie respectivamente, encarnan algunos de los peores defectos que un alto oficial puede tener en combate. Este hecho se percibe continuamente a lo largo de la serie, hasta tal punto que ante la desconfianza y frustración de los soldados hacia sus superiores, Encino Man quiere recordar que «before we step off on this next mission, I'm reminding you of who your enemy is... the enemy»<sup>28</sup>. Una escena que resulta irónica y en la que la vacuidad con la que se refiere al enemigo refuerza a los altos mandos del Ejército como auténticos antagonistas de los soldados.

Esta serie también destaca el interés de los propios oficiales por conseguir ascender en la cadena de mando, hecho que no les permite ver más allá de su propio beneficio. Les dominan sus propias debilidades y miedos, hasta el punto de que el espectador se acaba preguntando por qué son ellos los que dirigen esta guerra. Uno de los sargentos bajo sus órdenes, ante las capacidades tan reducidas de sus superiores acaba afirmando que: «It ain't the hajis gonna kill us, man. It's fucking command»<sup>29</sup>.

---

<sup>28</sup> *Generation Kill*, episodio 4, min. 00.27.06

<sup>29</sup> *Generation Kill*, episodio 4, min. 00.03.09

El soldado también se enfrenta con el Ejército cuando se le obliga a aceptar procedimientos y hechos determinados, aprobados por el Gobierno. Así, en *Stop-Loss*, Brandon intenta obtener alguna explicación de su superior con respecto a su alistamiento obligatorio. Éste no atiende a razones y, Brandon, exasperado, viendo que nadie quiere admitir la injusticia que ello representa, exclama: «Fuck the president!»<sup>30</sup>, último responsable de la aplicación de este programa. También en *The Torturer* el protagonista, Rick, se acaba enfrentando al Gobierno para denunciar las repercusiones que sobre él mismo ha provocado la práctica de la tortura. Rick sentencia que si la tortura es la forma de ganar esta guerra, el conflicto ya está perdido. Un último ejemplo se encuentra en *Green Zone*, en la que el protagonista lucha durante todo el filme con oficiales del Ejército y agentes de la CIA representantes del Gobierno para conocer cuál es la verdad en relación a las armas de destrucción masiva: «I came to find weapons and save lifes. I didn't find shit. I want to know why»<sup>31</sup>.

Tanto *Green Zone* como *Fair Game* son dos ejemplos del papel que los servicios de inteligencia estadounidenses han tenido en esta guerra. Mientras que, como en las dos películas mencionadas, estos personajes funcionan como antagonistas, puesto que esconden la verdad en relación a uno de los motivos centrales por las que Estados Unidos entró en guerra, en otros se alaba su esfuerzo y trabajo. Es el caso de *Zero Dark Thirty* o *Seal Team Six: The Raid on Osama bin Laden* (John Stockwell, 2012) en las que se muestra cómo gracias a la ayuda de la CIA se consiguió dar muerte a Osama Bin Laden. También *Body of Lies* puede incluirse en esta última categoría, aunque la caza del terrorista no hace referencia a ningún personaje real.

Otra de las prácticas que coloca al soldado en peligro es la importancia que tanto Gobierno como Ejército otorgan a la cuestión mediática. *Over there* empieza su historia precisamente con una crítica hacia las decisiones militares que se fundamentan en la imagen mediática y no en la que requiere la situación bélica. El pelotón está esperando a recibir órdenes mientras esperan vigilando una mezquita en la que se esconden unos terroristas que están atacándoles, pero están acompañados de un periodista de Al-Jazeera, hecho que complica la situación. Así lo explica el sargento Scream<sup>32</sup>:

---

<sup>30</sup> *Stop-Loss*, min. 00.36.25

<sup>31</sup> *The Green Zone*, min. 00.01.04 (cd 2).

<sup>32</sup> *Over There*, episodio 1, min. 00.05.41 -00.06.24



Instead of being able of go in and blessed the shit out of the bastards, we are dug in awaiting orders. You know why? Cause they got an [...] Arab TV journalist inside with them. Al-Jazeera is got us on the TV news right now. Understand? You got any idea what that means? It means we are going to wait here taking fire for some general 75 miles away to make a decision about goddamn public relations. About how it would look if we did this or how it would look if we did that. That sound like war to you?

Se trata de otra crítica clara y directa a los responsables de la guerra. El sargento realiza una denuncia al peso decisivo que parece tener las cámaras en el desarrollo de la guerra, que condiciona la actuación de los soldados y las órdenes que reciben, poniéndolos en más de una ocasión en un peligro innecesario.

En resumen, debido, primero, a la ineptitud de los oficiales militares a la hora de interpretar o adaptar las reglas de enfrentamiento y al egoísmo y al desequilibrio que muestran muchas veces en batalla, los soldados deben enfrentarse a situaciones que les colocan en un peligro mayor que la propia acción terrorista. En segundo lugar, las determinaciones del Gobierno estadounidense, aplicadas por el Ejército, como el stop-loss, la (in)existencia de las armas de destrucción masiva o la práctica de la tortura, provocan constantes enfrentamientos de los soldados hacia sus superiores. Por último, se destaca también como causa de enfrentamiento la prioridad que se le otorga a la imagen mediática y no a la seguridad del soldado. Por estos motivos, el Gobierno y el Ejército estadounidense juegan el papel de fuerza antagonista en un número de ocasiones mayor que el propio enemigo.

### **2.3 Revisión de roles: el civil en guerra y el personaje femenino**

En este último apartado del capítulo se analizan dos tipos de personaje que en el Ciclo de la guerra de Irak han presentado unas funciones novedosas y específicas debido a la naturaleza de la Guerra de Irak. Se ha usado el término revisión de roles, puesto que el civil iraquí, que sufre las consecuencias de la guerra (Altares, 1999 p. 51), no solo encaja en el papel de víctima, sino que aglutina además otra función: es considerado una amenaza por los soldados norteamericanos. Se comprueba que esta visión del civil acarrea decisiones por parte de los soldados que nos permiten comprobar cómo, por un lado, el civil iraquí refuerza su condición de víctima, pero por otro, confirma su peligrosidad hacia el Ejército estadounidense.

Por su parte, el personaje femenino aparece en un escenario que tradicionalmente es asignado exclusivamente para el soldado: la primera línea de batalla (Basinger, 2003 p. 71). La mujer soldado es una realidad en este Ciclo de la guerra de Irak igual que lo ha sido durante el desarrollo del conflicto que nos ocupa. Sin embargo, a pesar de su aparición en el frente, la profundidad dramática de este personaje y la exploración de su evolución en este escenario no es significativa. Se observa que, a pesar de haber convertido a la mujer en soldado, sus historias pocas veces tienen lugar en Irak. Se prefiere ahondar en este personaje en su papel de veterana. Como consecuencia de este traslado de la mujer al frente, el personaje masculino se enfrenta a un nuevo escenario: la espera en el hogar, la lucha y apoyo en el regreso del conflicto y el duelo de la muerte del ser querido.

### 2.3.1 Desconfianza hacia el civil iraquí, colaborador o amenaza

- Antecedentes

En las películas de la Primera y la Segunda Guerra Mundial el papel de los civiles es secundario en el escenario del frente bélico. El escenario de las trincheras en la Primera Guerra Mundial y la atención al combate que muestran las de la Segunda, favorece la relegación de este personaje a un escenario alejado del conflicto. Es por ello que adquieren protagonismo en películas del frente en casa o en el hogar, como sucede con *Mrs. Miniver* (William Wyler, 1942) o *Since you went away* (John Cromwell, 1944) (Altares, 1999 p. 49). Los civiles sufren las consecuencias de la maldad del Ejército alemán en la ficción con una finalidad mayoritariamente propagandística, como sucede en *The beast of Berlin* (Rupert Julian, 1918) durante la Primera Guerra Mundial (Langford, 2005 p. 109) o en *Hangmen also Die* (Fritz lang, 1943) y en *Hitler's Madman* (Douglas Sirk, 1943) (Fyne, 2008 p. 6).

Es en las películas del Ciclo de la guerra de Vietnam cuando el papel del civil empieza a tomar relevancia en el escenario del frente. A excepción de películas como *The Green Berets* (Ray Kellog, 1968), en la que los civiles vietnamitas están claramente diferenciados entre los buenos y malos, en base a su simpatía hacia el Ejército estadounidense (Gianos, 1998 p. 159), la figura del civil vietnamita es difusa. El escenario de la jungla permite la interacción incómoda o violenta de los soldados con

los civiles. Los militares allí desplazados muestran su desconfianza hacia éstos, por creerles colaboradores de la milicia vietnamita (Tirman, 2011 p.11). Así sucede en filmes como *Platoon* o *Casualties of War*, en la que los soldados violentan la vida civil, mostrando también su falta de humanidad ya en este ciclo (Quart y Auster, 2011 p. 249). En el ciclo de la Guerra de Irak se incrementa y se traslada de la jungla a la ciudad la dificultad que soldado posee a la hora de identificar en o entre los civiles las amenazas y la desorientación que ello le produce (Joosten, 2011 p. 4). También existen películas en la filmografía tardía de Vietnam, como *Heaven & Earth* (Oliver Stone, 1993) en las que el civil vietnamita es un foco de apoyo y amor (Gonzalez-Fierro, 2008 p. 119).

- Los civiles iraquíes en el Ciclo

El Ciclo de la guerra de Irak contempla a los civiles iraquíes desde un prisma diferente. Se ha referido en el apartado anterior el uso que el enemigo realiza de los civiles, cómo les utilizan para sus ataques hacia los soldados y la extrema dificultad que existe a la hora de diferenciar a un civil de un insurgente o terrorista. Debido a estas estrategias enemigas, los civiles en los filmes de Irak son fuente de desconfianza, pero ante todo, provocan una desorientación y paranoia en el soldado que le conduce a tomar decisiones violentas e injustas en muchos casos. El soldado se debate entre un deseo genuino de proteger a los civiles y la imposibilidad de confiar en ellos, lo que le sume en un estado continuo de frustración y tensión. En este apartado, tan solo se quiere señalar el enriquecimiento del rol del civil en el ciclo que nos ocupa. Ha pasado de ser un espectador o víctima de los acontecimientos a ser una potencial amenaza. Así lo contemplan los soldados norteamericanos en 10 de las 30 películas analizadas<sup>33</sup>. Esas 10 películas tienen lugar en el escenario bélico, donde hay presencia de civiles iraquíes. En el capítulo cuatro se profundizará en la función del civil en el escenario bélico del ciclo.

La consideración del soldado civil como una amenaza es fruto de las diferentes experiencias del soldado en el escenario bélico. Una de las producciones que mejor ejemplifica este proceso es *Generation Kill*, por estar ambientada en los primeros meses de la invasión. Mientras que al inicio de su misión, conscientes de que invaden un país repleto de civiles, las reglas de enfrentamiento tan solo permiten disparar siempre que

---

<sup>33</sup> Esas 10 obras son *Redacted*, *Home of the Brave*, *Stop-Loss*, *In the valley of Elah*, *The hurt Locker*, *Over There*, *Generation Kill*, *American Soldiers*, *The Torturer* y *Green Zone*

los soldados estuvieran defendiéndose a sí mismos o a su pelotón, al poco tiempo estas cambian. «If a woman walks away from you with a weapon on her back, shoot her. If an armed Iraqi sells good humor out of the back of a VW, shoot him»<sup>34</sup>. Es decir, cualquier iraquí armado es un objetivo legítimo. Finalmente, las reglas de enfrentamiento les permiten disparar a cualquier iraquí sospechoso de ser o trabajar para los terroristas, e incluso, disparar a cualquier persona que se encuentre dentro del perímetro de seguridad que se haya trazado alrededor de un objetivo militar.

En el filme *The Hurt Locker* la tensión por el hecho de conocer si James será capaz o no de desactivar la bomba reúne a civiles en el escenario. Este hecho incrementa el nerviosismo de los soldados que sospechan de cualquier movimiento, aparato electrónico o actitud de los civiles a su alrededor. En ocasiones son simples espectadores, en otras, como en *American Soldiers* o *Home of the Brave*, conocedores y/o autores del atentado que en breves tendrá lugar.

Se comprende, por tanto, que la creciente desconfianza hacia el civil iraquí aumenta conforme aumentan también las experiencias traumáticas que los soldados sufren por parte de este personaje. Esta desconfianza provoca más actos violentos por parte de los soldados, que tienen su respuesta en la actitud bélica del civil; así, la situación se retroalimenta. El Ejército estadounidense debía erigirse en la figura de autoridad y seguridad en el nuevo clima democrático iraquí, sin embargo, su actuación en el escenario y la agresiva respuesta civil impide asegurar esa posición de poder. Thornton aporta una explicación a las continuas muestras de desprecio y desconfianza que muestran los civiles hacia los soldados. Afirma que la ciudadanía se siente segura siempre que la supuesta autoridad –en este caso el Ejército estadounidense– pueda proporcionar un clima de estabilidad, estar al alcance para denunciar cualquier situación o para solventar altercados. Sin embargo, la falta de recursos militares para controlar las amenazas terroristas, el desprecio y desconfianza que muestran hacia los civiles y la incapacidad para gestionar problemas sociales, como la falta de agua o electricidad, permite a los terroristas e insurgentes asumir el control y la autoridad, aunque sea bajo amenazas hacia los civiles (Thornton, 2007 p.163). En *Generation Kill* se aprecia esta situación en los últimos capítulos, cuando los protagonistas llegan a Bagdad. Se les asignan tareas de orden y gestión civiles. Sin embargo, en los momentos de más tensión

---

<sup>34</sup> *Generation Kill*, episodio 2, min. 00.08.30.

y peligro para la sociedad –por la noche o en revueltas violentas– los oficiales ordenan que los soldados no se pongan en peligro y se mantengan acuartelados en los diferentes edificios de la ciudad. Resulta una decisión lógica, pero inevitablemente perpetúa la situación que se acaba de describir.

La consecuencia principal del miedo y desconfianza del soldado hacia el civil iraquí son las decisiones que toma el militar, precipitadas e instintivas, hacia este personaje. Una de las situaciones ejemplares en este sentido son los puntos de control en carreteras o ciudades. *Redacted*, *Generation Kill* y *Over There* presentan situaciones en las que mujeres embarazadas, niñas o ancianos inocentes mueren ametrallados. Es la respuesta temerosa e irracional del soldado ante la sospecha de que el coche que se acerca puede resultar ser una bomba o puede transportar terroristas armados. La muerte de inocentes, por un lado, incrementa la rabia civil, por otro, fomenta el afán de venganza de los terroristas y, por último, acrecienta la frustración y paranoia del soldado, que se pregunta si la muerte del civil responde a un trágico malentendido: el alto analfabetismo en la ciudadanía iraquí y, por tanto, la incapacidad de los civiles iraquíes para interpretar la señal de detenerse ante el control. El soldado no tiene más remedio que cuestionarse la justicia o la crueldad de sus actos, por lo que el sentimiento de culpabilidad se suma a los sentimientos ya mencionados.

Por otro lado, los civiles también pagan las consecuencias del desconocimiento que el Ejército demuestra del enemigo al que se enfrenta y de las limitadas estrategias estadounidenses para enfrentarse a él. Mientras que los terroristas e insurgentes no permanecen en una localización durante un tiempo prolongado, los civiles sí lo hacen, puesto que se trata de sus casas, granjas y poblados. En *Stop-Loss* se comprueba como el enemigo está en los pasillos de las casas, los tejados, las salas de estar y las cocinas. Todos van armados y nadie sabe quién es quién. En el momento en que el terrorista se mezcla con el civil, éste último es colocado en continuo peligro de recibir el impacto de un ataque militar. En otras ocasiones, el civil se ofrece o es obligado a albergar terroristas o material militar insurgente en sus propiedades. Si el Ejército es conocedor de este hecho atacará dicha propiedad independientemente de la presencia de los civiles o de la voluntad que haya demostrado de ayudar al enemigo. *Over There* muestra un buen ejemplo de esta postura norteamericana, en las que, aun sabiendo que los civiles desconocían la mercancía que guardaban y eran inocentes de cualquier acto terrorista, el Ejército deja caer una bomba sobre la propiedad.

Este ejemplo demuestra como las películas sí revelan, en ocasiones, la inocencia del civil y las injustas decisiones o actos que sufre. En *Redacted* dos miembros del pelotón violan a una joven y asesinan a parte de su familia, en *The Hurt Locker* los terroristas sujetan con multitud de candados una bomba a un hombre de mediana edad, padre de familia, el único al que James no puede salvar. En *The Situation* (Philip Haas, 2006) un padre de familia que intercedía entre los terroristas y los norteamericanos, acaba asesinado por la desconfianza que les genera a los terroristas y la pobre protección proporcionada por el bando americano. Todos estos casos son una muestra de las injusticias que los civiles sufren en un escenario bélico como el que nos ocupa y con las dinámicas descritas entre los diferentes actores –Ejército, terroristas e insurgentes y civiles–.

Sí existen ocasiones en las que los civiles iraquíes resultan de gran ayuda a los soldados norteamericanos. Igual que algunos colaboran con los terroristas, también se dan casos de colaboración con los estadounidenses. El ejemplo más nítido se encuentra en la película *Green Zone*, donde, Freddy, un civil iraquí colabora con el ejército estadounidense en tareas de interpretación, movido por el convencimiento de que la derrota de Sadam es buena para su país. A su vez, el soldado norteamericano interactúa con los civiles, que también se muestran agradecidos y afables ante la presencia estadounidense.

En este sentido, huelga mencionar la aparición de niños en el escenario bélico. Esta figura aparece en los diferentes ciclos estadounidenses del género (Altares, 1999 pp.129-149). Ya en la filmografía de la Primera Guerra Mundial, como en *Hearts of the World* (D.W. Griffith, 1918) (Eberwein, 2010 p. 25) o durante la Segunda Guerra Mundial, en películas como *Back to Bataan* (Edward Dmytryk, 1945) aparecen personajes de niños. En esta última se muestra como a pesar de su corta edad deben enfrentarse a los horrores del conflicto (Altares, 1999 p. 131). Sin embargo, fue con la filmografía de la Guerra de Corea en la que este personaje infantil asume un rol más protagonista. Fue en el filme *The Steel Helmet* (Sam Fuller, 1951) en la que el personaje del niño muere tras salvar la vida al protagonista (Eberwein, 2010 p. 25-26). Como afirma altares, «muchas veces [...] son una pequeña anécdota, una secuencia, pero casi siempre representan un punto de inflexión en la barbarie» (Altares, 1999 p.148). Ejemplifica su declaración con la muerte del niño que el personaje de Lee Marvin

rescata de un campo de concentración en el filme *The Big Red One* (Samuel Fuller, 1980) (Altares, 1999 p.148).

En el Ciclo de la guerra de Irak aparecen niños iraquíes en 11 de las 30 películas analizadas, sin embargo su papel no es determinante en ningún caso y, en líneas generales, no se ha usado su figura para intensificar el horror de la guerra. En tres de esas 11 películas la figura del niño sí resulta significativa. En *Redacted* muestra la vulnerabilidad de los civiles iraquíes y la crueldad del soldado, donde una niña es violada y asesinada por los soldados. En *In the Valle of Elah*, un niño es atropellado conscientemente por un vehículo militar estadounidense. Finalmente, en *The Hurt Locker* la figura infantil sirve para probar la despiadada actitud del terrorista. El enemigo utiliza el cuerpo de un niño para preparar una bomba. En estos casos, el personaje del niño representa la inocencia que, puesta en contraste con la actuación de ambos bandos, certifica como afirmaba Altares (1999 p. 148) el punto de inflexión en los horrores de la guerra.

### 2.3.2 La mujer soldado y el duelo masculino

- Antecedentes

Las representaciones fílmicas de la Primera Guerra Mundial convirtieron al soldado en el máximo protagonista del escenario de combate, mientras que el personaje de la mujer se emplaza en el escenario del hogar, en el que asume las funciones de líder y organización (Britton, 2009 p.73). A lo largo de los ciclos del género, esta tendencia se ha mantenido. La mujer resulta una de las causas por las que el hombre decide partir hacia la guerra (Westwell, 2006 p.19), a la vez que resulta el motivo por el que el soldado desea sobrevivir y regresar al hogar.

Solo de manera excepcional ha correspondido a la mujer un lugar en el centro de la batalla. Se encuentran ejemplos en películas de la Segunda Guerra Mundial, como *A Guy Named Joe* (Victor Fleming, 1943) en la que una mujer pilota un avión en una misión aérea contra los japoneses. En otras ocasiones, como en *This Land is Mine* (Jean Renoir, 1943) o *Edge of Darkness* (Lewis Milestone, 1943) los personajes femeninos se

enfrentan a oficiales nazis, pero nunca vestidas de uniforme militar (Donald y MacDonald, 2014 p.2).

Para verlas en el frente bélico hubo que esperar hasta finales de los años noventa. En películas como *G.I. Jane* (Ridley Scott, 1997) o *Courage Under Fire* (Edward Zwick, 1996) la mujer participaba del escenario bélico al igual que lo haría cualquiera de sus compañeros soldados. Sin embargo, el conflicto de estos filmes lidia con aspectos de género, por lo que acaban resaltando la anormalidad que supone para un personaje femenino desenvolverse en un ambiente bélico de frete de batalla (Donald y MacDonald, 2014 p.2; Linville, 2000 p.105)

- La mujer en el Ciclo de la Guerra de Irak

En el Ciclo de la guerra de Irak persiste, aunque en pocas producciones, la imagen de la mujer, como figura amante y sufridora del hijo que parte hacia la batalla y de apoyo hacia el marido militar. No cuestiona la guerra, a pesar del dolor que en ocasiones provoca. Así se comprueba en *Seal Team Six* y en *The Hurt Locker*. También en otras ficciones bélicas sobre la Guerra contra el Terror se refuerza esta imagen de «heroína del *homefront*» (Echart, 2012 p.11). Sin embargo, como ya se ha avanzado, la representación de la mujer en Irak la desliga de los roles que tradicionalmente se le han adjudicado y, aunque tímidamente todavía, sí se percibe en el ciclo la realidad del conflicto en dos aspectos. Primero, a la hora de introducir a la mujer en el campo de batalla –aparece en 12 de los 30 filmes analizados– y, segundo, a la hora de representar a hombres en el rol que tradicionalmente era del personaje femenino esperando en el hogar el regreso de la mujer soldado.

En primer lugar, el nuevo escenario en el que se coloca al personaje femenino, aunque sí supone una novedad formal, en 12 de las 30 películas analizadas la mujer aparece como militar, no representa la misma novedad en términos narrativos. Es decir, las películas han colocado a la mujer en el frente, pero no han profundizado en las consecuencias que ello tiene sobre el personaje, ni ha impedido que el ciclo siga ahondando, en un 83%, en la figura del soldado masculino, solo en un 17% la mujer es protagonista. Aparece como protagonista en 5 de los 12 filmes que en los que aparece una mujer soldado, y solo en dos es protagonista individual, mientras que en las otras tres es coral con personajes masculinos. Esos dos filmes, coloca a la mujer soldado en el hogar, como veterana de guerra, *Return* y *A Marine Story*. De hecho, la figura



femenina en el frente sirve para observar las reacciones de los soldados ante su presencia, en vez de compartir conflictos, experiencias de combate o arcos de evolución.

Así, la mujer en el frente se observa en la ficción desde un punto de vista masculino, que sigue considerando la excepcionalidad de la mujer soldado. Ese punto de vista masculino se traduce en un trato despectivo, en el que la mujer recibe comentarios obscenos de los soldados –como sucede en *Generation Kill*– o se refleja en el trato condescendiente que los soldados muestran hacia su figura –como ocurre en *Over There*–. También se comprueba en la actitud machista con el que se dirigen a ellas, la frase que debe escuchar la protagonista de *A Marine Story*, así lo atestigua: «the strongest woman is equal to the weakest man»<sup>35</sup>, refiriéndose a un contexto bélico. De hecho, las dos únicas mujeres que poseen cierto protagonismo en el frente son la soldado Mrs. B y la soldado Doublewide protagonistas de *Over There*, aunque su presencia en el enfrentamiento con el enemigo y su participación en conversaciones y tramas propias del género es menor a la de sus compañeros masculinos.

El desarrollo del personaje femenino adquiere protagonismo cuando se trata de profundizar en su condición de veterana, una vez ha regresado al hogar. Estos filmes exploran a través de ellas el proceso de superación y aceptación del trauma de un herido y veterano de guerra. Así sucede en *Return o Home of the Brave*, en la que el proceso de sufrimiento y recuperación no indica excesivas diferencias al masculino. Sí se señala, sin embargo, una diferencia esencial: la cuestión de la maternidad. La actitud y carácter que muestran a la vuelta interfiere directamente y altera su instinto maternal. A pesar de ello, ambos filmes muestran como ambas protagonistas consiguen gestionar y ordenar sus reacciones por el bien de sus hijos y, como en ellos, encuentran la razón para superar el trauma.

La colocación de la mujer en el frente y su condición de veterana en el Ciclo de la guerra de Irak, obliga a considerar al personaje masculino en un rol, a su vez, novedoso: como gestor y guardián del hogar y los hijos, a la espera del regreso de la mujer soldado, como acompañante y apoyo del trance de recuperación de la veterana y como viudo de un personaje militar. En estos personajes se palpa por un lado, la desorientación al día a día sin su mujer, así como su sentimiento de culpabilidad por no

---

<sup>35</sup> *A Marine Story*, min. 00.17.35

haber sido el quien muriera en la guerra. Así sucede en *Grace Is Gone*, una de las películas que más profundizan en este nuevo rol masculino.

La película presenta a un viudo de guerra que debe enfrentarse a la muerte de su mujer, fallecida en el frente, y ante todo a comunicar a sus dos hijas la desaparición de su madre. Al recibir la notificación inicia una huida de todo lo que resulta cotidiano y, por tanto, alude a su mujer. En varias ocasiones a lo largo del filme, Stanley llama a su propia casa para escuchar la voz de su mujer fallecida en el contestador y le habla, intentando ordenarse y aclararse<sup>36</sup>: «I don't know how to talk to this girls. I haven't even told them. So you got to tell me what to do. Grace, please God tell me what to do. How do I say it? Tell me what to do». Del mismo modo, esta película reitera la importancia de la mujer como madre y la trágica pérdida que supone para los hijos, como muestran también *The Messenger* o *Happy New Year*.

Otro aspecto en el que se profundiza es en la infidelidad del marido durante la ausencia de la mujer soldado. En *Return*, cuando Kelli regresa a su hogar, su marido es cercano e intenta ayudarla, pero acaba descubriendo que mantiene una relación con otra mujer. Así ocurre también en *Over There*, serie en la que soldado Esmeralda siente como, a pesar de la distancia física entre su marido y ella, está apareciendo a la vez una distancia afectiva entre ellos. Su intuición está fundamentada, puesto que su marido tiene un *affaire* con otra de las esposas de la base, que también tiene el marido destinado en Irak. Ello demuestra que la infidelidad o el apoyarse en alguien de confianza que fácilmente puede llevar a la infidelidad no son exclusivos de los hombres. Hay mujeres que son infieles a sus parejas destinadas en Irak, e incluso llegan a romper la relación mientras ellos están allí o justo cuando regresan al hogar. Ejemplos de ello los encontramos en *Generation Kill*, *Over There*, *The Lucky Ones*, *Stop-Loss* o *Happy New Year*.

Queda señalado lo que podrían llegar a considerarse nuevos roles para el civil iraquí y la mujer en el Ciclo de la guerra de Irak. El número de películas en las que se muestra al civil como amenaza y a la mujer en un papel militar no son mayoría. Sin embargo, como ya se ha avanzado y se comprobará en el capítulo cuatro, el civil iraquí en el escenario bélico constituye una potencial amenaza por el uso que de él realiza el enemigo. En el caso del rol de la mujer, sí es cierto que su aparición en un papel militar se comprueba en 12 de los 30 filmes, casi la mitad de ellos, pero como se ha señalado

---

<sup>36</sup> *Grace is Gone*, min. 00.59.16 – 01.00.38

solo en dos de ellas se presenta a la mujer militar como protagonista. El ciclo prefiere, de momento, reservar el protagonismo militar a los personajes masculinos.

## CAPÍTULO III

### TRAMA Y ESTRUCTURA NARRATIVA

*“El hombre tiene que establecer un final para la guerra. Si no, la guerra establecerá un final para la humanidad”.*

John Fitzgerald Kennedy (presidente de Estados Unidos).

En el capítulo dos se ha analizado el diseño de principales personajes que ha realizado el Ciclo de la guerra de Irak. En el presente capítulo se estudia el recorrido y acontecimientos que viven dichos personajes. El desarrollo de un conflicto es desestructurado y caótico. El género bélico dota de cierto orden a las experiencias de los protagonistas de la guerra en el escenario en el que se desenvuelven para presentar las narraciones que realiza de los diferentes conflictos (Chapman, 2008 p. 87). En el primer apartado de este capítulo se estudia el tipo de tramas, la estructura espacial y temporal, así como el punto de vista narrativo, categorías que delimitan el relato e imponen un orden narrativo a las historias de los filmes analizados. El primer epígrafe de este apartado contiene una breve retrospectiva a las tramas más características utilizadas en los ciclos anteriores.

El primer apartado al que ya se ha hecho referencia se completa con cinco epígrafes que desgranar la estructura de las principales tramas utilizadas en el ciclo. Las tramas

conducen al soldado del hogar a la guerra y, de nuevo, al punto de partida. Sin embargo, como se comprobará en diferentes películas, el viaje del soldado no finaliza en el hogar sino que el personaje regresa por segunda vez al conflicto. Las implicaciones de este regreso resultan reveladoras tanto de la imagen que se proporciona del soldado como de la postura del ciclo hacia este conflicto. En el capítulo dos se ha descrito el proceso de deshumanización que sufre el soldado en esta guerra, hecho que obliga a evaluar en este capítulo en qué medida las tramas refuerzan dicha deshumanización.

También se ha analizado el uso de tramas como la trama romántica y se comenta el uso que el ciclo realiza de tramas identificativas del género como la trama de entrenamiento, la trama de *men on misión* o la trama del *last stand* (Silverblatt, 2007 p. 116; Chapman, 2008 p. 213). Aunque la esencia de estas tramas aparece en el Ciclo de la guerra de Irak, éste las ha adaptado de forma coherente con las historias que pretende narrar: con la naturaleza de los personajes protagonistas y de la batalla que debe representar. Por eso, se identificarán ciertas variaciones o planteamientos de las tramas mencionadas que resultan propias de este ciclo.

El segundo apartado se centra en los inicios y finales de las producciones en donde, tradicionalmente, se plantea el propósito o intención de dicha ficción. Si el inicio plantea, los finales confirman y acaban de matizar la postura de la película con respecto a la historia narrada. Resulta por tanto necesario este estudio, ya que siempre han resultado significativos a lo largo del género (Basinger, 2003 p.67; Kermode, 2000). El análisis de estas categorías permitirá evaluar la sensación de clausura que proporciona el ciclo y, por tanto, la intención histórica que presenta esta primera década de películas sobre la guerra de Irak.

Una vez se conocen los pormenores y diseños de las tramas del ciclo y la forma en la que completan el recorrido de los personajes, el último apartado se interesa por la forma en la que el ciclo ha captado la realidad de los episodios del conflicto, qué hechos o periodos temporales ha escogido. Esto permite reflexionar sobre los criterios con los que el cine ha decidido seleccionar las historias a narrar y, más importante, con qué fin: qué juicio o postura pretende mostrar con la selección de dichos episodios.

### **3.1 Tramas del género bélico en el Ciclo de la guerra de Irak**

- Antecedentes

Según Robert McKee el término trama «se refiere a la pauta de acontecimientos internamente coherentes e interrelacionados, que se deslizan por el tiempo para dar forma y diseño a la narración» y que «resulta de la elección que el guionista hace de los acontecimientos y del diseño temporal en que los enmarca» (McKee, 1997 p. 65). Las tramas se utilizan según las características específicas de la historia que se intenta narrar (Tobias, 1993 p. 78). Por ello puede afirmarse que las historias son incontables, pero las tramas son limitadas (Sánchez-Escalonilla, 2001 p. 86). El término específico para denominar a esos «patrones comunes que facilitan la estrategia estructural del futuro relato» (Sánchez-Escalonilla, 2001 p. 86) es el de tramas maestras<sup>1</sup>. Ronald Tobias afirma que no existe una definición irrefutable y absoluta del término, sino que existen definiciones que funcionan según las circunstancias y las condiciones de las diferentes historias (Tobias, 1993 p. 9).

Rick Altman explica que, además de por otros aspectos, los géneros pueden identificarse según unas estructuras sobre las que se construyen las películas que pertenecen al corpus del género en cuestión (Altman, 1999 p. 15, 17, 22). Cabe esperar que así sea en el género bélico. Debido a los diferentes escenarios y personajes que acepta el género, el tipo de tramas, tramas maestras o patrones narrativos son numerosos y dependientes del contexto de cada conflicto (Gil y Martins, 2012 p. 3). Por este motivo, se apuntarán aquí algunos de los más característicos de cada ciclo que ayudan a realizar el análisis de tramas del Ciclo de la guerra de Irak.

Una de las tramas más reconocibles en el género bélico es aquella que transporta al joven e inocente civil al corazón del conflicto y a la experiencia de la guerra (Clarke, 2013 p.1). El soldado vive una situación en la que los valores éticos adquiridos hasta el momento de la batalla se cuestionan de forma continua, en un escenario en el que la

---

<sup>1</sup> Resulta oportuno diferenciar el término de trama y trama maestra. Mientras que el primer término, trama, puede identificarse con el argumento de una historia; el término trama maestra se refiere al patrón o estructura que puede identificarse en muchas narraciones (Sánchez Navarro, 2006 p. 18). Como afirma Sánchez-Escalonilla «una sola trama maestra no agota las posibilidades dramáticas de un guion», sino que suele estar formado por la trama principal (la historia del protagonista), las subtramas (donde se reflejan las relaciones entre personajes) y el arco de transformación (que cuenta la evolución de los protagonistas) (Sánchez-Escalonilla, 2001 p. 89). En relación a las tramas maestras son 20 tramas maestras establecidas por Ronald Tobias (1993), aunque él mismo afirma que hay que desconfiar de esta exactitud numérica: Rudyard Kipling propuso la existencia de 69 tipos y Carlo Gozzi de 36. Según Tobias, son formas de presentar y clasificar una misma información (Tobias, 1993 p. 28).

violencia y la infravaloración de la vida enfrenta a la persona con lo que realmente es, es decir, con el sentido de su existencia (Muruzábal, 2007 pp.370-371).

Semejante sacudida moral requiere cierta preparación, que normalmente se adquiere en los campos de entrenamiento (Manchel, 1990 p. 283). Las películas de la Segunda Guerra Mundial contemplan esta trama con especial interés, pues resulta una oportunidad para incidir en los valores que el soldado debe comprender sobre esta guerra y que le deben dirigir en la batalla. Películas como *Thirty Seconds Over Tokio* (Mervyn LeRoy, 1944), *They Were Expendable* (John Ford, Robert Montgomery, 1945), *A Yank in the RAF* o *I Wanted Wings* (Mitchell Leisen, 1941) son buena prueba de ello (Neale, 2000 p. 119). Los soldados, ante todo, deben iniciarse en el odio al enemigo, en la ambigüedad de la justicia y la dificultad para aplicarla (Muruzábal, 2007 pp.374-375).

Otra estructura referente en el género es la de combate. Autores como Basinger (2003), Kane (1982) y Schatz (1998) afirman la existencia del *World War Two Combat Film*, un género del que definen personajes, temas y tramas propias. El patrón narrativo de este género –o ciclo del género– presenta al líder que dirigirá al resto del pelotón en la misión encomendada, la trama se desarrolla con episodios de combate y reposo, seguridad y peligro, y comedia y tragedia. Este diseño narrativo se comprueba en películas del ciclo mencionado –como en *So Proudly We Hail* (Mark Sandrich, 1943) y *Guadalcanal Diary*, incluso en películas tardías del ciclo como *The Halls of Montezuma* (Lewis Milestone, 1950) –, en el Ciclo de la guerra de Corea –*Retrat, Hell!* (Joseph H. Lewis, 1952) y *The Glory Brigade*–. También en Vietnam –*The Green Berets* y *Casualties of War*– y en ciclos recientes como el de la Guerra de Golfo, aunque con ligeras variaciones –*Three Kings*<sup>2</sup> (Basinger, 2003 p.71).

El contraste que se destila del patrón narrativo de combate encuentra su máxima expresión en el enfrentamiento de los virtuosos aliados «against satanic germans and sub-humans japanese» (Ellis, 1992 p.7). Esta trama subraya las dualidades u oposiciones, como pueden ser las fuerzas del bien y del mal, la civilización contra la barbarie, los valedores de la paz frente a los de la guerra, etc., y la trama siempre se

---

<sup>2</sup> De esta producción, Basinger afirma que plantea una ligera desviación de la trama de combate tradicional, puesto que a pesar de que existe un grupo y un objetivo, «it's an anti-group and anti-objective, overtaken by moral impulses» (Basinger, 2003 p.337).

dirige hacia una victoria o una derrota final (Kane: 1982 p.102). Esta intensa oposición hacia la victoria o la derrota es característica de la representación de la Segunda Guerra Mundial, pero cuya aplicación se debilita en el Ciclo de la guerra de Vietnam (Herzog, 1992 p. 50; Williams, 1990 p. 137) y de la que, como veremos, no se encuentra prácticamente ninguna reminiscencia en el Ciclo de la guerra de Irak.

Dependiendo del escenario u objetivo en las películas de combate, pueden identificarse diferentes tramas. Así la trama del *last stand* presenta un patrón narrativo en el que los protagonistas del pelotón mueren uno a uno a manos del oponente, después de haber repelido los constantes ataques del enemigo. Luchan hasta el final, sin posibilidad de reabastecimiento o reemplazo de tropas para mantener la posición. Esta trama demuestra el heroísmo de los soldados en la batalla y el convencimiento de los valores por los que estaban luchando. *Wake Island* (John Farrow, 1942) o *Bataan* conforman dos buenos ejemplos (Kagan, 1974 p.56; Schatz, 1998 p.112). El escenario y el objetivo también son clave en tramas específicas como la de *sink the battleship narrative* –en la que la misión finaliza con el hundimiento de la nave– o en las de *men on a mission narrative* o *special mission* –en las que la consecución del objetivo suele comportar una importancia estratégica considerable y entraña un especial riesgo– (Chapman, 2008 pp. 204, 225).

Fue durante la Segunda Guerra Mundial cuando Estados Unidos se volcó en los esfuerzos que demandaba el conflicto. Hollywood adecuó ciertas tramas a los propósitos de la contienda (Barsam, 1973 p. 219) amoldando algunas de sus fórmulas al servicio del contexto bélico (Schatz, 1998 p.108). Por ejemplo, el desarrollo de la trama romántica –vigente en el género desde la ficción de la Primera Guerra Mundial y que se convirtió en referente desde *The Big Parade* (McAdams, 2002 p.13) – se rediseñó para que la sociedad norteamericana aceptara las distancias y sacrificios que la pareja debía asumir en tiempo de guerra. Como es bien sabido, así sucede por ejemplo en *Casablanca* (Michael Curtiz, 1942), donde además Rick experimenta un arco de transformación que va desde el cinismo y la indiferencia hasta la implicación y el sacrificio por el bien de su país (Schatz, 1998 p.108).

Schatz explica que otra de las reformulaciones llevadas a cabo durante la Segunda Guerra Mundial se concretó en tramas que minaban el individualismo propio de los protagonistas de la ficción de Hollywood y aunaban los intereses de estos personajes



con las necesidades del grupo y la nación. Parte de ese aprendizaje se realizaba en los campos de entrenamiento. Las películas lo mostraron en sus tramas, en ocasiones dotándola de un tono cómico. Algunas de las comedias de entrenamiento más relevantes son *Caught in the Draft* (David Butler, 1941), *Buck Privates* (Arthur Lubin, 1941), *In the Navy* (Arthur Lubin, 1941) y *Keep 'em Flying* (Arthur Lubin, Ralph Ceder, 1941), las tres últimas protagonizadas por el dúo cómico Abbot and Costello y ambientada cada una de ellas en una rama del ejército (Schatz, 1998 p.98).

Huelga mencionar aquí antes de continuar con la retrospectiva, una convención que se asentó durante este periodo de la Segunda Guerra Mundial. Nos referimos al texto sobreimpresionado al inicio o al final del filme, que declaraba y confirmaba su intención y permitía reforzar el sentido de las muertes de los personajes y los valores por los que habían dado la vida (Westwell, 2006 p.33). Así sucede, por ejemplo, en *Wake Island*, *Desperate Journey* (Raoul Walsh, 1942) o *Dangerously They Live* (Robert Florey, 1941) (Westwell, 2006 p.33). Los filmes del Ciclo de la guerra de Corea, que adoptaron aspectos narrativos de la Segunda Guerra Mundial, mantienen el epílogo final, si bien el mensaje adquiere un tono crítico. En el caso concreto de *The Steel Helmet* (Samuel Fuller, 1951) el texto final advierte precisamente que ni el final del filme ni el de la guerra pueden dar sentido a las desgracias acontecidas en el filme: «There is no end to this story» (Westwell, 2006 p.53).

Por su parte, el Ciclo de la guerra de Vietnam es más disperso en cuanto a la delimitación de sus contornos narrativos. Lanning determina la aparición de tramas como el regreso del soldado al hogar –por mencionar dos de ellas, *Vanishing Point* (Richard C. Sarafian, 1971) o *Birdy* (Alan Parker, 1984)–. Lanning habla de los filmes de combate como «real-war movies» por su esmero en alcanzar altos niveles de realismo en la construcción de escenas y personajes o en las sensaciones y ambientes del conflicto (Lanning, 1994 p.87). *The Boys in Company C* (Sidney J. Furie, 1978) o *Apocalypse Now* (Francis Ford Coppola, 1979) resultan buenos ejemplos.

En relación a las tramas de veteranos y de su regreso al hogar, Muruzábal afirma que aparecen cuando la sociedad a la que pertenecen esos soldados tiene conciencia del problema que supone su retorno a la vida civil (Muruzábal, 2007, p. 441). En este sentido, mientras que en la Segunda Guerra Mundial fue un debate temprano, las películas sobre el veterano fueron tempranas, en Corea o en Vietnam la trama de

reflexión seria sobre el regreso del soldado aparece una década después de la finalización del conflicto (Muruzábal, 2007, p. 441). El ciclo de Vietnam incorpora a su vez las películas de venganza. Los filmes protagonizados por Braddock y Rambo proporcionan la victoria en Vietnam que no se obtuvo durante el conflicto (Myers, 1988 p.7). En este sentido, cabe mencionar títulos como *Saigon Commands* (Clark Henderson, 1988) o *Fatal Mission* (George Rowe, 1990). Por último, una trama característica de este ciclo y relacionada con la anterior es el rescate de prisioneros de guerra *Behind Enemy Lines* y *The Long Journey Home* (Rod Holcomb, 1987) son dos ejemplos (Appy y Bloom, 2001 p. 67; Myers, 1988 p. 7).

Desde finales de los años noventa hasta la actualidad el género bélico presenta una tendencia que permite comprobar cómo alimenta sus tramas de conflictos pasados, como demuestran *Tigerland* (Joel Schumacher, 2000) o *We Were Soldiers* (2002), ambas sobre la Guerra de Vietnam. Esta práctica acostumbra a revisar los conflictos con el fin de construir un discurso moralizante de la guerra, reflejando en sus tramas acciones que se juzgan como honrosas y enaltecendo el sacrificio de los soldados (Gates, 2005 pp.298-299).

- Criterios de Análisis

La experiencia fundamental a la que se enfrenta el soldado es la de descubrir el sentido de su propia existencia. Muruzábal explica que «el cine bélico dedica gran parte de sus esfuerzos a representar como la falta de garantías sobre la vida curte la identidad del soldado» (2007 p. 371). Basinger ya planteó las preguntas esenciales a las que respondía un filme bélico y se dirigen al conocimiento de los cambios que la guerra provoca en el personaje:

Films were all about living and dying. What makes a good life and what makes a good person? What should we be willing to die for –and how do you die right? If you had to die young, what would make you a noble sacrifice and what would make it all a waste? What about killing? If you had to do it, did that make you a killer? What about when the war was over, and you returned home, having killed? Would it change you forever? (Basinger, 2003 p. 73).

Por lo tanto, de una forma u otra, las tramas del género giran en torno al enfrentamiento con los valores identitarios del soldado y al modo en que la guerra los trastorna. Debido al trabajo que Muruzábal y Basinger realizar a la hora de estudiar el diseño de las tramas del género, análisis de las tramas en el Ciclo de la guerra de Irak se apoya en el trabajo

de estas dos autoras. En primer lugar, se ha tenido en cuenta tres de los cuatro criterios que Basinger señala como *estructuradores de la narración*: la *estructura espacial*, la *estructura temporal* y el *punto de vista narrativo* (Basinger, 2003 p. 71)<sup>3</sup>. En segundo lugar, se ha analizado el *tipo de trama*, teniendo en cuenta la clasificación de *tramas bélicas* que realiza Muruzábal y el uso de la trama romántica que realiza el Ciclo de Irak.

En relación a la *estructura espacial* el estudio se concreta en la evaluación del siguiente criterio: si la acción tiene lugar *antes del combate, durante el combate o después del combate*, dato que se antoja determinante a la hora de identificar el tipo de trama, como se comprobará a continuación cuando se desarrollen el tipo de tramas empleadas por el género. En relación a la *estructura temporal* se ha evaluado el *uso de flashbacks* que realizan las películas. El flashback es un recurso narrativo traslada al espectador a un pasado relacionado con el presente de la historia que está visualizando (Chion, 2009 p. 282). Ello permite mostrar las causas del trauma que sufre el personaje del soldado. Este término coincide, además, con uno efectos que el personaje del veterano demuestra tras el conflicto, en el que recuerda episodios de la contienda (Muruzábal, 2007 p. 440). Chion realiza una clasificación de los tipos de flashback y uno de ellos es precisamente el flashback-trauma que define como «un recuerdo enterrado –en general el de un momento traumático que aflora de manera cada vez más precisa en la conciencia de uno de los protagonistas» (Chion, 2009 p. 284).

En relación al *punto de vista narrativo* se ha evaluado el tipo de personaje con el que el espectador accede a la mayor parte de acontecimientos de la película. Michel Chion explica que el punto de vista es la identificación del espectador con un personaje, desde el cual se relatan «la mayoría de escenas que componen la película» (Chion, 2009 p. 296). Se comprende por tanto que un filme puede contener escenas en las que el personaje no participe o sea testigo de las mismas. En esta investigación se tendrá en cuenta el punto de vista mayoritario de cada uno de los filmes y lo que nos interesa es la categoría de personaje, más que su individualidad. Es decir, se apuntará si el punto de vista lo ofrece un soldado o un familiar, pero no el soldado McCoy o Stanley Phillips, marido de una marine asesinada.

---

<sup>3</sup> Basinger incluye otro criterio, el orden de los eventos (secuencia argumental) (Basinger, 2003 p. 71). Esta investigación reconoce la existencia de niveles de análisis más exhaustivos de la estructuración narrativa de los filmes, pero se ha considerado que este nivel de análisis resulta coherente y suficiente en el conjunto de la investigación.

En relación al tipo de tramas utilizadas, Muruzábal estructura las tramas principales del género de la siguiente manera (2007 pp. 368-439):

- 1) La preparación y llegada del soldado al escenario del conflicto (la guerra como iniciación, representada principalmente en la trama de aprendizaje) (Muruzábal, 2007 p. 374).
- 2) La travesía que el soldado realiza en el conflicto y la variedad de recorridos que puede realizar en ese escenario (desde la consecución de una misión hasta el descenso al horror y al sinsentido) (Muruzábal, 2007 p. 399).
- 3) Y por el último el regreso del soldado al hogar. La autora explica que estas tramas pueden estar organizadas o bien mostrando al soldado ya en el hogar, o como un «tríptico de guerra»<sup>4</sup>, en el que se repasa el viaje del soldado desde su llegada a la guerra, el antes y el durante para, finalmente, centrarse en el después (Muruzábal, 2007 p. 459).

Para clasificar cada obra se ha tenido en cuenta en qué escenario sucede la totalidad o la gran parte de la acción. A continuación se exponen en la siguiente tabla los resultados obtenidos tras el análisis de los criterios estructuradores de la narración aplicados al total de la muestra (30 películas):

---

<sup>4</sup> Este término fue acuñado por Emmett Early (2003, p. 212-218), tal y como señala Muruzábal.

Tabla 8: Tramas y estructura

	Estructura espacial			Estructura temporal	Punto de vista*
	Previo al combate	Durante el combate	Tras el combate	Uso de Flashback***	
<i>Redacted</i>	-	SÍ	-	NO	SOLDADO
<i>Home of the Brave</i>	-	-	SÍ	SÍ (T)	VETERANO
<i>Stop-Loss</i>	-	-	SÍ	SÍ (T y M)	SOLDADO
<i>In the Valley of Elah</i>	-	-	SÍ	SÍ (T)	FAMILIAR
<i>The Hurt Locker</i>	-	SÍ	-	NO	SOLDADO
<i>Over there</i>	-	SÍ	-	SÍ (T)	SOLDADO
<i>Seal Team Six</i>	-	SÍ	-	NO	CIA Y NAVY SEALS
<i>Generation Kill</i>	-	SÍ	-	NO	SOLDADO
<i>American Soldiers</i>	-	SÍ	-	NO	SOLDADO
<i>A Line in the Sand</i>	-	SÍ	-	SÍ (T y M)	SOLDADO
<i>Zero Dark Thirty</i>	-	SÍ	-	NO	CIA Y NAVY SEALS
<i>The Torturer</i>	-	SÍ	-	SÍ (T)	SOLDADO
<i>The Situation</i>	-	SÍ	-	NO	MÚLTIPLE**
<i>Green Zone</i>	-	SÍ	-	NO	SOLDADO
<i>Shadows in Paradise</i>	-	SÍ	-	SÍ (M)	SOLDADO
<i>Happy New Year</i>	-	-	SÍ	SÍ (T)	VETERANO
<i>Farewell Darkness</i>	-	-	SÍ	SÍ (T)	VETERANO
<i>Grace is Gone</i>	-	-	SÍ	NO	FAMILIAR
<i>The Dry Land</i>	-	-	SÍ	NO	VETERANO
<i>Taking Chance</i>	-	-	SÍ	SÍ (M)	TENIENTE CORONEL*
<i>The Messenger</i>	-	-	SÍ	NO	SOLDADO
<i>The Lucky Ones</i>	-	-	SÍ	NO	SOLDADO
<i>A Marine Story</i>	-	-	SÍ	SÍ (T)	VETERANO
<i>Body of Lies</i>	-	SÍ	-	SÍ (M y T)	AGENTE CIA
<i>Fair Game</i>	SÍ	-	-	NO	AGENTE CIA
<i>American Son</i>	SÍ	-	-	SÍ (M)	SOLDADO
<i>Allegiance</i>	SÍ	-	-	NO	SOLDADO
<i>Day Zero</i>	SÍ	-	-	NO	FUTURO SOLDADO
<i>Return</i>	-	-	SÍ	NO	VETERANO
<i>Badland</i>	-	-	SÍ	NO	VETERANO

Elaborada por la autora

\*En esta categoría se ha creído necesario matizar algunos de los puntos de vista expuestos en los filmes. En el caso de *Seal Team Six* y *Zero Dark Thirty*, el punto de vista varía entre los agentes de la CIA que orquestan la caza de Bin Laden y los militares especializados que capturan al terrorista. Aunque en *Zero Dark Thirty* puede considerarse que la mayor parte del largometraje posee el punto de vista de Maya, la agente de la CIA, se ha incluido también el de los Navy Seals, puesto que gracias a que el filme adopta su punto de vista, el espectador puede observar el momento culmen de la captura del terrorista. En el caso de *Day Zero* los protagonistas no ostentan la condición de soldados, pero sí se les ha obligado a cumplir con el deber militar. En el caso de *Taking Chance* se ha creído necesario apuntar el rango del personaje militar, puesto que puede variar el punto de vista de un soldado raso o de baja graduación a uno con una graduación superior.

\*\* *The Situation* es el único filme que combina más de dos puntos de vista. Aunque Ana, periodista, puede considerarse el personaje con quien más se identifica el público, la historia la observamos también a través del punto de vista de un agente de la CIA, de soldados norteamericanos, de grupos de poder iraquíes y de los terroristas.

\*\*\*En esta categoría se acompaña a la señalización de la presencia de un flashback con el símbolo “T”, si este recurso es utilizado para mostrar las causas de un trauma. Si el flashback muestra momentos no violentos o traumáticos, que recuerdan o informan de episodios clave para la comprensión de la historia se señala con el símbolo “M”.

Una vez expuestos los resultados del análisis, se muestra en la tabla a continuación los porcentajes totales y parciales de los diferentes criterios evaluados en el total de la muestra:

<i>Tabla 9: porcentajes de Tramas y estructura</i>					
<i>Nº DE PELÍCULAS EVALUADAS</i> <i>30 de 30 (100%) en todos los casos</i>	<i>Estructura espacial</i>			<i>Estructura temporal</i>	<i>Punto de vista</i>
	<i>Previo</i>	<i>Durante</i>	<i>Tras</i>	<i>Flashback</i>	
<i>Porcentaje del SÍ en cada uno de los escenarios</i>	13,3%	43,3%	43,3%	-	-
<i>Porcentaje del SÍ en el uso de flashback</i>	-	-	-	43.3%	-
<i>Porcentaje parcial del SÍ "M" del total de respuestas positivas obtenidas en el</i>	-	-	-	46.2%	-
<i>Parcial del SÍ en el uso de flashback</i>					
<i>Porcentaje parcial del SÍ "T" del total de respuestas positivas obtenidas en el</i>				77%	
<i>Parcial del SÍ en el uso de flashback</i>					
<i>Porcentaje del punto de vista utilizado por las películas</i>	-	-	-	-	<i>Soldado 46.6 %</i> <i>Veterano 23.3 %</i> <i>Familiar 6.6%</i> <i>CIA y Navy 6.6%</i> <i>Agente CIA 6.6%</i> <i>Otros 10%</i>

*Elaborado por la autora*

Puede comprobarse que en ningún caso los resultados en los diferentes criterios analizados se dan en más de la mitad de la muestra analizada. Aunque no podamos hablar de tendencia, los resultados adquiridos proporcionan información de valor. En relación a la *Estructura espacial* se comprueba que los escenarios más recurridos en este ciclo son *Durante el combate* y *Tras el combate*, que conjuntamente suponen el 86.6% de los escenarios, frente al 13,3% de películas que sitúa la acción y al personaje en una fase previa al combate. En relación a la *Estructura Temporal*, casi la mitad de filmes, un 43.3% utiliza el recurso del flashback que, en el 77% de los casos, sirve para referir a un pasado traumático. Por último, en relación al *Punto de vista*, es a través del personaje del soldado por quien accedemos a los acontecimientos de la narración en un 46.6% de los casos. Si tenemos en cuenta que tanto el soldado como el veterano poseen

una condición militar, se puede afirmar que más de la mitad de filmes, el 69.9% se narran desde un punto de vista militar, de quienes han sido protagonista en la guerra.

Una vez obtenidos los resultados en relación a la *Estructura de la Narración*, se muestran en la siguiente Tabla los datos obtenidos en el estudio del *Tipo de Trama*. En relación a las tramas, se analiza, en primer lugar, el viaje que realiza el protagonista o protagonistas en la película. Si el filme posee más de dos protagonistas y sus recorridos son diferentes, una película puede cumplir más de dos variables, por lo que los porcentajes finales no se realizarán sobre el número de películas totales analizadas (30), sino sobre las tramas que aparecen en la tabla (señalas con un SÍ):

- Si se desplaza del hogar a la guerra: en este patrón narrativo también se contemplan las películas que muestran al protagonista preparándose para la guerra, aunque finalmente no aparezca ninguna escena en el campo de batalla.
- Si su recorrido se limita al escenario de combate: este criterio recoge los filmes que no realizan ninguna referencia al escenario previo del combate, ni muestran el regreso al hogar.
- Si regresa al hogar del enfrentamiento: este criterio admite filmes que muestren o bien la mayor parte de su metraje en el escenario bélico, o bien en el hogar. Lo importante es que establece una relación causal entre ambos escenarios.
- Si su recorrido está limitado por el escenario del hogar: en esta variable se apuntan los filmes protagonizados por personajes que no se han desplazado al escenario bélico, sino que gestionan las causas o las consecuencias de quienes sí han realizado tal recorrido o van a realizarlo.
- Se ha añadido un último recorrido observado en varios filmes: el que realizan algunos personajes del combate al hogar y, de nuevo, al escenario bélico: este criterio solo contempla los filmes en los que los protagonistas regresan al conflicto por segundo vez, aunque no encontremos imágenes del escenario bélico al final.

En segundo lugar, se muestra el uso de la trama romántica que realizan las películas. En primer lugar, se han contabilizado las películas que presentan este elemento romántico y, en segundo lugar, se ha valorado la estructura que presentan: si poseen un planteamiento convencional o se alejan de este patrón. La estructura convencional de la trama romántica presenta el enamoramiento entre dos personas, que quedan apartadas por un obstáculo u obstáculos. La resolución de la historia puede volver a juntarles o pueden quedar trágicamente separados, pero es imprescindible que uno de los dos realice un aprendizaje o maduración de la experiencia (Tobias, 1993 p. 207; Bell, 2004, 184-185). Las relaciones entre marido y mujer o pareja ya formada se contabilizan de forma diferente al resto. Se hará referencia a este tipo de relación, más consolidada, en el apartado que reflexiona sobre las tramas que desplazan al soldado del combate al hogar, según la clasificación realizada por Muruzábal (2007, p. 477-479). De nuevo en este caso, una película puede presentar más de una variable, por lo que el porcentaje final no se realizará sobre el número de películas, sino sobre el número de tramas contabilizadas (23 tramas). Los resultados se muestran en la siguiente tabla:



Tabla 10: Viaje del protagonista y trama romántica

	Viaje del protagonista					Trama romántica*
	Del hogar al combate	Combate	Del combate al hogar	Hogar	Del hogar al combate (2 vez)	
<i>Redacted</i>	-	SÍ	SÍ	-	-	V
<i>Home of the Brave</i>	-	-	SÍ	-	SÍ	CONVENCIONAL y V
<i>Stop-Loss</i>	-	-	SÍ	-	SÍ	NO y V
<i>In the Valley of Elah</i>	-	-	-	SÍ	-	-
<i>The Hurt Locker</i>	-	-	-	-	SÍ	V
<i>Over there</i>	SÍ	-	-	-	SÍ	NO
<i>Seal Team Six</i>	-	SÍ	-	-	-	-
<i>Generation Kill</i>	-	SÍ	-	-	-	-
<i>American Soldiers</i>	-	SÍ	-	-	-	-
<i>A Line in the Sand</i>	-	SÍ	SÍ	-	-	-
<i>Zero Dark Thirty</i>	-	SÍ	-	-	-	-
<i>The Torturer</i>	-	-	SÍ	-	-	NO
<i>The Situation</i>	-	SÍ	-	-	-	NO
<i>Green Zone</i>	-	SÍ	-	-	-	-
<i>Shadows in Paradise</i>	-	-	-	-	SÍ	NO
<i>Happy New Year</i>	-	-	SÍ	-	-	CONVENCIONAL
<i>Farewell Darkness</i>	-	-	SÍ	-	-	V
<i>Grace is Gone</i>	-	-	-	SÍ	-	-
<i>The Dry Land</i>	-	-	SÍ	-	-	V
<i>Taking Chance</i>	-	-	-	SÍ	-	-
<i>The Messenger</i>	-	-	SÍ	-	-	NO y V
<i>The Lucky Ones</i>	-	-	-	-	SÍ	NO
<i>A Marine Story</i>	-	-	SÍ	-	-	CONVENCIONAL
<i>Body of Lies</i>	-	SÍ	-	-	-	CONVENCIONAL
<i>Fair Game</i>	-	-	-	SÍ	-	-
<i>American Son</i>	SÍ	-	-	-	-	CONVENCIONAL
<i>Allegiance</i>	SÍ	-	-	-	-	-
<i>Day Zero</i>	SÍ	-	-	-	-	CONVENCIONAL
<i>Return</i>	-	-	-	-	SÍ	V y NO
<i>Badland</i>	-	-	SÍ	-	-	V y NO
						V y NO

Elaborado por la autora

\*El símbolo “-“ indica la imposibilidad de valorar esta categoría en la película por la falta de presencia de elementos románticos. El símbolo “V” indica que tratamos con una pareja ya establecida, por lo que no presenta la estructura de una trama romántica, sino que estudia la relación entre los dos miembros de la relación tras el regreso del soldado. El “NO” indica que la trama no respeta el patrón clásico de trama romántica, mientras que las que están señalizadas con “CONVENCIONAL” sí lo hacen.

A continuación se expresa en la siguiente tabla los porcentajes del análisis sobre el *Tipo de trama*:

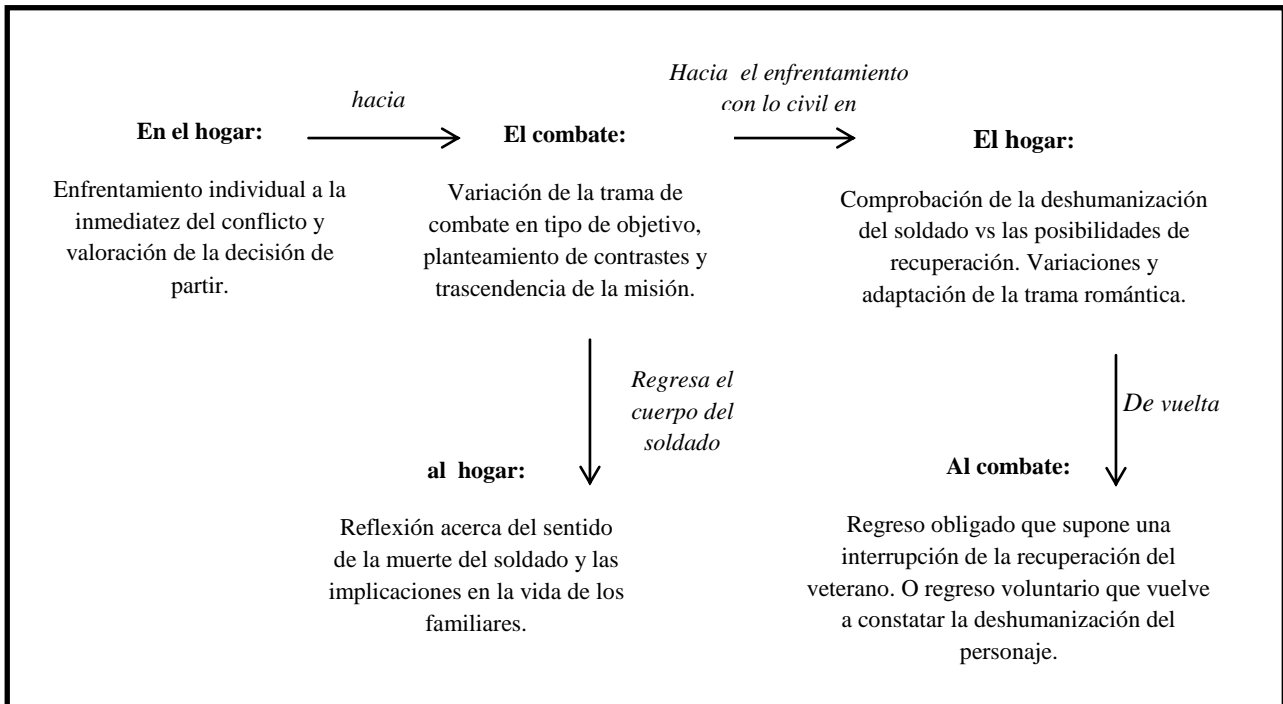
**Tabla 11: Porcentajes viaje del protagonista y trama romántica**

N° DE PELÍCULAS EVALUADAS	Viaje del protagonista 30 de 30 (100%) en todos los casos					Trama romántica 19 de 30 (63.3%)
	Del hogar al combate	Combate	Del combate al hogar	Hogar	Del hogar al combate (2nda vez)	
<b>Porcentaje sobre todas las respuestas SÍ (35)</b>	11.4%	25.7%	31.4%	11.4%	20%	-
<b>Porcentaje de filmes que usan elementos románticos (sobre 30)</b>	-	-	-	-	-	63.3%
<b>Porcentaje parcial de romántica convencional (sobre 23)</b>	-	-	-	-	-	26.1%
<b>Porcentaje parcial de romántica no convencional (sobre 23)</b>	-	-	-	-	-	39.1%
<b>Porcentaje parcial de "V" (sobre 23)</b>	-	-	-	-	-	34.8%

Los resultados muestran que el viaje del protagonista más empleado en los filmes del ciclo que nos ocupa es el que desplaza al soldado del combate al hogar, una trama que se utiliza en un 31.4% de los casos. Las tramas de combate y las tramas que devuelven al protagonista a la guerra después de haber regresado al hogar son las siguientes más usadas, con un 25.7% y un 20% de aparición respectivamente. En relación al uso de la trama romántica, los elementos de esta se perciben en el 63.3% de las películas, por lo que se puede afirmar que, sin ser tendencia, el tratamiento de esta trama sí resulta un recurso utilizado en el ciclo. La trama romántica convencional es menos utilizada, se reconoce en un 26.1% de las tramas analizadas, mientras que las tramas que no respetan el modelo convencional adquieren más presencia que las otras dos. Se reconoce en un 39.1% de las tramas. Por último, la profundización en la relación entre soldado o veterano y su pareja es patente en el 34.8% de las películas. En ningún caso, se puede hablar de tendencia, pero resulta interesante comprobar que el planteamiento de una trama romántica alejada del patrón convencional es la más recurrida. Las peculiaridades de esta trama romántica no convencional se explican en el apartado del regreso del soldado al hogar.

En análisis cualitativo de las diferentes tramas se lleva a cabo en los cinco epígrafes que componen este apartado, que acaba con un último epígrafe donde se analiza el punto de vista, del que ya se han proporcionado los datos. Sin embargo, antes de proceder a ello, resulta interesante confeccionar un mapa general de los posibles recorridos de los protagonistas del Ciclo de la guerra de Irak. El esquema que puede visualizarse en el Gráfico 2 arranca con la reflexión del soldado en el hogar a la hora partir hacia el conflicto y el desplazamiento hacia el escenario de combate. Como se explicará, el entrenamiento o preparación para la guerra es físico, sino moral o psicológico. Los personajes valoran los sacrificios a realizar y pérdidas que implica el ir a la guerra.

*Gráfico 2: El viaje del soldado en el ciclo de Irak*



*Elaboración propia*

Una vez en el escenario del frente, se comprobará que los objetivos que dirigen las tramas son poco específicos o trascendentes en relación a la estrategia militar. Los soldados deben vigilar puestos de control o realizar redadas en busca de terroristas que no resultan en tareas exitosas o eficaces. Este factor, entre otros, intensifica la deshumanización del soldado que, no dispone de ninguna guía moral en el caos de la batalla, aunque existen excepciones.

Llegados a este punto, el viaje del soldado individual puede finalizar si es abatido en combate. Regresa al hogar su cuerpo y son los familiares y los amigos los protagonistas de este último tramo del recorrido. La otra opción es el regreso del soldado al hogar, trama en la que se mostrará la deshumanización que el veterano ha sufrido en la guerra, y se reflexionará sobre las posibilidades de salvación, recuperación o rendición del protagonista. En este escenario, familiares, pareja y amigos asumen un papel principal. El regreso al hogar significa la finalización del trayecto para muchos protagonistas, pero no para otros, puesto que algunos de los protagonistas deciden, por obligación o voluntariamente, regresar al conflicto.

### 3.1.1 Tramas previas al combate

El Ciclo de la guerra de Irak ha focalizado su atención en escenarios previos a la guerra en el 13.3% de las películas, en tramas que lidian con la preparación del soldado para la batalla. Este enfrentamiento siempre es individual, del personaje consigo mismo y con lo que está dispuesto a sacrificar por y para servir en las fuerzas militares, en una guerra de la que continuamente se pone en duda su justicia y legalidad. Es el caso de *Day Zero*, que plantea la situación hipotética del reclutamiento obligatorio. Tres personajes, cada uno con su trabajo y su vida ya orientada, deben asumir esa convocatoria y pensar por qué irían a la guerra o qué es lo que les detiene. Por su parte, Mike, protagonista de *American Son*, es un recluta de los marines a quien han convocado para ir a Irak, y su conflicto en el filme es el de aceptarlo él mismo, antes de transmitirlo a la familia. Las implicaciones, oportunidades y sucesos que forman el filme, tienen otro prisma solo por el hecho de saber que irá a la guerra.

Las otras dos tramas previas al conflicto, se alejan de ese enfrentamiento individual del personaje consigo mismo, para enfrentarlos a las autoridades, con el fin de denunciar injusticias que se están cometiendo. Si se ha mencionado en la introducción de este apartado, que una de las realidades que aprende el soldado en la liza es la dificultad de gestionar la justicia, en el Ciclo de la guerra de Irak ya debe lidiar con ello antes de aterrizar en el escenario bélico. Ocurre así en *Allegiance*, en la que un soldado de rango medio –Sefton, protagonista– debe enfrentarse con sus superiores con el fin de hacer justicia sobre un subordinado suyo. A éste le han denegado la petición de estancia en

Estados Unidos que solicitó para quedarse con su hijo enfermo terminal. Sefton le ayudará a escapar de la base, sin éxito. De nada sirven los esfuerzos, puesto que tanto Sefton como Reyes acaban embarcando hacia Irak. El filme pretende mostrar los conflictos y situaciones provocados por la Administración y las fuerzas militares, sin tan siquiera haber aterrizado en el escenario bélico.

La preparación que contempla el Ciclo de la guerra de Irak para los soldados se aleja de los campos de entrenamiento. No hay una película en todo el ciclo en la que los soldados se detengan en ese escenario<sup>5</sup>. Las razones que pueden alegarse para esta nueva realidad es, primero la profesionalización de la figura del soldado, que no necesita un entrenamiento especial para una guerra en concreto, puesto que su deber es estar preparado de forma constante. Se propone también un motivo narrativo, relacionado con el proceso de deshumanización que sufre el soldado en el frente. Se ha comprobado en el capítulo dos como las películas muestran el proceso de deshumanización del soldado a causa de las experiencias que vive en la guerra. Aunque películas como *Full Metal Jacket* demuestran que las tramas de entrenamiento resultan útiles para mostrar la deshumanización de la preparación para el conflicto, el ciclo de Irak ha establecido una relación directa entre la deshumanización y la experiencia bélica en Irak. Para eso se ha servido de las tramas en el escenario de combate y del regreso del soldado al mundo civil. Esta última estructura es probablemente la que ha seleccionado el ciclo como predilecta para mostrar la deshumanización del soldado. No en vano, 11 de las 30 películas analizadas poseen esta estructura, un 31.4%, un número similar a las películas que solo suceden en Irak, ocho en total.

La última película incluida en este diseño de trama es *Fair Game*, cuya protagonista, una agente de la CIA, igual que Sefton, se enfrenta a la máxima autoridad estadounidense –la Casa Blanca– para denunciar la mentira acerca de las armas de destrucción masiva. En este filme –igual que *Zero Dark Thirty*, *Body of Lies* y *Shadows in Paradise* (J. Stephen Maunder, 2010) – el protagonista viaja por diferentes países a lo largo del filme. Presentan la faceta más internacional del conflicto de Irak. De esta forma, enriquecen el contexto del ciclo, recordando que la guerra que nos ocupa se

---

<sup>5</sup> En *Over There* existe un guiño a este tipo de trama, cuando los soldados norteamericanos entrenan a reclutas iraquíes. La secuencia no supera los 15 minutos y funciona como un contraste cómico y relajante en relación al final del capítulo que le precede. También en *Farewell Darkness* el protagonista recuerda los motivos por los que se alistó y aparecen ciertas escenas de su paso por la academia militar.

entiende en el marco de la Guerra contra el Terror. Un conflicto que se desarrolla en Irak, pero también en diferentes países del mundo.

### 3.1.2 Tramas de combate

En un total de nueve películas, el recorrido del protagonista se limita al escenario de combate. En estos filmes pueden reconocerse elementos del patrón definido por Basinger propio del *World War II Combat Film* (Basinger, 2003). En ellas podemos identificar la asignación de la misión, la presentación del líder y los contrastes entre combate e inacción, y las situaciones de peligro y de seguridad. También existen en estos filmes el contraste entre los momentos dramáticos y los momentos humorísticos que caracterizan a esta trama (Basinger, 2003 p. 71).

Así, aunque *The Situation* y *The Torturer* tienen lugar en el escenario bélico, no presentan este diseño. La primera de ellas muestra las diferentes implicaciones de los actores en Irak –militares estadounidenses, periodistas, terroristas y agentes gubernamentales– en la muerte de un civil iraquí. La periodista pretende sacar a la luz los motivos de su muerte. En la segunda, un soldado se enfrenta a la Administración por obligarle a torturar a una joven iraquí que resulta inocente. Ambas, de nuevo, pretenden conseguir una situación de justicia.

*American Soldiers*, *Green Zone* o *Generation Kill* presentan el diseño específico de *men on a mission* en el que el protagonista, de forma individual o acompañado de soldados, recibe la orden de alcanzar un objetivo y vuelca todos sus esfuerzos en lograrlo (Chapman, 2008 p. 209). Sin embargo, se detecta una variación fundamental con respecto a la plasmación que de él realizaban las películas de la Segunda Guerra Mundial. El cambio principal y más frecuente que encontramos en el Ciclo de la guerra de Irak es la incoherencia o absurdidad de la misión encomendada. Es por ello que los personajes expresan de forma contundente y despectiva sus dudas sobre el sentido de la consecución del objetivo, demuestran su descontento con la estrategia para conseguir el mismo y, en ocasiones, establecen sus propios métodos para lograr una situación semejante a la que se pretendía alcanzar con la orden recibida.

La serie *Generation Kill* posee varios ejemplos al respecto. En la primera, los soldados reciben misiones como tomar un aeródromo, vigilar un puesto de carretera o tomar un puente. Sin embargo, la formulación de las misiones no resulta clara y la desorientación de los soldados es patente. Testigos de la incompetencia de los altos mandos en otras ocasiones, cuestionan las órdenes recibidas y expresan su descontento y frustración, aunque tienen pocas opciones de interferir en la cadena de mando. Otras veces asisten a la felicitación exagerada por parte de sus oficiales por la consecución de una misión que no poseía ningún tipo de complejidad.

Otra particularidad de las tramas de combate del ciclo que nos ocupa son las pocas situaciones de enfrentamiento con el enemigo que, en películas de la Segunda Guerra Mundial, resultaba uno de los contrastes que más condicionaba la trama (Ellis, 1992 p.7). En Irak, el enemigo puede aparecer en cualquier momento por cualquier lado, por ello, la situación de tensión del soldado es palpable. Pero las escenas de combate real con el enemigo no son numerosas. Del mismo modo, el objetivo está desposeído de la utilidad estratégica real en el desarrollo de la guerra –como sucede en *Generation Kill*– y en ocasiones queda relegado a un segundo plano, sobre el que pesa la supervivencia del soldado –como sucede en *American Soldiers*–. Es por ello que en el escenario de Irak, tramas como el *last stand* quedan fuera de consideración.

Otra convención narrativa propia de las tramas de combate del que queda alguna reminiscencia en este ciclo es la relación entre el soldado novato y veterano (Basinger, 2003 p.50). Una de las obras en las que se puede identificar esta relación es en *Over There* –aunque la serie está contabilizada en el recorrido que el soldado realiza del hogar a la guerra y en el recorrido en el que el soldado regresa a la guerra por segunda vez–. Todo el pelotón que aterriza en Irak es “virgen”, como afirma el sargento, que cumplirá con la figura de “old man” definida por Basinger (2003 p. 50). Las experiencias que van adquiriendo permiten comprobar su evolución al final de la serie, ante todo en el personaje de Dim. También en *Line in the sand*, uno de los protagonistas recibe el sobrenombre de “Newbie”, precisamente por su recién llegada a Irak. Este personaje comparte metraje con un soldado que ha pasado ya varios meses en Irak. El contraste de experiencias, ilusiones y entendimiento de uno y otro resulta reveladora: mientras que el soldado experimentado no concibe una esperanza para la situación ni para él mismo, el novato defiende la importancia del papel del ejército en Irak.

### 3.1.3 Tramas de regreso al hogar

En esta trama el soldado, después de haber luchado en Irak, regresa a una sociedad que desconoce la forma de tratarle. En 11 de las 30 películas se reconoce este recorrido en el protagonista, se puede afirmar que es la trama más recurrida en este ciclo. En la mayoría de ellas, 9 de 11, el regreso al hogar se produce al inicio del relato, por lo que casi la integridad de la trama muestra cómo es ese reencuentro con lo civil –así sucede en *Home of the Brave* o *The Dry Land*–. La trama se centra en estos casos en contemplar la actuación del veterano ante las continuas imposibilidades y dificultades que se encuentra y en la decisión que toma ante ellas: la de huir, como en *Badland* o la de encontrar un sentido a su regreso, como *The Messenger*.

Cuando el soldado no puede adaptarse de nuevo a la vida civil, tras los horrores que ha presenciado, y a veces también protagonizado en el conflicto, la historia se convierte en una reafirmación de la deshumanización que ha sufrido en el conflicto. La guerra le ha provocado sentimientos de culpa, de inutilidad, pero también indiferencia hacia el dolor ajeno. Sentimientos contra los que no puede, por falta de capacidad o voluntad, enfrentarse y, como en algunos filmes de Vietnam, el personaje considera que ante tal imposibilidad, la muerte es la única opción (Lanning, 1994 p.81). Son dos las películas en las que el protagonista o uno de ellos acaba suicidándose –*Happy New Year* y *Stop-Loss*– y otras dos –*The Dry Land* y *The Messenger*– en que lo piensa o lo intenta. El personaje debe afrontar las nuevas circunstancias que le rodean, algunas provocadas directamente por el conflicto, como sus lesiones físicas o psíquicas. Otras circunstancias son causas indirectas del conflicto, como el abandono de sus novias. En los dos casos de suicidio, la adaptación a esta nueva situación no tiene lugar, puesto que el protagonista no está dispuesto o ni tiene fuerzas para aceptar sus nuevas circunstancias o enfrentarse a ellas. La trama de *Badland* muestra la huida del protagonista de la aceptación y de la responsabilidad que debe asumir ante sus actos. Las consecuencias de ello se encaminan a la destrucción de sí mismo y de cuantos le rodean.

En los dos filmes restantes, el regreso del soldado se produce al final del filme. En estos casos, la película se recrea en las experiencias que los soldados sufren en la guerra, otorgándoles así la importancia que tendrá en la vida del soldado a su regreso. Una experiencia que les hará cambiar aspectos de su vida, como sucede en *A Line in the Sand* con la relación del protagonista y su padre; o, por el contrario, una experiencia que



les vuelve definitivamente vulnerables, como sucede en *Redacted*. Junto con estas dos – independientemente del momento de regreso del soldado– *The Dry Land* y *Farewell Darkness* muestran el punto de inflexión, el momento de desestabilización máxima que supone una catarsis para el propio personaje y, posteriormente, la aceptación dolorosa de sus nuevas circunstancias y la redirección de sus tribulaciones hacia la adaptación lenta pero segura de su nueva situación.

Debido a la relación del veterano con familiares y parejas, este apartado invita a apuntar el uso que el ciclo realiza de la trama romántica y sus variaciones. Son 19 las películas que incluyen elementos de esta trama o que profundizan en la relación de pareja cuando regresa el soldado. De los 19 filmes considerados, seis diseñan la trama romántica de forma convencional, que se reconoce en las películas *American Son*, *Day Zero*, *Home of the Brave* –en el personaje de Vanessa–, *Body of Lies*, *A Marine Story* y *Happy New Year*. En las dos primeras, ambas ambientadas en una situación previa al conflicto, la trama romántica añade dramatismo a la decisión u obligación del protagonista de marchar hacia el conflicto. Es por ello que los amantes acaban distanciándose por la marcha del protagonista a la guerra, como sucede también sucede en *Happy New Year*. En este último caso, el motivo de separación es la estancia que el protagonista ya ha realizado en el conflicto. Las secuelas de su paso por Irak descartan toda esperanza de estabilizar la relación. En *Body of Lies*, la joven iraní que conoce es un argumento más para el protagonista a la hora de decidir sobre su futuro. Los casos de *A Marine Story* y *Home of the Brave* proponen al amor como un motivo poderoso para la recuperación y la recuperación de la seguridad del veterano.

Sin embargo, no todas las tramas románticas planteadas en el ciclo se ordenan según el patrón clásico o convencional. Así, *Stop-Loss*, *The Situation* y *The Lucky Ones* plantean truncamientos de una trama romántica incipiente. En ellas se dan los primeros pasos de la trama, el encuentro entre los amantes, pero esa relación se trunca debido al contexto bélico en el que se encuentran. Lo que en otras circunstancias podría haber prosperado, el escenario bélico lo impide o lo interrumpe. El ciclo de la guerra de Irak no acepta ni comprende ese sacrificio, sino que se rebela contra él, dejando a los amantes a las puertas de un futuro que podría haber prosperado.

Las seis películas restantes que muestran un desvío de la trama romántica convencional son *Badland*, *Return*, *The Messenger*, *The Torturer*, *Shadows in Paradise* y *Over*

*There*. La principal causa por la que puede afirmarse que se aleja del patrón clásico es porque en ellas se usan elementos de las tramas románticas, como pueden ser la conquista o las muestras de amor, pero con fines que nada tienen que ver con la verdadera esencia de la trama romántica. Es decir, no se ha producido el enamoramiento entre las dos personas. El personaje hace uso de ella por confusión –como sucede en *Over There*, *The Torturer* o en *The Messenger*–. En esta última, el protagonista trata de iniciar una relación con una viuda de guerra porque es la única forma que él conoce de intentar ayudarla y consolarla. Otro de los motivos por los que el personaje se comporta como un enamorado es por interés. En *Badland*, al huir, el protagonista hace un uso egoísta de la relación romántica con una mujer que le ha proporcionado trabajo y un hogar, y que le ha protegido frente a la ley. En *Return* y *Over There* la trama romántica tiene lugar para conseguir, en la primera, un embarazo que exima a la protagonista de su regreso obligatorio al conflicto y, en la segunda, Dim se propone vengar y acallar la rabia por la infidelidad de su mujer.

En lo referido a las películas que profundizan en la relación de pareja una vez el soldado se convierte en veterano, son cuatro filmes en los que este aspecto se trata o se menciona de forma exclusiva, sin que exista otro tipo de trama romántica. Estas son *Redacted*, *The Hurt Locker*, *Farewell Darkness* y *The Dry Land*. Este aspecto también se trata en cinco películas más, *Badland*, *Return*, *The Messenger*, *Stop-Loss* y *Home of the Brave*.

Muruzábal identifica cuatro tipos de mujeres del veterano. En primer lugar las que asumen soportar todo el peso de la relación, con valentía, generosidad y humor (Milly y Peggy en *The Best Years of Our Lives* o Patricia en *Three Comrades*). En segundo lugar, «las mujeres arrastradas por la pena de sus maridos, sin voluntad ni fuerza, títeres del destino, que respetan el pacto pero sucumben a él» (Angela en *The Deer Hunter*, Mo en *Cutter's Way*). En tercer lugar, las que comprenden que el veterano no quiere recuperarse, se consideran víctimas de él y, por tanto, abandonan su compromiso ante la dureza y sacrificio que supone (Marie, *The Best Years of Our Lives* o Mingo *Home of the Brave*, que abandona a su pareja por carta). Por último, existe el comportamiento de personajes femeninos que nace de la intención de explorar la complejidad de la situación que le espera y que poseen, por tanto, un punto de vista narrativo femenino. La complejidad de la situación es tal que este cuarto tipo de mujeres es infiel a su pareja,

aunque están dispuestas a mantener el compromiso a pesar de todo (Sally, *Coming Home* o Meg en *A Bill of Divorcement*) (Muruzábal, 2007 p. 477-479).

En el Ciclo de la guerra de Irak el cuarto tipo de personaje femenino no aparece, puesto que ningún filme asume el punto de vista femenino. También debemos descartar el segundo tipo de figura femenina, aquella que sucumbe al pesar y dolor del veterano hasta el punto que ella pierde las ganas de vivir. Huelga decir que en una de ellas, *The Hurt Locker*, la intervención de la mujer del sargento James, Connie, no proporciona las suficientes claves como para asignarla a ninguna de las cuatro categorías.

Tres de las películas del Ciclo de la guerra de Irak poseen un perfil femenino en la figura de la pareja del veterano que responde al tercer tipo descrito por Muruzábal: a la pareja que abandona al veterano por la dificultad que supone convivir a su lado. Estos filmes son *Return*, *Stop-Loss* y *Happy New Year*. En esta última, la novia ya ha abandonado al protagonista antes de que regrese de Irak.

El tipo de personaje femenino que más se reconoce en este ciclo, aunque no por mucha diferencia, es el primer descrito por Muruzábal, la esposa o esposo que permanece sin condiciones al lado del veterano, luchando junto a él. Se aprecia en los filmes de *Redacted*, *Home of the Brave*, *Farewell Darkness* y *The Dry Land*, aunque en las dos últimas el personaje femenino amenaza con abandonar al veterano o lo hace durante cierto periodo. Que esta construcción de personaje sea la más recurrida refuerza la importancia de la pareja a la hora de apoyar la reinserción del veterano en la sociedad que se ha definido en el capítulo dos.

Son dos las películas en las que el personaje femenino no se identifica con ninguno de los papeles descritos por Muruzábal o podrían suponer variaciones de alguno de ellos. La primera de ellas es Nora Rice, la mujer de Jerry en *Badland* y madre de sus cuatro hijos. Nora se dedica a atormentar a su marido, recriminándole todas las actitudes que tiene y deseándole, incluso, que hubiera muerto en Irak. Por otro lado, *The Messenger* propone una situación en la que es el propio soldado quien libera a la mujer de su compromiso para evitarle el sufrimiento, a pesar de la disposición de ella a permanecer a su lado. Así, Will aleja de su lado a Kelly, a quien finalmente ve cómo se casa con otro hombre.

Para concluir el apartado, cabe mencionar que el Ciclo de la guerra de Irak ha creado tramas románticas, o variantes de estas como hemos visto, entre dos personajes militares. Aunque no supone una tendencia en el ciclo, puesto que solo tres producciones incluyen este tipo de relación y solo una de ellas puede considerarse una trama romántica convencional, sí es un motivo que responde directamente al contexto del conflicto en Irak<sup>6</sup>, en el que hombres y mujeres luchan juntos en el frente. Esto sucede en *Over There*, *Shadows in Paradise* y *The Lucky Ones*.

#### 3.1.4 Tramas limitadas por el hogar

Cuando el soldado ha perdido la vida en el conflicto, su cuerpo regresa al hogar. En ese escenario la muerte del soldado es lo que condiciona la trama que se plantea. Los protagonistas de este escenario son los familiares del personaje militar que deben encontrar el sentido tanto a la muerte de sus seres querido, como los motivos para seguir adelante. Las escenas de combate en esta trama son inexistentes, puesto que las películas se interesan por la acción de los protagonistas mencionados y no por la experiencia del soldado en la guerra. Son tres las películas que cumplen con lo explicado hasta el momento, *In the Valley of Elah*, *Grace is Gone* y *Taking Chance*. Una última película, *Fair Game*, también está limitada por el hogar, aunque no puede adscribirse a lo señalado hasta el momento. *Fair Game* no lidia con el regreso del soldado muerto, sino con las causas que iniciaron la Guerra de Irak.

En la primera de ellas, *In the Valley of Elah*, las circunstancias de la muerte del soldado, suponen el detonante de una búsqueda que inicia el padre del fallecido, para conocer a los asesinos de su hijo. Esta búsqueda no es solo material, sino que el resulta también en una búsqueda interior, en la que el protagonista y padre del soldado asesinado busca motivos para mantener sus creencias y valores militares, pero finalmente se verá obligado a renunciar a ellos o, por lo menos, a ponerlos en duda.

---

<sup>6</sup> Hay referencias de ellas en internet, como la de Raquel y Nathan o la Chris y Jackie (Brotherson, 2009) y (Carter, 2011). El ciclo no ha presentado, de momento, ningún filme en que se narre situaciones que también han tenido lugar en Irak debido precisamente a la presencia de mujeres estadounidenses soldado, como por ejemplo la violación y agresión a mujeres soldado destinadas a Irak por parte de sus propios compañeros (Wolf, 2012).

En la segunda de ellas, la muerte del soldado simboliza la pérdida de orientación en la existencia del familiar y la imposibilidad de lidiar con lo cotidiano. Así el protagonista de *Grace is Gone* debe encontrar el valor necesario para gestionar el sufrimiento tanto el propio como el de sus hijas y replantearse las coordenadas de su existencia, hasta ahora sujetas al regreso de su esposa. El vínculo entre padre e hijas y el recuerdo del familiar perdido suponen la clave para enfrentarse al sufrimiento.

En la tercera, *Taking Chance*, el cuerpo del soldado fallecido, aunque provoca sufrimiento, cristaliza los valores del honor, la valentía y el deber, que reconfortan a familiares y amigos. En *Taking Chance* se plantea el sentido de la muerte del soldado. El protagonista se presenta voluntario para trasladar el cuerpo del soldado Chance a su familia. Las continuas muestras de respeto que recibe el cuerpo del soldado –desde la limpieza, pasando por los momentos de silencio de civiles a lo largo del viaje, hasta que llega al núcleo familiar– dotan de sentido de la desaparición del militar, puesto que se asocia de forma directa su muerte con la actuación valerosa que le vale el respeto de la sociedad.

### 3.1.5 Tramas de regreso al conflicto

El regreso al conflicto por segunda vez resulta uno de los giros en la trama que podrían reconocerse como característicos del ciclo que nos ocupa. Este recorrido del soldado se produce en un 20% de los filmes, por lo que no podemos hablar de tendencia, pero sí de una decisión que identificativa de las películas de este ciclo. En siete películas, el personaje abandona el hogar para luchar en Irak y, tras regresar al hogar, vuelve a abandonarlo para realizar de nuevo el viaje hacia la guerra. El motivo de su regreso varía según la historia, puesto que el regreso puede ser voluntario u obligado. Las películas *Return*, *Home of the Brave*, *The Hurt Locker*, *Stop-Loss*, *Shadows in Paradise*, *The Lucky Ones* y la serie *Over There* así lo muestran.

En cinco de los siete filmes citados, el regreso de soldado a la guerra por segunda vez se produce al final del filme, es la última pieza que concluye la estructura del viaje que realiza el soldado. Es por ello que no podemos comprobar cómo les afecta ese segundo regreso al escenario bélico. Solo en dos tramas, la del personaje de Mrs. B en la serie *Over There* y la del protagonista en *Shadows in Paradise* muestran el comportamiento del personaje cuando regresa por segunda vez al conflicto. Los filmes sí nos permiten

conocer los motivos por los que estos personajes regresan o son devueltos al escenario del conflicto.

En dos de las siete ocasiones en las que el personaje vuelve al conflicto, el regreso responde a una orden del Ejército. Esa disposición de la autoridad militar conlleva una interrupción del proceso de recuperación del veterano y un regreso al escenario que provocó –y cabe suponer que intensificará– el trauma<sup>7</sup>. Tanto en *Return* como en *Stop-Loss* el protagonista regresa al conflicto por obligación militar. En ambas ocasiones, los protagonistas se plantean la opción de desertar, sin embargo, acaban comprendiendo que el desertar también comporta un sacrificio para ellos y sus familias, por lo que acaban acatando la orden recibida.

La mayoría de las siete películas que muestran un segundo viaje al escenario de conflicto, cinco películas, muestran que la decisión de volver es voluntaria. En *The Lucky Ones* –el personaje de Cheever– y en *Over There* –el personaje de Mrs. B– regresan al conflicto por falta de posibilidades económicas de continuar con su vida en el hogar, y juzgan su regreso al Ejército como la opción más válida. Por su parte, Tommy en *Home of the Brave* y el protagonista de *The Hurt Locker* son incapaces de adecuarse a la vida civil, no encuentran sentido a la cotidianidad de sus vidas en el hogar y consideran como obligación el regresar a la guerra.

En el caso de *Home of the Brave*, Tommy afirma que volviendo al conflicto dará sentido a la muerte de sus compañeros. Considera su deber el regresar si todavía es capaz de luchar. El filme, previamente, nos ha mostrado el sufrimiento que Tommy ha padecido en el hogar desde su primer regreso de Irak. Tommy ha debido enfrentarse al desempleo, a tratamientos psiquiátricos, a una familia desestructurada y al suicidio de un amigo. Ante esta situación, puede no resultar sorprendente la decisión de Tommy de regresar al conflicto.

En el caso de *The Hurt Locker*, el sargento James explica a su mujer, y al espectador, que se ve en la obligación moral de regresar a Irak puesto que su especialidad de artificiero es necesaria y son pocos los soldados que cumplen esa función. Pero a lo

---

<sup>7</sup> Solo en la trama de Mrs. B en *Over There* y en *Shadows in Paradise* se muestra el comportamiento del soldado tras su regreso por segunda vez al conflicto. *Shadows In Paradise* no pretende indagar en la figura del veterano, puesto que su protagonista es un personaje plano, que regresa al conflicto para rescatar a su pareja, una soldado que había sido dado por muerta. El personaje de Mrs. B, por su parte, regresa al conflicto por falta de solvencia económica y por falta de compromiso para con sus familiares y su hijo. Las decisiones que toma provocan en ella una maduración palpable.

largo del filme, el espectador ha podido comprobar la adicción que James siente hacia su trabajo. Así se lo han recriminado sus compañeros a quien ha puesto en más de una ocasión en peligro. Por lo tanto, el verdadero motivo de regreso del sargento James a Irak se encuentra en esta adicción y en su incapacidad de adaptarse a cualquier nueva situación que no le permita saciarla.

Estos dos últimos casos son una prueba de cómo este recorrido del soldado confirman la deshumanización del soldado, puesto que tanto en *Home of the Brave* y en *The Hurt Locker* el personaje es incapaz de lidiar con su regreso a vida civil después de haber experimentado la guerra. En el caso de Tommy –*Home of the Brave*– la decisión de regresar está generada por los sentimientos de culpa que el personaje cree que podrá gestionar y eliminar si continúa inmerso en el conflicto. Por su parte, James –*The Hurt Locker*– es incapaz de prescindir del deseo y la sensación de peligro, que le proporciona la experiencia bélica.

### 3.1.6 El punto de vista del soldado

El punto de vista desde el que se narran las películas de este ciclo coincide en el 69.9% de los casos un personaje militar, con el del soldado en el 46.6% y con el del veterano en el 23.3% de los casos. Teniendo en cuenta que el porcentaje que sigue al del veterano o rebasa el 7% de los casos, se puede afirmar que el espectador se adentra en el conflicto a través de las acciones, comentarios y sensaciones del personaje militar, que indudablemente condiciona la visión del conflicto. Recordemos que en 24 de las 30 películas analizadas el protagonista o alguno de ellos es militar y, por tanto, la guerra se comprende desde esta perspectiva.

A través de este acercamiento a la guerra las películas reflejan en primer lugar, la concepción que estos personajes tienen de sí mismos como víctimas del conflicto. Esto puede comprobarse tanto en la figura del veterano, como en la del soldado en activo. Gracias al punto de vista del soldado (un 46.6% de los filmes la adoptan), el espectador se aproxima a la situación en la que el militar es víctima de la sensación de paranoia que experimenta y de los efectos de las decisiones que toma en esos momentos de caos. Ese miedo y desorientación condenan al soldado a tomar decisiones inmediatas, en las que civiles, e incluso compañeros de pelotón, pueden resultar heridos o muertos. Es

entonces cuando la culpabilidad y la frustración hacen mella en el personaje, desabasteciéndole de sus rasgos más humanos, impidiéndole sentir o reaccionar ante las muertes que acomete, como sucede, por ejemplo, en *In the Valley of Elah*.

Dicha frustración también la alimentan la actitud y decisiones de los altos mandos oficiales militares y políticos. Desde los motivos de la argumentación de causas del conflicto hasta la más sencilla de las órdenes resultan, para el personaje y, como consecuencia para el espectador, incoherentes. Esta incoherencia queda señalada, incluso, por los civiles iraquíes, un recurso del ciclo que hace presente la postura crítica que adopta hacia la guerra, en la que los propios estadounidenses no supieron percatarse de las inconsistencias de la versión gubernamental. De esta forma, el punto de vista del soldado se complementa con las actuaciones de los personajes del bando iraquí, que funciona como desestabilizador de los propósitos norteamericanos en Irak y de actitudes preconcebidas en el civil iraquí.

Uno de los ejemplos es el caso de *Green Zone*. En ella Freddy es un civil que se acerca a proporcionar información a los soldados norteamericanos mientras éstos están excavando en medio de una concurrida plaza de Bagdad esperando encontrar armas de destrucción masiva. En una escena que resulta un tanto irónica y, sin duda, acusatoria hacia la Administración Bush, Freddy explica:

I saw you are... I don't know, you are digging here and I came to tell you [...]. And you are digging in the ground, why are you digging in the ground? You need to talk to this people; you know what they are saying? You think someone can put something in this place with all this people watching and all this people don't know? It's not logical<sup>8</sup>.

En esta escena, Freddy, un civil iraquí, se ha acercado a denunciar ante el *chief* Miller que ha observado a unos hombres del antiguo partido político de Sadam Hussein. La actuación del civil iraquí, por un lado, potencia las dudas que el *chief* Miller ya poseía sobre la localización, e incluso la existencia, de las armas de destrucción masiva. El parlamento de Freddy, por tanto, desestabiliza todavía más la seguridad que Miller posee sobre su función y objetivos en Irak. Por otro lado, el objetivo de Freddy de ofrecer su ayuda no explica la reacción que tienen los soldados contra él cuando se

---

<sup>8</sup> *The Green Zone*, min. 00.23.50 cd 1



acerca a hablar con ellos: le golpean, le maltratan e intentan detenerlo. Esa actitud violenta responde más bien a la una concepción que los soldados norteamericanos tienen sobre la figura del iraquí, por las múltiples ocasiones en las que se ha comportado de forma hostil.

También en *Fair Game* tiene lugar otra situación semejante. Mientras que el Gobierno y parte de la CIA presentan pruebas y argumentos que confirman que las armas de destrucción masiva existen en Irak, los científicos iraquíes con los que la protagonista contacta admiten que: «the program was completely destroyed in the 90's. The Americans destroyed it and they know this»<sup>9</sup>.

Por último, y de forma tímida, la perspectiva del soldado con la que se contempla esta guerra también permite alabar el heroísmo y el valor de los soldados en el conflicto. No es su condición de héroes la que más destaca de los personajes, pero el ciclo no ha querido dejar de valorar su trabajo, obedeciendo órdenes de oficiales incompetentes –en el capítulo quinto se analiza el hecho de que un 47% de los filmes señalan como culpables de la guerra al Gobierno, las agencias de inteligencia y el Ejército– y luchando en una guerra que la Administración norteamericana inició por causas que en las películas se demuestran injustificadas. El sargento Scream en *Over There* es capaz de intercambiar su regreso a casa y alargar su servicio en el Ejército por mantener el edificio donde está situado un orfanato; el *chief* Miller pondrá su carrera y vida en peligro para denunciar la mentira del Gobierno en relación a las armas de destrucción masiva escondidas en Irak, o el sargento James, que fuera de todo protocolo de seguridad intentará salvar a un padre de familia iraquí a quien le han encadenado a un chaleco explosivo. Este aspecto, desentierra, en parte, sus atributos heroicos, además de volver a reforzar su condición de víctimas.

El segundo punto de vista más adoptado en las películas de este ciclo, el del veterano, permite visualizar a este personaje como una víctima más de la guerra. Este personaje está irremediabilmente alterado por las experiencias que ha vivido en el conflicto, que convierten su regreso a la sociedad civil en una tarea titánica. Uno de los rasgos que define al veterano en las películas es el creerse incomprendido por parte de los civiles y que, de hecho, así sucede. Esta incompreensión solo parece menguar cuando el veterano decide explicar su trauma o sus experiencias. El soldado queda atrapado por los

---

<sup>9</sup> *Fair Game*, min. 00.43.30

sentimientos de culpa, generados, por ejemplo, por la pérdida de compañeros bajo su mando, como sucede en *Happy New Year*; por las acciones llevadas a cabo, como ocurre en *In the Valley of Elah* o por los horrores presenciados en el escenario bélico, tal y como expresa la protagonista de *Return*, en la que su protagonista repite continuamente como ella no ha sufrido las penas de otros compañeros. En ocasiones, también su capacidad para sentir emociones queda trastocada, como prueba Will Marsh en *Home of the Brave*. Esta última sensación puede ser incluso previa al regreso. Poke en *Generation Kill* ya afirma tras una serie de sucesos traumáticos que no es capaz de sentir nada.

Son tres los puntos de vista que se utilizan el mismo número de veces en los filmes. En un 6.6% de los casos, la visión del familiar, del agente de la CIA y del agente de la CIA y los Navy Seals son los que nos permiten acceder a la acción. En el caso del punto de vista familiar, las películas –dos, *Grace is Gone* y *In the Valley of Elah*– muestran la necesidad que tiene el protagonista de gestionar y aceptar la muerte de su hijo o pareja. Así, el padre de Mike en *In the Valley of Elah*, solo puede aceptar la muerte de su hijo cuando conoce quién ha sido el asesino de su hijo y se hace justicia. En el caso de *Grace is Gone*, Stanley necesita gestionar sus propios sentimientos ante la noticia de la muerte de su mujer antes de ser capaz de transmitirles la noticia a sus hijas.

Son cuatro las películas que adoptan el punto de vista de uno o varios agentes de la CIA, *Fair Game*, *Body of Lies*, y dos de ellas combinado con el punto de vista militar de los Navy Seals, *Seal Team Six* y *Zero Dark Thirty*. Estas películas aportan el prisma de los personajes que tratan con la faceta más internacional del conflicto de Irak, en tanto que forma parte de los episodios reconocidos de la Guerra contra el Terror. La presencia de los *Navy Seals* en las dos películas que narran uno de los mayores éxitos de este conflicto, la muerte de Bin Laden, permite ensalzar y reconocer desde la ficción lo que se juzga como efectividad y profesionalidad en el elitismo militar estadounidense.

Antes de cerrar este apartado, huelga mencionar los tres puntos de vista únicos que adoptan las películas de *Taking Chance* –el del un oficial de alto rango, como teniente coronel–, el que proporciona *Day Zero* –el de personajes que han sido reclutados obligatoriamente para ser formados como soldados e ir a Irak– y, por último, el ecléctico punto de vista que muestra *The Situation*. En la primera de ellas, el teniente coronel Strobl reconoce su inquietud y culpabilidad por haber evitado, debido a su

rango, desplazarse a Irak. Intenta encontrar tranquilidad o respuesta su preocupación realizando un viaje de escolta del féretro de un soldado, Chance Phelps, para acabar comprendiendo que no es menos marine por no haber luchado en el frente. La lectura comprensiva de este filme hacia este personaje resulta atípica o, si se prefiere, un tanto cándida, en comparación con la descripción de oficiales que han proporcionado otros filmes del género bélico, como *Senderos de Gloria*. Afirma Altares que hay dos tipos de oficiales «los que cuentan muertos y los que no, los que creen que los soldados tienen derecho a salvar la piel y los que piensan que la muerte es un accidente necesario» (Altares, 1999 p. 151). Sin duda Strobl pertenece al primer tipo de oficiales.

Por su parte, *Day Zero* aborda la narración desde la perspectiva de tres civiles a quienes se ha reclutado obligatoriamente para ir a la guerra. Dos de ellos se plantean su obligación de acatar la orden o desertar en relación a la legalidad y justicia de la guerra, entre otros aspectos familiares y personales. La película presenta así un interesante debate sobre la naturaleza del conflicto en Irak. El tercer protagonista se aleja de esta discusión y se enfrenta a sí mismo: a lo que es, a lo que tiene y evalúa realmente el valor de su realidad, para acabar decidiendo que no vale la pena luchar por nada, ni por su vida actual ni en el conflicto.

Por último, la película *The Situation* plantea la inmersión en la narración desde diferentes puntos de vista que proporcionan una imagen de la complejidad del conflicto en Irak. La trama se desarrolla desde los puntos de vista de una periodista, de un agente de la CIA, de grupos de poder iraquíes, del ejército estadounidense y de los terroristas. El filme permite observar las consecuencias que una acción o varias acciones pueden provocar en los diferentes protagonistas de una guerra. El filme permite realizar un mapa de composición de los diferentes factores que hay que tener en cuenta a la hora de intentar comprender un episodio bélico en una guerra contemporánea como la Guerra de Irak.

### 3.2 Aperturas y finales, débil sensación de clausura del ciclo

En este apartado se realiza un análisis de las aperturas y finales que han presentado las películas del ciclo que nos ocupa. A lo largo de los diferentes ciclos, el género ha usado citas, referencias, datos o mensajes que ha colocado al inicio o al final del filme para acabar de perfilar el significado de la narración. Así pueden reforzar el mensaje de victoria, derrota, homenaje o condena.

- Criterios de análisis

Para analizar estas categorías se ha contabilizado, en primer lugar, las películas que utilizan algún tipo de recurso visual o escrito para iniciar o concluir el metraje. Posteriormente, se ha determinado la naturaleza de esos recursos y el que resulta más recurrente en las películas del ciclo que nos ocupa. A continuación se muestra en tabla con los resultados obtenidos. La profundización en las películas que utilizan cada recurso y el valor que dichos recursos proporcionan al filme se describe tras apuntar los resultados totales:

Tabla 12: Aperturas y finales

<b>NÚMERO DE PELÍCULAS QUE MUESTRAN EL USO DE ESTOS RECURSOS EN EL INICIO O FINAL DEL METRAJE: 12 DE 30</b>	RECURSO	INICIO (10 películas)	FINAL (12 películas)
	Material grabado por el soldado	30%	25%
Citas	40%	8.3%	
Información sobreimpresionada	30%	33.3%	
Fotografías o vídeos reales	0	33.3%	

Elaborada por la autora

Como se comprobará en el caso del Ciclo de la guerra de Irak, la postura crítica hacia el conflicto, la reflexión acerca de la dudosa actuación del Gobierno y el Ejército y las consecuencias que conllevan, prevalecen por encima de cualquier otro juicio. Como puede comprobarse por los porcentajes obtenidos, en ningún caso podemos hablar de tendencia, pero sí resulta conveniente conocer las decisiones de los filmes en relación a esta convención del género. Un 40% de los filmes utilizan alguno de los recursos apuntados para iniciar el metraje o finalizarlo. No puede afirmarse, por tanto, que sea un recurso ampliamente utilizado en el ciclo que nos ocupa. De esas 12 películas, todas

ellas utilizan un recurso de los mencionados para finalizar su obra, y 10 lo hacen también para iniciarla.

Para iniciar los filmes, el recurso más utilizado es el de incluir una cita, que encierra la esencia del tema tratado en el filme. Este recurso se emplea en 4 de los 10 filmes utilizan un recurso de apertura. El uso material visual real del conflicto, bien sean fotografías o vídeos y el uso de material grabado por el personaje del soldado se emplean se usa al inicio del metraje en el mismo número de películas. Por lo que respecta a los recursos utilizados para finalizar la película, hay dos que son igualmente recurridos: el uso de información sobreimpresionada, bien sea de datos o dedificaciones, y el uso de imágenes de vídeo o fotografías reales.

En primer lugar, es significativo el uso que los filmes hacen del material que el personaje soldado graba en el escenario diegético. Se ha mencionado en el apartado anterior como es el punto de vista del soldado el que guía al espectador a través de la narración y en el capítulo dos se ha descrito la naturaleza digital del soldado en Irak. No resulta extraño que haya filmes que, con el fin de identificar los ojos del soldados con los ojos del espectador, usen las imágenes que éste graba para inaugurar o concluir el relato. Así sucede en *Redacted*, que abre su historia con las imágenes que el soldado Salazar está grabando de la base donde están estacionados. También en *In the Valley of Elah* se inicia con las imágenes grabadas en Irak por el personaje de Mike. Por último, *Stop-Loss* nos presenta a los personajes principales a través de un vídeo casero que están grabando de sus últimos días en Irak. Los soldados en Irak realizaban este formato de vídeo, fácilmente reconocible en internet. Este recurso refleja una vez más la esencia del soldado digital, pero también, la importancia que han tenido esos materiales como identificativos del conflicto que nos ocupa. En las ilustraciones 19, 20, 21 y 22 se observa un extracto de ese material grabado por los soldados.



Ilustración 19 Imagen de la cámara de Mike con la que se inicia el filme *In the Valley of Elah*, min. 00.00.16



Ilustración 20 Salazar pide a sus compañeros que se dirijan a cámara en esta escena que abre *Redacted*, min. 00.01.07



Ilustración 21 Al final de la serie, los soldados, y con ellos el espectador, miran el vídeo que ha editado el soldado Lilley. Esta es una de las imágenes del vídeo. *Generation Kill*, capítulo 7, min.01.02.16



Ilustración 22 Imagen del vídeo que está grabando un soldado al inicio de *Stop-Loss*, min.00.01.16

Vuelven a ser tres las películas emplean material generado por los soldados o utilizado en el filme para concluir sus narraciones. Una de ellas es *The Situation*, en la que las últimas imágenes que se ven son las realizadas por el fotógrafo iraquí. Éstas son fotografías de la protagonista, con la que el personaje inicia una trama romántica. Para él, ella era la imagen de todo lo que podría hacer cuando acabara el conflicto. Una imagen de sus proyectos y sueños, truncada por el conflicto. En *Body of Lies*, el filme concluye cuando las pantallas muestran cómo la imagen del satélite se aleja del protagonista, que ha estado siguiéndolo durante todo el filme. El alejamiento de la pantalla o el apagarla supone una forma de concluir el filme adecuada a la estética del ciclo, como afirma Stewart «cancelled voyeurism is the closest thing to narrative resolution» (Stewart, 2009 p.50).

Por último, el final de *Generation Kill* es el más significativo del ciclo, que concluye con la visualización de la película montada por uno de los soldados del pelotón. En ella se mezclan imágenes de los diferentes capítulos, imágenes grabadas especialmente para este montaje e imágenes reales de los verdaderos soldados interpretados en la serie que grabaron durante su estancia en Irak.

En segundo lugar, otro de los recursos utilizados para iniciar los filmes son las citas de diferentes personalidades históricas. Los cuatro filmes que hacen uso de este recurso se listan y ejemplifican a continuación:

- *The Hurt Locker*: «The rush of battle is often a potent and lethal addiction, for war is drug» (Chris Hedge).
- *Happy New Year*: «A nation revels itself not only by the men it produces but also by the men it honors, the men it remembers» (J.F.Kennedy).
- *Farewell Darkness*: «Seeking to forget makes exile all the longer, the secret to redemption lies in remembrance» (Richard von Weizsaecker).
- *Body of Lies*: «I and the public know what all schoolchildren learn, those to whom evil is done do evil in return» (W.H. Auden).

En la primera de ellas, la cita refuerza el mensaje que se construye con el filme, a saber: que las sensaciones que genera el peligro de las diferentes situaciones del conflicto pueden resultar adictivas. En *Happy New Year*, la cita funciona como una recriminación tanto al Gobierno –que niega recursos a los veteranos– como a la sociedad en general. El filme relata el maltrato y abandono que sufren los veteranos, hasta el punto que el protagonista comete suicidio. Las palabras de Kennedy advierten de la necesidad de cuidar al soldado que regresa como una muestra más de la honorabilidad y orgullo de una nación. Las de Auden suponen una advertencia sobre las consecuencias que pueden tener las acciones norteamericanas en Irak. Por último, *Farewell Darkness* proporciona en forma de cita la clave de la recuperación del veterano protagonista, quien recuerda sus traumas, tanto infantiles como los causados por el conflicto, para poco a poco conseguir gestionar y controlar sus desequilibrios emocionales. Tan solo hay un filme que use una cita para concluir su historia:

- *Home of the Brave*: «Wars begin where you will, but they do not end where you please» (Maquiavelo).

*Home of the Brave* es el único filme que usa una cita al final de su metraje. El contenido de la misma posee una connotación negativa, señalando que las consecuencias de una guerra son duraderas e imprevisibles.

En tercer lugar, otro recurso con el que se inauguran los metrajes es información sobreimpresionada, textos o fotografías reales. Éstas son:

- *Day Zero*: «From World War I through the Vietnam War, the US Military, relied on the draft for troops. During that period, over 16 million men were drafted to serve in the US Armed Forces. Following the Vietnam War, the US suspended the draft. Until now». Intercalándolas con el texto, se muestran fotografías de los diferentes momentos históricos relacionadas con el reclutamiento.
- *Badland*: La primera fotografía de toda la serie que inicia el filme es la única generada para el filme. En ella aparece el protagonista en Irak. El resto de fotografías son reales tomadas por soldados en el conflicto. Cuando la presentación está llegando a su fin una voz en off informa de que el protagonista ha sido licenciado con deshonor y espera la sentencia de un consejo de guerra.
- *Allegiance*: «In 2004, with the US Army stretched thin, the Bush administration began sending National Guard units to Iraq. Thousands of Americans who had signed up for one weekend a month now faced over a year in a foreign combat zone. This was the largest call-up for part-time soldiers since World War II».

En *Day Zero* la información, tanto escrita como visual, plantea el contexto del filme, una realidad hipotética en la que el reclutamiento obligatorio vuelve a ser vigente. Igual que *Badland*, ambas utilizan material de archivo para introducir sus historias. Por último, *Allegiance* sitúa al espectador en el momento en que la Casa Blanca decide enviar soldados de la Guardia Nacional a Irak, y contextualiza al espectador proporcionándole el dato sobre la Segunda Guerra Mundial, elevando la importancia del conflicto que nos ocupa.

Los finales de filmes que utilizan datos o información sobreimpresionada, pretenden con ello matizar o contextualizar la importancia del episodio narrado en el filme:

- *Stop-Loss*: «Since September, 11, 2001, 650,000 American troops have fought in the Afghanistan and Iraq conflicts. 81,000 of those American troops have been stop-lossed. 30,000 more troops were sent by the president to fight the war against the Iraq insurgency in 2007. It has not yet been disclosed how many of those soldiers were stop-lossed».
- *American Soldiers*: «The greatest treasure the United States has is our enlisted men and women. When we put them in harm's way, it had better count for



something. Their loss is a national tragedy» (General Tony Fini, USMC Commander in Chief, 1997-2000). Previamente a esta cita ha aparecido el listado de nombres de soldado norteamericanos que fallecieron el día de abril en el que está ambientado el filme.

- *A Marine Story*: «Women are far more likely than men to be kicked out of the military under the "don't ask don't tell" policy against gay personnel, according to government figures as of 2010. More than 13,500 service members have been fired under the law since 1994».
- *Happy New Year*: «About 18 US Veteran take their own lives every day. In 2010 and 2011, suicide was the second leading cause of death among US active-duty and reserve troops».

Como se ve, la única de las cuatro que presenta un mensaje positivo es *American Soldiers* pretende conmemorar y honrar la memoria de los soldados caídos, además de adoctrinar a la sociedad con la última frase que cierra el metraje. Es la única que alberga una connotación positiva. Las tres restantes denuncian y recriminan situaciones injustas, absurdas o sobre las que se debería actuar. *Happy New Year* advierte sobre el riesgo y las cifras de suicidio entre los soldados; *A Marine Story* denuncia el trato dispensado en el Ejército a los homosexuales de acuerdo con una ley recientemente abolida; y *Stop-Loss* realiza una crítica al Gobierno por la política del realistamiento obligatorio.

Por último, hay películas que finalizan con fotos o vídeos reales, acompañados de un texto a modo de dedicación:

- *Taking Chance*: Al final del filme, aparecen fotografías y vídeos de Chance Phelps. El filme finaliza con la siguiente dedicatoria: «For Lance Corporal Chance Phelps (1984-2004). And for all the fallen, military and civilian».
- *Seal Team Six*: Las imágenes finales del filme se complementan con las imágenes y voz reales del presidente Obama, cuando anunció al mundo la muerte de Bin Laden. Concluye con la siguiente dedicatoria: «This film is dedicated to the men and women of America's Armed Forces and Intelligence Community who protect and serve this nation every day».
- *Over There*: «We proudly dedicate *Over There* to the men and women who have served, and are serving, in Iraq and Afghanistan».

- *Fair Game*: Justo antes de la aparición de los créditos finales y combinado con ellos, aparece el vídeo de la verdadera Valerie Plame en su discurso al Comité de la CIA.

Las dedicatorias e imágenes finales del resto refuerzan la emoción de los relatos. Tanto *Over There*, como *Taking Chance* y *Seal Team Six* adornan sus historias con connotaciones honorables y justas. El final de *Taking Chance* y *Seal Team Six* redondea esta sensación, al introducir la prueba de realidad de los hechos narrados en los filmes. *Fair Game* es el único filme que al incluir imágenes de un vídeo real refuerza la denuncia que la película ha realizado hacia la Administración Bush. Si bien el tono de la selección del vídeo realizado, reafirma la profesionalidad y compromiso de la verdadera protagonista de la historia narrada, Valerie Plame.

Estos cierres colocan el punto final a las diferentes tramas que, por norma general, presentan una vaga sensación de clausura. Teniendo en cuenta que la mayoría de películas han sido producidas mientras la guerra está teniendo lugar, es comprensible que su clausura no sea contundente. Es llamativo el periodo de tiempo al que se circunscriben las películas: el enfrentamiento con el enemigo puede limitarse a un día (*American Soldiers*), a los días que duró la invasión (*Generation Kill*), o algo más de un mes (*The Hurt Locker*). La clausura de estas historias se refiere exclusivamente al acontecimiento que narran. El desconocimiento de la resolución del conflicto y la falta de estrategia que permita comprobar el éxito de los soldados en Irak, obliga al cine a centrarse en momentos específicos, sin señalar ni la continuidad, ni los precedentes de ese episodio.

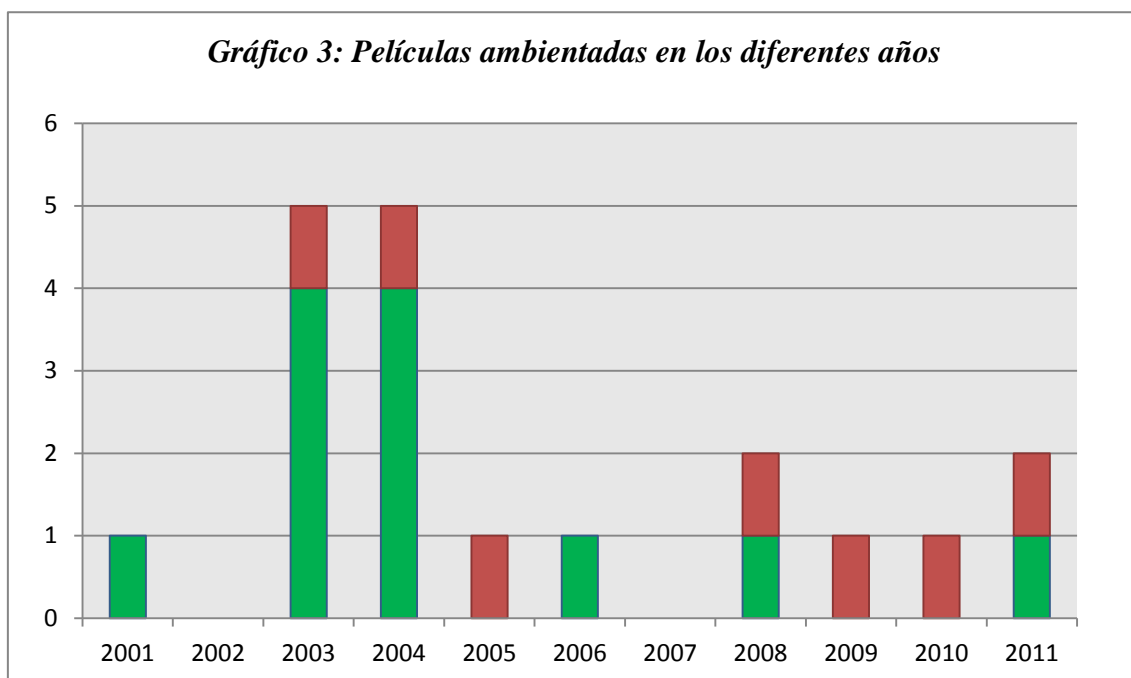
El desarrollo de las tramas del ciclo conduce, en definitiva, a una posición crítica hacia el conflicto, especialmente, hacia las consecuencias que sufre el soldado. Probablemente, una de las películas que más fuerza posee en este sentido es *In the Valley of Elah*. Esta película emplea tanto en sus minutos iniciales como en su imagen de cierre el mismo motivo formal, la bandera norteamericana. En los primeros minutos, el protagonista se detiene ante un edificio público al ver la bandera norteamericana izada del revés. Explica al responsable que ello supone una llamada de socorro internacional ante la imposibilidad de las autoridades y la sociedad del país de ayudarse a sí mismo. Al final del filme, cuando el protagonista vuelve a pasar por delante del mismo edificio y después de conocer las circunstancias de la muerte de su hijo, él mismo coloca la

bandera del revés. Y le ordena al vigilante que no la arríe bajo ninguna circunstancia. Una imagen potente, cargada de crítica y significado, que abandera –nunca mejor dicho– la crítica que engloba todo el ciclo y el llamamiento a la humildad y a la reflexión en relación a la actuación del país en la guerra.

### 3.2.1 Los referentes reales de la ficción

Los acontecimientos reales en los que el ciclo se ha inspirado, confirman la denuncia y crítica que éste realiza hacia la guerra. Para comprobarlo, se estudian en este apartado las referencias directas que existen en el ciclo a episodios reales del conflicto y el valor y significado que aportan a la ficción del ciclo. Se analiza a su vez la reconstrucción temporal que la ficción ha realizado de la guerra, es decir, qué episodios abarcan las películas del corpus de la investigación del desarrollo de la liza. Estas dos categorías resultan relevantes a la hora de conocer qué periodos o episodios ha destacado la ficción por encima de otros, y los motivos de esta selección. Conoceremos así el imaginario que la ficción está construyendo para la guerra de Irak.

Trece de las 30 películas analizadas proporcionan la fecha en la que tiene lugar la acción diegética o permiten deducirla (Ver Gráfico 3). La mayoría de esas películas tienen lugar en 2003 y 2004, es decir el 70% de filmes que sitúan específicamente su acción lo hacen en estos años. Las marcas rojas corresponden todas a un solo filme, *Zero Dark Thirty*, que realiza un recorrido a través de los diferentes años que resultaron claves en la búsqueda de Bin Laden. Las obras ambientadas en los años 2003 y 2004 son ocho, sin tener en cuenta *Zero Dark Thirty*. Por un lado, *Generation Kill*, *American Soldiers*, *The Hurt Locker*, *Taking Chance*, *In the Valley of Elah* y *Allegiance* constituyen un escaparate de la sucesión de muertes perpetradas por los soldados norteamericanos al inicio del conflicto, y sólo dos de ellas, *Allegiance* y *Taking Chance*, dan fe también de las muertes de soldados norteamericanos: la primera recuerda la exigida presencia de soldados de la Guardia Nacional en el frente por falta de efectivos militares, y *Taking Chance* reivindica la honorabilidad del cuerpo del soldado fallecido. Por otro lado, las dos que suman ocho, *Fair Game* y *The Green Zone* abordan los débiles argumentos de la existencia de armas de destrucción masiva con los que se justificó el inicio del conflicto.



*Elaboración propia*

\*Las marcas rojas pertenecen todas a la película *Zero Dark Thirty* que señala claramente el recorrido que realiza a través de todos los años señalados para narrar la búsqueda y captura de Osama Bin Laden.

Si se tiene en cuenta los gráficos extraídos de [www.iraqbodycount.com](http://www.iraqbodycount.com)<sup>10</sup>, que se recogen a continuación (Gráficos 4 y 5), se comprueba lo siguiente: los años en los que las películas muestran el mayor número de muertes iraquíes –civiles o terroristas– a manos de los soldados norteamericanos, coincide con los años en que los soldados generaron más víctimas en la realidad del conflicto. Como se puede comprobar en los picos del Gráfico 4, las muertes contabilizadas en todo Irak provocadas por los soldados estadounidenses y de la coalición, en 2003 es de alrededor de 7.500, y en 2004 de casi 3000. A partir de 2004, decrece, a excepción de en 2007 cuando la oleada de violencia terrorista hace aumentar el número de muertos en los dos bandos. En el Gráfico 5 se confirma la oleada de ataques terroristas que tuvo su pico de violencia en 2007.

En el gráfico 6 se comparan las muertes generadas a lo largo de los años, tanto por los soldados estadounidenses como por los terroristas e insurgentes. Como se observa, en los primeros años del conflicto, las muertes provocadas por el bando estadounidense y de la coalición alcanzan su máxima cota, alrededor de 7500 muertos, que disminuyen de forma radical en los siguientes años.

<sup>10</sup> Es una web administrada por Conflict Casualties Monitor, una empresa registrada en Inglaterra y Gales. Se dedica a contabilizar las muertes que, desde la invasión en 2003, se suceden año a año en Irak (Ver: <https://www.iraqbodycount.org/about/>).

Gráfico 4: Muertes provocadas por soldados norteamericanos

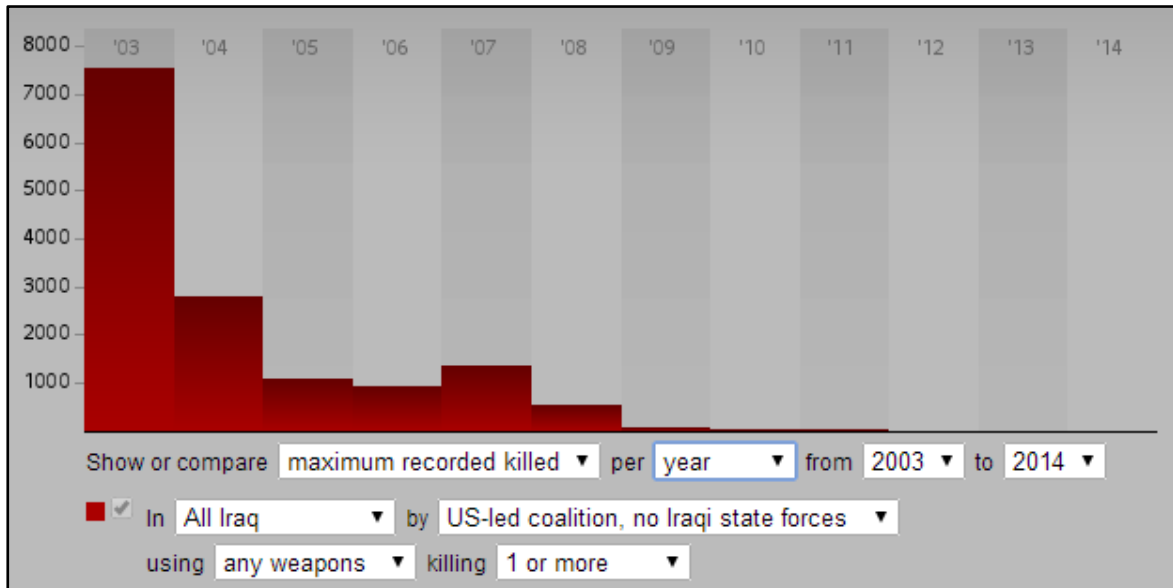
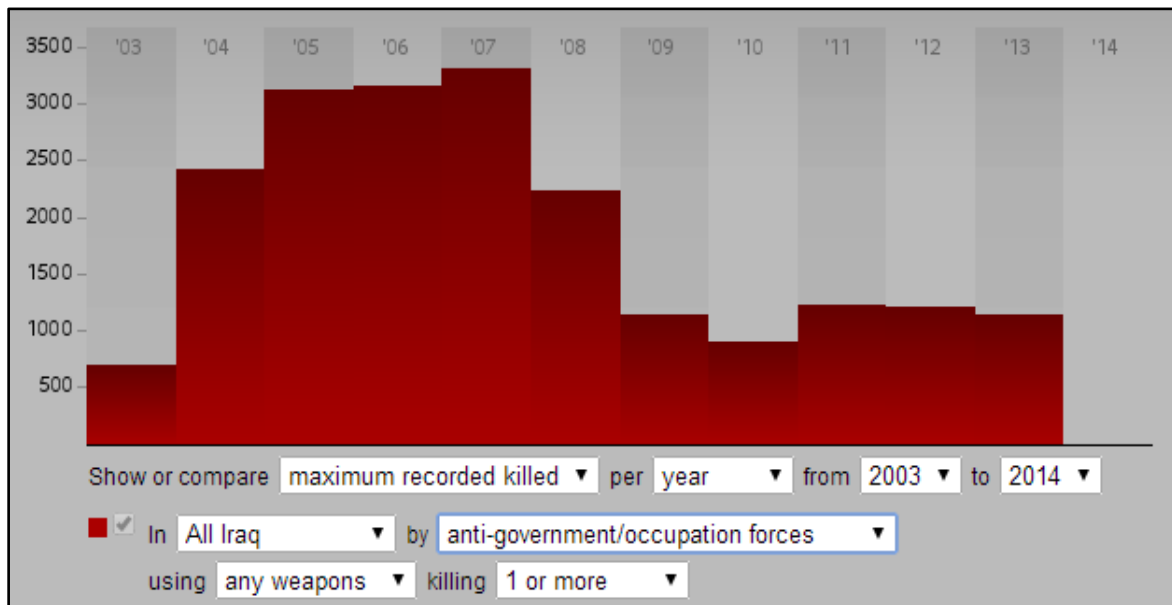
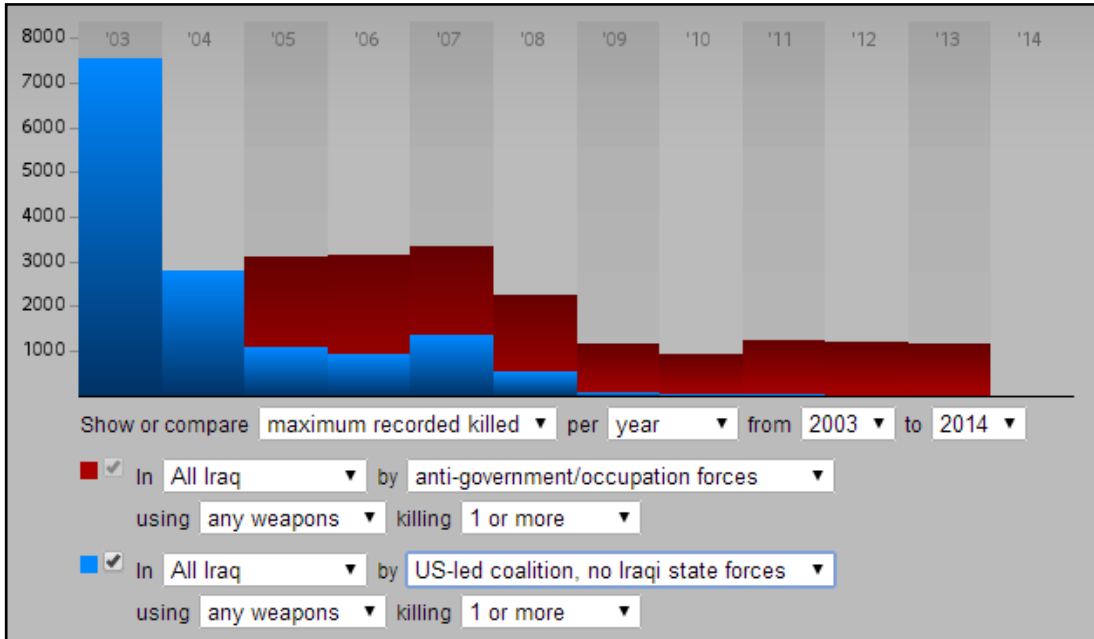


Gráfico 5: Muertes provocadas por el oponente iraquí



Fuente de [www.iraqbodycount.com](http://www.iraqbodycount.com) Fuente de [www.iraqbodycount.com](http://www.iraqbodycount.com)

**Gráfico 6: Número de muertes provocadas por ambos bandos**



Fuente de [www.iraqbodycount.com](http://www.iraqbodycount.com)

Una vez señalada la relación temporal entre las películas y la franja temporal en la que están ambientadas, resulta necesario detectar qué episodios concretos recrea en la ficción, o cuáles le han servido de inspiración. Son nueve los filmes que señalan su intención expresa de recrear un acontecimiento del conflicto. En la Tabla 13 aparecen los filmes y el episodio real concreto al que se refieren. A continuación se evalúa el valor y significado que las películas han dado a dichos sucesos, a través de sus narraciones. Es decir, la concepción positiva o negativa que han plasmado de esas realidades.

**Tabla 13: Referencias a episodios reales en las películas**

Película	Referencia directa real
<i>Redacted</i>	12 de marzo de 2006. Mahmoudiya, sur de Bagdad. El sargento Paul Cortez, y los soldados James Barker, Jesse V. Spielman y Pfc. Bryan L. Howard, todos entre 19 y 23 años de edad, fueron acusados y juzgados por la violación de Abeer Qassim al-Janabi, de 14 años de edad y por el asesinato de la familia de la joven. <sup>11</sup>
<i>In the Valley of Elah</i>	El soldado Richard T. Davis, de 25 años, fue asesinado por sus compañeros de pelotón el 15 de julio de 2003, dos días después de su regreso de Irak. El cuerpo fue encontrado meses más tarde, apuñalado más de 33 veces, descuartizado y quemado a las afueras de Fort Benning, en Georgia. Sus compañeros Mario Navarette, Alberto Martinez, Jacob Burgoyne y Douglas Woodcoff, todos de 24 años de edad, fueron acusados de varios cargos y sentenciados a prisión <sup>12</sup> .
<i>Generation Kill</i>	Los actores de la serie interpretan a militares reales, entre ellos, el sargento Brad “Iceman” Colbert, Evan Wright –periodista empotrado–, el sargento Josh Ray Person o Sargento Eric Kocher, miembros de la 1ª Unidad de Reconocimiento de Marines. La serie está ambientada en el libro escrito por Wright, en su cobertura de la invasión de Irak junto a la compañía de marines especificada, desde que cruzan la frontera por Kuwait hasta su llegada a Bagdad (20 de marzo-1 de mayo de 2003). El sargento Rudy Reyes se interpreta a sí mismo y Evan Wright, periodista, y uno de los marines, Eric Kocher, formaron parte del equipo de producción de la serie.
<i>Seal Team Six</i>	Ambas películas se refieren a la búsqueda y muerte del líder de Al-Qaeda, Osama Bin Laden. En ellas aparece la agente de la CIA de identidad desconocida que fue una de las máximas responsables de la muerte del líder terrorista. Asimismo, aparecen detalles de la investigación (como la clave que supuso identificar a la persona que funcionaba de correo para Bin Laden) y de la operación final (como el accidente del helicóptero) (Miller, 2001 y Bergen, 2013).
<i>Zero Dark Thirty</i>	
<i>Taking Chance</i>	Chance Phelps, marine, murió en Irak el 9 de abril de 2004 a las afueras de Al-Ramadi. El 17 de abril, fue enterrado en Dubois, Wyoming, y fue el Teniente Coronel Michael Strobl quien escoltó el cuerpo de Phelps hasta el hogar de su familia <sup>13</sup> .
<i>Stop-Loss</i>	La política del stop-loss se activó en Estados Unidos tras los atentados del 11-S, en 2001, y se expandió en 2004 para ayudar a sobrellevar el esfuerzo del país de estar luchando dos guerras. Esta medida impide a los soldados licenciarse del Ejército mientras estos conflictos siguen en marcha. A su vez, la directora del filme, Kimberly Pierce, explica que ciertos episodios de la película, como el vídeo inicial que simula los montajes de los soldados en

<sup>11</sup> Ver <http://edition.cnn.com/2006/WORLD/meast/08/08/iraq.mahmoudiya/index.html> y <http://news.bbc.co.uk/2/hi/americas/8039257.stm>

<sup>12</sup> Ver <http://abcnews.go.com/GMA/story?id=128175> y <http://www.cbsnews.com/news/duty-death-dishonor/>

<sup>13</sup> Ver: [http://www.chancephelps.org/about\\_chance.htm](http://www.chancephelps.org/about_chance.htm)

	Irak, estuvieron directamente inspirados por la experiencia de su hermano en Irak (Shanker, 2009 y Mondello, 2008).
<i>Fair Game</i>	La película narra los episodios previos al descubrimiento de la identidad de la agente de la CIA Valerie Plame, encargada de tratar la información sobre armas de destrucción masiva en Irak. Los hechos decisivos suceden en julio de 2003, cuando la identidad de Valerie es descubierta, tras la acusación por parte de Joe Wilson, marido de Valerie, de haber mentado sobre la adquisición de material por parte de Irak para fabricar dichas armas <sup>14</sup> .
<i>A Marine Story</i>	Ned Farr, director del filme, explica que su intención con la película era mostrar el absurdo de la política «Don't ask don't tell» <sup>15</sup> . La historia Erica Leigh Gabor es solo un ejemplo real que se aporta para proporcionar una muestra de este caso, pero no supone el caso que inspiró el filme.

Tabla generada por la autora

Por lo tanto, de los 30 filmes que conforman el corpus de esta investigación, nueve –el 30% de ellos– se refieren a sucesos concretos e identificados del desarrollo del conflicto. Cuatro de las nueve producciones recrean hechos condenables en la realidad, por conformar un delito, y así son juzgadas en sus relatos de ficción. Estas son *Redacted*, que recrea la violación de una joven de 15 años en Mahmoudiya; *In the Valley of Elah*, que narra el crimen cometido sobre Richard T. Davis, perpetrado por sus compañeros de pelotón. También *Generation Kill*, muestra los puntos clave de la invasión de Irak, los actos delictivos cometidos por los soldados y la mediocridad de los oficiales al mando; y, por último, *Fair Game*, que recrea los últimos meses en la CIA de Valerie Plame, agente encargada de valorar los datos de inteligencia sobre armas de destrucción masiva.

Por el contrario, dos de los nueve filmes – *Zero Dark Thirty* y *Seal Team Six*– se centran en un episodio que fue celebrado por la opinión pública: la muerte de Osama Bin Laden. Ambas películas muestran el trabajo y sufrimiento que comporta –e incluso la mella que deja en el carácter de la protagonista de *Zero Dark Thirty*– para los personajes alcanzar ese objetivo, que también juzgan exitoso. La captura y muerte de Osama Bin Laden supone una narración que alaba los esfuerzos tanto militares como de inteligencia de los Estados Unidos.

Por último, los tres filmes restantes focalizan su atención en un acontecimiento que consideran negativo, absurdo o injusto, pero el desarrollo del filme proporciona una

<sup>14</sup> Ver: [http://www.washingtonpost.com/wp-srv/politics/special/plame/Plame\\_KeyPlayers.html](http://www.washingtonpost.com/wp-srv/politics/special/plame/Plame_KeyPlayers.html)

<sup>15</sup> Ver: <http://www.youtube.com/watch?v=9S8OmJa9UNI>



lectura honrosa o positiva. Las películas suplen con finales agradables lo que no pueden resaltar positivamente del acontecimiento narrado. Así, la muerte de un soldado en un conflicto sin sentido –como deja claro en más de una ocasión el ciclo– se torna en una alabanza al valor de la acción del militar. Ocurre así en *Taking Chance*, película en la que el tono escogido para narrar el episodio cumple esta función. En el filme, el honor y valor demostrado por el soldado caído supera el dolor y la pérdida, y ofrece el sentido a muchas dudas e inseguridades, sobre todo a las del protagonista, pero también del espectador.

De igual forma, lo que se juzga como una ley absurda –la prohibición para los homosexuales de servir en las fuerzas armadas– se solventa al final del filme – *A Marine Story*– con el anuncio de la supresión de dicha ley y, más importante, la casi automática recuperación vital de la protagonista, a pesar de que no puede volver a su posición en el Cuerpo de Marines. Es más, sigue mostrando su convicción en los valores militares. También en *Stop-Loss*, es la decisión del protagonista la que destensa, hasta cierto punto, la situación vivida, puesto que acepta volver a Irak de forma voluntaria, a pesar de la injusticia que supone el alistamiento obligatorio y de su lucha durante todo el filme para evitarlo. A pesar de que supone una derrota moral, la actitud del protagonista tranquiliza al espectador. La película no deja de señalar, sin embargo, como punto final del metraje las consecuencias que este programa acarrearán.

Fuera de los filmes que recrean episodios concretos de la realidad –y que por tanto no aparecen en la tabla–, tres de ellos ambientan sus narraciones en la línea temporal del conflicto, estrategia que permite reforzar el sentido de realidad de los relatos. Tanto *Allegiance* como *American Soldiers* y *The Hurt Locker* sitúan su acción en 2004, en consonancia con el periodo álgido del conflicto. En la primera de ellas se muestra como la Guardia Nacional debe ser movilizada a Irak para suplir las bajas estadounidenses y la falta de voluntarios. Tanto *The Hurt Locker* como *American Soldiers* dan fe del alto número de bombas que los terroristas e insurgentes colocaban en las diferentes calles, plazas y edificios de las ciudades y de los continuos asaltos que sufrían los soldados. Como consecuencia, ello también es una prueba de las muertes provocadas en la sociedad iraquí en las líneas terroristas.

El resto de películas no proporciona indicativos temporales que permitan situarlas de forma concreta en la línea temporal del conflicto. Tampoco se refieren a un episodio en

concreto sino que se inspiran en diferentes historias reales de características similares. Así, *Badland* nació de casos en los que los soldados mataban a sus mujeres para luego suicidarse. *Return* o *The Dry Land* narran los episodios de vuelta a casa del soldado. Tan solo hay dos películas en todo el ciclo que narran una peripecia que de ninguna manera tuvo lugar en la realidad. Estas son *Day Zero*, que plantea la situación hipotética del reclutamiento obligatorio, y *Shadows in Paradise*, que presenta un argumento –en el que los soldados estadounidenses venden armas al enemigo– del que no se han encontrado fuentes inspiradoras reales. Como puede comprobarse, el ciclo ha seleccionado episodios de la realidad del conflicto, la mayoría de ellos esencialmente trágicos, a la hora de confeccionar la narración ficcional de la guerra.



## **CAPÍTULO IV**

### **DESCRIPCIÓN DEL ESCENARIO BÉLICO Y SU TRATAMIENTO FORMAL**

*No sé cómo será la tercera guerra mundial,  
solo sé que la cuarta será con piedras y lanzas.*

Albert Einstein

En el capítulo anterior se ha comprobado que el recorrido del soldado en el Ciclo de la guerra de Irak puede no finalizar en el hogar sino que regresa por segunda vez al escenario del conflicto. En este capítulo se estudia cómo ha representado el ciclo el terreno bélico, identificado con la ciudad iraquí, en donde tiene lugar el enfrentamiento entre bandos en esta guerra. Se analiza, por tanto, cómo las películas han escenificado el caos que supone el campo de batalla. Además, se profundiza en dos elementos que condicionan esa escenificación: estos son la representación de la tortura como forma de violencia en el ciclo y la inclusión de pantallas tecnológicas, bien sea de portátiles, televisores u otros aparatos, que se identifican con la totalidad del plano fílmico, y resultan identificativas del Ciclo de la guerra de Irak.

Este capítulo consta de dos apartados. En el primero de ellos se analiza el escenario bélico de la Guerra de Irak, la forma en la que las películas han representado el campo de batalla, la ciudad, y los puntos y motivos de referencia que en ella encontramos y que organizan el caos del enfrentamiento. En concreto, se analizan las zonas de seguridad en la ciudad, las cárceles y la Zona Verde; la importancia de la figura del traductor y las redadas en la relación de los militares con la población civil; y, por último, que se ha considerado el más representativo del ciclo, los puntos de control. En el apartado dos se profundiza en la representación de la tortura y el uso de las pantallas tecnológicas como decisiones propias del tratamiento formal en el Ciclo de la Guerra de Irak.

#### 4.1 El escenario bélico en el Ciclo de la Guerra de Irak

- Antecedentes

El campo de batalla resulta un lugar confuso y desordenado (Early, 2014 p. 33; Taylor, 2005 p. 14; Quart y Auster, 1988 p. 132). Una de las intenciones del género a lo largo de su historia ha sido la de estructurar y dotar de cierta organización al escenario del conflicto, a través de la imposición de un orden estético con el fin de que resulte comprensible al espectador (Chapman, 2008 p. 84). En este sentido, ya desde los primeros filmes bélicos, como *The Birth of a Nation*, las películas muestran ciertas convenciones, como el choque de los dos ejércitos enfrentados en medio del campo, o la distinción clara entre quienes sitian una ciudad y quienes la defienden. Ese orden está condicionado por la identificación del enemigo y por las claras líneas trazadas sobre el terreno. De esta forma, se le otorga una cualidad casi artística a la confección del campo de batalla que resulta teatral y cómoda de observar (Haggith, 2002 p.344; Chapman, 2008 p. 84).

Con la aparición de la Guerra moderna la escenificación armoniosa u organizada del caos de la batalla se complica. Según Chapman «modern battlefield is fundamentally unsuitable to the needs of the cinematographer: no longer do armies assemble in neat linear formations or attack carefully choreographed sequences. Yet this is the impression given in film battle sequences» (Chapman, 2008 p. 84). La naturaleza asimétrica de los conflictos de 4ta Generación (Grange, 2000 p.1; Cordesman, 2003 p.15) complica la dotación de orden y claridad en el campo de batalla. Por este motivo,

la tendencia en las representaciones de conflictos modernos, como puede ser la Guerra del Golfo, se centran en aspectos relacionados con la liza, pero no en el desarrollo directo del enfrentamiento entre bandos. Éste aparece tan solo en algunas escenas y de forma fragmentada, como sucede en *Rules of Engagement* (William Friedkin, 2000) y *Courage Under Fire* (Westwell, 2006 p.87).

Hay filmes, como *Behind Enemy Lines* (John Moore, 2001) o *Black Hawk Down* (Ridley Scott, 2001) que recrean el caos planteado en un escenario de enfrentamiento con el fin de reforzar conceptos que el filme desea transmitir (Westwell, 2006 p. 106). Es el caso de *Black Hawk Down*, que en el caos amenazante e incontrolable de la ciudad de Mogadishu permite resaltar el heroísmo de los soldados. La representación de esa desestructuración refuerza la incapacidad de oficiales y agentes de inteligencia de controlar la situación. De esta forma, el filme alaba la valentía de los soldados y su respuesta ante una amenaza grave y abrumadora de un enemigo inmoral en un escenario descompuesto (Westwell, 2006 p.107).

A lo largo de los diferentes ciclos, las películas del género han escenificado el caos de la batalla de distintas formas. De esta forma, se puede identificar cada tipo de escenario – bien sea las trincheras, la jungla o las islas del Pacífico– con el imaginario de cada guerra representada en la ficción. Así, durante la Primera Guerra Mundial, el escenario en el que se desarrolla la acción está caracterizado por sus paisajes devastados, edificios en ruinas, troncos de árboles rotos y zanjas de alambre de púas. También el barro, las trincheras y el espacio situado entre ambas conocido como tierra de nadie son algunos de los motivos que identifican a los filmes de este ciclo (Chapman, 2008 pp.125-126).

Las películas de la Segunda Guerra Mundial escenifican el caos de la batalla en diferentes escenarios. En las películas en que aparece el Ejército del Aire predominan los espacios profesionales del ámbito militar, tales como despachos y salas de reuniones, en los que se representan conflictos referidos a la cadena de mando. Las películas ambientadas en la Marina muestran la vida doméstica de los militares, en temas relacionados con la limpieza o la gestión del barco, emplazándolos con frecuencia en las habitaciones o en la cocina. Finalmente, las películas que se centran en la infantería militar o el Ejército de tierra son aquellas que tratan más directamente con los conflictos que se desprenden de las situaciones de combate, por lo que predomina el espacio donde tiene lugar el enfrentamiento (Basinger, 2003 p.20).

Por su parte, la representación del conflicto de Vietnam supuso un enriquecimiento del lenguaje del género y una modificación de sus códigos y convenciones (Westwell, 2006 p.263). Los conflictos que había planteado la guerra en Vietnam no podían tratarse en la ficción con los motivos de la Segunda Guerra Mundial. Las películas de la guerra en Indochina plantean una estética visual y auditiva en la que son representativos el napalm o los helicópteros, entre otros elementos (Hammond, 2002 p.65). El reconocido escenario de este conflicto es la jungla, de la que se detalla los sonidos que emite y las sensaciones que provoca en el soldado, y que los filmes quieren trasladar a los espectadores (Chapman, 2008 p.162). Quart y Auster lo ejemplifican con el filme *Platoon*, en la que la sensación de malestar transmitida a través del picor de las hormigas, el calor y el barro refuerzan la verosimilitud lograda al transmitir la fatiga de las patrullas, el aburrimiento, la sensación de liberación al llegar al campamento base, o el terror que engendran las posibles emboscadas o el caos y la cacofonía de una noche de tiroteos (Quart y Auster, 1988 p.132).

- Criterios de análisis

A la hora de diseñar los criterios de análisis del escenario del Ciclo de la Guerra de Irak, se ha tenido en cuenta, en primer lugar, la descripción que proporcionaban de dicho escenario los medios de comunicación, las crónicas periodísticas y las fotografías y vídeos que los soldados estadounidenses publicaban en la red. Los elementos de esas imágenes mediáticas proporcionaron las primeras indicaciones de los referentes y motivos que podían ser utilizados en la ficción para escenificar el caos del escenario bélico iraquí. En segundo lugar, se realizó un primer visionado de los filmes que permitió corroborar algunos de esos indicadores.

Se podrá comprobar que el análisis se ha llevado a cabo en las películas que suceden de forma parcial o total en Irak o en algún otro país de Oriente Medio<sup>1</sup>. Son 17 de 30 las películas que cumplen este requisito. Las películas cuya acción sucede en Estados Unidos no han sido incluidas en este análisis, puesto que no pueden proporcionar

---

<sup>1</sup> Las dos únicas películas que ninguna parte de su metraje tiene lugar en Irak son *Zero Dark Thirty* y *Seal Team VI*. Como ya se ha comentado, ambas lidian con la persecución y muerte de Osama Bin Laden, que tuvo lugar en Pakistán. Se recuerda al lector que estas dos películas se han incluido por la importancia que la muerte de Bin Laden tuvo en la finalización de la Guerra de Irak.

información sobre la organización del caos en el escenario de combate iraquí. En las 17 películas consideradas se han analizado los siguientes indicadores:

- En qué *ciudades* iraquíes tiene lugar la acción.
- La presencia de *civiles* iraquíes como parte activa del escenario de combate.
- La presencia de la figura del *traductor*, que funciona como mediador entre los dos bandos.
- Las *redadas* en hogares y edificios llevadas a cabo por los soldados estadounidenses. Estas señalan un objetivo concreto en medio del caos que rodea al soldado.
- Los *puntos de control* en calles y carreteras de ciudades. En ellos, los soldados estadounidenses controlan el flujo de coches y personas en la zona designada.
- Las *cárceles* estadounidenses en las que prisioneros iraquíes son interrogados con violencia.
- La *Zona Verde* de Bagdad, cuartel principal de la CIA en esa ciudad. El lujoso diseño del interior de esta zona proporciona un claro contraste con el resto de la ciudad o Zona Roja.

A continuación se muestran los resultados obtenidos en el análisis de los filmes:



Tabla 14: Escenario

	Escenario, lugar la acción	Organización del caos en el escenario de la ciudad						
		Ciudad iraquí	Civiles	Traductor	Redadas	Puntos de control	Cárceles	Zona Verde
<i>Redacted</i>	IRAK y EE.UU.	SAMARRA	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	NO	NO
<i>Home of the Brave</i>	IRAK y EE.UU.	AL-HAYY	SÍ	SÍ	SÍ	NO	NO	NO
<i>Stop-Loss</i>	IRAK y EE.UU.	TRIKIT	SÍ	NO	SÍ	SÍ	NO	NO
<i>In the Valley of Elah</i>	IRAK y EE.UU.	¿?	SÍ	NO	SÍ	NO	NO	NO
<i>The Hurt Locker</i>	IRAK y EE.UU.	BAGDAD	SÍ	SÍ	SÍ	NO	NO	SÍ
<i>Over there</i>	IRAK y EE.UU.	¿?	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	NO
<i>Seal Team Six</i>	EE.UU y PAKISTÁN	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
<i>Generation Kill</i>	IRAK	BAGDAD*	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	NO	NO
<i>American SoldierS</i>	IRAK	BAGDAD	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	NO
<i>A Line in the Sand</i>	IRAK	¿?	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO
<i>Zero Dark Thirty</i>	EE.UU y PAKISTÁN	NO	SÍ	SÍ	SÍ	NO	SÍ	NO
<i>The Torturer</i>	IRAK y EE.UU.	¿?	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	NO
<i>The Situation</i>	IRAK	BAGDAD, SAMARRA	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	NO	SÍ
<i>Green Zone</i>	IRAK	BAGDAD	SÍ	SÍ	SÍ	NO	SÍ	SÍ
<i>Shadows in Paradise</i>	IRAK y LIBIA	SAMARRA	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO
<i>Happy New Year</i>	EE.UU.	-	-	-	-	-	-	-
<i>Farewell Darkness</i>	EE.UU.	-	-	-	-	-	-	-
<i>Grace is Gone</i>	EE.UU.	-	-	-	-	-	-	-
<i>The Dry Land</i>	EE.UU.	-	-	-	-	-	-	-
<i>Taking Chance</i>	EE.UU.	-	-	-	-	-	-	-
<i>The Messenger</i>	EE.UU.	-	-	-	-	-	-	-
<i>The Lucky Ones</i>	EE.UU.	-	-	-	-	-	-	-
<i>A Marine Story</i>	EE.UU.	-	-	-	-	-	-	-
<i>Body of Lies</i>	EE.UU., IRAK y JORDANIA	SAMARRA	SÍ	NO	NO	SÍ	SÍ	NO
<i>Fair Game</i>	EE.UU., IRAK**	BAGDAD	SÍ	NO	NO	SÍ	NO	NO
<i>American Son</i>	EE.UU.	-	-	-	-	-	-	-
<i>Allegiance</i>	EE.UU.	-	-	-	-	-	-	-
<i>Day Zero</i>	EE.UU.	-	-	-	-	-	-	-
<i>Return</i>	EE.UU.	-	-	-	-	-	-	-
<i>Badland</i>	EE.UU.	-	-	-	-	-	-	-

\*Antes de llegar a Bagdad los personajes atraviesan las ciudades de Kuwait, Nasiriyah, Al Rifa'i, Ash Shattrath, Al- Hayy, Muwaffaqiyah, Al Kut,

\*\* La acción en este filme también se desarrolla en Kuala Lumpur, Nigeria y Jordania

En la siguiente tabla se muestran los porcentajes de los indicadores analizados:

**Tabla 15: Porcentajes Escenario**

Nº DE PELÍCULAS EVALUADAS 17 de 30 (57%)	Escenario	Organización del caos en el escenario de la ciudad						
		Ciudad	Civiles	Traductor	Redadas	Puntos de control	Cárceles	Zona Verde
Porcentaje películas ambientadas parcial o totalmente en Irak	88.2%	-	-	-	-	-	-	-
Porcentaje de películas que tienen lugar en Bagdad o Samarra	-	53%	-	-	-	-	-	-
Porcentaje de películas en las que aparecen civiles	-	-	88.2%	-	-	-	-	-
Porcentaje de películas en las que aparece el traductor	-	-	-	47%	-	-	-	-
Porcentaje de películas en las que aparecen una o más redadas	-	-	-	-	76.5%	-	-	-
Porcentaje de películas en las que aparecen puntos de control	-	-	-	-	-	41.2%	-	-
Porcentaje de películas en las que aparecen cárceles	-	-	-	-	-	-	41.2%	-
Porcentaje de películas en las que aparece la Zona Verde	-	-	-	-	-	-	-	17.6%

*Elaborado por la autora*

En los epígrafes a continuación se profundiza en los diferentes resultados obtenidos en relación a la escenificación del caos del escenario que nos ocupa. Antes de ello, resulta necesario valorar los datos proporcionados por la *Tabla 15*. Cabe recordar que el análisis no se ha llevado a cabo en la muestra completa de películas (30), tan solo en las que se desarrollan de forma parcial o total en Irak (un 88.2% de los casos), o en algún país de Oriente Medio (11.8% de los casos). Ya se ha comentado que en los dos únicos casos en los que la acción no tiene lugar en Irak es porque la película refiere los acontecimientos de la persecución y muerte de Osama Bin Laden, que tuvo lugar mayoritariamente entre Pakistán y Estados Unidos.

La mayoría de películas, un 53% de ellas, están ambientadas total o parcialmente en Bagdad o Samarra. Huelga decir que cuatro de las películas no identifican la ciudad donde está teniendo lugar la acción, hecho que afecta a los porcentajes finales. Aunque no puede considerarse una tendencia asentada, estas dos ciudades han sido las preferidas por el ciclo para ambientar los filmes, Bagdad –capital del país– en seis filmes y Samarra en cuatro de ellos.

En relación a los referentes que pueden encontrarse en la ciudad y que funcionan como motivos organizadores del caos del escenario bélico, tan solo uno de ellos es tendencia en el ciclo que nos ocupa, la presencia de civiles, que se cumple en un 88.2% de los filmes analizados. Se profundizará en la función del civil en dicho escenario en los epígrafes siguientes. En un 76% de los filmes, un porcentaje alto que permite hablar tendencia, aparecen redadas. Estas acciones dirigen la atención de los personajes y, por tanto la del espectador, hacia un objeto o persona en concreto a la que se intenta encontrar y atrapar en el caos de la ciudad.

Los motivos o referentes restantes del escenario no superan el 50% de presencia en el escenario que nos ocupa, pero como se tratará a continuación resultan identificativos del ciclo. En primer lugar, la figura del traductor aparece en un 47% de los filmes, las cárceles en un 41.2% y la Zona Verde tan solo en un 17.6%. Aunque estos tres motivos son propios del Ciclo de la guerra de Irak, esta investigación sugiere la importancia de los puntos de control como uno de los referentes en el escenario más identificativos de este ciclo. Éstos aparecen en un 41.2% de los filmes. No podemos hablar de mayoría o tendencia, pero la carga de significado que aportan a la narración es contundente, como se explica en el epígrafe que profundiza este motivo.

#### 4.1.1 La ciudad iraquí y sus zonas de seguridad: las cárceles y la Zona Verde

La primera observación notable del Ciclo de la guerra de Irak es que las batallas tienen lugar en ciudades y poblados iraquíes. Como se ha comprobado, dos de las más recurridas a lo largo del ciclo son Bagdad y Samarra (aparecen en el 53% de los filmes). La composición del escenario propio de las películas analizadas presenta a los soldados norteamericanos en sus vehículos desplazándose por las laberínticas calles de las ciudades iraquíes, llenas de polvo y rodeados de edificios medio derrumbados tras los

bombardeos (ver ilustración 26). De hecho, una de las imágenes propias de los filmes ambientados durante la invasión es presentar el *skyline* de Bagdad bombardeado durante la noche (ver ilustración 23).

Normalmente en planos aéreos, se observa una de las vistas que revela sin duda el escenario donde se encuentran los personajes, por ser uno de los monumentos más emblemáticos de Bagdad, las Espadas de la Victoria o las Espadas de Qādisiyya (ver ilustración 24), que conmemora la victoria de la guerra Irán-Irak. En las calles de las diferentes ciudades también se muestran dibujos del ex dictador Sadam Hussein, algunas de ellas caricaturizadas (ver ilustración 25).



**Ilustración 23** Muchos de los bombardeos el espectador los visualiza desde el punto de vista del soldado que, de noche, resulta ser a través de los visores nocturnos. *Generation Kill*, episodios 7, min. 00.30.56



**Ilustración 24** En esta imagen se puede ver el famoso monumento que emplaza de forma inmediata en la Guerra de Irak. *Generation Kill*, episodio 7, min. 00.30.20



**Ilustración 25** *Home of the Brave*, min. 00.01.28



**Ilustración 26** Soldados en un callejón en *Stop-Loss*, min. 00.06.16

A pesar de los bombardeos y del riesgo de nuevos ataques aéreos, las películas presentan ciudades mínimamente funcionales. Es corriente, por ejemplo, ver taxis iraquíes de color naranja y blanco o puestos de venta en las calles; pastores guardando y dirigiendo rebaños de cabras, uno de los animales que más aparece en los filmes, junto

con gatos y perros. A pesar de la sensación de normalidad que puede proporcionar este escenario, la ciudad es un lugar caótico que resulta en una amenaza constante. En ella no es posible distinguir las zonas de seguridad de las zonas de peligros. Cuando los soldados demarcan una zona como segura, ello no garantiza que no se vayan a producir en ella ataques; y viceversa: de una zona definida como peligrosa no se infiere con seguridad un atentado. Como se ha visto en el capítulo dos, el enemigo no está identificado en este tablero, y en ocasiones se disfraza para conseguir llevar a cabo sus propósitos.

Sin embargo, hay un espacio en la ciudad de Bagdad en el que sí se puede garantizar la seguridad del soldado o de los agentes estadounidenses sobre el terreno bélico. Es el perímetro determinado como Zona Verde (ver ilustración 27). Ésta aparece en un 17.6% de las películas, es decir, en tres de ellas: *The Hurt Locker*, *The Situation* y *Green Zone*. Las tres películas están ambientadas en el primer año de guerra. Las películas muestran la alta seguridad que protege el espacio, los soldados desconfían de todo aquel que se acerca a las puertas, como le ocurre a James en *The Hurt Locker* o a Anna en *The Situation*, a quien siempre piden sus credenciales a la hora de entrar de nuevo en el perímetro. Su interior es lujoso, dentro se puede disfrutar de piscinas, tiendas y restaurantes, como puede comprobarse tanto en *The Green Zone* y en *The Situation*.

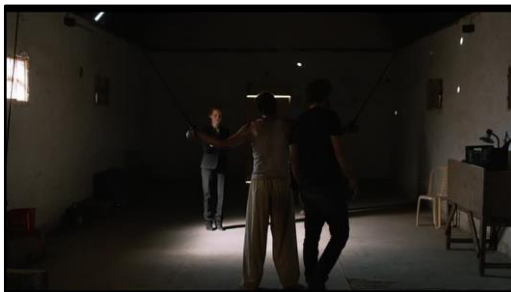


**Ilustración 27** Una imagen de la lujosa Zona Verde de Bagdad del filme *Green Zone* min. 00.50.59

La principal función de este oasis edificado por los estadounidenses es la de generar un contraste con la zona roja o “el verdadero Bagdad” –como lo denomina Anna en *The Situation*–. El contraste es físico o material, como ya se ha apuntado, puesto que en su interior se encuentran piscinas, tiendas, restaurantes y demás comodidades para

militares y funcionarios del Gobierno norteamericano. Pero contraste no es tan solo físico, sino conceptual. Las películas en las que aparece este escenario enfrentan las posturas de los personajes que residen en la Zona Verde con las de los personajes que conocen la situación fuera de los muros. Así sucede en *The Situation* con los personajes de Anna –periodista– y Dan –agente de la CIA– o en *The Green Zone*, entre el protagonista, Miller, y sus superiores militares al mando y los informadores de la CIA, que residen en la Zona Verde. Las propuestas de actuación e intenciones estratégicas de los que residen en la Zona Verde quedan desmentidas o probadas erróneas sobre el terreno, en el verdadero Bagdad. De esta forma, se aprecia una crítica al desconocimiento y al desinterés de la Administración norteamericana por entender y comprender las necesidades estratégicas del conflicto, y por cubrir los verdaderos intereses de la población iraquí.

Otro de los recintos donde la seguridad para soldados y personajes estadounidenses también se confirma es en las cárceles o “black spots” norteamericanos (ver ilustraciones 28 y 29). Estos recintos aparecen en un 41.2% de las películas, concretamente en los títulos de *Over There*, *Seal Team VI*, *American Soldiers*, *Zero Dark Thirty*, *The Torturer*, *Body of Lies* y *Green Zone*. En ellas los norteamericanos encierran e interrogan, en ocasiones con mucha violencia, a prisioneros iraquíes sospechosos de terrorismo. Suelen ser lugares oscuros, con poca iluminación y húmedos, como muestran *American Soldiers*, *The Torturer* o *Body of Lies*. En ocasiones, los prisioneros también son retenidos en cárceles al aire libre, aprisionados entre rejas, como sucede en *Zero Dark Thirty* o en poblados abandonados como sucede en *Over There*.



**Ilustración 28 Interior de una cárcel en donde se llevan a cabo métodos de tortura, *Zero Dark Thirty*, min. 00.04.16**



**Ilustración 29 Plano del exterior de una cárcel en el filme *Zero Dark Thirty*, min. 00.46.11**

Dos de las cárceles que tuvieron protagonismo mediático durante el conflicto se reconocen en películas del ciclo. Concretamente, la prisión de alta seguridad en Bahía

de Guantánamo, Cuba, y la antigua prisión de la Guardia Republicana situada en las inmediaciones de Bagdad, Abu Ghraib (Hersh, 2004; McCarthy, 2003; Amin, 2013). La primera de ellas aparece en *Seal Team VI* y Abu Ghraib en *The Torturer*. En esta última, a diferencia de la primera, la película no señala el nombre o ubicación de la prisión, pero las referencias a las torturas que los soldados norteamericanos cometieron en Abu Ghraib durante el desarrollo de la guerra, permiten establecer un paralelismo entre la realidad y la ficción. En otras ocasiones, las películas muestran los lugares secretos o “black spots” en los que la Agencia de Inteligencia estadounidense retiene a sus sospechosos. En *Zero Dark Thirty* u *Over There* la localización del lugar no se revela.

En todas ellas, los prisioneros iraquíes sufren maltrato e incluso torturas por parte de sus carceleros. El fin de estas violentas interrogaciones es conseguir información que ayude a dar con el paradero de terroristas como sucede en *Zero Dark Thirty*, *Seal Team VI* o *Body of Lies*; o datos que revelen la localización de bombas o armas de destrucción masiva, como sucede en *Green Zone*, *Over There* y *The Torturer*. En *American Soldiers* el interrogador tan solo demanda “información” sin concretar ningún objetivo de búsqueda. El éxito o fracaso de estos métodos violentos de interrogatorio se evalúa en el apartado 4.2.1 *La recreación de la tortura, exponente del tratamiento formal de la violencia*.

#### 4.1.2 La relación con los civiles: el traductor y las redadas

Se ha mencionado en el apartado anterior como los soldados norteamericanos se desplazan por las calles de las ciudades iraquíes con el fin de mantener el orden y detectar posibles terroristas. Se ha señalado que las ciudades que aparecen en los filmes aparecen mínimamente funcionales y los habitantes muestran su intención de seguir con la rutina y cotidianidad diaria dentro de lo posible en un escenario de guerra. Es por ello, que la relación entre el soldado norteamericano y el civil iraquí es una constante en el ciclo. Ambos tipos de personaje ocupan el mismo escenario por lo que la interacción entre ambos resulta casi obligada.

Los civiles están presentes en el 88.2% de películas que tienen lugar en la ciudad. Su actuación en el escenario bélico es diversa. En ocasiones se muestran desmantelando edificios, se reúnen en grandes grupos para observar las acciones militares e intentan

seguir con su vida en medio del caos generado por el enfrentamiento: vemos carnicerías abiertas, taxis funcionando, mujeres arreglando sus jardines y demás actividades cotidianas (ver ilustraciones 30, 31, 32 y 33). En este escenario se oye hablar árabe, habitualmente a la población civil y de manera puntual a los personajes estadounidenses.



Ilustración 30 Mujeres civiles observando y grabando la acción de los militares, *The Hurt Locker*, min. 01.45.49



Ilustración 31 Civiles iraquíes desmantelando un edificio, *Green Zone*, min. 00.03.36



Ilustración 32 Dos personajes comprando en una carnicería, justo cuando tiene lugar un atentado, *The Situation*, min. 00.45.44



Ilustración 33 Uno de los personajes a punto de coger un taxi en Bagdad, *The Situation*, min. 00.20.40

El contacto entre soldados y civiles puede ocasionarse porque los iraquíes se acercan a los soldados o, a la inversa, porque los militares se aproximan al civil, de forma pacífica o bien violenta. Esta última forma es la que predomina: en 11 de las 17 películas analizadas es el militar norteamericano quien se aproxima al civil iraquí con el fin de conseguir información, capturar a posibles terroristas o encontrar objetos que les inculpen de algún delito. Cuando esta aproximación es pacífica, la figura del traductor es clave para que fluya la comunicación. Cuando la aproximación es violenta puede darse en forma de redada en casas de civiles iraquíes.

La figura del traductor aparece en un 47% de los filmes. En los ocho filmes que conforman este porcentaje la figura del traductor tiene la función de intermediario entre



el soldado norteamericano y el civil iraquí. Hay ejemplos, como en *Redacted* o en *The Hurt Locker*, en las que el traductor informa al civil iraquí del modo de actuar en un punto de control o bajo amenaza de bomba según el protocolo de operaciones norteamericano. También hay ejemplos de cómo el traductor resulta clave a la hora de conseguir y comprender datos e información fidedigna en relación a armas o terroristas proporcionada por los civiles. Ejemplos de ello se encuentran en *Over There* o *Zero Dark Thirty*.

De las ocho películas en las que aparece la figura del traductor, son cuatro las que profundizan en este personaje. De esta forma, conocemos que, en todos los casos, el personaje es de origen iraquí. En dos de ellas, *Green Zone* y *The Situation* el traductor es un civil, mientras que en *Generation Kill* y en *Over There* este personaje es un militar. Huelga comentar aquí dos casos que no suponen tendencia ni mayoría, pero que sí enriquecen la figura de este personaje en el ciclo. El primero de ellos es el de *Over There*, en la que el soldado Nassiri ejerce la función de traductor (ver ilustración 34). Lo interesante del caso es que Nassiri, de origen iraquí, es soldado del ejército estadounidense. Al introducir a este personaje la serie obliga al resto de soldados del pelotón, y al espectador, a lidiar con prejuicios establecidos, como el hecho de que un iraquí luche en contra de su propio país.

El segundo caso a mencionar es el de *Generation Kill*. La serie utiliza a este personaje para alzar una crítica contra la Administración y el mando militar estadounidense. En primer lugar porque Meesh (ver ilustración 35), el traductor de la serie al servicio de los marines, tiene la orden de suavizar las posibles amenazas o noticias negativas que los civiles quieran transmitir a los soldados. Los soldados protagonistas acaban averiguando este hecho y muestran su descontento con la orden que el traductor ha recibido de los altos mandos militares. En segundo lugar, porque Meesh es el único traductor del que disponen dos compañías de soldados. Ello implica que los soldados deben minimizar sus salidas a la calles de Bagdad por falta de recursos para relacionarse con los civiles. Este hecho dificulta la misión que tienen de mantener el orden y la seguridad en las calles de la ciudad. El descontento que muestran los soldados tiene su origen, por tanto, en la contradicción que existe entre las órdenes recibidas y los medios que les proporcionan para llevarlas a cabo.



**Ilustración 34** El soldado Nassiri, a la derecha, ejerciendo su función como traductor, *Over There*, cap.8 min. 00.19.55



**Ilustración 35** Meesh, en el centro, traduciendo al Teniente Fick la información que proporciona el civil, *Generation Kill* cap.5 min. 01.08.52

Las redadas suponen una tendencia en el Ciclo de la guerra de Irak. Éstas aparecen en el 76.5% de las 17 películas que tienen lugar en la ciudad, es decir en 13 de ellas. Cuando los habitantes de un edificio u hogar son sospechosos de acciones terroristas, de albergar terroristas o han sido señalados como tales, los soldados penetran con violencia en el interior. En ese momento, soldados y posibles insurgentes se enfrentan a gritos, en ocasiones con miedo por parte de los civiles, en ocasiones mostrando cierto valor. La comprensión entre ellos resulta imposible hasta que aparece el traductor. Es común encontrar en este escenario, iraquíes que acaban encapuchados o con los ojos vendados, detenidos por el ejército estadounidense.

Si evaluamos el éxito o eficacia de las redadas en cada una de las obras, no encontramos una postura radical en los filmes del ciclo. En tres de las 13 películas no puede evaluarse la eficacia puesto que no se conocía el objetivo de la redada o no se muestran los resultados de la misma, tan solo la acción de penetración en el edificio de los soldados. Esas tres películas son *En el Valle de Elah*, *A Line in the Sand* y *The Situation*. Cinco de las diez películas restantes muestran la eficacia de las redadas, seis de ellas no lo hacen. La suma total no es 10 puesto que *Over There* muestra tanto redadas exitosas como fracasadas. Se puede afirmar por tanto que el ciclo se decanta por plantear tímidamente la inutilidad de este ejercicio, aunque no lo hace de forma contundente.

Las redadas claramente exitosas son aquellas que tienen como consecuencia la muerte de Osama Bin Laden, planteadas en las películas de *Zero Dark Thirty* y *Seal Team VI*. En *Green Zone* la redada permite capturar a un miembro del partido baazista que resulta un importante eslabón en la trama. Y en *Shadows in Paradise* la redada permite rescatar a tres soldados norteamericanos secuestrados. Pero *Redacted*, *Home of the Brave*, *Stop-Loss*, *The Hurt Locker* y *Generation Kill* la redada no permite obtener éxito alguno y puede conllevar la muerte de civiles iraquíes o soldados estadounidenses.

Las ocasiones en las que el civil iraquí se aproxima al soldado estadounidense son menores. Son cinco las obras que muestran una aproximación narrativamente relevante del civil al soldado. En *Redacted*, *The Hurt Locker* y *Over There* esos civiles son niños. Los menores quieren conseguir o bien comida o bien dinero de los soldados norteamericanos. En *Over There* el niño que se acerca a ellos quiere retarles a una partida de ajedrez, acción que sirve para mostrar la desconfianza de los soldados norteamericanos. Los militares estadounidenses están acercándose con sus vehículos a un orfanato de Bagdad, cuando un niño les bloque el paso con un maletín en el que guarda las piezas del juego. Los soldados obligan al menor a dejar la caja en el suelo y la destruyen con sus armas.

En *Generation Kill* los civiles se acercan a los soldados o bien para pedir y recibir ayuda médica o bien para proporcionar algún tipo de información en relación al ejército de Sadam o los terroristas. También en *The Green Zone* el civil se aproxima a los soldados para proporcionar información sobre los movimientos de miembros del partido Baaz y comunicar a los soldados que en el lugar donde están excavando para encontrar armas de destrucción masiva no hay ningún tipo de armas. Ese mismo civil acaba convirtiéndose en traductor y colaborador del protagonista, el jefe Miller.

Como ya se ha mencionado en el capítulo dos, los civiles siempre suponen un motivo de tensión e intranquilidad para el soldado estadounidense. No puede saber cuándo un civil supone una amenaza o cuando está pidiendo sinceramente ayuda o proporcionando información fiable. Sirva como ejemplo el caso explicado en el párrafo anterior sobre *Over There* o una escena en *The Hurt Locker*, en la que un taxi atraviesa un perímetro establecido por el ejército entre varias calles puesto que ha habido una amenaza de bomba. En ese momento, el protagonista le apunta con un arma a la cabeza y le pide que retroceda. Los minutos de tensión se suceden hasta que finalmente el civil retrocede. El

sargento James comenta que: «if he wasn't an insurgent he sure the hell is now»<sup>2</sup> Pero si existe un referente en el escenario de la ciudad que condense la tensión, desorientación y paranoia que el civil provoca en el soldado, son los puntos de control.

#### 4.1.3 Los puntos de control

Los puntos de control aparecen en un 41.2% de las películas que tienen lugar en la ciudad. No podemos hablar de tendencia, ni tampoco de que aparezca en una mayoría de filmes, pero como ya se ha avanzado, se considera que este referente en el escenario puede convertirse en uno de los más identificativos del ciclo. Un punto de control es un puesto de vigilancia que el ejército norteamericano establece en una calle o carretera (ver ilustraciones 36 y 37). Los soldados obstaculizan el paso con neumáticos, sacos de arena o sus propios *humvees* para detener a los vehículos. Pueden ser permanentes, como el que aparece en *Redacted* o itinerantes como sucede en *Over There*. El objetivo de estos puestos de control puede variar desde organizar el tráfico y el flujo de personas en calles de ciudades, hasta detectar posibles armas o terroristas. En estos puestos los soldados obligan a los civiles a detener sus vehículos. Si no lo hacen disparan sus armas en señal de aviso. Si tras los disparos no consiguen frenar el vehículo, el soldado puede disparar directamente al conductor del vehículo. Cuando el vehículo se detiene los soldados inspeccionan el vehículo y a sus pasajeros.



Ilustración 36 Plano aéreo de un puesto de control en *Redacted*, min. 00.12.24



Ilustración 37 Plano de un puesto de control en *Generation Kill*, cap. 4, min. 00.55.15

La principal causa que convierte a los puntos de control en uno de los máximos focos de tensión y desorientación en el soldado estadounidense es que oficialmente los militares

<sup>2</sup> *The Hurt Locker*, min. 00.20.18 – 00.20.21

no están en un campo de batalla. En teoría, la guerra finalizó con la invasión de Irak y en los meses posteriores, las funciones del Ejército se consideraban orientadas a misiones humanitarias y de protección del nuevo régimen democrático iraquí (Bassil, 2012 p.29; Fawcett: 2013 p.325). Las reglas de enfrentamiento militares en tal situación no son eficaces. La actuación de los soldados estadounidenses pivota entre las medidas de protección y seguridad y la defensa contra los ataques del enemigo que, a pesar de la declaración del fin de la guerra, continúan (Rosenkrantz, 2008; Petraeus, Amos y Nagl, 2007 p.xv; Zoroya, 2013).

Así, mientras que insurgentes y terroristas actúan cómodos en los callejones de sus ciudades sin más normas ni directrices que las de infringir bajas y minar la moral en el otro bando, el ejército se mueve entre dos aguas: la de mostrarse como la autoridad que protege y controla y la de protegerse de los ataques enemigos. Por un lado, debe mostrarse uniformado y cumplir con los mandatos que le exige la jerarquía de mando del cuerpo al que pertenece. Las improvisaciones o decisiones independientes no se contemplan y si éstas tienen lugar, los soldados deberán responder ante la cadena de mando. Pero a la vez, debe luchar contra su enemigo que se escuda y se esconde entre los civiles, evitar daños y conseguir prisioneros, intentando causar las menos bajas civiles posibles; a la vez que mantiene el orden en las diferentes ciudades y ayuda a la renovación tanto material como política del país invadido. Unos objetivos que la caótica situación complica y para los que las formas estratégicas establecidas dificultan su consecución.

De esta forma, el escenario mediado por la ciudad resulta una trampa para el ejército norteamericano. Es un tablero de juego en el que pretende actuar bajo unas normas que ningún otro jugador respeta. En la ciudad el soldado es sometido a situaciones de inactividad y reposo asfixiante y, a la vez, de máxima tensión y desorientación. Así, el escenario somete al soldado a altos grados de presión, frente a los que debe actuar en cuestión de segundos. Mientras que a primera vista, la normalidad de la ciudad, los civiles y la falta de obstáculos visuales pueden resultar confiables, la realidad que se descubre es que todo lo que rodea al soldado puede resultar en una trampa mortal. Los puntos de control son el máximo exponente de la escenificación de este caos en los filmes.

Son siete las obras que escenifican puntos de control en sus narraciones. Éstas son *Redacted*, *Stop-Loss*, *Over There*, *Generation Kill*, *The Situation*, *Body of lies* y *Fair Game*. En las tres últimas, el espectador accede al punto de control a través de los personajes que viajan en coches, y puede conocer la tensión e intranquilidad que produce en los civiles que acceden al control norteamericano. Por el contrario, *Redacted*, *Stop-Loss*, *Over There* y *Generation Kill* profundiza en este escenario y, si analizamos la actitud del soldado en el punto de control, se observa que se utiliza para dos fines muy distintos.

El primero, para mostrar el tedio, inactividad y momentos relajados de los soldados, que deben custodiar el fuerte durante días consecutivos, en ocasiones sin obtener ningún resultado del esfuerzo. Y el segundo, para expresar la angustia de los militares, puesto que todo vehículo que se aproxima es una potencial amenaza, y vivir o morir se reduce a la decisión de apretar o no el gatillo del arma. De esta forma, el mismo escenario se emplea para mostrar emociones distintas, el aburrimiento y el temor; la tranquilidad y la confusión; la relajación y la desorientación. El estrés que genera este escenario por los altibajos emocionales que intenta transmitir es intenso. El soldado debe decidir, sumido en ese descontrol emocional, sobre la vida del personaje que se acerca al control. Es responsabilidad de los soldados disparar –o no– contra los coches que se acercan, sin conocer si esa acción puede dar lugar a la muerte de civiles. A la vez, la inacción puede resultar en un ataque por parte los tripulantes del coche o puede significar la fuga de un terrorista o de armamento.

Los filmes proporcionan ejemplos de ambos casos. En *Redacted* se refuerza la sensación de aburrimiento de los soldados y la ineficacia de estos puestos. La sensación se transmite a través de la actitud que reflejan los soldados, quietos en sus puestos de control, pasando el tiempo haciendo vídeos, jugueteando con botellas de agua, mecheros o balas de armas, mientras se oyen los acordes de “Sarabande”. En *Stop-Loss* los soldados charlan tranquilamente, mientras observan vídeos y fotos en sus videocámaras. En *Over There* los soldados aprovechan los momentos de tranquilidad para conocerse más entre ellos, afeitarse, limpiar sus armas y en *Generation Kill* cantan y se acercan a los vehículos derribados.

Pero esos momentos de relajación desaparecen cuando un vehículo se acerca al puesto de control. En *Stop-Loss* la sospecha de la actitud hostil de un coche que se acerca al

puesto de control se confirma cuando sus pasajeros apuntan y disparan a los soldados con armas. En *Redacted* el momento de más tensión es el acercamiento de un coche que no se detiene ante el control ni ante los disparos de advertencia de los soldados norteamericanos. Los militares disparan a los pasajeros y una mujer embarazada acaba muerta. En *Generation Kill* la máxima tensión aparece al disparar a un camión que no detiene su marcha. Al volcar el vehículo, sus pasajeros lo abandonan pero son abatidos por los soldados. En *Over There* los disparos de los soldados contra un coche que no se detenía terminan con la vida de una niña de corta edad. También en *Generation Kill* otra niña acaba sin vida tras los disparos estadounidenses.

Excepto en *Stop-Loss*, los personajes se plantean la posibilidad de que los conductores no entendieran las señales que le obligaban a frenar el coche. Se plantean la posibilidad de que solo fueran civiles intentando escapar. Esas reflexiones obligan a soldados a dudar de la moralidad del acto que acaban de cometer, aunque el oficial al mando explica, tanto en *Redacted*, como en *Over There*, y en *Generation Kill*, que las reglas de enfrentamiento dictaminan que se dispare y que así es como están cumpliendo con su deber como soldados. Con especial intensidad en *Generation Kill* este escenario de los puestos de control se utiliza para erigir una crítica hacia la estrategia operativa norteamericana y las reglas de enfrentamiento, y hacia la falta de recursos de los que disponen los soldados.

Esta crítica se refuerza si contabilizamos el número de ocasiones en las que las detenciones o muertes en un puesto de control son eficaces para luchar contra los terroristas, es decir, aquellas veces en las que los soldados norteamericanos consiguen detener a insurgentes o terroristas o incautar algún tipo de armas (ver tabla 16). En las cuatro películas mencionadas en las que se profundiza en el puesto de control se acercan a los diferentes puestos de control un total de 18 vehículos. Como puede comprobarse en la tabla, en el conjunto de filmes un total de 11 civiles fallecen, y solo se confirma la existencia de una bomba y se detiene a un solo terrorista.

Tabla 16: Punto de control

	<i>Over There</i>	<i>Redacted</i>	<i>Generation Kill</i>	<i>Stop-Loss</i>	<i>Total</i>
<i>Nº de vehículos</i>	4	8	3	3	18
<i>Nº de civiles muertos</i>	6	1	4	0	11
<i>Nº de bombas encontradas</i>	1	0	0	0	1
<i>Nº de sospechosos detenidos</i>	1	0	0	0	1

Las cuatro películas muestran, por un lado, la alta mortalidad de civiles que tiene lugar en los puntos de control y, por otro, la poca efectividad de esta estrategia para detener insurgentes y terroristas o interceptar armas o material de guerra. Además, como ya se ha explicado, los puntos de control pueden considerarse una de las mejores acciones que condensa la situación que vive del soldado norteamericano en Irak. El soldado en estos puntos de control alterna sensaciones contrarias, entre la relajación y el estrés, provocadas por varias razones. Primero, porque está expuesto a los ataques enemigos, que pueden sorprenderle en cualquier momento. Segundo, porque desconoce el nivel de amenaza de los vehículos que se acercan al puesto de control. Es por ello que la recreación de los puntos de control y las situaciones en ellos vividas son uno de los referentes más identificativos de la escenificación del caos bélico en las ciudades de Irak.

#### 4.2 Tratamiento formal del escenario: la tortura y la tecnología

En este apartado se analizarán dos aspectos formales que condicionan el tratamiento del escenario. Estos son, por un lado, la representación de la tortura como tratamiento formal de la violencia identificativo del ciclo que nos ocupa. Por otro, se estudia el uso de la tecnología, concretamente de pantallas de diferentes dispositivos, como televisores, cámaras de vídeo o portátiles, que contribuyen a la narración de la historia y a enriquecer el tratamiento formal del escenario en el Ciclo de la guerra de la Irak. A continuación se exponen muy brevemente los antecedentes del tratamiento de la violencia en ciclos anteriores del género. En relación a la tecnología apenas existe alguna referencia a antecedentes debido a la naturaleza diferente de las guerras



representadas, por lo que se ha considerado oportuno citar los posibles antecedentes en el apartado en el que se profundice en este aspecto formal.

La representación de la violencia en el género bélico es un aspecto ampliamente analizado por los diferentes especialistas del género<sup>3</sup>. Tanto el cine como las series de televisión apuestan, desde hace ya años, por un incremento de la violencia y de las formas crueles y sanguinarias (Bordwell, 2006 p. 1). La discusión acerca de la capacidad de la violencia de aportar más autenticidad y realismo a la historia narrada sigue vigente (Goldstein, 1998 p.3; Tamborini *et al.*, 2013; Slocum, 2005 p.36; Monk-Turner *et al.*, 2004). Esta investigación no pretende aportar argumentos clave a esta discusión, ni realizar una amplia reflexión en torno a la naturaleza de la violencia en Ciclo de la guerra de Irak y su representación. No obstante, sí se ha querido tratar brevemente ya que concierne a la naturaleza del género, puesto que lo que representa –las guerras– es esencialmente violento. Es por ello, que tras la breve referencia a los antecedentes del tratamiento de la violencia en el género bélico estadounidense, se añade un breve epígrafe en el que se describe la plasmación de la violencia en el Ciclo de la guerra de Irak. Este apartado, como ya se ha dicho, no pretende ser una profundización en el trato de la violencia que realiza el ciclo. Tan solo se aporta para situar al lector y como introducción al análisis del uso de la tortura en el Ciclo de la guerra de Irak y del tratamiento formal que propone la tecnología y el uso de pantallas en este ciclo.

- Antecedentes

Para contextualizar el uso de la violencia en el ciclo, conviene atender al menos someramente al tratamiento de la violencia en los ciclos anteriores. Las películas bélicas estrenadas en los años 30, durante el resurgimiento de la Primera Guerra Mundial, son las primeras que realizan un esfuerzo notorio por representar de forma detallada y cuidadosa los rituales militares, el uso de las armas y las tácticas a utilizar en la batalla, hecho que generó auténtica fascinación (Westwell, 2006 p.19). Esa búsqueda de la sensación de realismo se amplió también a la recreación de la violencia, siendo este ciclo el primero en presentar una visión visceral y contundente del conflicto que, a la vez, fortalecía la intención crítica que muchas de ellas poseían (Westwell, 2006 p.24).

---

<sup>3</sup> Para profundizar en el tratamiento y representación de la violencia en el cine y, en concreto en el bélico norteamericano, ver: Prince (2003), Hatty (2000), Slocum (2001), Hüppauf (1997), Schubart *et all* (2009), Kendrick (2009), Oeler (2009), Barrios (2002).

No en vano, este ciclo alberga por igual algunas de las más notorias películas antibélicas y probélicas (Muruzábal, 2009 p.125).

El ciclo de la Segunda Guerra Mundial –durante los años del conflicto– presentó una guerra limpia. Es difícil encontrar una escena que se recree en la crueldad de la muerte en combate o que muestre con detalle imágenes realistas de los sufrimientos físicos de los soldados en este sentido (Chapman, 2008 p.207; Roeder, 1993 p.85). A pesar de no mostrar la violencia física que experimenta el cuerpo del soldado, Basinger explica que los filmes conseguían transmitir la realidad emocional y psicológica que experimentaba el soldado en el frente. Una realidad, también violenta, que hacía referencia a heridas morales y que satisfacía el interés del público de la época (Basiger, 2003; Chapman, 2008 p.65).

En comparación con las limitadas formas de violencia hasta el momento, el Ciclo de la guerra de Vietnam supone un punto de inflexión en el tratamiento de la misma. Sus narraciones están organizadas alrededor de un hecho traumático, visceral y atroz, que impacta sin remedio en el personaje, pero también en el espectador (Neale, 2002 p.3). Del mismo modo, las películas de veteranos muestran un uso inédito de la violencia, que forma parte del proceso de reinserción de los excombatientes (Dittman y Michaud, 1990 p.56). La violencia también forma parte de la reescritura del conflicto que realizaron filmes como *Fisrt Blood* o *Missing in Action*, que a través del uso de la violencia transforman al veterano desvalido e indefenso en vengador de los horrores sufridos en el conflicto (Dittman y Michaud, 1990 p.107).

Como ya se ha mencionado en el primer capítulo, fue *Saving Private Ryan* el filme que, tras Vietnam, marcó un nuevo paso adelante en la plasmación realista de la violencia. La secuencia que inicia el filme, el desembarco estadounidense en Omaha Beach, resulta excepcional en la recreación de los sonidos y cruentas visiones de la batalla (Bodnar, 2001 p.805). Este detalle –y altas dosis– de violencia que muestra la película, no resulta sorprendente si atendemos al estudio realizado por Monk-Turner *et al.* (2004) en el que tras analizar diferentes películas bélicas comprendidas entre los años 1970 y 2002, afirman que a partir de 1990 la expresión de la violencia en los filmes es más descarnada, gráfica y abundante (Monk-Turner *et al.*, 2004 pp.8-9).

- El tratamiento de la violencia en el Ciclo de la guerra de Irak

Una de las premisas que fundamenta esta investigación es la estrecha relación que mantiene el cine bélico con la realidad que representa. Es por ello, que el objeto de representación del ciclo –la Guerra de Irak– y las producciones que de esa representación se estrenan no son independientes en ninguno de los parámetros narrativos analizados hasta el momento, y tampoco lo son cuando nos referimos a la plasmación de la violencia. Se debe tener en cuenta, por un lado, que las formas violentas han multiplicado su presencia en los filmes –tanto en lo referente a lo gráfico de las imágenes como a la cantidad– (Bordwell, 2006 p. 1). Por otro lado, la publicación de escenas violentas relacionadas con la guerra que nos ocupa y de las que hemos sido testigos a través de diferentes canales televisivos, formatos y calidades ha sido múltiple y contundente, como se ha referido en el capítulo uno. Estos dos aspectos permiten comprender que la violencia *real* asociada a la Guerra de Irak conlleve una expresión y exposición de violencia proporcional en sus películas (Goldstein, 1998 p.278).

Existen numerosos ejemplos en las películas de esta violencia. Los filmes muestran sin pudor los efectos de los disparos en los cuerpos de los soldados o del enemigo. La sangre corre con facilidad y las heridas están impregnadas de un realismo detallado. Las consecuencias físicas del enfrentamiento se explicitan en escenas que encierran un impacto visual considerable. En *Over There*, una de las pocas ralentizaciones de imagen utilizada a lo largo de la serie, es para mostrar como un par de piernas unidas por la cintura siguen corriendo después de haberse desmembrado del cuerpo. Las películas muestran decapitaciones, violaciones y suicidios de forma gráfica. Asistimos a ejecuciones de niños y mujeres embarazadas y a muertes de civiles a quienes se les ha encadenado a una bomba.

Basten estos ejemplos para confirmar el grafismo del contenido de la violencia en el ciclo que nos ocupa. Además del contenido violento, la forma en que presenta el ciclo esas escenas también resulta reveladora. Con excepciones –como la que se ha citado en el párrafo anterior–, las películas muestran la violencia como accederíamos a ella en la realidad. Sin elementos dramáticos añadidos, como la ausencia de acompañamiento musical o efectos especiales –como el de ralentizar la imagen– las imágenes violentas resultan más desagradables (McCauley, 1998). Las películas, cuando muestran imágenes

violentas parecen incluso ignorar la presencia de la cámara y, por tanto, a quien accede a la escena a través de la pantalla.

La última de las bombas que debe desarmar el protagonista de *The Hurt Locker* supone un buen ejemplo de lo que se acaba de apuntar. El explosivo está firmemente sujeto al cuerpo de un hombre iraquí de unos 40 años que no deja de suplicar ayuda. Las reacciones del protagonista son rápidas, la cámara se mueve constantemente y el resultado en la muerte del civil no se introduce con música o cualquier otro recurso formal, tan solo sucede. La única manipulación visual y sonora que existe es para reforzar y señalar el impacto físico de la explosión (zumbido y alta definición de la metralla que impacta en el cuerpo del protagonista). Tras ello el espectador debe recomponerse de la misma forma que lo hacen los personajes, sin apenas haber procesado lo que acaba de suceder<sup>4</sup>.

Si atendemos a una de las más dramáticas muertes del Ciclo de la guerra de Vietnam, el contraste en la decisión de la exposición de la violencia se percata fácilmente. La muerte de Elías en *Platoon* se introduce con una pieza musical que anticipa y prepara al espectador para su muerte, y la ralentización de la imagen cuando el cuerpo del personaje es violentado por el enemigo es expresa. Su muerte posee no solo un diseño estético –la colocación de los brazos del Sargento Elías es prueba de ello–, sino simbólico: ésta representa la muerte de la inocencia y la humanidad. Chris, el protagonista, explica que él es como un hijo nacido de dos padres, en palabras de Corrigan: «the good, Christ sergeant and the bad, Cain sergeant». La imagen de la humanidad y la inocencia de Cristo en la película, personificada en el sargento Elías, es sacrificada en aras de un aprendizaje de su muerte, que dirija al reencuentro de esos valores perdidos en Vietnam. Esta postura es posible, puesto que el filme está planteado desde la distancia –estrenada una década después de la finalización de la guerra– (Corrigan, 1991 pp.43-46).

---

<sup>4</sup> Como ya se ha apuntado, existen excepciones de esta tendencia. Otro ejemplo se encuentra en *Home of the Brave* que adorna la violencia de la muerte de uno de los soldados con notas musicales y un plano que se aleja del soldado caído y del compañero –uno de los protagonistas– que llora su muerte. La decisión del filme contrasta con el resto de escenas violentas que introducen el filme. Este cambio de registro puede responder al peso dramático que posteriormente tendrá la muerte de ese compañero en la determinación final del protagonista. En cualquier caso, la muerte de dicho personaje es muy temprana como para *obligar* al espectador a *lamentar* su muerte a través de los recursos mencionados. Más bien al contrario, la imagen tiene el peligro de resultar artificial y de descolgar al espectador del universo creado.

También en *The Deer Hunter* se reconoce el complejo y rico motivo de la ruleta rusa, que funciona como metáfora de naturaleza azarosa del destino, en las que las acciones poco influyen en el resultado final. Ésta era un símbolo de las posibilidades que tenía el soldado de convertirse en víctima de una emboscada o un ataque, y por ello acogía también el estado de violencia psicológica de los militares (Chong, 2005 p.95). Por su parte, el Ciclo de la guerra de Irak –hasta el momento– evita estos simbolismos en su trato de la violencia. El único elemento narrativo que sí podría considerarse un reflejo – que no símbolo ni metáfora– del estado y violencia psicológica que sufren los soldados, son, como se ha expresado en el apartado anterior, los puestos de control de carreteras.

- Criterios de análisis

Para llevar a cabo el análisis sobre la recreación de la tortura y la presencia de la tecnología se ha estudiado en primer lugar, la aparición de escenas en las que se recrean acciones sobre prisioneros iraquíes por parte de los soldados estadounidenses que pueden ser consideradas tortura (en la tabla se señalará con el símbolo (E), o al revés, soldados estadounidenses que son torturados por terroristas o insurgentes (en la tabla se señalará con el símbolo (I). Se considerará tortura las ocasiones en las que la violencia física y verbal es infligida sobre un personaje indefenso y privado de movimiento y libertad.

En segundo lugar, se ha analizado el uso de la tecnología en los filmes. Se ha explicado en el capítulo 1 el proceso de mediatización que ha sufrido la Guerra de Irak y cómo la inclusión de pantallas en las películas es una tendencia de la narración post 11-S. La presencia de imágenes bélicas de diferentes formatos y en múltiples medios de comunicación es una de las realidades más características del desarrollo de la guerra. Se quiere comprobar aquí la influencia que ello ha tenido a la hora de realizar los filmes del ciclo. En concreto, se han contabilizado las películas que en algún momento de su narración identifican un plano con una pantalla, bien sea de televisor, portátil, vídeo cámara, etc. Además de esta identificación total de la pantalla con el plano fílmico, que se ha denominado “pantalla completa”, se ha tenido en cuenta el contenido de la misma siempre que este pertenezca a programas de televisión informativos o páginas de noticias en internet. Este tipo de contenido de la pantalla completa se ha denominado “pantalla mediática” y se señala en la tabla con el símbolo (M). Ello no implica que

todas las “pantallas completas” del filme tengan carácter mediático, pero sí lo tiene por lo menos una de ellas.

En este análisis se han tenido en cuenta todas las películas. Aunque es lógico pensar que la tortura es una actividad que se lleva a cabo en el escenario bélico, es decir en las ciudades iraquíes, también se debe tener en cuenta que la dimensión internacional de conflicto. Se ha comprobado en el capítulo anterior que las películas muestran como Estados Unidos dispone de cárceles y “black spots” en diferentes lugares, además de Irak. A continuación se muestran en la tabla 17 los resultados obtenidos:

**Tabla 17: Violencia y tecnología**

	<i>Violencia</i>	<i>Tecnología</i>
	<i>Métodos de tortura</i>	<i>Pantalla completa</i>
<i>Redacted</i>	<b>SÍ (E)</b>	<b>SÍ (M)</b>
<i>Home of the Brave</i>	<b>NO</b>	<b>NO</b>
<i>Stop-Loss</i>	<b>NO</b>	<b>SÍ</b>
<i>In the Valley of Elah</i>	<b>SÍ (E)</b>	<b>SÍ</b>
<i>The Hurt Locker</i>	<b>NO</b>	<b>SÍ</b>
<i>Over there</i>	<b>SÍ (E)</b>	<b>SÍ (M)</b>
<i>Seal Team Six</i>	<b>SÍ (E)</b>	<b>SÍ (M)</b>
<i>Generation Kill</i>	<b>NO</b>	<b>SÍ</b>
<i>American Soldiers</i>	<b>SÍ (E)</b>	<b>NO</b>
<i>A Line in the Sand</i>	<b>NO</b>	<b>SÍ (M)</b>
<i>Zero Dark Thirty</i>	<b>SÍ (E)</b>	<b>SÍ (M)</b>
<i>The Torturer</i>	<b>SÍ (E)</b>	<b>SÍ (M)</b>
<i>The Situation</i>	<b>NO</b>	<b>NO</b>
<i>Green Zone</i>	<b>SÍ (E)</b>	<b>SÍ (M)</b>
<i>Shadows in Paradise</i>	<b>SÍ (I)</b>	<b>NO</b>
<i>Happy New Year</i>	<b>NO</b>	<b>SÍ* (M)</b>
<i>Farewell Darkness</i>	<b>NO</b>	<b>NO</b>
<i>Grace is Gone</i>	<b>NO</b>	<b>SÍ* (M)</b>
<i>The Dry Land</i>	<b>NO</b>	<b>SÍ</b>
<i>Taking Chance</i>	<b>NO</b>	<b>NO</b>
<i>The Messenger</i>	<b>NO</b>	<b>NO</b>
<i>The Lucky Ones</i>	<b>NO</b>	<b>NO</b>
<i>A Marine Story</i>	<b>NO</b>	<b>NO</b>
<i>Body of Lies</i>	<b>SÍ (E y I)</b>	<b>SÍ (M)</b>
<i>Fair Game</i>	<b>NO</b>	<b>SÍ (M)</b>
<i>American Son</i>	<b>NO</b>	<b>NO</b>
<i>Allegiance</i>	<b>NO</b>	<b>NO</b>
<i>Day Zero</i>	<b>NO</b>	<b>NO</b>
<i>Return</i>	<b>NO</b>	<b>NO</b>
<i>Badland</i>	<b>NO</b>	<b>NO</b>

*Elabora por la autora*

\*En estas películas la identificación del plano con la pantalla no es absoluta, pero sí alcanza el 80% y es la que proporciona la información del plano en concreto.

En la siguiente tabla se muestran los porcentajes de los resultados del análisis:

<i>Tabla 18: Porcentajes Violencia y Tecnología</i>		
<i>Nº DE PELÍCULAS EVALUADAS</i>	<i>Violencia</i>	<i>Tecnología</i>
<i>30 de 30 (100%) en todos los casos</i>		
	<i>Métodos de tortura</i>	<i>Pantalla completa</i>
<i>Porcentaje del SÍ en aparición de tortura</i>	<b>33%</b>	-
<i>Porcentaje parcial del SÍ (E) sobre el total de SÍ</i>	<b>80%</b>	-
<i>Porcentaje parcial del SÍ (I) sobre el total de SÍ</i>	<b>10%</b>	-
<i>Porcentaje parcial del SÍ (E y I) sobre el total de SÍ</i>	<b>10%</b>	-
<i>Porcentaje del NO en aparición de tortura</i>	<b>67%</b>	-
<i>Porcentaje del SÍ en aparición de "pantalla completa"</i>	-	<b>53%</b>
<i>Porcentaje del NO en aparición de "pantalla completa"</i>	-	<b>47%</b>
<i>Porcentaje parcial de (M) sobre el total de SÍ de "pantalla completa"</i>	-	<b>69%</b>
<i>Elaborada por la autora</i>		

Antes de profundizar en cada una de las dos categorías se refiere a continuación una primera interpretación de los datos obtenidos. Como puede comprobarse en la tabla anterior, la plasmación de la tortura no supone ni una mayoría ni una tendencia en el ciclo. Solo el 33% de las películas muestran esta práctica, sin embargo, esta investigación propone que la inclusión de la tortura en las películas del Ciclo de la guerra de Irak, sí supone un elemento identificativo del ciclo que nos ocupa, puesto que se refiere a un comportamiento relevante y mediático –como se ha explicado en el capítulo uno– de la guerra que está representando en ciclo. Como puede observarse, en la mayoría de casos, un 80%, las torturas las cometen los soldados o fuerzas de inteligencia norteamericanos, mientras que solo un filme muestra esta práctica en el

bando en iraquí. *Body of lies* es también el único filme que muestra a los dos bandos cometiendo torturas.

En relación al uso de “pantallas completas”, la mayoría de filmes, un 53%, identifica en algún momento de su metraje el plano fílmico con la pantalla de un televisor, de un portátil, de una cámara de vídeo, etc. Esta práctica proporciona un tratamiento del escenario propio e identificativo al Ciclo de la guerra de Irak. La tabla muestra a su vez, que en un 69% de los casos, por lo menos una de las “pantallas completas” en los filmes es un “pantalla mediática”, es decir, su contenido es mediático y pertenece a un programa de informativos televisivo o a una página web de información. Una decisión que permite intuir la importancia de los medios en el desarrollo de la Guerra de Irak y, por tanto, en el ciclo bélico estadounidense que representa el conflicto.

#### 4.2.1 La recreación de la tortura, exponente del tratamiento formal de la violencia

El uso de esta técnica por parte de los dos bandos enfrentados varía. Los terroristas la emplean de modo puntual, tan solo dos filmes muestra al bando iraquí haciendo uso de esta técnica. El caso más nítido es el de *Body of Lies*, donde los terroristas someten al protagonista a torturas antes de decapitarlo ante una cámara de vídeo. Como se ha visto, los filmes recogen esta práctica en el bando norteamericano con mucha más asiduidad, en el 80% de los filmes en los que aparece la tortura, la comete el militar norteamericano. *Zero Dark Thirty*, *American Soldiers*, *Over There*, *The Torturer* y así hasta diez títulos en los que la tortura se manifiesta a través de ahogamientos, golpes, desnudos, posiciones incómodas, reclusión en espacios pequeños, quebramiento de huesos y demás tratos vejatorios.

Esta práctica se lleva a cabo de forma premeditada, infringida con el objetivo concreto de conseguir información de la víctima, como sucede en *Zero Dark Thirty* u *Over There*. También puede ser el resultado de la vorágine del enfrentamiento o la situación psicológica a la que está sometido el soldado y que provoca que lleve a cabo estas prácticas, como sucede, por ejemplo, en *In the Valley of Elah*. De esta forma, también el contenido y la forma de la violencia acompañan a describir el proceso de deshumanización que sufre el soldado y que se ha referido a él en el capítulo dos.



Como ya se ha apuntado, la inclusión de la tortura no supone una tendencia en el ciclo que, cabe suponer, incluye esta práctica en la ficción como testimonio de lo que ocurre en la guerra. En un número menor de filmes, el ciclo reflexiona sobre la eficacia o validez de esta práctica. De las diez películas en las que aparecen muestras de tortura, tan solo en tres de ellas se realiza una reflexión sobre la utilidad de dicha práctica. En *Over There* dos soldados miembros del pelotón protagonista afirman que si el uso de la tortura en el interrogatorio salva la vida de un solo americano, su uso está justificado. Pero la mayoría sus compañeros proponen denunciar a la cadena de mando esta práctica. Lo mismo sucede en *American Soldiers*, en la que los protagonistas directamente extraen a los prisioneros que están siendo torturados por contratistas y soldados norteamericanos, creando un conflicto en su propio bando. Del mismo modo, en *Body of Lies* se expresa de forma clara que la tortura no resulta una herramienta eficaz para conseguir información.

Los únicos filmes que muestran beneficios extraídos de un interrogatorio violento son *Zero Dark Thirty* y *Seal team VI* en los que los protagonistas obtienen la información necesaria para colocar a su equipo sobre la pista que les lleva hasta Bin Laden, a través de los interrogatorios en los que los prisioneros han sido torturados. En el lado opuesto se encuentra *The Torturer*, que realiza una reflexión sobre los efectos e implicaciones del uso de la tortura en el soldado que la inflige. En él se hacen patentes las consecuencias que esta práctica provoca también en el soldado y se denuncia que dicho método no puede conducir a ningún objetivo loable ni honroso.

Si evaluamos el éxito o fracaso de las misiones para las que se ha torturado o interrogado violentamente a prisioneros en estos lugares, los datos contribuyen a apoyar la tesis de que la tortura o la violencia en interrogatorios no conduce a éxito seguro. Excepto en *Seal team VI* y en *Zero Dark Thirty*, como ya se ha apuntado, en las que la información conseguida violentamente conduce finalmente a la captura y muerte de Bin Laden, en el resto infringir dolor a los prisioneros resulta una tarea inútil. Este retrato de la actuación estadounidense puede comprenderse como una crítica a la decisión de la Administración norteamericana de aprobar métodos violentos de interrogatorio (Shane, 2014; Del Pino, 2010).

Además de las dos películas mencionadas en las que el uso de la tortura deriva en una misión exitosa, también *Over There* expone que la violencia en el interrogatorio puede

ser válida para obtener información. Los protagonistas consiguen descubrir la localización de unas bombas tras torturar física y psicológicamente a un detenido iraquí sospechoso de terrorismo. Pero tras conocer la localización –una granja de civiles obligados a guardar las armas– desoyen la petición del terrorista de no herir a la familia que posee la granja. El terrorista explica que ellos desconocen la naturaleza de lo que guardan y que fueron obligados a ello. Los norteamericanos ignoran esta información y lanzan un misil teledirigido que destruye las bombas, la granja y a sus habitantes. Es por ello que, aunque los métodos violentos de interrogatorio han resultado ser eficaces, la actitud posterior norteamericana en la serie encierra una crítica contra la actuación estadounidense. De esta forma, *Over There* se alinea con la crítica mayoritaria que muestran las películas hacia el uso de la violencia y la tortura en interrogatorios.

#### 4.2.2 Las pantallas tecnológicas, referentes del tratamiento formal del ciclo

Uno de los motivos más destacables del Ciclo de la guerra de Irak es la gran cantidad de pantallas que aparecen en sus filmes y el uso que de ellas se realiza. Por pantallas se comprende las de ordenadores, aparatos tecnológicos militares, televisiones, portátiles, cámaras de fotografía y vídeo o móviles. En 16 de las películas analizadas, un 53% de la muestra, estos dispositivos reciben una atención especial en las escenas en las que aparecen, por lo que su protagonismo es notable. Las películas mimetizan planos completos de su metraje con pantallas que el espectador reconoce como cotidianas, bien sea la pantalla de un portátil o la imagen de un informativo, decisión formal que puede facilitar las sensaciones de realidad y autenticidad. La «pantalla completa» aparece en 16 de las 30 películas analizadas (ver ilustraciones 38, 39, 40 y 41), por lo que resulta una mayoría en el ciclo.

Como se muestra en las ilustraciones que siguen, al ocupar la totalidad del plano se hace patente que la mimesis de la pantalla cinematográfica o televisiva con las pantallas de portátiles, cámaras de vídeo o dispositivos militares. Este recurso proporciona al espectador una sensación de cercanía con la historia narrada, puesto que accede a la representación del conflicto de la misma forma que accedió a los hechos reales de la guerra cuando ésta tuvo lugar, a través de su televisor o su portátil y de los mismos

formatos de vídeo: los generados, por ejemplo, por soldados, terroristas y cámaras de seguridad.



Ilustración 38 Cámara de vídeo terrorista. *Over There*, episodio 5, min. 00.15.57



Ilustración 39 Vídeo editado en la pantalla del portátil de un soldado. *Generation Kill*, episodio 7, min. 01.02.16

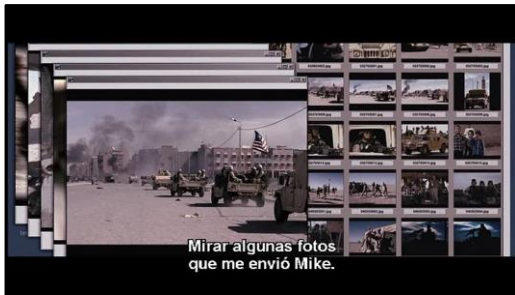


Ilustración 40 Pantalla de portátil. *In the Valley of Elah*, min. 00.13.34



Ilustración 41 Pantalla de dispositivo militar. *Generation Kill*, episodio 1, min. 00.12.44

Por su parte, las “pantallas mediáticas” aparecen en 11 de los 16 filmes en los que se confirma la presencia de la “pantalla completa” analizados, una presencia que también resulta significativa. Éstas muestran el protagonismo que el Ciclo de la guerra de Irak ha otorgado a los medios de comunicación occidentales y orientales, puesto que también aparecen imágenes de informativos árabes. Las películas no dan protagonismo a la figura individual del periodista, pero sí lo hacen, y de forma contundente, a las empresas mediáticas, a los canales de los diferentes medios. Una decisión en la ficción que pretende recoger la realidad mediática de la guerra que resultó en una batalla de narrativas enfrentadas, como se ha explicado en el capítulo 1.

Como se puede comprobar en las ilustraciones siguientes (ver ilustraciones 42, 43, 44 y 45) muchas de las imágenes utilizadas en los filmes son material real, imágenes extraídas de la propia guerra. Además de reforzar la sensación de realidad, estas imágenes cumplen otras funciones. Una de ellas es la de contextualizar la historia que se narra y señalar las decisiones gubernamentales tomadas en relación a las acciones que

los propios personajes llevan a cabo. Así sucede en *Seal Team Six*, cuando el Presidente Obama anuncia la muerte de Bin Laden al mundo. En otras ocasiones, los contenidos de estas imágenes resultan la causa y el motor por las que los personajes deciden llevar a cabo una acción, como sucede en *Fair Game*. En esta película, el protagonista decide denunciar las mentiras que ha elaborado la Casa Blanca en relación al informe que él mismo realizó sobre las armas de destrucción masiva.



Ilustración 42 Selección del discurso de Bush en las Naciones Unidas. *Fair Game*, min. 00.46.51



Ilustración 43 Declaraciones de Obama. *Seal Team Six*, min. 01.24.30



Ilustración 44 Diario Digital. *Green Zone*, min. 00.46.59, cd.1



Ilustración 45 Reportaje televisivo. *Fair Game*, min. 00.54.10

Como se ha apuntado un número significativo de filmes utilizan alguna de estas pantallas, pero es *Redacted* la que merece una mención especial. El filme de De Palma está construido a base de pantallas que muestran vídeos de diferentes formatos. La película es un montaje de extractos de vídeo de diferentes fuentes, aunque generados expresamente para el filme (Veiga, 2010 p. 33)<sup>5</sup>: cámaras de vídeo, reproductores de vídeo en internet, blogs, páginas webs terroristas, informativos occidentales y orientales, video llamadas, cámaras de seguridad, cámaras incrustadas en el casco, e incluso imágenes pertenecientes a un documental. En las ilustraciones 46, 47, 48 y 49 se muestran algunas de estas pantallas.

<sup>5</sup> De Palma ficcionalizó todas las piezas digitales que conforman la película excepto las fotografías finales que son reales del conflicto de Irak. La única modificación que incluyó el director fue por cuestiones legales: ocultó los rostros de las personas que aparecían en ellas (Pisters, 2010: 238). El uso de estas imágenes fue polémica, como puede comprobarse en la conferencia que Brian de Palma ofreció en el NY Film Festival de 2007. Ver: [<http://www.youtube.com/watch?v=IDNWXgM9F70>]



Ilustración 46 Pantalla del documental. *Redacted*, min. 00.04.06



Ilustración 47 Videollamada. *Redacted*, min. 00.59.10



Ilustración 48 Cámara de vigilancia. *Redacted*, min. 00.33.05



Ilustración 49 Vídeo en blog. *Redacted*, min. 00.44.05

Este puzzle de realidades ficcionalizadas que construye *Redacted* tiene pocos precedentes. El filme sobre la Guerra de Vietnam, *84C MoPic* (Patrick Sheane Duncan, 1989) presenta la grabación que un soldado realiza de la misión del pelotón protagonista. Esa grabación es el filme sin ediciones o montajes. En *Redacted* también asistimos al material grabado por un soldado, pero el mosaico de imágenes que construye es más ambicioso. *Redacted* pretende narrar una historia a través de los diferentes puntos de vista con los que se puede abordar una realidad, en este caso sobre un crimen cometido por soldados norteamericanos en la guerra de Irak. La realidad del conflicto queda fragmentada entre las posturas asumidas por los distintos medios de comunicación, los soldados, los reporteros, los terroristas o los bloggers. La suma de esos fragmentos de imágenes que revelan dichas posturas proporciona, por tanto, un enriquecimiento del acontecimiento que se estudia y una mayor comprensión de la idiosincrasia de los hechos abordados.

Antes de concluir este apartado y en forma de breve apunte cabe mencionar la estética documental que la presencia de cámaras proporciona a algunas de las películas del ciclo. Si tenemos en cuenta los rasgos estilísticos propios del documental se comprueba que la ficción de Irak se apropia de algunos de ellos para conseguir dicha estética. Así la inclusión de material de archivo –como se comprueba en *Fair Game*–, entrevistas a

plano medio-corto directas a cámara –numerosas en *Seal Team Six* y que permite a los personajes dirigirse directamente a ella y legitimar la ruptura de la cuarta pared –, los movimientos continuos de cámara, los zooms y el uso de la cámara al hombro –característicos de muchas producciones analizadas, pero sirva de ejemplo *The Hurt Locker* y *Redacted*– y la recreación de texturas –como las que realiza *The Torturer* de la cámara de seguridad o *In the Valley of Elah* de los vídeos del móvil– son propiedades estilísticas del documental (García-Martínez, 2007 pp.312-314) de los que hace uso la ficción del ciclo. Esta estética documental intensifica la sensación de realismo proporcionada por las «pantallas completas» y las «pantallas mediáticas». Cada una de ellas cumple la función de mimetizar la realidad cinematográfica con la cotidianeidad que el espectador es capaz de reconocer entorno a la comprensión que realizó del conflicto de Irak. Una decisión que incrementa la sensación de autenticidad de las historias narradas en las películas.

El tratamiento del escenario y la violencia en el Ciclo de la guerra de Irak queda condicionado por las imágenes violentas que la sociedad recibió a través de los diferentes formatos y pantallas. Uno de los contenidos a los que permitió acceder la multiplicidad de cámaras que grababan continuamente los sucesos de la guerra y las acciones de los soldados es la tortura a la que los soldados sometían a los iraquíes y viceversa, las expresiones de tortura que sufrían los cuerpos militares estadounidenses.

La aparición de esta tecnología en los filmes permite explorar los conflictos que aparecen a la hora de decidir qué grabar y con qué fin. La colocación de una cámara de un personaje ante la violencia plantea conflictos novedosos dentro del universo diegético y propios del Ciclo de la guerra de Irak, como se apunta en el capítulo dos, en relación al soldado digital. El espectador se reconoce en esos hábitos digitales. Es precisamente en esa mimesis de actitudes entre personaje y espectador donde reside, en parte, el impacto de la violencia que construyen las películas de Irak y lo que dota de sentido, entre otros factores, a la inclusión que los filmes realizan de la tortura y las pantallas tecnológicas.



## **CAPÍTULO V**

### **TEMAS RECURRENTE EN EL CICLO DE LA GUERRA DE IRAK**

*En la guerra, siempre es más fácil empezar a matar que dejar de hacerlo*

*Circo Máximo. La ira de Trajano, (Santiago Posteguillo, 2013).*

Hasta el momento, se han analizado, entre otros aspectos, el proceso de deshumanización de los personajes del Ciclo de la guerra de Irak y la importancia del soldado digital. También se ha comprobado cómo el recorrido del soldado en este ciclo no finaliza en el hogar, sino que en diferentes ocasiones regresa al escenario de la batalla por segunda vez, y cómo el ciclo ha diseñado sus tramas teniendo en cuenta algunos de los episodios más trágicos del desarrollo del combate. Se ha analizado el caos que vive el soldado en el escenario bélico y la desorientación que le provoca. En este último capítulo de la investigación se estudia el significado que todo ello encierra. Se profundiza en los temas y la crítica que realiza el Ciclo de la guerra de Irak.

Este capítulo consta de dos apartados. En el primero de ellos se analizan los temas, el tono y lo que se ha denominado posturas morales que aparecen en la filmografía



seleccionada. El término posturas morales engloba por un lado, las responsabilidades que las películas atribuyen a diferentes personajes de los episodios que acontecen o del inicio de la guerra. El término también incluye la justificación que los filmes proporcionan para legitimar o no la guerra. En el segundo apartado, se realiza una reflexión final sobre la intención probética o antibética del Ciclo de la guerra de Irak.

### 5.1 Temas, posturas morales y tono en el Ciclo de la guerra de Irak

- Antecedentes

Durante los inicios de la Primera Guerra Mundial varía la justificación que las películas proporcionan al conflicto. Mientras que algunas producciones, como *The Battle of Nations* (Allen Curtis, 1914) o *Let us have peace* (Ben F. Wilson, 1915), apuestan por la neutralidad de Estados Unidos en el conflicto, otras plantean la posible necesidad de entrar en guerra, como *Bullets and Brown Eyes* (Scott Sidney, 1916) o *The fall of a nation* (Thomas F. Dixon Jr., 1916). No fue hasta que, efectivamente, el país entró en guerra cuando las películas aúnan posturas para prestar su apoyo a los aliados y muestran la necesidad y los beneficios que supone la preparación para entrar en el conflicto (Westwell, 2006 pp.13-14).

Los temas o valores que se asocian a la ficción sobre esta contienda son honor, deber, valor, patriotismo y camaradería (Chapman, 2008 pp.190-191; Westwell, 2006 pp.16-17). Sin embargo, aunque éstos son positivos, el imaginario de ficción bélico sobre la Primera Guerra Mundial también presenta una perspectiva cínica, un tono de lamento por la pérdida humana y un propósito pacifista (Doherty, 1993 p.92). No en vano, tal como afirma Westwell, la película antibética apareció como una reacción a dichos valores asociados a la primera Gran Guerra. *The Big Parade* es un film que encierra estas dos visiones contrarias de la guerra. Por su parte, *Shoulder Arms* (Charles Chaplin, 1918) o *J'Accuse!* (Abel Gance, 1919) son dos grandes alegatos contra ella. Esta postura antibética entró en conflicto con la forma de entender la guerra según ciertos códigos de honor, según discursos nacionalistas o según ciertas retóricas religiosas sobre el sacrificio. El propósito de éstas últimas es el de reforzar el imaginario que muestre la guerra como adecuada y buena (Westwell, 2006 p.6).

En el Ciclo de la Segunda Guerra Mundial las películas no cuestionaban la justicia o necesidad de la guerra, porque no existía tal dilema (Crist, 1973 p. 7). A pesar del horror que suponía, la guerra era una necesidad para frenar el mal y, según Schatz, *Sergeant York* sea probablemente la película por excelencia de esta premisa. Los intereses políticos de la nación nunca habían sido tan satisfechos por las películas de Hollywood (Schatz, 1998 p.89). En un sentido práctico, éstos llamaban a la unidad de los ciudadanos en sus esfuerzos personales, sociales o económicos para con la contienda. En un sentido moral, el apoyo que las películas proporcionaban al conflicto era evidente. En ellas el objetivo final del conflicto justificaba todos los medios (Westwell, 2006 p.32; Chapman, 2008 p.220). No en vano, como ya se ha mencionado, la Segunda Guerra Mundial es la guerra buena por excelencia. Kagan afirma de ella que fue «A war fought with a clear conscience, an “honest” war, probably the last we shall ever know» (Kagan, 1974 p.48). Teniendo en cuenta las características del ciclo venidero, a dicha afirmación no le falta razón, al menos en cuanto a la comprensión que de los conflictos realiza la ficción.

La afirmación de Kagan queda demostrada en el Ciclo de la guerra de Corea que, aunque en ciertos aspectos narrativos es similar al ciclo que le precede, éste introduce aspectos críticos hacia el conflicto. Rubenstein lo adjudica a la falta de un hecho detonante que justificara la guerra, entre otros aspectos, por lo que conduce a los filmes a explorar la faceta más trágica de la guerra y su capacidad de corrupción. Las películas divagaban entre lo que parece una victoria pero se revela como una auténtica derrota, distorsionada por la retórica política. Algunos ejemplos que proporciona el autor son *The Bridges at Toko-Ri* (Mark Robson, 1954), *Men in War* (Anthony Mann, 1957), *War Hunt* (Denis Sanders, 1962) o *Pork Chop Hill* (Lewis Milestone, 1959) (Rubenstein, 1994: 459).

El Ciclo de la guerra de Vietnam abandona la incertidumbre del periodo que le precede, y condena abiertamente el fracaso que supuso el conflicto y la falta de consenso político (Chapman, 2008 p.164). Ello se refleja en los temas tratados, como la absurdidad, la confusión y la brutalidad para acercarse a la primera guerra que perdió Estados Unidos (Chapman, pp.168-170). Las películas señalan la culpabilidad del país en el conflicto a través del racismo que muestran los soldados, de los asesinatos que cometen y de la incompetencia militar que demuestran (Westwell, 2006 p.100). Así lo prueban *Hamburger Hill* (John Irvin, 1987) o *Saigon* (Christopher Crowe, 1988). No fue hasta la

aparición de las películas de venganza sobre Vietnam, como *Uncommon Valor* (Ted Kotcheff, 1983) cuando se intentó realizar una relectura del conflicto. Éstas intentaron aportar, en el escenario de ficción, cierta justificación y sentido a la contienda en Indochina (Chapman, 2008 p.185).

La Guerra del Golfo se aferró a la postura crítica de Vietnam. *Three Kings* permite intuir que la guerra se luchó por petróleo (Chapman, 2008 p.238) y *Courage Under Fire* introduce nuevos temas, desde entonces presentes en el género, como el trauma, la verdad o la manipulación política y militar de los medios (Linville, 2000 p.106). Sin embargo, en la primera década del siglo XXI, tomó fuerza una nueva tendencia en el género. Las películas se alejan de los valores negativos que Vietnam relaciona con la guerra. De hecho, se refuerza la memoria y el imaginario de ficción bélicos de la Segunda Guerra Mundial, que ha reemplazado al de Vietnam (Westwell, 2006 p.114). Esta tendencia ampara películas prointervencionistas, como *Black Hawk Down* y *We Were Soldiers*. Estos filmes presentan la guerra como una realidad desagradable, pero necesaria y justa, y alaban el honor y valentía de sus protagonistas (Chapman, 2008 p.237).

- Criterios de análisis

En este capítulo se analiza, en primer lugar, dos aspectos tratados en las películas. Por un lado, a quién o a quiénes presentan las películas como responsables del conflicto y de los diferentes episodios que narran. Por otro lado, la justificación de la guerra que proporcionan los filmes, es decir, si consideran que es un conflicto necesario o no y cómo lo justifican. Estas dos categorías se han unido bajo el término *postura moral*.

En segundo lugar, se analiza el tono empleado en los filmes. Para ello se ha tenido en cuenta la propuesta de Chapman (2008) que plantea la adopción de un tono de aventura, de tragedia o de espectáculo a la hora de representar historias bélicas (Chapman, 2008 p. 11). El propio autor explica que no son las únicas formas de representación o tonos con los que puede abordarse una la construcción de una película (Chapman, 2008 p. 11)<sup>1</sup>. En

---

<sup>1</sup> Chapman explica que explora tres modos o tonos, como se ha usado en esta investigación, y que «the best way of understanding these lineages is to regard them not as genres in the conventional sense [...]»,

sintonía con lo expuesto por Chapman, se considerará, en primer lugar, que una película utiliza un tono de espectáculo cuando muestre su intención de captar la realidad del conflicto a la vez que intenta dotar de cierta estética y atractivo a las imágenes. En segundo lugar, se juzgará que un filme adquiere un tono de tragedia cuando muestre la guerra como un cúmulo de horrores y atrocidades sin sentido. Por último, se comprenderá que una película presenta un tono de aventura cuando la historia narrada proporciona cierto placer por su carácter heroico (Chapman, 2008, pp. 11-14). Como se comprobará en la tabla 19 hay ocasiones en las que se utilizan dos indicadores. Se ha intentado juzgar el tono que predomina en el filme, pero en ocasiones ha resultado más justo y objetivo reconocer los diferentes matices.

En tercer lugar, se estudia los temas tratados en los filmes. El estudio de esta última categoría puede abordarse de muchas formas posibles. Esta investigación ha decidido seleccionar tres grandes temas relacionados con el género bélico:

1. El primero de ellos es el tema de la verdad como realidad manipulable al servicio del poder. Debido a su relación con la realidad que representa, el tema de la verdad y realidad en la narración bélica resulta uno de los más estudiados del género (Kosmidou, 2013 p. 114; Clarke, 2013 p. 19; Aquino, 2005 p. 118; Taylor, 2003 p. 29; Wetta y Novelli, 2008 p. 261). Resulta pues oportuno estudiar este tema en relación al Ciclo de la guerra de Irak, sobre todo si tenemos en cuenta que la verdad en relación a la justificación de la invasión e intenciones del Gobierno en Irak ha sido una constante a lo largo del desarrollo de la guerra (Mackay, 2006).
2. El segundo tema escogido es el de tecnología militar. De nuevo, la tecnología resulta un tema relacionado con el género bélico, considerada como un factor de cambio y evolución de las películas de ciclo en ciclo, además de funcionar como una atracción al dotar de espectacularidad al desarrollo del conflicto (Virilo, 1984; Baudrillard, 1995; Manchel, 1990 p. 351; Latham, 2008 p. 157; Lacy, 2014 p.84).
3. Por último, se analiza la representación que el ciclo realiza de la amistad y el vínculo que se crea entre los soldados y la relectura que ha tenido que llevar a cabo de esta relación debido a los acontecimientos de la guerra que nos ocupa.

---

but rather as loose, broad and amorphous groupings that encompass different styles and narrative forms» (Chapman, 2008, p. 11).

Igual que los dos temas anteriores, este también posee una gran tradición en la filmografía bélica estadounidense (Edwards, 1997 p. 3; Eberwein, 2005 p. 166; Vanhala, 2011 p. 288; Chambers y Culbert, 1996 p. 17).

Se advierte al lector que estos no son los únicos temas que tratan los filmes, aunque como se comprobará en la tabla 19 sí aparecen en la mayoría de películas. Se han señalado las películas que tratan cada uno de los temas para proporcionar al lector una primera referencia, pero ello no implica que sean los únicos temas tratados en el filme, ni el que tiene mayor protagonismo. También cabe la posibilidad de que alguna película no trate ninguno de los tres temas escogidos, por lo que su espacio en la tabla quedará en blanco. A continuación se muestran los resultados obtenidos en el análisis:

Tabla 19: Tema, tono y posturas morales

	Posturas morales		Tono	Tema
	Responsabilidad	Justificación		
<i>Redacted</i>	Gobierno y Ejército EE.UU.	NO	Tragedia	Verdad
<i>Home of the Brave</i>	No se posiciona	NO	Tragedia	Amistad
<i>Stop-Loss</i>	Gobierno y Ejército EE.UU.	NO	Tragedia	Amistad
<i>In the Valley of Elah</i>	Gobierno y Ejército EE.UU.	NO	Tragedia	Verdad y Amistad
<i>The Hurt Locker</i>	No se posiciona	NO	Tragedia+Espectáculo	Amistad
<i>Over there</i>	Gobierno y Ejército EE.UU.	NO	Tragedia+Espectáculo	Tecnología y Amistad
<i>Seal Team Six</i>	Terroristas	SÍ	Aventura	Tecnología
<i>Generation Kill</i>	Gobierno y Ejército EE.UU.	NO	Tragedia+Espectáculo	Tecnología y Amistad
<i>American SoldierS</i>	Terroristas	SÍ	Tragedia	Amistad
<i>A Line in the Sand</i>	No se posiciona	NO	Tragedia	Amistad
<i>Zero Dark Thirty</i>	Terroristas	SÍ	Aventura	Tecnología
<i>The Torturer</i>	Gobierno y Ejército EE.UU.	NO	Tragedia	-
<i>The Situation</i>	Múltiple	NO	Tragedia	Verdad
<i>Green Zone</i>	Gobierno y Ejército EE.UU.	NO	Tragedia+Espectáculo	Verdad
<i>Shadows in Paradise</i>	No se posiciona	SÍ	Aventura	-
<i>Happy New Year</i>	Gobierno y Ejército EE.UU.	NO	Tragedia	Amistad
<i>Farewell Darkness</i>	Gobierno y Ejército EE.UU.	NO	Tragedia	-
<i>Grace is Gone</i>	Gobierno y Ejército EE.UU.	NO	Tragedia	-
<i>The Dry Land</i>	Conciencia social	NO	Tragedia	Amistad
<i>Taking Chance</i>	Terroristas	SÍ	Tragedia	Amistad
<i>The Messenger</i>	No se posiciona	NO	Tragedia	Amistad
<i>The Lucky Ones</i>	Conciencia social	NO	Tragedia	Amistad
<i>A Marine Story</i>	No se posiciona	SÍ	Tragedia	-
<i>Body of Lies</i>	Gobierno y Ejército EE.UU.	NO	Tragedia	Tecnología
<i>Fair Game</i>	Gobierno y Ejército EE.UU.	NO	Tragedia	Verdad
<i>American Son</i>	Conciencia social	SÍ	Tragedia	-
<i>Allegiance</i>	Gobierno y Ejército EE.UU.	NO	Tragedia	-
<i>Day Zero</i>	Gobierno y Ejército EE.UU.	NO	Tragedia	Amistad
<i>Return</i>	Conciencia social	NO	Tragedia	-
<i>Badland</i>	Conciencia social	NO	Tragedia	-

Elaborado por la autora

Los resultados del análisis realizado en las 30 películas se muestran en la tabla a continuación:

**Tabla 20: Porcentajes Tema, tono y posturas morales**

<i>Nº DE PELÍCULAS EVALUADAS</i>	<i>Posturas morales</i>		<i>Tono</i>	<i>Tema</i>
<i>30 de 30 (100%) en todos los casos</i>				
	<i>Responsabilidad</i>	<i>Justificación</i>		
<i>Porcentaje de responsabilidad de Gobierno y Ejército</i>	47%	-	-	-
<i>Porcentaje de responsabilidad de Terroristas</i>	13%	-	-	-
<i>Porcentaje de responsabilidad de No se posiciona</i>	20%	-	-	-
<i>Porcentaje de responsabilidad de Conciencia Social</i>	17%	-	-	-
<i>Porcentaje de responsabilidad múltiple</i>	3%	-	-	-
<i>Porcentaje de justificación sí</i>	-	23%	-	-
<i>Porcentaje de justificación no</i>	-	77%	-	-
<i>Porcentaje de tono trágico</i>	-	-	77%	-
<i>Porcentaje de tono trágico + espectáculo</i>	-	-	13%	-
<i>Porcentaje de aventura</i>	-	-	10%	-
<i>Porcentaje Verdad</i>	-	-	-	13%
<i>Porcentaje Tecnología</i>	-	-	-	17%
<i>Porcentaje Amistad</i>	-	-	-	47%

*Elaborada por la autora*

En los apartados a continuación se profundiza en cada una de las categorías analizadas. Primero, en la presentación del Gobierno y el Ejército como responsables de la guerra. Como se comprueba en la tabla son los actores a quienes las películas adjudican en el mayor número de ocasiones la responsabilidad de los episodios que narran. En un 47% de los filmes así sucede. No es por tanto una tendencia, pero sí se puede afirmar que la mayoría de los filmes los seleccionan como responsables, muy por encima del propio enemigo, los terroristas, que tan solo aparecen como responsables en el 13% de los filmes. Se debe aclarar aquí el término “conciencia social”. En estos filmes la responsabilidad de lo que acontece no se adjudica a un actor en particular, sino que la película propone una reflexión de la que puede participar la sociedad en su conjunto con el fin de que derive en un cambio de actitud o en el conocimiento de un suceso en

particular. Como se comprueba en la tabla, en el 20% de los casos las películas no definen un responsable claro, y solo una de ellas (3%) adjudica responsabilidades a varios actores participantes en la guerra.

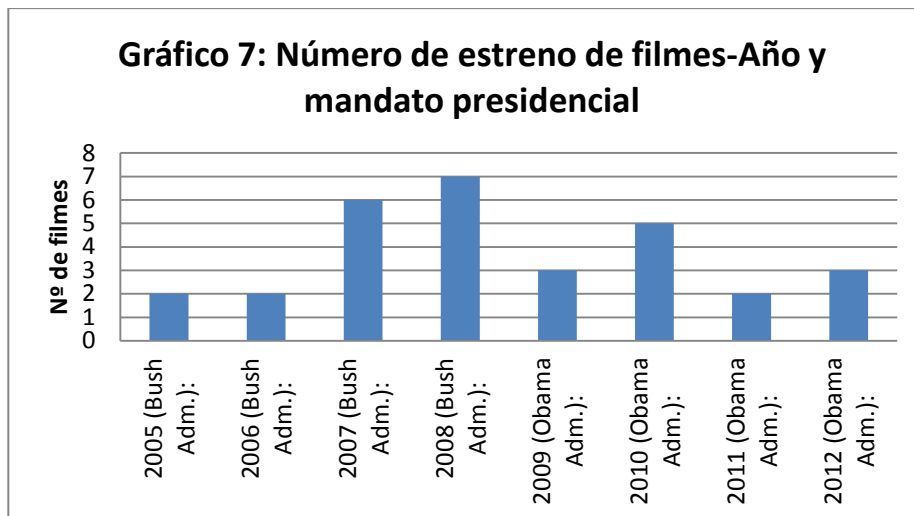
En el segundo apartado se estudia la justificación que las películas realizan del conflicto. Como se comprueba, un 77% de ellas no justifica el conflicto. Es por tanto, una tendencia en el ciclo que nos ocupa, frente al 23% restante que, como se explicará más adelante, el “no” no implica que justifiquen claramente la contienda, sino que no esgrimen una crítica clara contra el conflicto en el episodio o historia que narran. En el tercer apartado, se profundiza en el tono de tragedia escogido por la mayoría de filmes, un 77% de ellos, para representar el conflicto. Como se comprueba en la tabla, la aventura y el espectáculo son muy inferiores, y este último solo se percibe en algunos filmes en los que predomina un tono trágico.

Por último, se tratará la selección de temas realizada por el ciclo en relación a los tres temas propuestos para el análisis. Se comprueba en la tabla que el tema de la amistad es uno de los más recurridos, puesto que puede identificarse en un 47% de las películas. No resulta extraño que así sea puesto que la unión que existe entre los soldados, el tiempo y experiencias que comparten siempre permite reflexionar sobre los vínculos que les unen. El tema la verdad se trata de forma exhaustiva en cuatro filmes, que representan el 13% de la muestra y el de la tecnología en un 17% de las películas, porcentaje que responde a cinco películas.

#### 5.1.1 El Gobierno de Estados Unidos como responsable de la Guerra de Irak

El estreno de 27 de las 30 películas analizadas en esta investigación sucedió mientras la guerra de Irak estaba en curso. De esas 27, 17 fueron estrenadas mientras la Administración Bush todavía dirigía el Gobierno norteamericano (ver gráfico 7). A excepción de *American Soldiers*, que podría llegar a considerarse *The Green Berets* del Ciclo de la guerra de Irak, por su carácter patriótico y propagandístico, además de por

su temprano estreno –fue la única estrenada en 2005–<sup>2</sup>, el resto incluyen críticas considerables hacia la situación bélica y los agentes que la dirigen.



Elaborado por la autora

La crítica que aparece en las películas estrenadas, no solo durante los años de la guerra, sino durante el gobierno de la Administración que fue quien declaró y dirigió gran parte del conflicto es un hecho a destacar. Mientras que la vertiente más crítica del Ciclo de la guerra de Vietnam apareció casi diez años más tarde de haber finalizado la contienda (González-Fierro, 2008 p. 7), el Ciclo de la guerra de Irak tiene en su haber un buen puñado de filmes que muestran la cara más descarnada y polémica del conflicto, como se ha ido comprobando en el diseño de personajes y en la selección de episodios. De hecho, Eberwein afirma que es la primera ocasión en la que aparecen películas sobre una guerra impopular, mientras ésta está teniendo lugar (Eberwein, 2010 p. 134). Es por ello por lo que se puede aventurar que el Ciclo de la guerra de Irak ha tenido la valentía de reaccionar rápido y de forma contundente a la contienda.

El ciclo señala como responsables de los episodios que narra al Gobierno, al Ejército y a las agencias de inteligencia en casi la mitad de filmes que componen el corpus de esta investigación, 14 de 30. En este sentido, las dos series, *Over There* y *Generation Kill*, suponen una denuncia consecutiva de las tácticas militares implantadas en Irak y de su ineficacia, así como de la incompetencia de los oficiales. *Stop-Loss* y *Allegiance* denuncian las injustas situaciones que sufren los soldados por la necesidad que tiene el

<sup>2</sup> Baker recoge las críticas que de esta primera película se realizaron para concluir que el veredicto fue «to be a total disappointment» (Baker, 2011 p. 2)



Gobierno de soldados para enviar a la guerra. *Fair Game* y *Green Zone* nombran directamente al Gobierno como responsable de la guerra. Le acusan de haber mentido con descaro a la sociedad y de crear una situación de caos y guerra civil en Irak. *The Torturer* condena sin contemplaciones al Gobierno de Bush por la autorización del uso de la tortura en los interrogatorios.

Incluso en las películas en las que los soldados cometen actos atroces, como en *Redacted* o *In the Valley of Elah*, el ciclo no adjudica la responsabilidad a los horrores o la locura de la guerra que afecta al soldado. El Ciclo de la guerra de Irak retrocede en la cadena de causas hasta los que han decidido someter al soldado a ese horror y locura. En el caso de *Redacted*, Brian de Palma, su director, explica en una entrevista que:

When you send young boys into a war with no clear purpose, in a hostile environment, where they can't tell the enemy from the civilians, they band together as if their only way that makes any sense is taking care of your body. And then their body is blown up. In some kind of situation you are not sure who exactly has something to do with it, but it was some of those people that have been hanging you food and pretending to be your friend. And then they just go berserk.<sup>3</sup>

De Palma realiza una clara acusación al Gobierno y al Ejército, que también es palpable en el filme a través de la descripción que se hace de los oficiales militares, que mandan a jóvenes a un escenario caótico. Un escenario, efectivamente, de horror y locura en el que no está claro quién es el enemigo –como se ha comprobado en el capítulo dos y tres–, pero sobre todo, en donde no hay objetivos claros que alcanzar. Esos jóvenes soldados a los que se refiere De Palma no disponen de ningún objetivo al que dirigir sus esfuerzos y por el que justificar sus sufrimientos, porque no se les ha proporcionado uno, y tal tarea es propia de los responsables que les desplazan al conflicto. El director de *In the Valley of Elah* comparte la postura de De Palma al utilizar la historia de David y Goliat metáfora y crítica hacia el Gobierno de Estados Unidos y hacia la sociedad en general:

Here is a boy who comes into a camp and fights a giant. The king's bravest, strongest and best armed warriors are too afraid to fight, the King won't fight himself. First that I thought, what kind of a King sends a boy to fight a giant? Corrupt. And then I thought, when we told this stories, [...] you wanna emulate that when you grow up. And that is what these kids do, they go to places like

---

<sup>3</sup> Entrevista sobre *Redacted* a Brian de Palma. Transcripción de la autora. <http://www.youtube.com/watch?v=qtPS87bc4vY>

Iraq wanting to be the David, they go there to fight the monsters, to fight the giants. We build these monsters up in their heads to be huge, and we certainly built it up in America when we sent them over there. What happens when they get there and fight Goliath, what would that do to them?<sup>4</sup>

Greengrass acusa al Gobierno, primero, de la irresponsabilidad de mandar a jóvenes soldados a luchar en una guerra fingida, construida sobre argumentos que no existen. La acusación se extiende a aquellos personajes sociales, bien sean empresas mediáticas o personas individuales, que alimentan la imagen de Goliath, la imagen de amenaza y peligro del enemigo, y aceptan el desplazamiento de los soldados a Irak. Puede comprenderse también la acusación que dirige al presidente de la Administración norteamericana, ese *King* en el discurso del párrafo anterior, al que acusa de corrupto y cobarde, junto a todo su séquito, sus hombres mejor formados, entrenados y valientes. Esta crítica la traslada a la película que, como ya se ha descrito, posee una de las imágenes más simbólicas del ciclo, cuando al final del filme la bandera de Estados Unidos aparece del revés.

La pregunta que plantea al final de su discurso –qué ocurre cuándo los jóvenes van a la guerra–, se responde en el filme cuando muestra a los soldados capaces de asesinar a un compañero de pelotón. La misma pregunta también la contesta *Redacted*, *Badland* o *Happy New Year* que muestran a los soldados como actores de actos delictivos y sobrecogedores, en su condición de víctimas del Gobierno norteamericano.

Por otro lado, el 20% de películas del ciclo prefieren no señalar a ningún actor del conflicto como responsable de la situación. Escogen profundizar en cómo una situación bélica afecta al protagonista, como ocurre en *The Hurt Locker*, *Home of the Brave* o *The Messenger*. Solo una de las 20 películas realiza lo que puede considerarse contrario a abstenerse de señalar responsabilidades. *The Situation* repasa las actuaciones y decisiones del Gobierno norteamericano, de la CIA, de los terroristas y de los grupos de poder iraquíes para tratar de explicar la compleja situación que supone la Guerra de Irak.

Tan solo hay 4 películas de las 30 analizadas que contemplan a los terroristas como culpables y responsables en los episodios que relatan. Dos de ellas son las relacionadas con la muerte de Bin Laden, *Zero Dark Thirty* y *Seal Team Six*. Las dos películas

---

<sup>4</sup> Entrevista a Paul Greengrass sobre *In the Valley of Elah*. Transcripción de la autora. [https://www.youtube.com/watch?v=\\_mh9iNvKee0](https://www.youtube.com/watch?v=_mh9iNvKee0)

recurren al recuerdo del atentado de las Torres Gemelas en septiembre de 2001 para recordar el dolor que infringió Al Qaeda y justificar el papel de Bin Laden y los terroristas como enemigo legítimo. *Taking Chance* se permite responsabilizar de forma sutil a los terroristas, apuntando que la muerte de los soldados se debe a la existencia de enemigos que amenazan a Estados Unidos. Por último, la única película que responsabiliza completamente a los terroristas de la situación es *American Soldiers*. En este sentido, como ya se ha mencionado al principio, es la más excepcional de las películas de Ciclo de la guerra de Irak. El resto de ellas juzgan al Gobierno, al Ejército y a las diferentes instituciones de inteligencia como responsables de la guerra en Irak que, como se analiza en el siguiente apartado, el ciclo ha comprendido como una guerra injusta.

#### 5.1.2 La Guerra de Irak juzgada como injusta en el Ciclo

El Ciclo de la guerra de Irak condena el conflicto y lo concibe como una contienda injusta e innecesaria. Son 23 películas de las 30 analizadas las que refuerzan el concepto de guerra injusta y condenan el conflicto. El 23% restante no asume la posición contraria, sin embargo, no se encuentra en ellas elementos que claramente respalden la crítica, bien porque el episodio que narran resulta positivo, a pesar de las pérdidas – como en *Zero Dark Thirty*, *Shadows of Paradise* o *Seal Team VI*– o bien porque prefieren centrarse en aspectos positivos de la batalla –como *American Soldiers* o *Taking Chance*– o en aspectos tangenciales a la guerra, como sucede en *A Marine Story* o en *American Son*.

Tal y como se ha explicado en el capítulo 1, los motivos que presentó el Gobierno de Bush para justificar la invasión de Irak resultaron infundados. En este sentido, es cierto que las películas analizadas no elucubran en exceso sobre las posibles razones por las que la Administración Bush inició la invasión pero sí se aseguran de desautorizar al gobierno en los argumentos que proporcionó. *Green Zone* o *Fair Game* se centran de forma concienzuda en detallar la mentira del Gobierno sobre las armas de destrucción masiva. El final de *Green Zone* resulta esclarecedor en este sentido. El plano final muestra al protagonista dirigiéndose hacia una guerra de la que sabe con seguridad de

que una de las razones planteadas que justificaba la invasión, la existencia de armas de destrucción masiva, es falsa.

Las injusticias que refleja el ciclo se suceden. La situación creada afecta tanto a soldados como a civiles. Los soldados deben sufrir los abusos del Gobierno, tales como el programa de realistamiento obligatorio –como señala *Stop-Loss*–, o son alejados de sus seres queridos aunque éstos estén en situaciones críticas. Así le sucede a un personaje de *Allegiance* que ve cómo debe abandonar a su hijo enfermo de cáncer. Todo ello para luchar en una guerra oficialmente clausurada, por lo que las medidas extraordinarias implantadas por el Gobierno no deberían tener validez, como el desplazamiento de la Guardia Nacional a Irak o el realistamiento obligatorio. Así lo denuncia este filme, y el anteriormente mencionado, *Stop-Loss*. La situación se plantea injusta también para los civiles iraquíes, quienes sufren las consecuencias de estrategias militares inútiles e ineficaces para luchar contra el terrorismo y la insurgencia. La serie *Generation Kill* proporciona varias escenas en las que los propios soldados se preocupan de la suerte de los habitantes del país.

En este escenario es oportuno, por tanto, considerar los motivos a los que se agarran los soldados para enfrentarse al caos y al horror ante ellos. Las respuestas se alejan radicalmente de los valores como el deber, la lucha contra el mal o el honor, solo en un filme *American Soldiers*, se afirma que la lucha es por la democracia. La mayoría de soldados en las películas acaba reconociendo que desconoce la razón por la que está luchando en Irak, y no encuentra motivos para justificar sus acciones en el conflicto. Así sucede en el 97% de los filmes, aunque en tres de ellos –*Redacted*, *A Line in the Sand* y *Day Zero*– sí existe un debate de posturas contrarias, aunque no se reafirma en ninguna de ambas, excepto *Redacted*, en la que McCoy sí acaba condenando el conflicto y revelando que no tenía motivos para estar en Irak.

Este desconocimiento lo suplen con las respuestas que a continuación se proporcionan, extraídas de las diferentes películas, pero que se prueban insuficientes para no sucumbir al horror y caos moral que propicia el escenario en Irak y que es donde radica, en parte, la deshumanización que sufren. Los personajes que intentan justificar su presencia en Irak se aferran a los argumentos oficiales del Gobierno, con inseguridad y miedo. Es fácil reconocer en ellos la desconfianza que les provocan dichos argumentos. Incluso aunque su confianza en ellos sea verdadera al inicio del filme, el devenir de los

acontecimientos derrumba esas razones, si no para el personaje, porque ya es demasiado tarde, sí para el espectador. Pero los personajes no temen reconocer su desconocimiento de por qué están en Irak. Así lo hacen los soldados en *Happy New Year*, *The Lucky Ones* o *Badland*. En las dos últimas, los personajes sencillamente explican que lo único que intentan hacer en Irak es sobrevivir.

Sobre todo las dos series, *Over There* y *Generation Kill*, repiten con asiduidad el hecho de que estar en Irak es su trabajo y cumplen con el deber de la profesión que han escogido. Esta respuesta con tintes de excusa la usan los soldados en situaciones en las que matan a civiles, a mujeres y a niños. El uso de la frase «es mi trabajo» por parte de los soldados es tan solo un intento de frenar los sentimientos de culpa y la reflexión sobre los propios actos. Intento que en la mayoría de ocasiones no da sus frutos. El concepto del deber del soldado queda desfigurado y la referencia a esa obligación resulta vaga e inadecuada, primero, por la falta de objetivos honorables en Irak y, segundo, porque –en las ocasiones mencionadas– no dañan al enemigo sino a civiles.

El único filme que incluye este argumento de forma segura es *American Soldiers*. Esta película se desmarca de la tendencia principal, ya que sus personajes sí se muestran convencidos de la legitimidad de su trabajo y de las razones por las que están en Irak. Tal y como ellos entienden, después del 11-S debían luchar y enfrentarse a su enemigo, a quien identifican como Sadam Hussein. Este planteamiento desentona con lo que plantea el Ciclo de la guerra de Irak en el resto de películas analizadas, puesto que es el único filme que establece una relación directa entre el 11-S y Sadam Hussein e Irak, hecho que no respalda ninguna otra de las películas analizadas. En esta misma película se explicita la diferencia entre las Guerras de Afganistán e Irak, en relación al trato que reciben de la gente autóctona. Afirman de los iraquíes que no están agradecidos. Otras dos películas también comparan ambas guerras, pero por una razón muy diferente: la moralidad, legitimidad y justicia que, según sus personajes, diferencia a ambos conflictos. Mientras que muestran su acuerdo con la Guerra de Afganistán, no lo hacen con la Irak. Estas dos producciones son *Redacted* y *Generation Kill*.

Otro de los motivos por los que los soldados están en Irak es la falta de perspectivas de futuro teniendo en cuenta su edad y la situación del país. Los protagonistas de *Farewell Darkness* y el de *American Son* así lo muestran. Alistarse ofrece ciertas posibilidades que de otro modo pueden resultar inalcanzables, como la de estudiar una carrera

universitaria. En estos casos, el ciclo muestra que el precio a pagar es muy alto por la posibilidad de alcanzar esa oportunidad deseada. Los personajes que sí proporcionan razones algo más honorables a su presencia en Irak se refieren al hecho de cumplir con un compromiso adquirido con la fuerza militar, pero que la otra parte no ha respetado, exigiéndoles más de lo pactado en un inicio. Así sucede en *Return* y en *Stop-Loss*. Los personajes, antes de huir y permanecer huyendo toda vida, deciden regresar al conflicto. Ello sin embargo, no supone un motivo, ni una causa a la que aferrarse para enfrentarse al caos de un escenario bélico. Es un acatamiento sin condiciones, una resignación a una situación de la que no hay forma fácil de escapar. A diferencia de las películas de la Segunda Guerra Mundial (Basinger, 2003 p. 71), los soldados no unen fuerzas para alcanzar el objetivo bélico, entre otras razones, por no existe un objetivo por el que valga la pena luchar.

La falta de esos motivos en combate no solo desorienta a los soldados durante el conflicto, sino que agudiza el trauma al regresar al hogar. Esta situación también es señalada como injusta en las películas que tienen lugar en Estados Unidos y que se centran en el regreso del veterano. La injusticia de esa situación se deriva, fundamentalmente, de la sensación de futilidad que ha supuesto el esfuerzo del veterano en la guerra. En este sentido, las películas del Ciclo de la guerra de Irak no hacen excepciones. Si bien, Bo Ryder en *Over There* expresa su deseo de volver a la guerra por deber moral, la trama muestra las dificultades que tiene para aceptar su nueva minusvalía y adaptarse a su vida familiar. También Tommy en *Home of the Brave* regresa al conflicto por causas honorables, pero el espectador ha visto que su recuperación hacia la vida civil ha sido un fracaso y no disponía de trabajo, familia o motivos por los que permanecer en el hogar.

Algunos filmes se abstienen de realizar una valoración clara sobre la justicia o necesidad de la guerra de Irak. Deciden tratar temas que les alejen de la posición de emitir un juicio al respecto. Así lo hacen por ejemplo *A Marine Story*, el único filme de la muestra que sitúa su foco en el conflicto de los homosexuales en el Ejército. Por su parte, *Zero Dark Thirty* y *Seal Team Six* son las únicas que ofrecen un mínimo sentido a todos los horrores sufridos, puesto que Osama Bin Laden es capturado y derrotado. Pero en estas películas, las acciones para conseguir dicho objetivo se alejan de la rutina y del día a día del conflicto de Irak. De esta forma, el ciclo muestra como el soldado no posee ningún argumento de peso al que aferrarse para enfrentarse a la guerra. Las películas

derrumban sin contemplaciones los motivos oficiales. Esta concepción de guerra injusta causada por los propios gobernantes obliga al ciclo a concebir esta guerra como una tragedia, tal y como se analiza en el siguiente apartado.

### 5.1.3 El tono trágico, predominante en el Ciclo de la Guerra de Irak

Tal y como se ha explicado en el apartado anterior, las películas del Ciclo de la guerra de Irak conciben el conflicto como injusto, innecesario e ilegítimo. Puede comprenderse por ello que 27 de las 30 películas analizadas muestre la guerra de Irak como tragedia. El tono trágico se deriva principalmente de los actos cometidos por los soldados y de las consecuencias que éstos acarrearán a la población civil. Del mismo modo, la situación a la que se ven sometidos los soldados también obliga a usar un tono predominantemente trágico en las producciones. A lo largo de la investigación se han ido enumerando ejemplos que funcionan como justificación de la decisión de representar la guerra de Irak como una tragedia. Solo las acciones fortuitas, fruto del azar de la contienda en las que mueren civiles, ya acarrearán suficientes consecuencias que justifican el tono adoptado. Pero a ellas hay que sumarles las acciones premeditadas de los soldados y los oficiales, como ejecuciones de civiles, violaciones de jóvenes, asesinatos de compañeros o maltrato y tortura de prisioneros iraquíes.

Las tres películas que en el Ciclo de la guerra de Irak se alejan del tono trágico son aquellas que no muestran las consecuencias negativas que las decisiones gubernamentales y los actos de los soldados provocan en ellos mismos o en la población civil. *Shadows of Paradise* narra su historia como una aventura, en la que el protagonista se enfrenta a diferentes obstáculos hasta lograr su objetivo. Las otras dos películas que se alejan de la tragedia son *Zero Dark Thirty* y *Seal Team Six* para mostrar la guerra como un espectáculo. Una actuación en la que se despliega la mejor tecnología y actúa la fuerza militar más capaz, los Navy Seals, para conseguir un objetivo justificado y legítimo, la muerte de Bin Laden.

Son cuatro las producciones que incorporan al tono trágico predominante, rasgos de un tono que presenta la guerra también como espectáculo. Esa faceta espectacular del conflicto es consecuencia del despliegue tecnológico y la fascinación que puede generar el desarrollo de las batallas y queda reforzada por la atracción que la guerra suele

provocar en el ser humano: «war entails glory, sacrifice, supreme importance, risk and opportunity for heroism – in sum, a psychological attraction» (Cady, 2010 p. 12; McAdams, 2002 p.1). Los ejemplos los encontramos en las dos series que, de nuevo, gracias al extenso metraje son capaces de contrastar las diferentes aproximaciones al conflicto. Y en otras dos películas, *The Hurt Locker* y *Green Zone*, ambas centradas en el combate en Irak, que también proporcionan ese disfrute con el desarrollo del conflicto y la actuación capaz de los soldados.

#### 5.1.4 Tres temas tratados en el Ciclo de la guerra de Irak

Como se ha explicado en los criterios de análisis, se han seleccionado tres temas propios del género bélico estadounidense para analizar esta categoría en las películas. En primer lugar, el concepto de verdad queda reducido a una realidad débil y manipulable, al servicio del poder. Las películas reivindicán y apelan a la capacidad de la sociedad de enfrentarse a la postura oficial del conflicto y de averiguar las trampas perpetradas por la Administración Bush.

En segundo lugar, las películas reflexionan sobre la ineficacia del despliegue tecnológico norteamericano en el escenario que nos ocupa. El ciclo pone en evidencia la falta de utilidad de la tecnología y maquinaria militar estadounidense a la hora de gestionar y vencer las tácticas y estrategias insurgentes y terroristas. La tecnología resulta ineficaz frente a otras técnicas más rudimentarias de enfrentamiento, por lo que difumina la imagen del poderío estadounidense.

Por último, el ciclo profundiza en la actitud de los soldados norteamericanos, en las acciones y crímenes que cometen dentro de la espiral de violencia que parece no tener fin. Ello ha obligado al ciclo a revisar uno de los temas claves del género: el vínculo que se crea entre los soldados, que supera los límites de la amistad. Un escenario en el que la violencia no está dirigida a ningún objetivo, en el que la desorientación es máxima y en el que el soldado desconoce la forma de gestionar las sensaciones y sentimientos que todo ello le produce es casi obligatorio que afecte a la relación entre los soldados.



#### 5.1.4.1 *La verdad sometida al poder*

El tema de la verdad es, posiblemente, una de las realidades más complejas a las que enfrentarse, sobre todo si hablamos de la verdad acerca de un conflicto bélico. Como se ha explicado en el capítulo uno, los motivos por los que tiene lugar el enfrentamiento son complejos, y cada bando hilvana una realidad subjetiva. En el apartado del primer capítulo dedicado a la mediatización de la guerra se ha comprobado como las versiones de lo que acontece se multiplican, se distorsionan y es difícil encontrar un retrato que englobe la diversidad de discursos.

Este apartado analiza la concepción de la verdad sobre la guerra que se ha construido en los diferentes filmes del ciclo. Este tema se trata con más o menos profundidad en cuatro filmes, *Redacted*, *Green Zone*, *Fair Game* y *The Situation*. Ante todo, cabe advertir que el Ciclo de la guerra de Irak no pretende establecer una verdad absoluta sobre las causas y desarrollo del conflicto. Al contrario, el ciclo intenta presentar la realidad de la guerra que sucumbió a los intereses políticos y mediáticos, interesados en reflejar una imagen saneada del conflicto. Al mismo tiempo, refuerza desde la ficción el discurso contra-oficial que apareció como reacción a las proposiciones de la Administración Bush.

Para ello el ciclo se sirve de la relación entre la verdad y diferentes aspectos de la contienda. La primera de esas relaciones se refiere a la verdad y el poder, la segunda a la relación entre la verdad y los medios de comunicación y, por último, a la verdad y el deseo de conocimiento de la misma que posee la sociedad. El ciclo estudia estas relaciones en episodios concretos del conflicto y en acontecimientos señalados llevados a cabo por los diferentes actores del escenario bélico.

La verdad, en su relación el poder, queda reflejada como una realidad sujeta a los intereses del Gobierno. «La verdad es la primera baja del conflicto», afirma McCoy en *Redacted*. La verdad es concebida como una realidad débil, sin embargo, como veremos conforme avance el apartado, el valor y el conocimiento de la verdad sigue siendo una causa por la que luchar, a pesar de que ese conocimiento no tenga consecuencias positivas o acarree cambios significativos. Por el momento, se analiza la manipulación del Gobierno norteamericano de la justificación y desarrollo de la guerra y la facilidad con la que esparcieron el discurso a través de los medios de comunicación.

Como se ha comprobado en el capítulo uno, la manipulación del Gobierno norteamericano se retrata, ante todo, en dos estrategias. En primer lugar, la construcción de la amenaza en Irak y la continua alimentación y engrandecimiento de dicho peligro. Son varios los ejemplos que encontramos en diferentes filmes de fragmentos reales de discursos del Presidente Bush y diferentes miembros de su gabinete que reproducen los argumentos por los que Estados Unidos está en guerra. Esos fragmentos acentúan los descubrimientos de la trama en la ficción. Descubrimientos que refuerzan, no solo la inexistencia, sino la absurdidad del planteamiento oficial.

*Greez Zone* supone un buen ejemplo. Mientras que en las salas de reuniones, oficiales de inteligencia y superiores militares no cesan de dar crédito a las informaciones sobre la localización de armas de destrucción masiva, Miller, el protagonista, no tarda en plantearse la inexistencia de las mismas, puesto que en ninguna de las localizaciones proporcionadas han encontrado dichos materiales. Cuando plantea esta cuestión a sus superiores y pone en duda la fuente de información que proporciona las localizaciones donde en teoría se guardan las armas, sus superiores no poseen una respuesta que tranquilice ni al protagonista ni al espectador.

En *Fair Game* la película muestra cómo el Gobierno ignora las evidencias de la CIA que desmienten el proceso armamentístico de Irak. Pero la actuación de la Administración no se limita a ignorar esas evidencias, sino que a falta de pruebas, las manipula, premia a los agentes que les ayudan a construir la versión de la realidad que les interesa y se empeñan en desacreditar a quienes pueden desestabilizar la ilusión de verdad que han construido. Como prueba de ello, se transcribe a continuación una conversación que mantiene un miembro del gabinete Bush con un agente de la CIA encargado de validar las pruebas de dicho proceso armamentístico de Irak, en concreto el uso de los tubos de aluminio:

ANALISTA:

One point about intelligence, nothing is 100%.

POLÍTICO:

So, what are you, 99% sure? 98?

ANALISTA:

I'm saying that you can't put an exact figure on it. You cannot be that precise.

POLÍTICO:

Then 97% sure. So there's a 3% you got this wrong. Or 4 or 5. Still pretty good high. Do you like those highs Paul? You're willing to put your name to that? Ready to make that call?

ANALISTA:

I actually don't make that call.

POLÍTICO:

Yes you do, Paul. Each time you interpret a piece of data, each time you choose a may be over a perhaps, you make a call, a decision, and right now you are making a lot of little decisions head them up to a big decision. But what if it's only 1% you are wrong? Can you say for sure that you'll take that chance and state as a fact that this equipment is not intended for a nuclear weapons program? Do you know what a 1% of the population of this country is? Is 3 million 240 hundred souls.

ANALISTA:

Okey, sir, we are not machines, we look at the evidence, we game it out, and believe it or not, not everybody agrees all the time. It's a process.

POLÍTICO:

It's a process.

ANALISTA:

Yes.

POLÍTICO:

and not everyone agrees

ANALISTA:

Exactly.

POLÍTICO:

Who doesn't agree?<sup>5</sup>

Como puede comprobarse, la presión del político y la manipulación que realiza de las palabras del analista salta a la vista. Todo ello dirigido a encontrar la posibilidad de defender su postura: la existencia de un proceso armamentístico en Irak que les ayude a justificar la invasión. Al final de la conversación pregunta de forma directa quién es la persona que les serviría para tal labor. Una postura por parte de la Administración que se podría juzgar casi de desesperada para que sus intenciones en Irak puedan llevarse a cabo.

Esta conversación sirve de ejemplo también para mostrar la segunda de las estrategias que los políticos utilizan en los filmes para que la manipulación que llevan a cabo surta

---

<sup>5</sup> *Fair Game*, min. 00.28.30

efecto. La estrategia consiste en la acusación dramatizada y sensacionalista contra quien se enfrenta a su postura. El engrandecimiento de las consecuencias de las decisiones a tomar, el continuo recuerdo de la amenaza que supone Irak y las vidas que están en peligro se dirigen contra los personajes que funcionan como un obstáculo. El uso de esas falacias vuelve a ser una prueba de la manipulación de la verdad que realiza el Gobierno.

Además, la manipulación de la verdad por parte del Gobierno que muestran las películas no se refiere tan solo a las armas de destrucción masiva. El intento de ocultación de episodios, como en *Redacted* o *In the Valley of Elah*, o del fracaso del nuevo régimen de Irak, como muestran *The Situation* o *Green Zone*, también señalan la manipulación que sufre el devenir de la guerra con el fin de publicitar tan solo lo que sirva para los intereses personales del Gobierno.

En concreto, la película *Green Zone* es la que muestra al cuarto poder como canal de transmisión incondicional de las mentiras del Gobierno. El personaje de la periodista solamente necesita una llamada de un miembro del gabinete Bush para publicar toda la información que le entregan, sin contrastar ni verificar dichos datos. Una información sobre las armas de destrucción masiva generada por el propio Gobierno y que al final de la película se comprueba falsa. Una vez más, el ciclo refuerza la idea de la verdad como una realidad manipulable y constata la manipulación del Gobierno que consigue, efectivamente, llevar a cabo una guerra sin apenas encontrar oposición hasta que las consecuencias de dicha decisión ya son irremediables.

*The Situation* no se centra únicamente en la actuación del bando norteamericano. Ello facilita que el concepto que este filme aporta sobre la verdad difiera de lo mostrado hasta el momento. La película se aleja de la concepción de la verdad como realidad manipulable, para presentarla como una realidad variable, compleja y efímera hasta el punto de dificultar considerablemente el conocerla. Así se expresa uno de los protagonistas del filme:

There is no truth, you know, it's not about locking up all the bad guys. It doesn't work like that. There are no bad guys nor are good guys. It's no grey either. It's just that the truth shifts according to each person you talk to, and as the truth shifts it gets obscure on another lare of agenda. [...] There is no truth because

it's lost in the fourth dimension of time, and just when you think you understand it, it's past. The game is a kaleidoscope<sup>6</sup>

*The Situation* rechaza la idea de una verdad global y uniforme para aplicar al conflicto de Irak. Los diferentes agentes implicados en el desarrollo del conflicto, el nutrido grupo de intereses en juego y las dudosas estrategias que utilizan unos y otros hacen imposible estandarizar una verdad que englobe todos los puntos de vista del conflicto. Sí tiene en cuenta las actuaciones de un bando y del otro, y muestra las consecuencias –casi todas ellas negativas–, de las decisiones de cada uno de ellos.

La verdad en relación a los medios de comunicación es otra de las aproximaciones que realiza el ciclo. Ésta se sustenta en el hecho de que la Guerra de Irak ha sido, hasta el momento, la guerra con mayor índice de retransmisión de la historia. Como se ha comprobado en el capítulo uno, los canales que han emitido información sobre el desarrollo del conflicto son múltiples. Desde las grandes cadenas occidentales hasta el soldado raso a través de su blog. También los medios orientales y los terroristas han colaborado en engrandecer la imagen mediática del conflicto. Pero a pesar de ello, la verdad sobre el mismo continua manipulada por las élites de poder<sup>7</sup>.

Del mismo modo lo afirma el director de *Redacted*, Brian de Palma, que denuncia con su película el control que la Administración Bush realiza de las imágenes del conflicto:

Specially this war it's been so misrepresented in the major media, consciously done by the Bush Administration. I keep on saying all the time, where are the pictures? [...] The pictures that I saw in Vietnam, got me out into the Street [...] We basically just wanna see the end of this war, by trying to show what the reality of this war is<sup>8</sup>.

Tanto *Redacted* como *In the Valley of Elah* son los dos ejemplos que apuestan por el conocimiento de las imágenes del conflicto como herramientas fundamentales para desentrañar la verdad de lo que ocurre en Irak. En la visión de los materiales que han captado en una o varias acciones la esencia del conflicto es donde se esconde la clave a la comprensión de la guerra. Así lo atestiguan ambas películas que se apoyan en esos

---

<sup>6</sup> *The Situation* 01.12.20

<sup>7</sup> Pöttsch (2013) así lo analiza en su texto *The emergence of iWar: Changing practices and perceptions of military engagement in a digital era* en el que hace constar la paradoja mencionada en el texto.

<sup>8</sup> Ver: [https://www.youtube.com/watch?v=d\\_cqdLaKNdk](https://www.youtube.com/watch?v=d_cqdLaKNdk)

fragmentos digitales de realidad para dotar de sentido a las historias que narran. El acceso a esa información, sobre todo a través de internet, es la solución que proponen para desligar la verdad del poder, para evitar la manipulación política de los hechos acontecidos. Sin embargo, como se comprueba a continuación, ello depende de la voluntad de la sociedad de conocer la realidad del conflicto.

El ciclo se aproxima al concepto de verdad a través del receptor más importante de esa realidad, la sociedad. En este aspecto, un hecho que el ciclo resalta es que, a pesar de la capacidad y la habilidad de manipular la verdad que ostenta el Gobierno o los grandes medios de comunicación, la posibilidad de llevarlo a cabo deriva de la ignorancia y el desinterés de la sociedad en relación al conflicto. A pesar de este desinterés general, el ciclo alaba la valentía y determinación de ciertos individuos de hacer frente a las mentiras del gobierno, «the most powerful men of the history of the world»<sup>9</sup>, tal y como los bautiza el filme *Fair Game*. Estos funcionan como detonadores del deseo de conocer la verdad y como ejemplos a seguir en la actitud que mantienen ante las verdades presentadas por el poder. Joe Wilson en *Fair Game* o Miller en *Green Zone* son dos buenos ejemplos.

Miller exige responsabilidades a los diferentes actores, tanto a la CIA como a los periodistas, de la mentira que unos han creado y otros han difundido sobre la amenaza de las bombas de destrucción masiva y la entrada de Estados Unidos en la guerra. Por su parte, Joe Wilson concluye el filme con un discurso dirigido a la sociedad estadounidense a adoptar una actitud crítica ante las posturas del gobierno, a reflexionar sobre los motivos para actuar y ejercer así su deber como ciudadanos:

We are strong and we are free from tyranny as long as each one of us remembers his or her duty as citizens, whether is to report a pothole at the top of your street or lies in the State of th Union adress. Speak out, ask those questions, demand that truth<sup>10</sup>.

Y es que a pesar del pesimismo que el ciclo refleja alrededor del concepto de la verdad y su fácil manipulación, no elimina todas las opciones de conocerla. A pesar de las consecuencias irreparables, el conocimiento de la verdad supone una victoria pues es, en cierto modo, una forma de hacer justicia. Es por ello, que el ciclo enfrenta a individuos

---

<sup>9</sup> *Fair Game*, min. 01.14.15

<sup>10</sup> *Fair Game*, min. 01.38.30

o grupos reducidos de personajes contra la inmensidad del poder político. El descubrimiento de la verdad que éstos realizan en cualquier episodio o hecho de la guerra supone una victoria sobre el poder que el Gobierno ejerce sobre la verdad.

Para finalizar, como consecuencia de este trato que el ciclo refleja de la verdad como concepto al servicio del poder, las películas vuelven –como ya hiciera el Ciclo de la guerra de Vietnam– a crear un enfrentamiento en el bando norteamericano. Esa lucha se muestra en varios niveles, tanto en las salas de reunión como en el campo de batalla. No hay coherencia en la actuación estadounidense. El conflicto, en parte, se *crea* y se *resuelve* en un solo bando. No se refiere a la lucha contra los terroristas, ni a encontrar las armas de destrucción masiva. Es una lucha dentro del propio bando norteamericano, unos pretenden asegurar la mentira, otros intentar averiguar la verdad.

#### 5.1.4.2 *La ineficacia de la tecnología militar*

La tecnología militar usada en las diferentes guerras condiciona varios factores de la ficción bélica. Entre ellos, la forma de enfrentamiento, el paisaje propio en el que se desarrollan las batallas o el cuerpo del soldado. Las reflexiones en este sentido son numerosas (Van Creveld, 1989; Gray, 2003; Andén-Papadopoulos, 2009; Lacy, 2014). En este apartado se examina la aportación que el Ciclo de la guerra de Irak realiza en relación a la tecnología militar y las reflexiones que se desencadenan de su uso y consecuencias en el campo de batalla. En concreto, se abordan dos aspectos referentes a este tema. En primer lugar, la ineficacia de la tecnología militar estadounidense en el escenario de la guerra de Irak y, en segundo lugar, la expresión que esa tecnología proporciona del cambio acontecido en la naturaleza de la guerra.

La alusión del término ineficacia en relación a la tecnología pretende resaltar la inoperancia de la misma en la lucha contra el terrorismo y los insurgentes. Suele asociarse a este tipo de armamento militar la idea de precisión, que en muchas ocasiones resulta acertada. Pero son varios los autores, entre ellos Dunlap, que advierten de la posibilidad de un incremento de muertes de civiles y de ataque a objetivos no militares que acarrea este armamento (Dunlap, 1999 p.1). El Ciclo de la guerra de Irak así lo ha representado y proporciona numerosos ejemplos en los que la ventaja de lanzamientos de ataques de alta precisión tiene como consecuencia la muerte de civiles. Como explica

el sargento Espera en *Generation Kill*, una de las causas posibles es el continuo movimiento de insurgentes y terroristas y su estrategia de esconderse en edificios civiles. Cuando los militares estadounidenses atacan dicho edificio, los únicos que permanecen en él son civiles.

Del mismo modo, la ineficacia de la tecnología punta militar le sirve al ciclo para desmitificar que su uso implica una guerra más limpia. Fue durante la Primera Guerra del Golfo en la que se gestó el concepto de guerra limpia (Dunlap, 1999 p.2). Si bien el Ciclo de la guerra de Irak refleja la rapidez y limpieza de ejecución de esta alta tecnología militar, no deja de mostrar la realidad más sucia y sangrienta del conflicto. En las series *Generation Kill* y *Over There* encontramos numerosos ejemplos. El espectador acompaña a los soldados en las misiones y ve lo que el militar ve: la violencia a la que el enfrentamiento somete al cuerpo humano, puesto que a pesar de la disposición de estas armas de gran precisión, el combate directo no se ha eliminado de los campos de batalla. En *Over There*, al final del capítulo 3, el espectador puede observar en un punto de vista subjetivo la trayectoria de un misil de gran precisión hasta que se estrella en una granja de civiles. Por el contrario, también asiste a escenas de violencia descarnada en los enfrentamientos entre soldados e insurgentes.

En este sentido, el soldado y sus decisiones siguen siendo el eje sobre el que pivota la tecnología militar y sus consecuencias. Son los soldados sobre el terreno los que dan la orden de usar la tecnología militar más avanzada y sobre ellos recae la responsabilidad de las consecuencias del uso de dicha tecnología. No faltan ejemplos en el ciclo de cómo esta tecnología puede revolverse y suponer un peligro para los propios soldados norteamericanos, como en dos ocasiones muestra *Generation Kill*. Dichos episodios suelen encerrar una crítica a los oficiales al mando que desoyen las explicaciones y advertencias de los soldados bajo su mando y ponen a todos en peligro.

La ineficacia de la tecnología también se aplica a la reacción que ante ella ha adoptado el enemigo. Ya en 1999 Dunlap advirtió de la inesperada respuesta que ésta puede provocar en el adversario. Ante la incapacidad de respuesta a los ataques de la tecnología militar, el enemigo puede desarrollar formas de ataque mucho más destructivas y desmoralizantes (Dunlap, 1999 p.30). Como se ha explicado en el capítulo uno, el bando débil en una guerra asimétrica pretende desmoralizar al contrincante, además de causar bajas en las filas enemigas (Mack, 1975 p.179). Así ha



sucedido en Irak y así lo ha representado el ciclo. A pesar de sus técnicas rudimentarias, insurgentes y terroristas no solo son capaces de provocar bajas en el bando estadounidense, sino que logran infundir miedo, desorientación y frustración en los soldados.

Una de las películas que más desarrolla este tema es *Body of Lies*. En ella se demuestra cómo la avanzada tecnología militar estadounidense no ofrece los resultados esperados, quedando así desbancada por los antiguos métodos de enfrentamiento y la picardía aplicada a la lucha que se mantiene. Ed Hoffman, uno de los protagonistas del filme, lo expone en el discurso inicial:

Do we belong there? Do we not? It doesn't matter how you would answer that question because we are there. We're tired and we can't see the end. We can't even console ourselves that our enemy is just as tired as we are. Because they're not. [...] Despite the fact we have markedly increased our operational intensity, we are not seeing any progress. [...] Our enemy has realized that they are fighting guys from the future. Now, it is brilliant as it is infuriating. If you live like it's in the past, and you behave like it's the past then guys from the future find it very hard to see you. You throw away your cell phone, shut down your e-mail, pass all your instructions face to face, hand to hand, turn your back on technology and just disappear into the crowd. No flags, no uniforms. [...] So what's changed is that our allegedly unsophisticated enemy has cottoned on to the factually unsophisticated truth: we're an easy target<sup>11</sup>.

Como se comprende en el discurso, la aplicación de la tecnología militar se refiere, en este caso, a las armas y los dispositivos tecnológicos de los que dispone el ejército estadounidense. Es plausible concluir que el ciclo refleja con ello el desconocimiento por parte de Estados Unidos del enemigo al que se enfrenta y de la lenta capacidad de adaptación del sistema militar a este tipo de enfrentamiento. Este desconocimiento del enemigo puede implicar, a su vez, un propio desconocimiento, que impide valorar los requerimientos con los que enfrentarse a los terroristas en este conflicto. Por ello, en última instancia, cabe comprender que a través de la ineficacia de la tecnología militar, el ciclo pone en tela de juicio la legitimidad de la existencia de la guerra de Irak y la forma en la que se ha pretendido luchar esta guerra contra el terrorismo y la insurgencia.

La presencia de este tipo de tecnología y armamento militar en Irak permiten constatar el cambio sufrido en la naturaleza de la guerra. Allenby explica que las leyes de la guerra se fundamentan en dos principios básicos, recogidos en la Convención de

---

<sup>11</sup> *Red de mentiras*, min. 00.03.15

Ginebra y en la Convención de la Haya. El primero de ellos es el *ius ad bellum*, es decir, los motivos por los que un país entra en guerra. Este término no interesa en este apartado puesto que el protagonismo del armamento militar en él es reducido. Sin embargo, en el segundo de los principios, el *ius in bellum*, la tecnología y el armamento sí suponen un tema clave. Éste se refiere a la actuación, ética y legal, de los bandos enfrentados en el conflicto. Este principio exige que se respete el principio de discriminación, es decir, las personas y edificios civiles deben ser distinguidos de los combatientes y los edificios y objetivos militares legítimos. También debe respetarse el principio de proporcionalidad, en el que la respuesta militar de un bando debe adecuarse a las circunstancias de ataque del bando contrario y a los objetivos militares que se haya establecido. Existe un último principio, el *ius post bellum*, que compromete a los bandos a trabajar por el establecimiento de la paz justa tras la contienda (Allenby, 2014 pp.23-24).

El Ciclo de la guerra de Irak ha incluido elementos en los filmes que demuestran el incumplimiento de estos principios y, por tanto, la existencia de un cambio de la naturaleza de la guerra. El primero de ellos –las causas por las que se declara la guerra– ha quedado suficientemente ejemplificado en apartados anteriores al tratar sobre la justificación del conflicto. Por su parte, el tercero de los principios, el *ius post bellum*, queda al igual reflejado en el fracaso de la instauración de una democracia en Irak y en el estallido de la guerra de civil en Irak que también en el ciclo, concretamente en *Green Zone* o *The Situation*.

En relación al segundo de los principios, el *ius in bellum*, el ciclo proporciona numerosos ejemplos del incumplimiento de los principios que lo componen. En primer lugar, el principio de discriminación entre población civil y personal militar se ignora en numerosas ocasiones. El ejemplo mencionado del capítulo 3 de *Over There* es buena prueba de ello. Ese misil va dirigido a una granja de la que los soldados tienen pleno conocimiento de la presencia de civiles. Éstos fueron obligados a guardar armas robadas al ejército norteamericano. A pesar de ello, el misil se lanza igualmente.

En segundo lugar, el principio de proporcionalidad queda también ignorado. En *Generation Kill* se explican las acciones que lleva a cabo la Compañía Delta en un poblado iraquí. En un momento en que los soldados están interactuando con niños, les muestran revistas y posters pornográficos. Ante tal escena, un hombre de la comunidad

aparece con un arma. La respuesta de los soldados es la de ordenar un ataque aéreo al poblado. Como se demuestra, la respuesta proporcional a los ataques recibidos se viola. Este segundo principio también exige la proporcionalidad entre los métodos aplicados y los objetivos a alcanzar. En teoría, la presencia del ejército norteamericano en Irak responde al propósito de ayudar a instaurar una democracia en el país, además de otros fines humanitarios. El exceso de violencia demostrado por parte del bando estadounidense resulta incoherente ante tales objetivos. Una prueba más de cómo las películas retratan, a través del uso de la tecnología militar en el escenario bélico, la transformación en la naturaleza de la guerra, además de mostrar la ineficacia de este tipo de armamento en el conflicto iraquí.

#### 5.1.4.3 *El vínculo entre los soldados*

Uno de los temas referentes en el género es la hermandad que une a los soldados. Éste se gestó durante la Primera Guerra Mundial y es una constante a lo largo de todos los ciclos. La naturaleza de este vínculo que se establece entre quienes comparten una guerra tan solo puede ser comprendido por quienes han vivido una experiencia bélica (Chapman, 2008 p.102). Esa relación se inicia en el campo de entrenamiento y se fortalece con cada batalla que comparten los soldados. Esos lazos se establecen por encima de la raza, el credo o el color y seguirán uniendo a los combatientes incluso después de la finalización del conflicto (Eberwein, 2005 p.220).

El valor de esa relación entre soldados es tal que los propios militares han expresado que constituye una de las principales motivaciones para sobrevivir a las diferentes batallas. Wong, Kolditz, Miller y Potter recuperan entrevistas realizadas a los soldados en la Segunda Guerra Mundial, en las que expresan que la lealtad entre ellos y la responsabilidad moral de no defraudar ni abandonar al compañero eran los principales motores en la guerra, después del deseo de regresar a casa (Wong *et al.*, 2003 p.2). Marshall afirma al respecto que el soldado «is sustained by his fellows primarily and by his weapons secondly» (Marshall, 1947 pp.42-43).

Los autores que recuperaron las respuestas de los soldados de la Segunda Guerra Mundial, Wong, Kolditz, Miller y Potter, formulan las mismas cuestiones a los soldados destinados a Irak. La esencia de las respuestas es la misma. Una de las máximas

motivaciones para el conflicto vuelve a ser la lucha junto a sus compañeros y el enfrentarse a los horrores del conflicto para seguir protegiéndose unos a otros. Algunos afirman que la vida del compañero la conciben más importante que la propia. Concretamente la respuesta de uno de ellos es: «That person means more to you than anybody. You will die if he dies. That is why I think that we protect each other in any situation. I know that if he dies and it was my fault, it would be worse than death to me» (Wong *et al.*, 2003 pp.9-10).

El Ciclo de la guerra de Irak refleja esta realidad en las películas. Se encuentran ejemplos del vínculo que une a los soldados durante la batalla y en el regreso al hogar. En *Generation Kill*, la unión entre los miembros del pelotón y el sentimiento de protección que comparten supera las disputas, irreverencias y peleas que tienen lugar. En especial, la relación entre dos de los protagonistas, el Sargento y Colbert y el especialista Ray, es buen ejemplo del vínculo que une a los soldados. Por otro lado, Tommy en *Home of the Brave* y Lewis en *Happy New Year* confirman que su deseo de regresar al conflicto responde al sentimiento de culpa provocado por la responsabilidad que sienten de la muerte de sus compañeros.

En *Over There* se comprueba la fortaleza de estos vínculos cuando un soldado de raza árabe aparece para relevar a un compañero caído. El asombro y rechazo, en ocasiones, de los otros miembros del pelotón es visible, pero la experiencia compartida demuestra que esos lazos superan, efectivamente, la raza, el color o el credo. En el escenario del hogar también se encuentran ejemplos de cómo la experiencia bélica une a los veteranos. En *Home of the Brave* Tommy y Vanessa son capaces de comprenderse el uno al otro sin apenas conocerse. Encuentran en el otro la comprensión que consiguen con ningún otro ser querido o familiar.

Sin embargo, a pesar de que el ciclo refleja este tradicional aspecto del género, también realiza una relectura del mismo. Debido a la situación que los soldados viven en Irak y también a la propia naturaleza del soldado en esta guerra<sup>12</sup>, ese vínculo entre soldados sucumbe al trauma y acarrea consecuencias, cuanto menos, negativas. La película que mejor ejemplifica este hecho es *In the Valley of Elah*. Tres soldados asesinan a un

---

<sup>12</sup> Los militares en Irak han sido descritos como «soldados máquina, luchando una guerra inhumana. [...] Antihéroes, unos psicópatas mercenarios entrenados para matar» (Muruzábal y Grandío, 2009: 80). Esta descripción la extraen las autoras del análisis de *Generation Kill*, pero es fácilmente aplicable, como se ha visto en el capítulo 2, a otros personajes soldados del ciclo de Irak.

miembro de su mismo pelotón, Mike, de forma salvaje. A lo largo de la película se hace mención al número de campañas que han compartido, a las experiencias que han superado, en definitiva, a la relación que existía entre ellos, sobre todo, entre la víctima y su asesino. El protagonista del filme –padre de la víctima y ex marine– afirma antes de conocer quién ha sido el asesino de su hijo: «You don't fight beside a man and then do that to him»<sup>13</sup>. Una afirmación que hace referencia directa a los lazos que se establecen entre los hermanos en armas, y que el Ciclo de la guerra de Irak se ha visto obligado a ignorar en diferentes ocasiones para retratar la realidad de esta guerra.

Existen precedentes en el género bélico estadounidense de asesinatos entre compañeros de pelotón. *Platoon*, perteneciente al Ciclo de la guerra de Vietnam muestra el asesinato premeditado entre miembros de un mismo pelotón. Pero pueden enumerarse las diferencias entre los dos asesinatos. Aunque igualmente injustos y dolorosos, existe una rivalidad fundamentada entre el Sargento Elías y el Sargento Barnes, y el asesinato tiene lugar en el caos del escenario bélico. La diferencia es que las razones presentadas por el soldado Penning en *In the Valley of Elah* para comprender este delito no existen y el asesinato de Mike tiene lugar en Estados Unidos, una vez han regresado del escenario bélico. Como prueba, se transcribe a continuación la confesión del soldado Penning a la detective Sanders<sup>14</sup>:

PENNING

[...] I looked down and I'm stabbing him [Mike].

SANDERS

You, you are?

PENNING

Yeah.

SANDERS

And your friends didn't try and stop you?

PENNING

I think they were sort of stunned. They're yelling. And Mike falls at the ground and he's dead. And Long says, "Christ, what we do now?" It was Bonner's idea to chop him up. He used to work for a butcher; he knew how to work the knife around the joints; made it easier. We were going to bury the parts, but it was getting late and we hadn't eaten.

---

<sup>13</sup> *In the Valley of Elah*, min. 01.07.17.

<sup>14</sup> *In the Valley of Elah*, min. 01.35.45 – 01.37.04

SANDERS

You were hungry?

PENNING

Starving. We stopped at the Chicken Shack.

I liked Mike, we all did. I think on another night that would be Mike with the knife and me in the field. I think he was the smart one. I think he could see.

Otras películas también muestran cómo el vínculo entre soldados queda anulado por el trauma que sufren los soldados. *Redacted* lo muestra en el enfrentamiento entre McCoy y Flake, en el hogar de la joven a la que violan. También *The Hurt Locker* muestra cómo el protagonista principal, por satisfacer su deseo de peligro y su adicción a la adrenalina de la batalla, ignora los sentimientos de protección o amistad. Coloca a sus compañeros en peligro por conseguir dichas emociones. Esta realidad se aleja de la que describe Basinger sobre las películas de combate de la Segunda Guerra Mundial, en la que existe un personaje que se sacrifica voluntariamente para proteger al grupo o acercarlos a la salvación de la situación (Basinger, 2003 p.50). Tan solo en una película del Ciclo de la guerra de Irak, *Taking Chance*, se refiere la muerte voluntaria del soldado Chance por haber intentado proteger a sus compañeros de un ataque enemigo. Dos realidades que hablan de dos comprensiones de la guerra muy diferentes, así como de la concepción del soldado y del vínculo que entre ellos se establece.

## 5.2 Posturas antibélicas y probélicas en el Ciclo de la guerra de Irak

Una vez analizada las responsabilidades que adjudica el ciclo a los diferentes personajes del conflicto, la débil justificación que las películas realizan de la guerra, el tono trágico empleado en los filmes y los tres temas analizados en las películas, se ha creído necesario finalizar este capítulo con un apartado que reflexione sobre la tendencia general del ciclo como antibélico o probélico y los aspectos que determinan esa condición. La definición de dichos términos resulta polémica y en muchas ocasiones es difícil catalogar una película con una de las dos etiquetas. Grandes obras del género como *Apocalypse Now* o *Patton* pueden ser entendidas a la vez como pro y antibélicas (Tomasulo, 1990 p.145; Wetta y Curley, 1992 p.10). Por el contrario, existen películas claramente identificadas como antibélicas –*All Quiet in the Western Front*, *Cross of*

*Iron, Hearts and Minds*– y películas entendidas como probélicas –*The Green Berets, A Yank in the RAF* (Langford, 2005 p.109; Tomasulo, 1990 p.157; Manchel, 1990 p.272).

Chapman define el filme antibélico como aquel que expresa, bien en su contenido, en su forma o en la combinación de ambos, la idea de la guerra como una tragedia moral y como un gasto de vidas humanas (Chapman, 2008 p.117). Por el contrario, el filme probélico es aquel que alienta a la contienda. De éste último, cabría considerar la postura de Langford o Britton, quienes afirman que ninguna película es enteramente probélica a pesar de los valores que abandere, puesto que resulta prácticamente inevitable mostrar el sufrimiento y la pérdida que genera (Britton, 2009 p.79; Langford, 2005 p.110).

Existe la postura contraria, que afirma que ninguna película de guerra puede ser antibélica. La famosa cita «it's not posible to make an anti-war movie» de François Truffaut, resume la esencia de la postura. Ésta comprende que cualquier intención antibélica se diluye ante el planteamiento de la guerra como aventura y la intención de entretenimiento de los filmes. Truffaut considera que el proceso de narrar un hecho en la ficción otorga cierto romanticismo a lo que se ficcionaliza, por lo que la imagen del conflicto queda dotada de cierta idealización (Hilliard, 2009 p.40; Phillips, 2001 p.186).

En relación al Ciclo de la guerra de Irak se ha comprobado la crítica que realizan las películas, la acusación que dirigen a las autoridades norteamericanas y la condena que efectúan por la situación a la que se sume al soldado. También muestran las consecuencias sobre la población civil y predomina la representación de la guerra como tragedia por lo que claramente muestra una intención antibélica. Se mencionado que son cuatro los filmes sobre los que puede juzgarse un planteamiento de la guerra como espectáculo. Esa espectacularidad se basa en la fascinación que provoca la tecnología militar y en el poder que exhiben maquinaria y soldados.

Sin embargo, se puede considerar que la señalización de las negativas consecuencias humanas del uso del poder militar y de la actitud de los soldados es intensa y, por tanto, prevalecen por encima de la intención de entretenimiento o espectáculo. Si tenemos en cuenta estos aspectos, además del hecho de que son 27 de 30 filmes los que condenan y conciben la guerra como una tragedia, un 77% de los casos (el 90% si consideramos los filmes que mezclan rasgos de tragedia y espectáculo, cuatro de ellos), se puede afirmar que el Ciclo de la Guerra de Irak muestra una tendencia antibélica.

Hay ocasiones en las que las decisiones de los protagonistas pueden resultar desconcertantes en relación a un posible carácter antibélico del filme, una prueba más de la dificultad que supone juzgar un filme según su intención probélica o antibélica. Por ejemplo, en *Stop-Loss* o *Home of the Brave*, a pesar de concebir el conflicto como una tragedia, el personaje decide regresar a la guerra por voluntad propia y convencido de su función en el campo de batalla. Ahora bien, en *Stop-Loss* es una decisión obligada por parte del Ejército y en la que la opción de desobedecer resulta en la desertión y, por tanto, en posibilidad de ser condenado. Y en el segundo caso, Tommy, en *Home of the Brave*, dota de sentido a su regreso a Irak y se revela convencido del sentido y necesidad de su decisión, pero después de haber intentado regresar a su vida de civil y haber fracasado. Por tanto, esta decisión de regresar al conflicto no impediría seguir juzgando el filme como antibélico.

En este sentido, Valleau explica que una película antibélica puede acabar con un giro heroico, pero la razón del mismo es la de incomodar al espectador y obligarle a cuestionar su postura hacia el conflicto (Valleau, 1982 p.28). Estudiemos el caso de *All Quiet in the Western Front*, uno de los más reconocidos filmes antibélicos (Chapman, 2008 p. 117). El discurso del protagonista de *All Quiet in the Western Front*, Kat, antes de regresar al conflicto denuncia la absurdidad del conflicto y el gasto de vidas humanas que supone. Si comparamos esta decisión de volver al conflicto con la de los dos ejemplos comentados de *Stop-Loss* y de *Home of the Brave*, la condena final que realiza Kat, no está presente en ninguno de los dos. Al contrario, ambos personajes arguyen motivos relacionados con el honor y el deber, que pueden acercarse más a una postura probélica que antibélica. He aquí pues una prueba de la dificultad que supone atribuir las etiquetas de pro o antibélico.

En el extremo contrario a lo antibélico, la única película que podría ser clasificable como probélica es *American Soldiers*. En ella los personajes, a pesar del sufrimiento y horrores presenciados, comprenden y abrazan la importancia de su actuación, fundamentando la validez del enfrentamiento. Por el contrario, los títulos que presentan una naturaleza claramente antibélica, son aquellos que tratan el regreso del soldado. Éstas muestran las consecuencias más nefastas de haber luchado en el conflicto y exponen el espectáculo que, como se ha comentado anteriormente, puede suponer el enfrentamiento con el enemigo. *Badland*, *Happy New Year* o *Grace is Gone* son un



buen ejemplo. En ellas no se encuentra prácticamente ningún elemento que convierta la guerra en algo deseable.

Un último factor del Ciclo de la guerra de Irak que permite hablar de una postura antibélica es la intensa y continua señalización de las fuerzas políticas y militares estadounidenses como culpables del conflicto que realiza el ciclo (recordemos que en un 47% de los filmes, éstos son señalados como responsables últimos del conflicto). Esa concreción de responsabilidades, juzga el conflicto como un error, además de mostrar los horrores que provoca la guerra en sí, como enfrentamiento entre seres humanos. En cualquier caso, se representa una guerra trágica para los que han sufrido sus horrores, hecho que puede comprenderse como un refuerzo del carácter antibélico del ciclo.

## **CONCLUSIONES**

Tras lo analizado y establecido en los capítulos precedentes, se determina que los objetivos planteados al inicio de esta investigación han sido alcanzados y las hipótesis confirmadas:

1. Se ha determinado cómo los diferentes rasgos militares, políticos y mediáticos de la Guerra de Irak han condicionado los principales aspectos narrativos del Ciclo de la guerra de Irak en la filmografía estadounidense: personajes, conflictos, tramas, estructuras, escenario y temas, enriqueciendo así el imaginario del género bélico estadounidense.
2. Se han identificado las principales características narrativas del Ciclo de la guerra de Irak, estableciendo así algunas de sus diferencias respecto a los ciclos anteriores. Se confirma, por tanto, la coherencia de esta nueva etapa en la historia del género bélico estadounidense.
3. Se ha señalado la posible evolución en cuatro categorías narrativas del género – personajes, tramas, escenario y temas–, abordándolo desde la perspectiva estadounidense.

Las hipótesis confirmadas en esta investigación son las siguientes:

1. El género bélico estadounidense está condicionado por la naturaleza de la guerra que representa. La Guerra de Irak posee excepcionalidades que la diferencian de conflictos anteriores, hecho que ha supuesto la creación de nuevos motivos narrativos en el Ciclo de la guerra de Irak.
2. Existen características comunes entre las películas estadounidenses analizadas que conforman el Ciclo de la guerra de Irak. La determinación del uso y repetición de estos rasgos permite definir mejor la personalidad que está adquiriendo el ciclo estudiado.
3. Es posible hablar de una evolución en la historia del género desde la perspectiva estadounidense. El Ciclo de la guerra de Irak enfatiza y rechaza aspectos de los ciclos anteriores; también añade nuevos matices a la representación de la guerra, como consecuencia de la naturaleza propia del conflicto que representa.

Para finalizar esta investigación se exponen las diferentes conclusiones a las que se ha llegado.

**El Ciclo de la guerra de Irak vuelve a poner de manifiesto la influencia del contexto histórico en el género bélico, y cómo las historias están determinadas por la naturaleza propia del conflicto a la hora de ser representadas.** La representación que lleva a cabo el género bélico de las guerras que retrata se apoya en los episodios y en la idiosincrasia de la contienda específica. Así sucede desde la Primera Guerra Mundial, y el Ciclo de la guerra de Irak no ha sido una excepción.

La inclusión de los aspectos más relevantes del conflicto permite a los filmes reflexionar sobre la naturaleza de la guerra y mostrar la especificidad del conflicto en Irak. En consecuencia, el Ciclo de la guerra de Irak ha destacado ciertos episodios, hechos, datos e imágenes de la contienda por encima de otros. Este contenido ha servido como referencia en la construcción de los personajes y sus conflictos, de las tramas y la estructura presentada, de la definición del escenario y su tratamiento formal, así como de los temas que han tratado en los filmes.

**Los diferentes rasgos históricos, militares, políticos y mediáticos de la Guerra de Irak han influido en el ciclo, que muestra una lectura crítica del conflicto.** El ciclo ha atendido a la imagen negativa que Estados Unidos adquirió durante la contienda,

hecho que se ha visto reflejado en el diseño de los personajes de clase política o en la deshumanización del soldado. Del mismo modo, las películas han considerado las particularidades del enfrentamiento asimétrico, que permite la presencia en la ficción de explosivos improvisados o armamento de alta tecnología.

También se observan influencias de las particularidades políticas de la guerra en la discusión en torno a los objetivos y justificación del conflicto, y en el desconocimiento de los motivos de la guerra para el soldado. Es por ello, que el Ciclo de la guerra de Irak se distancia de los valores propios de la filmografía sobre la contienda de la Segunda Guerra Mundial rescatados recientemente por el género y aplicados, incluso, a conflictos que hasta el momento, en la ficción, no era común que abanderaran las ideas de justicia, legitimidad u honor, como la Guerra de Vietnam. El Ciclo de la guerra de Irak resulta la antítesis de esta concepción de la guerra, puesto que ha realizado un juicio de la Guerra de Irak que baraja las sentencias de injusta, ilegítima y deshonrosa.

**Además de mostrar las características propias de la guerra que representa, las películas de la Guerra de Irak reflejan ciertas tendencias, tanto de contenidos como formales, propios de la narrativa audiovisual post-11.** No resulta extraño que la integración de las pantallas en las narraciones, una tendencia de la narrativa post 11-S, sea a su vez uno de los rasgos más representativos del Ciclo de la guerra de Irak. Ambos acontecimientos comparten la misma naturaleza mediática, pudieron ser observados desde un sinfín de puntos de vista y en riguroso directo. En este aspecto resulta coherente la apropiación de esta tendencia, exigida además por la naturaleza de la Guerra de Irak.

Del mismo modo ocurre con la eliminación de los rasgos heroicos del protagonista o, por lo menos, con el diseño de una naturaleza más compleja y contradictoria de los personajes. Rara vez se aprecia un enfrentamiento absolutamente maniqueísta con el enemigo. Esa lucha suele enfrentar al personaje consigo mismo o con actores del mismo bando. Ese enfrentamiento se refuerza con la adopción de otras tendencias post 11-S también presentes en el Ciclo de la guerra de Irak como son la desconfianza hacia la clase política y el refuerzo del enemigo doméstico, enemigo que, como su nombre indica, suele localizarse en las filas políticas o del Ejército estadounidense.

**El Ciclo de la guerra de Irak deshumaniza al personaje del soldado, a quien la experiencia del conflicto convierte en un verdugo sin conciencia capaz de cometer crímenes atroces. Esta deshumanización queda no obstante atemperada en tanto que el soldado es al mismo tiempo presentado como una víctima más de la guerra.** La situación a la que se enfrenta el soldado en Irak, la gestión que debe hacer de los horrores de los que es testigo y, como consecuencia, la actitud que demuestra para con los que le rodean desposee al soldado de algunos de sus atributos más humanos. Para explorar este proceso el ciclo apuesta por el diseño de protagonistas individuales y conflictos internos, también en el campo de batalla, que es donde detona esa deshumanización.

Los soldados intentan proteger su humanidad frente a los horrores a los que deben enfrentarse, pero no resulta extraño que el soldado se abandone a la vorágine de la guerra y quede atrapado en su violencia. La falta de reglas o valores morales a los que agarrarse facilitan la deshumanización de este personaje, que se descubre a sí mismo realizando actos de tortura o acciones delictivas. Esta degradación resulta casi inconsciente para el soldado, en el que solo la intuición le avisa de la pérdida de sí mismo. En esa débil conciencia de su situación, reside el principal conflicto al que debe enfrentarse el soldado, en la lucha por mantener su humanidad o dejarse llevar por la locura y el horror.

Es por ello que al soldado de este ciclo se le reconoce por su carácter problemático, casi psicótico, por su historial delictivo y por su deseo de regresar al conflicto una vez ha vuelto al hogar. También le definen los violentos actos que lleva a cabo, contra los habitantes del país que invade, sus enemigos e, incluso, contra sus propios compañeros. No se reconoce en él la inocencia que sí se percibía en los soldados del Ciclo de la Segunda Guerra Mundial e, incluso, en los del Ciclo de la guerra de Vietnam. Por este motivo, el Ciclo de la guerra de Irak, al reflexionar sobre el vínculo entre los soldados –uno de los temas tradicionales del género–, en ciertos casos ignora completamente el respeto y cuidado del soldado por su compañero. Sin embargo, el Ciclo de la guerra de Irak aclara y argumenta que este retrato del personaje es inherente a su condición de víctima, por un lado, de la propia guerra, pero sobre todo de las malas decisiones de sus superiores y, en última instancia, del Gobierno estadounidense.

**El nacimiento del soldado digital puede suponer una importante aportación del ciclo al imaginario del género. El escenario bélico se contagia de la lógica mediática que rige los hábitos del soldado en su vida civil.** Los dispositivos tecnológicos y móviles forman parte de la indumentaria del soldado. En ocasiones, estos aparatos son una herramienta de trabajo, que demuestra la naturaleza digital de la guerra. Pero la excepcionalidad del ciclo reside en la construcción del carácter del soldado, dotado de una lógica mediática que se traduce en la utilización de estos aparatos como herramienta de ocio, incluso en la guerra.

Una de las posibles consecuencias de esa naturaleza digital del soldado es la confirmación del rol emergente del soldado-cámara. El ciclo deberá acabar de asegurar la presencia de este rol. El soldado-cámara echa mano a la cámara siempre que puede, mientras están en los barracones o durante un enfrentamiento. El conflicto que les caracteriza no resulta del todo novedoso: estos se enfrentan a la decisión de apagar la cámara o seguir grabando. Normalmente, el soldado no puede evitar seguir mirando a través de la pantalla, que parece protegerlo de todo, decisión que resulta en una intensificación del trauma bélico.

Otra de las consecuencias de la presencia de estos dispositivos en el escenario bélico es el mayor contacto con el hogar o con *el exterior* del conflicto que en ciclos anteriores. En este sentido, la guerra no es una realidad lejana, en cuanto que el acceso a los actores y acciones de lo que allí sucede no responde a la complejidad ni lentitud de antaño. Para el soldado digital, estos aparatos suponen una herramienta de expresión que le permite atrapar en imágenes lo que ve y compartirlas. Ello no supone una comprensión del trauma que puede experimentar el soldado, pero sí acercan al espectador al escenario que rodea a este personaje.

**Aunque no posee el protagonismo que le otorgó el Ciclo de la guerra de Vietnam, la figura del veterano tiene una presencia notable en el ciclo y su imagen es ambivalente: por un lado, el ciclo contempla la posibilidad esperanzadora de su recuperación; por otro lado, el veterano ratifica la deshumanización sufrida en el combate.** El conflicto al que se enfrenta es interno y tiene como objetivo la superación del trauma, con el fin de regresar a la vida civil. Los relatos muestran su dolor y

sufrimiento, así como su capacidad de herirse a sí mismo o a los que le rodean. Aunque el ciclo no es determinante a la hora de señalar una clara recuperación para este personaje, las ficciones que lo hacen indican la importancia de la cercanía y el apoyo de familiares, amigos y pareja, así como la verbalización de las experiencias vividas en el conflicto. Comunicar esos episodios donde radica su trauma es el primer paso para superarlo.

En consonancia con los hechos históricos, el ciclo también presenta conclusiones más pesimistas para los veteranos. En ocasiones se ven obligados a volver al frente (y, por tanto, se trunca la posibilidad de recuperación al tener que volver al escenario del trauma). Otras veces optan por el suicidio. Con ello, el ciclo refuerza su crítica hacia la gestión de la vuelta del veterano y el sufrimiento al que se le ha sometido en una guerra que, como ya se ha referido, juzga injusta e innecesaria.

**La figura del enemigo se identifica con el insurgente y el terrorista.** Aunque no supone una tendencia, puede considerarse que los principales rasgos del enemigo son el uso que realiza de los civiles, el empleo de artefactos explosivos improvisados y su digitalización, que emplea en su estrategia mediática con el fin de minar la moral estadounidense. La práctica del enemigo de confundirse con la población civil e incluso de utilizarles como arma o como escudo provoca una tensión y desorientación considerable en el soldado, que no es capaz de afirmar si quién se le acerca es un inocente civil o una posible amenaza.

**Sin embargo, el enemigo no es el principal antagonista en el Ciclo de la guerra de Irak. Gobierno y ejército estadounidense plantean más conflictos externos al protagonista que los propios terroristas.** Al convertirse el Gobierno y el Ejército en antagonistas se produce un enfrentamiento en las filas del propio bando estadounidense. Los filmes consideran, por un lado, al Gobierno de Bush como responsable del inicio de la contienda y de la situación de violencia instaurada en el país, así como de las consecuencias en los soldados y en la población civil. Por otro, en el Ciclo de la guerra de Irak los soldados deben enfrentarse y sortear las dificultades que plantean sus propios superiores con tanta o más asiduidad que las veces que se enfrentan a los terroristas. Es por ello que Gobierno y Ejército se alzan como los auténticos antagonistas del ciclo,

siendo así la fuerza contra la que debe enfrentarse el protagonista en un considerable número de conflictos.

**En relación a otros personajes estudiados, el Ciclo de la guerra de Irak resta protagonismo a las dinámicas y conflictos del pelotón, coloca al personaje de la mujer en el frente como militar y al hombre en el hogar.** En referencia al nuevo rol de la mujer, el Ciclo de la guerra de Irak se ha limitado a incluir otra de las realidades del desarrollo de esta guerra: el creciente número de mujeres en las líneas del Ejército. Sin embargo, el personaje de la mujer soldado no posee un protagonismo destacado ni se profundiza en él. Como consecuencia de la presencia de la mujer en el frente, en el hogar se crea una situación de nuevo excepcional: el duelo y la espera del marido, que el ciclo también ha destacado, aunque, de nuevo, no ha profundizado en él. A pesar del escaso protagonismo de estos nuevos roles, sí podrían suponer, en un futuro, una tendencia reconocible del ciclo estudiado.

En referencia a la figura del pelotón, puede afirmarse que el principal motivo por el que aparece en los filmes es por exigencia de la realidad representada, puesto que solo en un número limitado de películas se desarrolla esta figura. A pesar de la escasa función dramática, sí existe, por tanto, presencia de este núcleo y, con él, sobreviven rasgos que le identifican, como la concepción del pelotón como una familia y la presentación de roles como el del sargento duro e intransigente, el del personaje cómico y el del personaje del reportero o periodista empotrado. Por último, otro rol que puede haberse integrado en el pelotón es el del soldado cámara.

**El Ciclo de la guerra de Irak sitúa el desarrollo de sus tramas durante el conflicto y tras el paso del personaje por la contienda.** La tradición asocia el desplazamiento a la maduración del soldado, que regresa de la guerra siendo un hombre, en parte, por la pérdida de la inocencia que supone la experiencia bélica. Aunque sí existe alguna producción en el ciclo que muestra la maduración de los soldados, el Ciclo de la guerra de Irak desestima ese proceso para centrar su narración en mostrar, no la maduración, sino la deshumanización de estos personajes. Este puede ser uno de los motivos por los que el ciclo no muestre una de las tramas más tradicionales del género, la trama de entrenamiento.



**En relación a la estructura del recorrido del soldado y, en consonancia, con lo plantado en el párrafo anterior, las películas muestran en su mayoría el regreso del soldado al hogar.** Ello permite comprobar los efectos de la guerra en el soldado y comprobar, también el hogar, los efectos de su deshumanización. Aunque no supone una tendencia, una de las aportaciones más interesantes del ciclo que nos ocupa es el viaje de regreso al conflicto que realizan algunos de los personajes después de haber vuelto al hogar. Esta estructura de trama, además de responder a la realidad del desarrollo de la contienda, supone un enriquecimiento de la presentación que el Ciclo de la guerra de Irak realiza del personaje del soldado y de las tramas planteadas.

En referencia a otros aspectos relacionados con las tramas y su estructura huelga referir, primero, que el ciclo hace uso de la trama romántica, pero no la plantea en su forma convencional. Las películas muestran cómo se trunca una posible relación debido a la situación bélica. Segundo, el punto de vista que adopta la mayoría de filmes es el del soldado, que permite transmitir la sensación de frustración del personaje y el desconocimiento del motivo de su presencia en Irak o de los objetivos de la contienda. Esta visión se complementa con la selección de episodios que hacen referencia directa a acontecimientos de la contienda, que intensifican el sentido de realidad de los relatos y, por tanto, refuerzan la crítica realizada.

Y, tercero, las aperturas y clausuras de los filmes, refuerzan la crítica hacia la Guerra de Irak. La información sobreimpresa con la que introducen o concluyen las historias se refiere en la mayoría de casos a datos reales del conflicto, generalmente negativos o desesperanzadores. Esta práctica resulta asidua en las películas y acentúa la sensación de realismo. Cabe destacar el inicio y conclusión de algunos filmes que deciden hacerlo con imágenes grabadas por los propios soldados protagonistas. Esta determinación, además de reforzar la sensación de realismo, es una prueba más de la influencia de la realidad mediática del conflicto en la ficción.

**El escenario bélico del Ciclo de la guerra de Irak es la ciudad iraquí. Las películas ambientadas en Irak y, por tanto, las que escenifican el caos de la batalla, emplean diferentes referentes escénicos. Se puede considerar el punto de control como el más identificativo del ciclo que nos ocupa.** La ciudad es un escenario caótico que

resulta ser una amenaza constante para el soldado. En ese escenario se han detectado zonas consideradas seguras, la Zona Verde y las cárceles norteamericanas. En ese escenario de la ciudad, la relación del soldado con el civil se articula en torno a la figura del traductor, imprescindible para armonizar la comunicación entre bandos. Sin embargo, el civil iraquí no deja de ser concebido como una potencial amenaza. Las redadas son una de las expresiones violentas de esa desconfianza del soldado.

Precisamente por la ambigüedad de la figura del civil en el escenario bélico, el soldado está sometido a altos grados de presión, frente a los que debe actuar en cuestión de segundos. El Ciclo de la guerra de Irak selecciona una situación, los puntos de control, que representan la forma de violencia psicológica y la amenaza constante a la que se enfrenta el soldado, y que, además, son un referente histórico en el conflicto. Los puntos de control son la expresión más directa del ataque a la moral y al ánimo de los soldados, incrementado por la desorientación que sufren al no poder distinguir a civiles de terroristas hasta que resulta demasiado tarde.

**El Ciclo de la guerra de Irak realiza un tratamiento formal de este escenario que se materializa en dos decisiones. Por un lado, la plasmación de la tortura como forma exponencial de la violencia en el ciclo. Por otro, el uso de “pantallas completas”, que, por un lado, refieren a la mediatización del conflicto en la realidad y, por otro, ostentan una función narrativa en los diferentes filmes.** El ciclo ha utilizado los elementos digitales, los aparatos tecnológicos y las pantallas para mimetizar en la ficción las formas mediáticas a través de las cuales la sociedad advirtió los diferentes episodios de la guerra. Así, el ciclo se ampara en recursos formales, como la pantalla completa y la pantalla mediática (muchas veces de imágenes reales de personas o acontecimientos).

**El ciclo, entre otros, reflexiona sobre tres temas: la verdad como herramienta del poder, las implicaciones y dudosa eficacia del uso de la tecnología militar y el vínculo entre soldados.** No resulta extraño que debido a la naturaleza mediática del conflicto, uno de los temas por los que ha apostado el ciclo para reflexionar sobre el mismo sea el de la verdad. Las continuas contradicciones y debilidades del discurso oficial y el número de afirmaciones realizadas por la Administración que se han

probado falsas obliga al ciclo a contemplar la verdad como herramienta del poder y sometida a los intereses políticos y económicos, a pesar de haber sido la guerra más retransmitida y grabada de la historia.

Por otro lado, las películas han presentado una batalla sangrienta y descarnada, a pesar de la presencia en los metrajes de armas inteligentes que, a priori, parecen favorecer una guerra limpia. Al contrario de lo que se puede esperar, las películas muestran cómo este tipo de armas aumenta la posibilidad de muertos civiles y ataques a objetivos no militares. Por último, el ciclo profundiza en la relación que se establece entre los soldados, para presentar una aproximación a ese vínculo que, aunque no es una tendencia, sí es necesario considerar. La situación que vive el soldado en el escenario bélico y la deshumanización que sufre le abocan a maltratar a su compañero de armas, mancillando así esa fuerte unión entre soldados que surge de la vivencia conjunta de la experiencia bélica.

A su vez, los filmes muestran como responsables de la guerra y los diferentes episodios al Gobierno y al ejército estadounidense y predomina con diferencia el tono trágico en las narraciones. Además, los filmes no presentan el conflicto como legítimo y justificado. Todo ello permite aventurar el carácter antibélico del Ciclo de la guerra de la Irak, hasta el momento.

**El análisis de las películas ha permitido extraer una serie de características narrativas que permiten afirmar la consistencia de la filmografía como ciclo y muestran la coherencia y personalidad de esta nueva etapa de la historia del género bélico.** El estudio llevado a cabo en esta investigación corresponde a los diez primeros años del Ciclo de la guerra de Irak, por lo que las aportaciones realizadas deberán verse confirmadas y enriquecidas a la luz de futuras producciones cinematográficas que traten este conflicto. Éstas permitirán seguir estudiando en futuras investigaciones los rasgos propios de este ciclo que algunos de ellos, por el momento, son incipientes. El análisis de la filmografía seleccionada ha confirmado el interesante campo de estudio, todavía por explotar, de este nuevo Ciclo de la guerra de Irak. A pesar de su tierna madurez, el ciclo ya muestra rasgos comunes que se presentan como tendencia y que han quedado reflejados en esta investigación.

## **BIBLIOGRAFÍA**

- Abbas, M. 2008, «Chuck Norris the only WMD in Iraq, say U.S. troops», *Reuters US Edition*, Disponible en internet: <http://reut.rs/1rQG6av> [10-Marzo-2008]
- Aday, S., Cluverius, J., & Livingston, S. 2005, «As goes the statue, so goes the war: The emergence of the victory frame in television coverage of the Iraq War», *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, vol.49 no.3, pp.314-331
- Adriaensens, D. 2013 «2003-2013: La resistencia iraquí, la “guerra sucia” de Estados Unidos y la remodelación de Oriente Próximo», *Global Research*, Disponible en internet: <http://bit.ly/1nPi2yK> [21-Noviembre-2014]
- Al-Arian, L. 2010 «Before Wikileaks, Iraq War Vets Revealed War Crimes» *The World Post* Disponible en internet: <http://huff.to/1ybVz6y> [25-Noviembre-2014]
- Allenby, B. R. 2014, «Are new technologies undermining the laws of war?», *Bulletin of the atomic scientists*, vol. 70 no.1 pp. 21-31
- Almirón, N. 2004, «La verdad en internet: la contribución de los weblogs (el caso de los warblogs en la guerra contra Irak)», *El Periodismo, motor de cultura y de paz*, Actas del VIII Congreso de la Sociedad Española de Periodística (SEP), Universitat Autònoma de Barcelona, Barcelona, pp. 115-130
- Altares, G. 1999, *Esto es un infierno: los personajes del cine bélico*. Alianza Editorial, Madrid
- Altheide, David L. y Robert P. Snow. 1979, *Media logic*. Sage Publications, Beverly Hills, CA
- Altman, R. 1999, *Film/Genre*, Bloomington, Indiana University Press / BFI, Indiana
- Alvarez, L. 2007, «Iraq Looms Closer for 13,000 National Guard Soldiers», *The New York Times US Edition*, Disponible en internet: <http://nyti.ms/1pgZvLL> [10-Abril-2007]
- Ambrose, S. 1997, *Citizen Soldiers: The U.S. Army from the Normandy beaches to the Bulge to the surrender of Germany, June 7, 1944 – May 7, 1945*. Touchstone, New York
- Ames, C. y Norton-Taylor, R. 2011, «Blair and Bush planned Iraq war without second UN vote, letter shows», *The Guardian*, Disponible en internet: <http://bit.ly/1nUzHtj> [24-Agosto-2011]
- Amin, R., 2013 «Modern Day Slavery: Guantanamo Bay’s Force Feeding Factory-Torture in Iraq» *The Huffington Post*, Disponible en internet: <http://huff.to/14253WQ> [2-Enero-2015].
- Andén-Papadopoulos, K. 2009a, «Body horror on the internet: US soldiers recording the war in Iraq and Afghanistan», *Media, Culture & Society*, vol.31 no.6, pp. 921-938
- Andén-Papadopoulos, K. 2009b, «US soldiers imaging the Iraq war on YouTube», *Popular Communication*, vol.7 no.1, pp.17-27
- Anderegg, M. 1991, *Inventing Vietnam*, Temple University Press, Philadelphia

- Andersen, R. 2006, *A Century of Media, a Century of War*. Peter Lang Publishing, New York
- Andersen, S. 2008, «Iraq War-themed films can't find an audience», *Pop Matters*, Disponible en internet: <http://bit.ly/1nUzINC> [2-Enero-2008]
- Angstrom, J. y Duyvesteyn, I. (eds.) 2007, *Understanding Victory and Defeat in Contemporary War*, Routledge, New York
- Anker, E. 2005 «Villains, Victims and Heroes : Melodrama, Media, and September 11» *Journal of Communication* vol.55 no.1, pp.22-37
- Aquino, J.T. 2005, *Truth and Lies on Film : The Legal Problems of Depicting Real Persons and Events in a Fictional Medium*, McFarland & Company, North Carolina
- Appy, C. y Bloom, A. 2001, «Vietnam War Mythology and the Rise of the Public Cynism» en A. Bloom, *Long Time Gone. Sixties America now and then*, Oxford University Press, New York
- Aradau, C., & Van Munster, R. 2009, «Exceptionalism and the 'War on Terror' Criminology Meets International Relations», *British Journal of Criminology*, vol.49 no.5, pp.686-701
- Araya, R. 2003, «Irak: el éxtasis de la comunicación y la primavera ciudadana», *Nueva Sociedad*, vol. 185, pp. 149-163
- Archetti, C. 2013, *Understanding terrorism in the Age of Global Media*. Palgrave Macmillan, New York
- Arreguin-Toft, I. 2001, «How the Weak Win Wars: A Theory of Asymmetric Conflict», *International Security*, vol. 26 no.1 pp. 93-128
- Arreguin-Toft, I. 2005, *How the Weak Win Wars: A Theory of Asymmetric Conflict*. Cambridge University Press, New York
- Aslan, R. 2010, «Foreword» en *Reframing 9/11 : film, popular culture and the "war on terror"* Birkenstein, J., Anna F., and Karen R. (eds.) Bloomsbury Publishing USA, New York
- Aumont, J. y Marie, M. 1990, *Análisis del film*, Paidós, Barcelona
- Baker P., Cooper H., Mazzetti, M. 2011, «Bin Laden Is Dead Obama Says», *The New York Times Asia Pacific Edition*, Disponible en internet: <http://nyti.ms/1n4pMva> [1-Mayo-2011]
- Balamir, B. 2012, «Words, Images, Enemies: Macro-Securitization of Islamic Terror, Popular TV Drama and the War on Terror», *Turkish Journal of Politics*, vol.3, no.1, pp. 37-51
- Balides, C. 2000, «Jurassic post-Fordism: tall tales of economics in the theme park», *Screen*, vol. 41 no.2, pp.139-160
- Ball, H. 2004, *USA Patriot Act of 2001*. ABC-CLIO, Santa Barbara, California

- Balzacq, T. 2005, «The three faces of Securitization: Political Agency, Audience and Context», *European Journal of International Relations*, vol. 11, no. 2, pp. 171-201
- Barker, M. 2011, *A 'Toxic Genre'. The Iraq War Films*, Pluto Books, London
- Barrios, O. (ed.) 2002, *Realidad y representación de la violencia*, Ediciones Universidad Salamanca, Salamanca
- Barsam, R. M. 1973, *Nonfiction Film : A Critical History*, Indiana University Press, Indiana
- Basinger, J. 1998, «Translating war: The combat film genre and Saving Private Ryan», *Perspectives*, vol. 37 no.9
- Basinger, J. 2003, *The World War II Combat Film: Anatomy of a Genre*. Wesleyan University Press, Middletown
- Bassil, Y. 2012, «The 2003 Iraq War: Operations, Causes and Consequences», *IOSR Journal of Humanities and Social Science*, vol.4 no.5, pp. 29-47
- Baudrillard, J. 1995, *The Gulf War did not take place*. Indiana University Press, Indiana
- Bech, R. 2008, «Inanimate Fact and Irak War Filmmaking», *Film Quarterly*, vol. 62, no.1, pp. 8-9
- Beidler, Philip D. 1995, «Just Like in the Movies: Richard Nixon and "Patton"», *The Georgia Review*, vol. 49, no. 3 pp.567-576
- Belasco, A. 2009, *Cost of Iraq, Afghanistan, and Other Global War on Terror Operations Since 9/11*. DIANE Publishing
- Bell, J. S., 2004 *Plot & Structure. Techniques and exercises for crafting a plot that grips readers from star to finish*, F+W Publications, Cincinnati
- Benet, V. J. 2007, «El porvenir de una emoción: documentales "incrustados" sobre la guerra de Irak y función política del consenso emocional», *REME*, vol.10, no. 26-27, pp.1-11
- Bennett, B. 2010, «Framing Terror: Cinema, Docudrama and the War», *Terror Studies in Documentary Film*, vol.4 no.3, pp.209-225
- Bentley, M. y Holland, J. 2014, *Obama's Foreign Policy. Ending the War on Terror*, Routledge, Oxon
- Bergen, P. 2002, *Holy War, Inc.: Inside the Secret World of Osama bin Laden*, Touchstone, New York
- Bergen, P. 2013, «The New Story of the Death of Osama bin Laden», *CNN International Edition*, Disponible en internet: <http://cnn.it/1prdPUy> [12-Febrero-2013]

- Berry, S. J. 2004, «CBS lets the Pentagon Taint Its News Process», *Nieman Reports*, vol.58 no.3, pp.76-79
- Best, S. J., Chmielewski, B.; Krueger, B. S. 2005, «Selective Exposure to Online Foreign News during the Conflict with Iraq», *The Harvard International Journal of Press/Politics*, vol. 10 no.4, pp. 52-70
- Bigo, D. 2005, «Frontier controls in the European Union: Who is in control?», *Controlling frontiers: Free movement into and within Europe*, Guild, E. y Bigo, D. Ashgate Publishing Company, Aldersot, pp. 49-99
- Birkenstein, J., Anna F., and Karen R. (eds.) 2010 *Reframing 9/11 : film, popular culture and the “war on terror”* Bloomsbury Publishing USA, New York
- Bodnar, J. 2001, «Saving Private Ryan and Postwar Memory in America», *The American Historical Review*, vol.106 no.3, pp. 805-817
- Booker, M.K. 2002, *Strange TV: Innovative Television Series. From The Twilight Zone to The X-files*, Greenwood Press, USA
- Bordwell, D. 2006, *The way Hollywood tells it. Story and Style in Modern Movies*, University of California Press, Los Angeles
- Borger, J. 2004, «There were no weapons of mass destruction in Iraq», *The Guardian*, Disponible en internet: <http://bit.ly/1pGOZnQ> [7-October-2004]
- Borradori, G. 2003, *La filosofía en una época de terror. Diálogos con Jürgen Habermas y Jacques Derrida*. Taurus, Madrid
- Boulton, J. 2013, «Defining the Enemy: Myth and Representation in the War on Terror», *vis-à-vis: Explorations in Anthropology*, vol. 12 no.1 pp.54-66
- Boyle, B. M. 2009, *Masculinity in Vietnam War Narratives. A Critical Study of Fiction, Films and Nonfiction Writings*, McFarland & Company, North Carolina
- Bowen, J. 2007 «After Sadam : What next for Iraq? » *BBC News*, Disponible en internet: <http://bbc.in/1tgBu9S> [25-September-2014]
- Bradford, W. 2003, «Duty to Defend Them: A Natural Law Justification for the Bush Doctrine of Preventive War», *The Notre Dame L. Rev.*, vol.79 no.1365, pp.1400-1422
- Brennan, R.R., Ries, C.P., Hanauer, L., Connable, B., Kelly, T.K., McNeerney, M.J. Bright, M.; Vulliamy, E.; Beaumont, P. «Revealed: US dirty trick to win vote on Iraq war», *The Guardian*, Disponible en internet: <http://bit.ly/1tv5x1U> [2-March-2003]
- Briggs, B. 2013 «U.S. soars in world popularity charts post Iraq – but will it last? » *NBC News*. Disponible en internet: <http://nbcnews.to/1xXhM9U> [25-September-2014]



- Britton, Andrew. 2009, *Contemporary Approaches to Film and Media Series: Britton on Film: the Complete Film Criticism of Andrew Britton*, Wayne State University Press, Detroit, Michigan
- Brokaw, T. 2004, *The Greatest Generation*, Random House LLC, New York
- Brotherson, L. M. 2009, «How we met, Story #20 – Chris&Jackie», *Strengthen Marriage*, Disponible en internet: <http://bit.ly/1YuHOz> [27-Febrero-2009]
- Brown, B. 2012, *Cinematography : Theory and Practice : Image Making for Cinematographers and Directors*, Focal Press, Burlington
- Buchanan, A., & Keohane, R. O. 2004, «The Preventive Use of Force: A Cosmopolitan Institutional Proposal», *Ethics & International Affairs*, vol. 18 no.1, pp. 1-22
- Bumiller, E. 2011, «Obama Ends ‘Don’t Ask, Don’t Tell’ Policy», *The New York Times US Edition*, Disponible en internet: <http://nyti.ms/Xh6ZaN> [22-Julio-2011]
- Burgoyne, R. 2008, *The Hollywood Historical Film*, Blackwell Publishing, Oxford
- Burnett, J. y Whyte, D. 2005, «Embedded expertise and the New Terrorism», *Journal for Crime, Conflict and the Media*, vol.1 no.4, pp. 1-18
- Bush, G. W. 2002, *The national security strategy of the United States of America*. EXECUTIVE OFFICE OF THE PRESIDENT, DTIC, Washington DC
- Butler, I. 1974, *The War Film*, Barnes Tantivy, London
- Buzan B., Waever, O. 2009, «Macrosecuritisation and Security Constellations: Reconsidering Scale in Securitisation Theory», *Review of International Studies*, vol. 35, no.2, pp.253-276
- Buzan, B. 2006, «Will the ‘Global War on Terrorism’ Be the New Cold War?», *International affairs*, vol.82 no.6, pp.1101-1118
- Buzan, B., Waever, O., De Wilde, J. 1998, *Security. A New Framework for Analysis*. Lynne Rienner Publishers, Inc., London
- Buzzell, C. 2006, *My War: Killing Time in Iraq*. Random House, New York
- Cabrera, Marta 2008, «Guerra de imágenes, imágenes de guerra: cuatro eventos mediáticos de la guerra de Irak», *Oasis*, vol.13, pp. 61-88
- Cabrera, Martha. 2007, «Medios de comunicación y medios visuales en los conflictos armados en la posguerra fría», *Oasis*, vol.12, pp. 119-140
- Cady, D. L. 2010, *From Warism to Pacifism : A Moral Continuum*, Temple University Press, Philadelphia

- Calabrese, Andrew 2005, «Casus Belli: U.S. Media and the Justification of the Iraq War», *Television & New Media*, vol.6 no.2, pp. 153-175
- Camiñas Hernández, T. 2007, «Valores en alza: guerras, propaganda mediática, cultura del miedo y "hedocinismo"», *Revista Latina de comunicación social*, vol.62 no.13 versión electrónica
- Campbell, D. 2003, «Representing Contemporary War», *Ethics & International Affairs*, vol.17 no.2, pp. 99-108
- Campbell, J. 1949, *The Hero with a Thousand Faces*, Pantheon books, New York
- Campbell, K. T. 2007, «Asymmetrical Threats: A Vital Relevancy for Information Operations», *Space and Missile Defense*, Winter Edition, Disponible en Internet: ADA518865, pp.4-5 y 38-40
- Cano-Gómez, A. P. 2012, «El héroe de la ficción postclásica», *Palabra Clave*, vol. 15 no. 3, pp. 432-457
- Caparrós, J.M. 1995, «Prólogo» en *Historia contemporánea y cine*, Ferro, M., Ariel Historia, Barcelona p. 7-11
- Caputi, R. 2012, «The marines urination video doesn't show the real war crime», *The Guardian*, Disponible en internet: <http://bit.ly/Xh7nGi> [13-Enero-2012]
- Carrión, J. 2011, *Teleshakespeare*, Errata Naturae, Madrid
- Carruthers, S. 2008, «No one's looking: the disappearing audience for war», *Media, War & Conflict*, vol.1 no.1, pp. 70-76
- Carter, C. J. 2011, «Couple's love story was tested by war – four times», *CNN*, Disponible en internet: <http://cnn.it/1uIsSyD> [12-Diciembre-2011]
- Carter, N. 2010, «The Hurt Locker' is lowest-grossing movie to ever win Best Picture, but it may get post-Oscar bump», *Daily News*, Disponible en internet: <http://www.nydailynews.com/entertainment/tv-movies/hurt-locker-lowest-grossing-movie-win-best-picture-post-oscar-bump-article-1.166953> [8-Marzo-2010]
- Casarrubios, M. S. 2012 «Narración y Sociedad : El Villano en el Cine Contemporáneo (2000-2010)» *Revista Aequitas*, vol. 2, pp. 198-224
- Casebeer, W. D., & Russell, J. A. 2005, *Storytelling and Terrorism: Towards a Comprehensive "Counter-Narrative Strategy"*, *Strategic Insights*, vol.6 no.3, pp.1-16
- Casetti, F. y Di Chio, F. 2007, *Cómo analizar un filme*, Paidós Comunicación, Barcelona
- Casper, M. F., Child, J. T. 2009, «Embedded reporting and audience response: Parasocial interaction and perceived realism in embedded news reporting from the Iraq war on television news», *War and the media: Essays on news reporting, propaganda and*

*popular culture*, Haridakis, P.M., Hugenberg, B.S. y Stanley T. W. (eds.) Mc Farland & Co., North Carolina

Caton, S. C. 2006, «Coetzee, Agambne, and the Passion of Abu Ghraib», *American Anthropologist*, vol. 108, no. 1, pp. 114-432

Chambers, J. W. y Culbert, D. 1996 *World War II. Film and History*, Oxford University Press, New York

Chapman, J. 2008, *War and Film*, Reaktion Books, Wiltshire

Child, B. 2013, «CIA requested Zero Dark Thirty rewrites, memo reveals», *The Guardian*, Disponible en internet: <http://bit.ly/1zx8GPI> [7-Mayo-2013]

Chion, M. 2009, *Cómo se escribe un guion*, Cátedra, Madrid

Chomsky, N. 2005, *El Terror como Política Exterior de Estados Unidos*, Libros del Zorzal, Buenos Aires

Chong, S. S. H., 2005 «Restaging the War: “The Deer hunter” and the Primal Scene of Violence», *Cinema Journal*, vol. 44, no. 2, pp. 89-106.

Chowdhry, A. 2012 «Pakistani anger lingers year after raid killed bin Laden» *USA Today News* Disponible en internet: <http://usat.ly/11UyWqw> [25-Noviembre-2014]

Christensen, Christian 2008, «Uploading dissonance: YouTube and the US occupation of Iraq», *Media, War & Conflict*, vol.1 no. 2, pp. 155–175

Cillizza, C. 2014, «The 4<sup>th</sup> best state of the union address: “Axis of evil”», *The Washington Post*, Disponible en internet: <http://wapo.st/1lekPQE> [25-Enero-2014]

Clark, M. P. 1999 «The Work of War after the Age of Mechanical Reproduction» en M. Bibby, *The Vietnam War and Postmodernity*, University Massachusetts Press, Boston, pp. 17-47

Clark, D. J., and Kai A., K. 2007, «Asymmetric Conflict Weakest Link against Best Shot», *Journal of Conflict Resolution*, vol.51 no.3, pp.457-469

Clarke, J. 2013, *Virgin Film : War Films*, Random House, Australia

Clement, S. y P. M. Craighill. 2013, «Poll: Iraq war still unpopular, divisive on 10<sup>th</sup> anniversary», *The Washington Post*, Disponible en internet: <http://wapo.st/1rR4Bo3> [17-Marzo-2013]

Cloud, D.S., Semple, K. 2006, «Former G.I. charged with rape and murder of Iraqis – Americas – International Herald Tribune», *The New York Times Americas*, Disponible en internet: <http://nyti.ms/1zx9xzs> [11-Enero-2014]

Clover, J. 2009, «Allegory Bomb», *Film Quarterly*, vol.63 no.2, pp. 8-9

- Colás, A. y Saull, R. 2006, *The War on Terrorism and the American 'Empire' after the Cold War*, Routledge, Oxon
- Coomes, P. 2011, «Osama Bin Laden raid: Do pictures provide truth?», *BBC News*, Disponible en internet: <http://bbc.in/1rltuig> [5-Mayo-2011]
- Copson, R. W. 2003, *The Iraq War: Background and Issues*, Novinka, Nueva York
- Cordesman, A. H. 2003, *The Iraq War. Strategy, Tactics and Military Lessons*, Center for Strategic and international Studies, Washington
- Corrigan, T. 1991, *A Cinema without Walls: Movies and Culture after Vietnam*, Rutgers University Press, New Brunswick
- Cottle, Simon 2006a, *Mediatized Conflicts: Understanding Media and Conflicts in the Contemporary World*, Open University Press, Nueva York
- Cottle, Simon 2006b, «Mediatized rituals: beyond manufacturing consent», *Media, Culture & Society*, vol. 28 no.3, pp. 411-432
- Crelinsten, R.D. 1987, «Power and Meaning: Terrorism as a struggle over Access to the Communication Structure», *Contemporary Research on Terrorism*, Wilkinson, P. y Stewart, A.M. (eds.), Aberdeen University, Aberdeen
- Crist, J. 1973, «Introduction» en J. Morella, E.Z. Epstein y J. Graggs, *The Films of World War II: A Pictorial Treasury of Hollywood's War Years*, Citadel Press, New Jersey
- Crisóstomo, R. 2013 «El enemigo ya no está a las puertas. El nuevo enemigo doméstico en la serialidad estadounidense contemporánea: el caso de Dexter y Homeland» *Comunicación y Hombre*, no.9, pp. 199-208
- Crocker, R. C. 2013, «Talk to Iran, it works», *The New York Times*, Disponible en internet: <http://nyti.ms/1pGSy6v> [3-Noviembre-2013]
- Croft, S. 2006, *Culture, Crisis and America's War on Terror*. Cambridge University Press, New York
- Croteau, D. y Hoynes, W. 2014, *Media/Society: Industry, Images, and Audiences*, Sage, US
- D'Addario, D. 2013, «Ten Years of Iraq War Films: Why Audiences Shunned Movies about Mideast», *Salon*, Disponible en internet: [http://www.salon.com/2013/03/19/ten\\_years\\_of\\_iraq\\_war\\_films\\_why\\_audiences\\_shunned\\_movies\\_about\\_mideast/](http://www.salon.com/2013/03/19/ten_years_of_iraq_war_films_why_audiences_shunned_movies_about_mideast/) [19-Marzo-2013]
- Dale, H.C. 2009, «Public Diplomacy 2.0: Where the U.S. Government meets "New Media"» en *Backgrounder – The Heritage Foundation* no. 2346. Disponible en internet: <http://indianstrategicknowledgeonline.com/web/psy%20ops%20bg2346.pdf> [8-Diciembre-2009]
- Darman, P, 2013 *Attack on Pearl Harbor. America enters World War II*, Brown Bear Books, New York

- De Felipe, F., Gómez, I. 2011, *Ficciones colaterales. Las huellas del 11-S en las series "made in USA"*, UOC, Barcelona
- De Goede, M. 2008, «The Politics of Preemption and the War on Terror in Europe», *European Journal of International Relations*, vol. 14 no.1, pp. 161-185
- DeBauche, L.M. 1997, *Reel Patriotism. The Movies and World War I*, The University of Wisconsin Press, Wisconsin
- Debs, A. y Monteiro, N. 2010, *Deterring Nuclear Proliferation: Polarity, Credibility, and Preventive War*. Unpublished typescript
- Delage, C. y Guigueno, V. 2004, *L'historien et le film*, Gallimard, Paris
- Del Pino, D. 2010 «Estados Unidos toleró torturas sistemáticas en Irak» *Público*, Disponible en internet: <http://bit.ly/1vUnzqt> [5-Enero-2015]
- Dimitrova, D. V., Connolly-Ahern, C. 2007, «A Tale of two wars: Framing Analysis of online New Sites in coalition countries and the Arab World during the Iraq War», *The Howard Journal of Communications*, vol.18 no.2, pp. 153-168
- Dittman, L y Michaud, G. 1990, *From Hanoi to Hollywood. The Vietnam War in American Film*, Rutgers University Press, USA
- Dixon, W. W. 2004, *Film and Television after September 11*. Board of Trustees, Illinois
- Doherty, T. 1993, *Projections of War. Hollywood American Culture and World War II*, Columbia University Press, New York
- Donald, R. y MacDonald, K. 2014, *Women in War Films: From Helpless Heroine to G.I. Jane*, Rowman & Littlefield, Maryland
- Dowling, R.E. 1986, «Terrorism and the Media: A Rhetorical Genre», *Journal of Communication*, vol.36 no.1, pp.12-24
- Doyle, C. 2002, *The USA Patriot Act: A Sketch*. Library of Congress Washington DC Congressional Research Service, DTIC, Washington
- Dunlap, C. 1999, *Technology and the 21st Century Battlefield: Recomplicating Moral Life for the Statesman and Soldier*, Strategic Studies Institute Army War College, Carlisle
- Dunne, J. P., García-Alonso, M. D., Levine, P., & Smith, R. P. 2006, «Managing Asymmetric Conflict», *Oxford Economic Papers*, vol.58 no.2, pp.83-208
- Early, E. 2003 *The War Veteran in Film*, McFarland, North Carolina
- Early, E. 2014 *The Alienated War Veteran in Film and Literature*, McFarland & Company, North Carolina

- Eberwein, R. 2005. *The War Film*, Rutgers University Press, USA
- Eberwein, R. 2010, *The Hollywood War Film*, Wiley-Blackwell, West Sussex
- Echart, P. 2012, «Perfiles heroicos en la filmografía de David Mamet», *Área Abierta*, vol.12 no.2, pp.11
- Edelman, R. 1994, «Vietnam War Films», *The Political Companion to American Film United States*, Crowds, G. (ed) Lake View Press, pp. 447-454
- Edwards, P.M. 1997, *A Guide to Films on the Korean War*, Greenwood Press, Westport.
- Edwards, P. M. 2006, *The Korean War*, Greenwood Press, Westport.
- Ekaizer, E. 2007, «La batalla de Argel, según Bush», *El País*, Disponible en internet: <http://bit.ly/1ulyoBt> [12-Enero-2007]
- Ellis, J. 2002, *Visible fictions: Cinema, Television, Video*, Routledge, London
- Elshtain, J. 2003, *Just War Against Terror: The Burden of American Power in a Violent World*, Basic Books, New York
- Esposito, J. L. 2002 *Unholy War: Terror in the Name of Islam*
- Evans, J. C. 2001, «Hijacking Civil Liberties: the USA PATRIOT Act of 2001», *Loyola University Chicago Law Journal*, vol. 33, no.4 pp. 933-990
- Fahmy, S. y Johnson, T.J. 2005, «How we performed: Embedded Journalists. Attitudes and Perceptions towards covering the Iraq War», *J&MC Quarterly*, vol.82 no.2, pp.301-317
- Fawcett, L. 2013, «The Iraq War ten years on: Assessing the fallout», *International Affairs*, vol.89 no.2, pp.325-343
- Feldman, S. 2003, *After the War in Iraq: Defining the New Strategic Balance*, Sussex Academy Press, Eastbourne
- Feldman, N. 2004 *What we Owe Iraq. War and the Ethics of Nation Building* Princeton University Press, Princeton.
- Ferro, M. 1995, *Historia Contemporánea y cine*, Ariel Historia, Barcelona
- Field, S. 1995, *El Manual del guionista*, Plot, Madrid
- Finnemann, N. O. 2011, «Mediatization theory and digital media», *Communications*, vol.36 no.1, pp.67-89
- Fiske, J. 1994, *Media Matters: Everyday Culture and Political Change*, University of Minnesota Press, Minneapolis

- Francescutti, P. 2004, *La pantalla profética. Cuando las ficciones se convierten en realidad*. Cátedra, Madrid
- Frezza, G. 2009, «Guerras y posguerras: la visión política del futuro en la ciencia ficción de los cómics, películas y series contemporáneas», *Formats: revista de comunicació audiovisual*, no.5 Disponible en internet: <http://bit.ly/1kni2tu> [22-mayo-2013]
- Frith, Luci A. «Defining American Heroes: Analyzing the Metamorphosis of the War Hero in Twentieth Century War Films Using Joseph Campbell's 'Hero's Journey'», Disponible en internet: <http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED468663.pdf>
- Fusman, A. 2013, «US Presidential Discourse, September 11-20, 2011: The Birth of the War on Terror», *Journal for the Study of Religions and Ideologies*, vol.12 no.34, pp.126-151
- Fyne, R. 2008, *Long Ago and Far Away. Hollywood and the Second World War*, Rowman & Littlefield, Maryland
- Galston, W. A. 2002, «The perils of preemptive war», *Philosophy and Public Policy Quarterly*, vol.22 no.4, pp.407-412
- Garate, M. O. 2013, «Tres obras maestras de la ficción televisiva: The Sopranos, The Wire y Mad Men», *Ars Bilduma*, no.3, pp.133-150
- Gardner, F. 2003, «Who is who in the 'axis of evil'», *BBC News*, Disponible en internet: <http://bbc.in/1u1AWqd> [20-Diciembre-2003]
- García-Martínez, A.N. 2004, «En las fronteras de la no-ficción. El falso documental (definición y mecanismos)» En J. Latorre, A. Vara y M. Díaz (eds.) *Ecología de la televisión: tecnologías, contenidos y desafíos empresariales*. Actas del XVIII Congreso Internacional de Comunicación. Pamplona: Eunote, pp. 135-144.
- García-Martínez, A.N. 2007, «La traición de las imágenes: mecanismos y estrategias retóricas de la falsificación audiovisual», *Zer*, vol. 22, pp. 301-322.
- Gat, A. 1989, *The origins of military thought: from the Enlightenment to Clausewitz*, Clarendon Press, Oxford
- Gates, P. 2005, «Fighting the 'Good fight': The Real and the Moral in the Contemporary Hollywood Combat Film», *Quarterly Review of Film and Video*, vol.22 no.4, pp. 297-310
- Gavel, D. 2013, «Linda Bilmes on the U.S. Engagement in Iraq and Afghanistan: "The Most Expensive Wars in U.S. History"», *Harvard Kennedy School*, Disponible en internet: <http://bit.ly/1qp3TK6> [28-Marzo-2013]
- Gianos, P.L. 1998, *Politics and Politicians in American Film*, Praeger, US
- Gil, I.C. y Martins, A. (eds.) 2012 *Plots of War. Modern Narratives of Conflict*, Walter de Gruyter GmbH, Boston

- Glitre, K. 2006, *Hollywood Romantic Comedy: States of the Union, 1934-1965*, Manchester University Press, Manchester
- Gold, M., Brown, E. y Cloud D.S. 2011 «Despite DNA Evidence, some doubt Bin Laden really dead» *The Seattle Times* Disponible en internet: <http://bit.ly/1xzNmFz> [25-Noviembre-2014]
- Goldenberg, S. 2004b, «Abuse 'continued after Abu Ghraib», *The Guardian*, Disponible en internet: <http://bit.ly/1lYKpsS> [9-Diciembre-2004]
- Goldenberg, S. 2005, «Abu Ghraib abuse soldier admits indecent act», *The Guardian*, Disponible en internet: <http://bit.ly/1AAwfbn> [3-Mayo-2005]
- Goldenberg, S. 2006, «Five US soldiers in Iraq rape and murder inquiry», *The Guardian*, Disponible en internet: <http://bit.ly/1kniCHL> [1-Julio-2006]
- Goldenberg, S., Branigan, T. y Dodd, V. 2004a, «Guantánamo Abuse Same as Abu Ghraib, Say Britons», *The Guardian*, Disponible en internet: <http://bit.ly/1s5sXYR> [14-Mayo-2004]
- Goldstein, J.H. 1998, *Why We Watch: The Attractions of Violent Entertainment*, Oxford University Press, New York
- Goldstein, R. 2004, «Berg Beheading: No Way, Say Medical Experts», *Asia Times Online*, Disponible en: <http://bit.ly/1AAwnHW> [22-Mayo-2004]
- Gómez, M. M. 2006, *Introducción a la metodología de la investigación científica*, Brujas, Argentina
- González-Fierro, J. 2008, *Toda la Guerra de Vietnam en el cine y la televisión*, Arkadin, Madrid
- González, E. M. y Alvarado, A. C. 2013. «Introducción: Visiones contemporáneas del héroe» *Area abierta*, vol.34 no. 1, pp. 1-5
- Goodall Jr, H. L. 2010, *Counter-narrative: How progressive academics can challenge extremists and promote social justice*, Left Coast Press, Walnut Creek, CA
- Gordon, P. H. 2007, «Can the War on Terror Be Won? How to Fight the Right war», *Foreign Affairs*, vol.86 no.6, pp. 53-66
- Grandío, M.M. 2011, «Riesgo y trauma en la ficción televisiva estadounidense post 11-S: el caso de Heroes», *Zer-Revista de Estudios de Comunicación*, vol. 16 no.31, pp.51-67
- Grange, D. L. 2000, «Asymmetric Warfare: Old Method, New Concern», *National Strategy Forum Review*, vol.9
- Gray, C. H. 2003, «Posthuman soldiers in postmodern war», *Body & Society*, vol.9 no.4 pp.215-226



- Grindon L. 2012 « Cycles and Clusters : The Shape of the Film Genre History» en B. K. Grant (ed.) *Film Genre Reader IV*, University of Texas Press, Austin
- Gubern, R. 2013 « La estratégica guerra de Hollywood» *La Nación* Disponible en internet: <http://bit.ly/1vOKUiS> [26-Noviembre-2014]
- Guelke, A. 1998, *The Age of Terrorism*, Indigo, London
- Guynn, W. 2006, *Writing History in Film*, Rutledge, New York
- Haggith, T. 2002, «D-Day Filming: For Real. A Comparison of 'Truth' and 'Reality' in “Saving Private Ryan” and Combat Film by the British Army's Film and Photographic Unit», *Film History*, vol.14 no. 3/4, pp.332-353
- Hall, S. 2002, «Tall revenue Features: The genealogy of the Modern Blockbuster», *Genre and Contemporary Hollywood*, Neale, S. (ed.), British Film Institute, London, pp.11-26
- Hallams, E. 2010, «Digital diplomacy: the internet, the battle for ideas & US foreign policy», *CEU Political Science Journal*, vol. 5 n° 4, pp.538-574
- Halper, S. 2005, *America alone: the neo-conservatives and the global order*. Cambridge University Press, Cambridge
- Hammes, T.X. 2005 «Insurgency: modern warfare evolves into a fourth generation» *Strategic Forum*, n°214, pp. 1-8
- Hamilton 1998, *The Art of Insurgency: American Military Policy and the Failure of Strategy in Southeast Asia*. Greenwood Publishing Group, Westport, CT
- Hammond, M 2002, «Some smothering dreams: The Combat Film in Contemporary Hollywood», *Genre and Contemporary Hollywood*, Neale, S (ed.) British Film Institute, London, pp.62-77
- Hammond, M. y Mazdon, L. (eds.) 2005, *The Contemporary Television Series*, Edinburgh University Press, Edingburgh
- Hampson, R. 2005, «Motive behind 'fragging' case unclear», *USA Today*, Disponible en internet: <http://usat.ly/1xBRvJv> [19-Junio-2005]
- Hanley, D.C. 2003, «Two wars in Iraq: One for US audiences, the other for the Arab-speaking world», *The Washington Report on Middle East Affairs*, vol.22 no.4, pp. 6
- Hansen, L. 2011, «The politics of securitization and the Muhammad cartoon crisis: A post-structuralist perspective», *Security Dialogue*, vol.42 no.4-5, pp.357-369
- Harding,L. 2004a, «Beheading suspects 'led by Saddam's nephew», *The Guardian*, Disponible en internet: <http://bit.ly/1knkRe6> [22-Mayo-2004]
- Harding, L. 2004b, «After Abu Ghraib» *The Guardian*, Disponible e n internet: <http://bit.ly/1ybTbNb> [25-Noviembre-2014]

- Hassam, M. J. 2004, «Major Changes in the World Situation After the Iraq War», *Mongolian Journal of International Affairs*, no.11, pp.3-11
- Hatty, S.E. 2000, *Masculinities, Violence and Culture*, Sage Publications, California
- Hayward, J. 2011, *Myths and Legends of the First World War*, History Press, Gloucestershire
- Heinemann, K. 2003, *Introducción a la metodología de la Investigación empírica en las ciencias del deporte*, Paidotribo, Barcelona
- Heinze, E. A. 2006, «Humanitarian Intervention and the War in Iraq: Norms, Discourse, and State Practice», *Parameters*, vol.36 no.1, pp.20-34
- Hernández, J. 2010, *Todo lo que debe saber sobre la Primera Guerra Mundial*, Nowtilus, Madrid
- Herr, M. 1991, *Dispatches*. Vintage, New York
- Hersh, S. M. 2004 «Torture at Abu Ghraib» *The New Yorker*, Disponible en internet: <http://nyr.kr/1qJ05Iy> [2-Enero-2015].
- Herzog, T.C. 1992, *Vietnam War Stories. Innocence Lost*, Rotledge, London
- Hight, C. 2008 «El falso documental multiplataforma: un llamamiento lúdico» *Archivos de la Filmoteca* no.58, pp. 176-195
- Hilliard, Robert L. 2009, *Hollywood Speaks Out: Pictures that Dared to Protest Real World Issues*, John Wiley & Sons, Chichester
- Himmelfarb, G. (Ed.) 2011, *The Neoconservative Persuasion: Selected Essays, 1942-2009*. Basic Books, Washington D.C.
- Hjarvard, S. 2007a, «Changing media-changing language. The mediatization of society and the spread of English and medialects», *International Communication Association 57th Annual Conference*, San Francisco, CA, pp.24-28
- Hjarvard, S. 2008b, «The Mediatization of Society. A Theory of the Media as Agents of Social and Cultural Change», *Nordicom Review*, vol. 29 no.2, pp. 105–134
- Hoffman, B. and Claridge, D. 1998, «The RAND-St Andrews Chronology of International Terrorism and Noteworthy Domestic Incidents, 1996», *Terrorism and Political Violence*, vol.10 no.2, pp.135-180
- Hoffman, B. 2014 «Rethinking Terrorism and Counterterrorism Since 9/11» *Studies in Conflict & Terrorism*, vol.25, no.5 pp. 303-316
- Holland, J. 2013, *Selling the War on Terror: Foreign Policy Discourses after 9/11*, Oxon, New York

- Horten, G. 2011, «The Mediatization of war: A Comparison of the American and German Media Coverage of the Vietnam and Iraq Wars», *American Journalism*, vol. 28 no.4, pp.29-53
- Hoskins, A., O'Loughlin, B. 2010, *War and media. The emergence of diffused war*. Polity Press, Cambridge
- Huebner, A. J. 2008, *Warrior Image: Soldiers in American Culture from the Second World War to the Vietnam Era*, University of North Carolina Press, Chapel Hill
- Huerta, M.A. 2006, *Celuloide en llamas. El cine estadounidense tras el 11-S*, Notorious Ediciones, Madrid
- Huerta, M. A. 2008, «Cine y política de oposición en la producción estadounidense tras el 11-S», *Comunicación y Sociedad*, vol.21 no.1, pp.81-102
- Huerta, M. A. 2009, «Los ecos de la realidad: miedo y paranoia en el cine fantástico estadounidense del siglo XXI», *Zer: Revista de Estudios de Comunicación*, vol.14 no.26, pp.231-251
- Hueso, A.L. 1976, *Historia de los géneros cinematográficos*, Heraldo, Valladolid
- Hunt, A. R. 2014, «Let's Talk About the Wealth Gap», *The New York Times*, Disponible en internet: <http://bit.ly/1knkRe6> [26-Enero-2014]
- Hüppauf, B 1995, «Modernism and the Photographic Representation of War and Destruction», *Fields of vision: Essays in Film Studies, Visual Anthropology and Photography*, Deveraux, L. y Hillman, R. (eds.), University of California Press, Los Ángeles, pp. 94-124
- Hüppauf, B.R. (ed.) 1997 *War, Violence and the Modern Condition*, Walter de Gruyter & Co, Berlin
- Hyams, J. 1984, *War Movies*, Gallery Books, Nueva York
- Hynes, S. 1992, *A War Imagined: the First World War and English Culture*, Pimlico, ebook edition
- Jackson, P.T. y Standfield, J. R. 2004, «The role of the Press in Democracy: Heterodox economics and the propaganda model», *Journal of Economic Issues*, vol.38 no.2, pp.475-482
- Jackson, R. 2005, *Writing the War on Terrorism: Language, Politics and Counter-Terrorism*, Manchester University Press, Manchester
- Jaffe, I. 2008, *Hollywood Hybrids: Mixing Genres in Contemporary Films*, Rowman & Littlefield, Maryland
- James, D. 1985, «Presence of Discourse/Discourse of Presence», *Wide Angle*, vol.7 no.4, pp.41-53

- Jeffords, S. 2006 «The Vietnam War in American Cinema», en L.R. Williams y M. Hammond (eds.) *Contemporary American Cinema*, Open University Press, England, pp. 280-288
- Jehl, D. 2004, «C.I.A. Says Berg's Killer Was Very Probably Zargawi», *The New York Times*, Disponible en internet: <http://nyti.ms/UMrp9F> [14-Mayo-2004]
- Jennings, P. 2010, *The Politically Incorrect Guide to the Vietnam War*, Regnery Publishing, Massachusetts
- Jervis, R. 2003, «Understanding the Bush Doctrine», *Political Science Quarterly*, vol.118 no.3, pp.365-388
- Jervis, R. 2005, «Why the Bush Doctrine Cannot Be Sustained», *Political Science Quarterly*, vol.120 no.3, pp.351-377
- Jhaveri, N.J. 2004 «Petroimperialism:US Oil Interests and the Iraq War» *Antipode*, vol. 36 no.1, pp. 2-11
- Johnson, J.T. 2002 *The Holy War Idea in Western and Islamic Traditions* Pennsylvania State University Press, Pennsylvania
- Johnson, T., Kaye, J., Barbara. K. 2004, «Wag the Blog: How Reliance on Traditional Media and the Internet Influence Credibility Perceptions of Weblogs Among Blog Users», *Journalism & Mass Communication Quarterly*, vol. 81 no.3, pp.622-642
- Jones, D. B. 1945, «The Hollywood war film: 1942-1944», *Hollywood Quarterly*, vol.1 no.1, pp.1-19
- Jongman, A. J. 2005, *Political Terrorism: A New Guide to Actors, Authors, Concepts, Data Bases, Theories, and Literature*, M Transaction Books, New Brunswick, NJ
- Joosten, E. 2011, «Digital Ghosts: The Lingering Presence of Vietnam in Films of Modern Warfare», *Kino: The Western Undergraduate Journal of Film Studies*, vol.2 no.1, pp.1-7
- Jung, B. 2010 *Narrating Violence in Post 9/11Action Cinema : Terrorist Narratives, Cinematic Narration, and Referentiality* VS Research, Germany
- Kaempf, S. 2013, «The Mediatisation of War in a Transforming Global Media Landscape», *Australian Journal of International Affairs*, vol.67 no.5, pp.586-604
- Kagan, N. 1974, *The War Film*, Pyramid, Nueva York
- Kamalipour, Y. R. y Artz, L. (eds.) 2005, *Bring 'em On: Media And Politics In The Iraq War*, Rowman & Littlefield Editors, United Kingdom
- Kaminsky, S. M. 1974 *American Film Genres: Approaches to a Critical Theory of Popular Film*, Pflaum Publishing, Ohio

- Kampfer, J. 2003, «Saving Private Lynch story 'flawed'», *BBC News*, Disponible en internet: <http://bbc.in/1qpbOao> [15-Mayo-2003]
- Kampfer, J. 2003, «The truth about Jessica», *The Guardian*, Disponible en internet: <http://bit.ly/1pr6wq> [15-Mayo-2003]
- Kane, K. 1982, *Visions of war: Hollywood Combat Films of World War II* (Vol. 9), UMI Research Press, Ann Arbor
- Kaufmann, C. 2004 «Threat Inflation and the Failure of the Marketplace of Ideas: The Selling of the Iraq War» *International Security*, vol. 29 no. 1, pp. 5-48
- Keathley, C. 2004, «Trapped in the Affectation Image: Hollywood's post-traumatic cycle», *The last great American Picture Show*, Elsaesser, T. y Horvath, A., Amsterdam University Press, pp 293-307
- Keegan, J. 2004 *The Iraq War* Random House, London
- Kegley, C. W., y Raymond, G. A. 2003, «Preventive war and permissive normative order», *International Studies Perspectives*, vol.4 no.4, pp.385-394
- Kellner, D. 1999, «Virilio, War and Technology. Some Critical Reflections», *Theory, Culture & Society*, vol.16 no.5-6, pp.103-125
- Kellner, D. 2007, «Bushspeak and the Politics of Lying: Presidential Rhetoric in the "War on Terror"», *Presidential Studies Quarterly*, vol.37 no.4, pp.622-645
- Kellner, D.M. 2010, *Cinema Wars : Hollywood Film and Politics in the Bush-Cheney Era*, Wiley-Blackwell, UK
- Kendrick, J. 2009 *Hollywood Bloodshed. Violence in 1980's American Cinema*, Southern Illinois University, Illinois
- Kepel, G. 2004 *The War for Muslim Minds. Islam and the West* Belknap Press, US
- Kermode, F. 2000, *The Sense of an Ending : Studies in the Theory of Fiction with a New Epilogue*, Oxford University Press, New York
- Kerr, O. 2003, «Internet surveillance law after the USA Patriot Act: The big brother that isn't», *Northwestern University Law Review*, vol.97 no.2, pp.607
- Kerr, P. 1980, «The Vietnam Subtext», *Screen*, vol.21 no.2, pp.67-72
- King, G. 2005 «"Just like a Movie"? : 9/11 and Hollywood Spectacle» en G. King (ed.) *The Spectacle of the Real*, Intellect Books, Portland, pp. 47-58
- Kissinger, H. 1969, *Ending the Vietnam War: A History of America's Involvement in and Extrication from the Vietnam War*, Simon & Schuster, Nueva York

- Kitses, J. 1970, *Horizons West: Anthony Mnn, Budd Boetticher, Sam Peckinpah: Studies of Authorship within the Western*, Indiana University Press, Bloomington
- Kobek, M. L. P. 2008, «Freedom is not free: Estados Unidos, libertad y seguridad post 11/9», *Revista Enfoques: Ciencia Política y Administración Pública*, no.8, pp.87-111
- Kolker, R. 2000, *A Cinema of Loneliness*, Oxford University Press, New York
- Koppes, C. R. y Black, G. 1990, *Hollywood goes to war: how Politics, profits and propaganda shaped World War II Movies*, CA University of California Press, Berkeley
- Kosmidou, E. R. 2013, *European Civil War Films. Memory, Conflict and Nostalgia*, Routledge, UK
- Kristol, I. 1996, «A Post-Wilson Foreign Policy», *AEI Online*, Disponible en internet: <http://bit.ly/1YTamR> [2-Agosto-1996]
- Kristol, I. 1999, *Neo-conservatism: The Autobiography of an Idea*, The Free Press, New York
- Kristol, I. 2003, «The Neoconservative Persuasion», *The Weekly Standard*, Disponible en internet: <http://twos.io/1qM2Zw0> [25-Agosto-2003]
- Kristol, I. y Kagan, R. 2005, *Peligros Presentes*, Almuzara, Córdoba
- Krotz, F. 2007, «The Meta-process of “Mediatization” as a Conceptual Frame», *Global Media and Communication*, vol.3 no.3, pp.256–260
- Kubrick, S., 2001, Gene D. Phillips (ed.), *Stanley Kubrick: Interviews*, Univ. Press of Mississippi, USA
- Kumar, D. 2006, «Media, war, and propaganda: Strategies of information management during the 2003 Iraq war», *Communication and Critical/Cultural Studies*, vol.3 no1, pp.48-69
- Kull, S., Ramsay, C. y Evan, L. 2004 «Misperceptions, the Media, and the Iraq War» *Political Science Quarterly*, vol.118 no.4, pp.569-598
- Lacy, M. 2014, *Security, Technology and Global Politics: Thinking with Virilio*. Routledge, New York
- Lafeber, W. 2002, «The Bush Doctrine», *Diplomatic History*, vol.26 no.4, pp.543-558
- Lambakis, S.J. 2005, «Reconsidering asymmetric warfare», *Joint Force Quarterly*, vol.36, pp.102-109
- Landers, J. 2004, *The Weekly War : Newsmagazines and Vietnam*, University of Missouri Press, Columbia
- Landman, A. 2008, «Pentagon Working to Influence Future Movies about Iraq», *PRWatch*, Disponible en Internet: <http://bit.ly/Xhvuob> [Fecha de acceso 15 de marzo de 2014]

- Landon, P. 1998 «Realism, Genre, and *Saving Private Ryan*», *Film & History*, vol.28 no.3-4, pp.58-62
- Langford, B. 2005, *Film Genre: Hollywood and Beyond*. Edinburgh University Press, Edinburgh
- Lanning, M.L. 1994, *Vietnam at the Movies*, Ballantine Books, USA
- Laqueur, W. 1999, *The New Terrorism: Fanaticism and the Arms of Mass Destruction*, Oxford University Press, New York
- Lasseter, T. 2006, «Sides blur for U.S. troops trying to secure Samarra», *Chron*, Disponible en Internet: <http://bit.ly/1prwoYL> [Fecha de acceso 21 de enero de 2014]
- Latham, L. 2008 «Technology and “Reel Patriotism” in American Film Advertising of the World War I Era» en P.C. Rollins y J.E. O’Connor, *Why we Fight. America’s Wars in Film and History*, The University Press of Kentucky, Kentucky, pp. 156-174
- Leab, D.J. 1994, «Anti-Communist Films» en *The Political Companion to American Film*, ed. G. Crowds, Lake View Press, United States, pp.26-31
- Lesser, I.O., Hoffman, B., Arquilla, J., Ronfeldt, D. y Zanini, M. 1999, *Countering the New Terrorism*, RAND, Project Airforce, California
- Letort, D. 2013, «*The War Tapes: Documenting the Iraq War with Digital Cameras*» En *InMedia*, vol. 4. Disponible en internet: <http://inmedia.revues.org/729> [31-junio-2013]
- Leuprecht, C., Hataley, T., Moskalenko, S. y McCauley, C. 2010, «Containing the narrative: Strategy and tactics in countering the storyline of global Jihad», *Journal of Policing, Intelligence and Counter Terrorism*, vol.5 no.1, pp.42-57
- Levy, J.S. 1987, «Declining Power and Preventive Motivation for War», *War Politics*, vol.40 no.1, pp.82-107
- Levy, J.S. 2008, «Preventive war and democratic politics», *International Studies Quarterly*, vol.52 no.1, pp.1-24
- Lewis, P. 2013, «Bradley Manning to request pardon from Obama over 35-year jail sentence», *The Guardian*, [en línea]. Disponible en Internet: <http://bit.ly/1u1KrpI> [Fecha de acceso 14 de enero de 2014]
- Lewis, S.C., Reese, S.D. 2009, «What is the War on Terror? Framing through the Eyes of Journalists», *J&MC Quarterly*, vol. 86, no. 1, pp. 85-102
- Lichtblau, E. 2003, «A NATION AT WAR; LIBERTY AND SECURITY; Republicans Want Terrorism Law Made Permanent», *The New York Times*, Disponible en Internet: <http://nyti.ms/1n4GeeE> [Fecha de acceso 23 de enero de 2014]

- Lindsay, J.M. 2011, «George W. Bush, Barack Obama and the future of US global leadership», *International Affairs*, vol. 87, no. 4, pp. 765-779
- Ling, L.H.M. 2004, «The Monster within: What Fu Manchu and Hannibal Lecter Can Tell Us about Terror and Desire in a Post 9/11 World», *In Project Muse*, vol. 12, no. 2, pp. 377-400
- Linville, S. 2000, «‘The Mother of all Battles’: *Courage under fire* and the Gender-integrated military», *Cinema Journal*, vol. 39, no. 2, pp. 100-120
- Lipovetsky, G. y Serroy, J. 2009, *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*, Anagrama, Barcelona
- Long, H. 2013, «Guardian readers: Iraq war was not justified», *The Guardian*, [en línea]. Disponible en Internet: <http://bit.ly/UChgNc> [Fecha de acceso 20 de enero de 2014]
- Losilla, C. 2008, «La renovación constante», *Cahiers du Cinema España*, no. 9, pp. 6-8
- Luban, D. 2004, «Preventive War», *Philosophy & Public Affairs*, vol. 32, no. 3, pp. 207-248
- Lull, J. y Hinerman, S. (eds.) 1997, *Media Scandals: Morality and Desire in the Popular Market Place*, Polity Press, Cambridge
- Lustick, I. S. 2006, *Trapped in the War on Terror*, Pennsylvania Press, Philadelphia
- Lynch, D.J. 2003, «Iraqi Lawyer’s Courage Leads Marines to Lynch», *USA Today*, [en línea]. Disponible en Internet: <http://usat.ly/1u1K4Lq> [Fecha de acceso 2 de enero de 2014]
- Maass, P. 2011, «The Toppling: How the Media Inflated a Minor Moment in a Long War. », *The New Yorker*, [en línea]. Disponible en Internet: <http://nyr.kr/1nV3RMW> [Fecha de acceso 2 de enero de 2014]
- MacAskill, E. 2007, «Rambo Image Was Based on Lie, Says US War Hero Jessica Lynch», *The Guardian*, Disponible en Internet: <http://bit.ly/1AAJtVA> [Fecha de acceso 10 de enero de 2014]
- MacAskill, E. y Borger, J. 2004, «Iraq War Was Illegal and Breached UN Charter, Says Annan», *The Guardian*, Disponible en Internet: <http://bit.ly/1nV3O3O> [Fecha de acceso 23 de enero de 2014]
- Mack, A. 1975, «Why Big Nations Lose Small Wars: The Politics of Assymetric Warfare», *World Politics*, vol. 27, no. 2, pp. 175-200
- Mackay, N. 2006, *The War on Truth*, Casemate, Havertown
- Mador, J. 2013, «Iraq War Left Mark on Minn. National Guard Members, Families», *MPR News*, [en línea], Disponible en Internet: <http://bit.ly/1o66F8C> [Fecha de acceso 22 de enero de 2014]



- McCauley, C. 1998, «When Screen Violence is Not Attractive» En J. Goldstein (Ed.), *Why we watch : The attractions of violent entertainment*, Nueva York: Oxford University Press, pp. 144-162.
- Maher, H. 2009, «The End Of The U.S. War On Terror», *Radio Free Europe Radio Liberty*, [en línea]. Disponible en Internet: [http://www.rferl.org/content/The\\_End\\_Of\\_The\\_US\\_War\\_On\\_Terror/1609936.html](http://www.rferl.org/content/The_End_Of_The_US_War_On_Terror/1609936.html). [Fecha de acceso 9 de enero de 2014]
- Maihold, G. 2003, «La nueva Doctrina Bush y la Seguridad en América Latina», *Iberoamericana*, vol. 3, no. 9, pp. 189-193
- Mamdani, M. 2004, *Good Muslim, Bad Muslim. America, the Cold War and the Roots of Terror*, Doubleday, USA
- Manchel, F. 1990, *Film Study: an Analytical Bibliography* (Vol. 1), Fairleigh Dickinson University Press, USA
- Markert, J. 2011, *Post 9/11 Cinema. Through a Lens Darkly*, Scarecrow Press, Maryland
- Markus, J. 2003, «No Sign of Iraq's WMD», *BBC News*, Disponible en Internet: <http://bbc.in/1knonFp> [Fecha de acceso 4 de febrero de 2014]
- Marshall, S. L. A. 2000, *Men against Fire : the Problem of Battle Command*, University of Oklahoma Press, Washington
- Martin, L.J. 1985, «The Media's Role in International Terrorism», *Terrorism: An International Journal*, vol.8 no.2, pp.127-146
- Martin, R. 2013, *Difficult Men. From The Sopranos and The Wire to Mad Men and Breaking Bad*, Faber & Faber, London
- Mason, B. 2003, «Analysis: Role defined for UN in Iraq», *BBC News*, Disponible en Internet: <http://bbc.in/Xhuuk5> [Fecha de acceso 24 de enero de 2014]
- Matas, A. 2003, «Conflictos asimétricos», *Revista de las armas y de los servicios del ejército de tierra español*. Escuela Superior de las Fuerzas Armadas: mayo
- Mazzoleni, G. 2008, «Mediatization of Society», *The International Encyclopedia of Communication*, vol. VII, ed. W. Donsbach (ed.), Blackwell, Malden, Massachusetts, pp. 3047-3051
- McAdams, F. 2002, *The American War Film*, Praeger, Westport
- McCarthy, R., 2003 «Captured Iraqi militia fighters may be sent to Guantanamo Bay» *The Guardian* Disponible en internet: <http://bit.ly/1tHyHwI> [2-Enero-2015].
- McCartney, P.T. 2004 «American Nationalism and U.S. Foreign Policy from September 11 to the Iraq War» *Political Science Quarterly*, vol. 119 no.3, pp. 399-423

- McCoy, A. 2006, *A Question of Torture: CIA Interrogation, from the Cold War to the War on Terror*, Owl Books, New York
- McDonald, M. 2008, «Securitization and the Construction of Security», *European Journal of International Relations*, vol. 14, no. 4, pp. 563-587
- McFate, M. 2005, «The Military Utility of Understanding Adversary Culture» En *JFK*, no. 38, pp. 43-48
- McGoldrick, D. 2004, *From '9-11' to the 'Iraq War': International Law in an Age of Complexity*, Hart Publishing, Portland.
- McKee, R. 1997, *El Guion. Sustancia, Estructura, Estilo y Principios de la escritura de guiones*, Alba Minus, Barcelona
- Meigs, M.C. 2003, «Unorthodox Thoughts about Asymmetric Warfare», *Parameters*, vol. 33, pp. 4-18
- Merari, A. 1993, «Terrorism as a Strategy of Insurgency», *Terrorism and Political Violence*, vol. 5, no. 4, pp. 213-252
- Meso, K. 2003, «El valor de internet durante el conflicto de Irak», *Revista Latina de Comunicación Social*, no. 55. Disponible en Internet: <http://bit.ly/WNUAey> [Fecha de acceso 5 de octubre de 2012]
- Metz, S. 2000, «New Challenges and Old Concepts: Understanding 21st Century Insurgency», *Parameters: U.S. Army War College*, vol. 37 no.4, pp.20-32
- Metz, S. 2001, «Strategic Assymetry» En *Military Review*, Julio-Agosto, pp.23-31
- Metz, S. y Johnson, D.V.I. 2001, *Asymmetry and US Military Strategy: Definition, Background, and Strategic Concepts*, Strategic Studies Institute Army War College, Carlisle
- Metz, S. y Millen, R. 2004, *Insurgency and Counterinsurgency in the 21st Century: Reconceptualizing Threat and Response*, Strategic Studies Institute Army War College, Carlisle
- Myers, T. 1988, *Walking Point. American Narratives of Vietnam*, Oxford University Press, New York
- Miklaszewski, J. 2007, «12,000 more Guard troops may be going to Iraq», *NBC News*, Disponible en Internet: <http://nbcnews.to/1YZ73I> [Fecha de acceso 2 de marzo de 2013]
- Miller, G. 2011, «CIA Spied on bin Laden from Safe House», *The Washington Post*, Disponible en Internet: <http://wapo.st/Xhx35u> [Fecha de acceso 12 de marzo de 2014]
- Mitchell, J.B. 2003, «'Preemptive War': Is It Constitutional? », *Legal Series*, vol. 27
- Mockaitis, T. R. (ed.) 2013 *The Iraq War Encyclopedia* ABC-CLIO, California

- Molina, F. 2004, «Estados Unidos y la Doctrina Bush en la Política Exterior», *Revista Venezolana de Economía y Ciencias Sociales*, vol.10 no.1, pp.59-71
- Möller, F. 2007, «Photographic Interventions in Post-9/11», *Security Dialogue*, vol.38 no.2, pp.179-196
- Monbiot, G. 2005, «The US Used Chemical Weapons in Iraq and Then Lied about It», *The Guardian*, Disponible en Internet: <http://bit.ly/1IYZcEa> [Fecha de acceso 15 de enero de 2014]
- Mondello, B. 2008, «'Stop-Loss' Inspired by Real Soldier Stories», *NPR*, [en línea]. Disponible en Internet: <http://n.pr/1nKKpS3> [Fecha de acceso 4 de marzo de 2014]
- Monk-Turner, E.; Ciba, P.; Cinnungham, M.; McIntire, P.G.; Pollard, M. y Turner, R. (2004) «A Content Analysis of Violence in American War Movies», *Analyses of Social Issues and Public Policy*, vol.4 no. 1, pp. 1-11.
- Monten, J. 2005, «The roots of the Bush doctrine: Power, nationalism, and democracy promotion in US strategy», *International Security*, vol.29, no.4, pp.112-156
- Morgan, M.J. 2004, «The origins of the new terrorism», *Parameters*, vol.34 no.1, pp.29-43
- Morgan, M.J. 2009 *The Impact of 9/11 on the Media, Arts, and Entertainment: The Day that Changed Everything?* Palgrave MacMillan, UK
- Murray, W. y Scales Jr., R.H. 2003 *The Iraq War. A Military History* Harvard University Press, Cambridge
- Murray, G. 2010, «Fact and Fiction : The Iraq War Film in Absences», *Screening the Past*, no.29, p.1
- Muruzábal, A. 2007, *La representación cinematográfica del regreso. El cine de veteranos como expresión privilegiada del género bélico. El caso práctico de The Best Years of Our Lives y The Deer Hunter*. Tesis doctoral. Universidad de Navarra.
- Muruzábal, A. 2009, “Las rupturas de la historia en la evolución del cine de guerra estadounidense”, *Rompiendo moldes. Discurso, géneros e hibridación en el S.XXI*, Fernández Toledo, P. (coord.), Comunicación Social Ediciones y Publicaciones, Sevilla, pp.112-138
- Muruzábal, A. y Grandío, M. 2009, «La representación de la guerra en la ficción televisiva norteamericana contemporánea», *Mediaciones Sociales*, no.5, pp. 63-83
- Neal, A.W. 2009, «Securitization and Risk at the EU Border: The Origins of FRONTEX», *Journal of Common Market Studies*, vol. 47 no. 2, pp. 333-356
- Neale, S. 2002, *Genre and Contemporary Hollywood*, British Film Institute, Londres

- Neale, S. 1991, «Aspects of ideology and narrative form in the American war film», *Screen*, vol.32 no.1, pp. 35-57
- Neale, S. 2000, *Genre and Hollywood*, Routledge, New York
- Noon, D.H. 2004, «Operation enduring analogy: World War II, the war on terror, and the uses of historical memory», *Rhetoric & Public Affairs*, vol.7 no.3, pp.339-364
- Norton –Taylor, R. 2004 «Violence blamed on US decision to disband Iraq army» *The Guardian* Disponible en internet: <http://bit.ly/1HEHEdQ> [25-Noviembre-2014]
- Norton-Taylor, R. 2013, «MI6 and CIA Were Told before Invasion that Iraq Had No Active WMD», *The Guardian*, [en línea]. Disponible en Internet: <http://www.theguardian.com/world/2013/mar/18/panorama-iraq-fresh-wmd-claims>. [Fecha de acceso 4 de febrero de 2014]
- Novak, R.D. 2003, «Mission to Niger», *The Washington Post*, [en línea]. Disponible en Internet: <http://www.washingtonpost.com/wp-dyn/content/article/2005/10/20/AR2005102000874.html>. [Fecha de acceso 10 de febrero de 2014]
- O'Brien, T. 1993, *Las cosas que llevaban los hombres que lucharon*, Anagrama, Barcelona
- Oeler, K. 2009 *Grammar of Murder: Violent Scenes and film Form*, University of Chicago, Chicago
- Palmer, M. y Palmer, M. 2008, *Islamic Extremism. Causes, Diversity, & Challenges*, Rowman & Littlefield Publishers, Inc., USA
- Papadopoulos, K.A. 2008 «The Abu Ghraib Torture Photographs» *Journalism*, vol. 9 no. 1, pp. 5-30
- Papadopoulos, K.A. 2009, «Body Horror on the Internet: US Soldiers Recording the War in Iraq and Afghanistan», *Media, Culture & Society*, vol.31 no.6, pp.921-938
- Paris, M. 1995, *From the Wright Brothers to Top Gun. Aviation, Nationalism and Popular Cinema*, Manchester university Press, UK
- Paris, M. 2002, *Warrior Nation: Images of War in British Popular Culture, 1850-2000*. Reaktion Books, London
- Parker, G. 2008, «Over here: Iraq the Place vs Iraq the Abstraction», *World Affairs*, vol.170 no.3
- Pash, m. L. 2012, *In the Shadow of the Greatest Generation : The Americans who fought the Korean War*, New York University Press, New York
- Paul, C. y Kim, J.J. 2004, *Reporters on the Battlefield: The Embedded Press System in Historical Context*, RAND Corporation, Santa Monica

- Paul, T.V. 1994, *Asymmetric Conflicts: War Initiation by Weaker Powers*, Cambridge University Press, Melbourne
- Pérez Colomé, J. 2013, «¿La tortura sirvió para llegar a Bin Laden?», *Obama World*, [en línea]. Disponible en Internet: <http://bit.ly/1rRrYxG> [Fecha de acceso 12 de marzo de 2014]
- Petraeus, D.H., Amos, J.F. y Nagl, J.A. 2007, *The US Army/Marine Corps Counterinsurgency Field Manual*, The University of Chicago Press, Chicago
- Pheasant-Kelly, F. 2013 *Fantasy Film Post 9/11* Palgrave MacMillan, UK
- Pickowicz, P.G. 2010, «Revisiting Cold War Propaganda: Close readings of chinese and American Film Representations of the Korean War», *Journal of American-East Asian Relations*, vol.17 no. 4, pp. 352-371
- Pisters, P. 2010, «Logistics of perception 2.0: Multiple Screen Aesthetics in Iraq War films», *Film Philosophy*, vol.14 no.1, pp.232-252
- Piris, A. 2007 «Apuntes sobre la guerra asimétrica», en M. Mesa *Paz y conflictos en el siglo XXI: Tendencias globales. Anuario 2007-2008*. Ceipaz, Barcelona, Icaria
- Poole, O. 2006 «Worst War Crime Committed by US in Iraq» *The Telegraph* Disponible en internet: <http://bit.ly/1rbmuz2> [25-Noviembre-2014]
- Pötzsch, H. 2013, «The emergence of iWar: Changing practices and perceptions of military engagement in a digital era», *New Media & Society*, Disponible on line: 10.1177/1461444813516834
- Prieto, M.G. 2010, «Irak: el conflicto más caro desde la II Guerra Mundial», *El Mundo*, [en línea]. Disponible en Internet: <http://www.elmundo.es/elmundo/2010/03/18/internacional/1268912647.html>. [Fecha de acceso 21 de enero de 2014]
- Prince, S. 1992, *Visions of Empire: Political Imagery in Contemporary American Film*, Praeger, New York
- Prince, S. 2003 *Classical Film Violence: Designing and Regulating Brutality in Hollywood Cinema 1930-1968*, Rutgers University Press, New Jersey.
- Prince, S. 2000, *A New Pot of Gold: Hollywood under the Electronic Rainbow, 1980-1989*, Scribners, New York
- Quart, L. y Auster A. 1988, *How the War Was Remembered: Hollywood and Vietnam*, Prager, New York
- Quiggin, T. 2010, «Understanding al-Qaeda's Ideology for Counter-Narrative Work», *Perspectives on Terrorism*, vol.3, no.2
- Quintana, A. 2011a, *Después del cine. Imagen y realidad en la era digital*, Acanalado, Barcelona

- Quintana, A. 2011b, «La Guerra de Irak como campo de prueba para el desarrollo de las imágenes digitales domésticas», *adComunica*, vol. 2, pp. 93-105
- Rackow, S.H. 2001, «How the USA Patriot Act Will Permit Governmental Infringement upon the Privacy of Americans in the Name of Intelligence Investigations», *U. Pa. L. Rev.*, vol. 150, pp. 1651
- Rasmussen, K., & Downey, S. D. 1991, «Dialectical disorientation in Vietnam War films: Subversion of the mythology of war» En *Quarterly Journal of Speech*, vol. 77, no. 2, pp. 176-195.
- Razack, S. 2005, «How is white supremacy embodied? Sexualized racial violence at Abu Ghraib», *Canadian Journal of Women and the Law*, vol. 17, no. 2, pp. 341-363
- Record, J. 2007, *Beating Goliath: Why the Insurgencies Win*. Potomac Books, Inc., New York
- Record, J. 2004, *Dark Victory: America's Second War Against Iraq*, Naval Institute Press, Annapolis
- Reesler, S. 2006, «Social Network Analysis as an Approach to Combat Terrorism: Past, Present, and Future Research», *Homeland Security Affairs*, vol. 2, no. 2. Disponible en <http://www.hsaj.org/?article=2.2.8> [09-Enero-2013]
- Richards, J. y Sheridan, D. 1987, *Mass-Observation at the Movies*, Routledge and Kegan Paul, London
- Riegler, T. 2011, «9/11 on the Screen Giving Memory and Meaning to All That “Howling Space” at Ground Zero», *Radical History Review*, vol. 2011, no. 111, pp. 155-165
- Rimbau, E. 2011, *Hollywood en la era digital. De Jurassic Park a Avatar*, Cátedra, Madrid
- Risen, J. 2004, «The Struggle for Iraq: Treatment of Prisoners; G.I.'s Are Accused of Abusing Iraqi Captives», *The New York Times*, [en línea]. Disponible en Internet: <http://nyti.ms/1nKNp0H> [Fecha de acceso 13 de enero de 2014]
- Rodríguez, H.J. 2006, *El Cine Bélico. La guerra y sus personajes*, Paidós, Barcelona
- Roeder, G.H. 1993, *The Censored War. Visual Experience during World War II*, Yale University, Pensilvania
- Rojas, A. 2008, «Norris, icono de los soldados yanquis en Irak», *El Mundo*, [en línea]. Disponible en Internet: <http://mun.do/1nV7r9R> [Fecha de acceso 15 de febrero de 2013]
- Rose, K.D. 2012, *Greatest Generation. A Social History of Americans in World War II*, Routledge, Oxon
- Rosenkrantz, H. 2008 «Bush Says He Regrets Use of Iraq ‘Mission Accomplished’ Banner» *Bloomberg*, Disponible en internet: <http://bloom.bg/1tyse1j> [2-Enero-2015].

- Roth, K. 2005, «War in Iraq: Not a Humanitarian Intervention», *Human Rights in the 'War on Terror'*, ed. R.A. Wilson, Cambridge University Press, New York, pp. 143-156
- Rothenbuhler, E.W. 2010, «Media Events in the Age of Terrorism and the Internet», *Romanian Journal of Journalism & Communication*, vol. 5, no. 2, pp. 34-41
- Rowan, T. 2012, *World War II Goes to the Movies & Television. Guide, Volume I*, Lulu
- Rubenstein, L. 1994, «The War Film», *The Political Companion to American Film*, ed. G. Crowdus, Lake View Press, United States, pp. 455-463
- Russell, J. 2002, *Vietnam War Movies*, Pocket Essentials, ebook edition
- Sachs, S. y Semple, K. 2003, «Ex-Leader, Found Hiding in Hole, Is Detained Without a Fight», *The New York Times*, [en línea]. Disponible en Internet: <http://nyti.ms/1nV7pim> [Fecha de acceso 2 de febrero de 2014]
- Sahali, A. 2007, *Series de Culto. El otro Hollywood*, Robinbook, Barcelona
- Salmon, C. 2007 *Storytelling. La máquina de construir historias y formatear mentes*, Atalaya, Barcelona
- Sánchez-Biosca, V. 1995 *Una cultura de la fragmentación : Pastiche, Relato y Cuerpo en el Cine y la Televisión*, Filmoteca de la Generalitat Valenciana, España
- Sánchez-Escalonilla, A. 2001, *Estrategias de guion cinematográfico*, Ariel, Barcelona
- Sánchez-Escalonilla, A. 2002, *Guión de aventura y forja del héroe*, Ariel, Barcelona
- Sánchez-Escalonilla, A. 2009, «Hollywood y el arquetipo del atrincherado. Clave dramática y discurso político del 11-S», *Revista Latina de Comunicación Social*, vol. 64, no. 64, pp.926-937
- Sánchez Navarro, J. 2006 *Narrativa Audiovisual*, Editorial UOC, Barcelona
- Sánchez-Palencia, C. y Almagro, M. 2011, «Banderas de nuestros padres, cuerpos de nuestros hijos: la representación del soldado en la cultura visual contemporánea», *La piel en la palestra. Estudios corporales II*, del Pozo, A. y Serrano, A. (eds.), Editorial UOC, Barcelona, pp.71-80
- Sandford, A. 2006, «French Film Aims to Unite Nation», *BBC News*, Disponible en internet: <http://bbc.in/1k8kh3t> [27-Septiembre-2006]
- Sanger, D.E. 2002, «The State of the Union: The Overview; Bush, Focusing on Terrorism, Says Secure U.S. is Top Priority», *The New York Times*, [en línea]. Disponible en Internet: <http://nyti.ms/WNVtZ> [Fecha de acceso 24 de enero de 2014]
- Scharrett, C. 2004 «9/11, the Useful Incident, and the Legacy of the Creel Committee» *Cinema Journal*, vol.43 no.4, pp. 125-131

- Schatz, T. 1981, *Hollywood Genre: Formulas, Filmmaking and the Studio System*, Random House, New York
- Schatz, T. 1994, «Genre», *The Political Companion to American Film*, ed. G. Crowdus, Lake View Press, United States, pp. 177-185
- Schatz, T. 1995, «The Vietnam War Film: America's Post-Traumatic Stress Disorder», *Vietnam at 24 Frames a Second*, ed. J.M. Devine, McFarland & Company, Jefferson, pp.205-221
- Schatz, T. 1998, «World War II and the Hollywood War film», *Refiguring American Film Genres. History and Theory*, ed. N. Browne, University of California Press, Berkeley, pp. 89-128
- Scheppler, B. 2006, *The USA Patriot Act. Antiterror legislation in response to 9/11*, The Rosen Publishing Group, New York
- Schlesinger, P., Murdock, G. y Elliot, P. 1983, *Televising Terrorism: Political Violence in Popular Culture*, Comedia Pub, London y New York
- Schmid A.P. y Graaf, J. 1982, *Violence as a Communication: Insurgent Terrorism and the Western News Media*, Sage, London.
- Schmid, A.P. 2010, «The Importance of Countering Al-Qaeda's 'Single Narrative'» Countering Violent Extremist Narratives. Kessels, E.J.A.M. (Ed.). The Hague: The National Coordinator for Counter-Terrorism (NCTb), 2010, pp. 46-57.
- Schmid, A. P. 2014, «Al-Qaeda's "Single Narrative" and Attempts to Develop Counter-Narratives : The State of Knowledge», *ICCT – The Hague Research Paper*, Disponible en internet: <http://bit.ly/1uISX0v> [9-enero-2014]
- Schmidt, B.C. y Williams, M.C. 2008, «The Bush doctrine and the Iraq War: neoconservatives versus realists», *Security Studies*, vol. 17, no. 2, pp. 191-220.
- Schneider, S.J. 2004, «Architectural Nostalgia and the New York City Skyline in Film», *Film and Television after September 11*, ed. W.W. Dixon, Board of Trustees, Illinois, pp. 29-41.
- Schubart, R., Virchow, F., White-Stanley, D. y Thomas, T. (eds.) 2009, *War isn't Hell, it's Entertainment*, McFarland & Company, North Carolina
- Schultermandl, S. 2009 «Perspectival Adjustments and Hyper-Reality in 11'09''01» en C. Cilano (ed.), *From Solidarity to Schisms: 9/11 and After in Fiction and Film Outside the US*, Rodopi B.V., New York
- Schwartz, M. 2008, *War without end. The Iraq War in Context*, Haymarket Books, Chicago
- Slocum, J.D. 2001 *Violence and American Cinema*, Routledge, London



- Scolum, J.D. 2005 «Cinema and the Civilization Process: Rethinking Violence in the World War II Combat Film», *Cinema Journal*, vol. 44 no. 3, pp. 35-63.
- Scott, A.O. 2006 «Pinned Under the Weight of Skyscrapers and History in 'World Trade Center' » *The New York Times* Disponible en internet: <http://nyti.ms/1z1eBel> [26-  
Noviembre-2014]
- Seaquist, C. 2014, «Why Pres. Obama Should Have Prosecuted the Bush Administration for War Crimes -- and Still Can (By Other Means) », *The Huffington Post*, Disponible en internet: <http://huff.to/1zxwuTc> [27-Mayo-2014].
- Sedeño, A. 2011 «Cine y medios audiovisuales ante la globalización» *Encuentros* no.1, pp. 11-20
- Seger, L. 2001, *Cómo convertir un buen guion en un guion excelente*, Rialp, Madrid.
- Seib, P. y Janbek, D. 2011, *Global Terrorism and New Media*, Routledge, New York.
- Sepp, K.I. 2007, «From 'Shock and Awe' to 'Hearts and Minds': the fall and rise of US Counterinsurgency Capability in Iraq», *Third World Quarterly*, vol. 28, no. 2, pp. 217-230.
- Shadid, A. 2004, «The Iraq experience poses critical questions for journalists», *Nieman Reports*, vol. 58, pp. 54-60.
- Shane, S., Johnston, D. y Risen, J. 2007, «Secret US endorsement of severe interrogations», *The New York Times*, vol. 4, p.A-1, Disponible en internet: [http://nogw.com/download/07\\_secret\\_torture.pdf](http://nogw.com/download/07_secret_torture.pdf)
- Shane, S. 2014 «Backing C.I.A., Cheney Revisits Torture Debate From Bush Era» *The New York Times*, Disponible en internet: <http://nyti.ms/1AwYA0l> [5-enero-2015]
- Shanker, T. 2009, «'Stop-Loss' Will All but End by 2011, Gates Says», *The New York Times*, [en línea]. Disponible en Internet: [http://www.nytimes.com/2009/03/19/washington/19gates.html?\\_r=0](http://www.nytimes.com/2009/03/19/washington/19gates.html?_r=0) . [Fecha de acceso 13 de marzo de 2014].
- Silverblatt, A. 2007, *Genre Studies in Mass Media : A Handbook*, M.E. Sharpe, New York
- Sitaraman, G. 2009, «Counterinsurgency, the War on Terror, and the Laws of War», *Virginia Law Review*, vol.95, pp. 1745-1839.
- Skelly, J. M. 2006, «American Soldiers and War Crimes in Iraq» *Open Democracy* Disponible en internet: <http://bit.ly/1ronL03> [25-  
Noviembre-2014]
- Sklar, R. 2009, «Review: *The Hurt Locker*», *Cineaste*, vol.35 no.1, pp. 55-56.

- Smith, A.N. 2011, «TV or Not TV? The Sopranos and Contemporary Episode Architecture in US Network and Premium Cable Drama», *Critical Studies in Television: The International Journal of Television Studies*, vol. 6, no. 1, pp. 36-51.
- Smith, J.C. 2003, «USA Patriot Act: Violating Reasonable Expectations of Privacy Protected by the Fourth Amendment without Advancing National Security», *The NCL Rev.*, vol. 82, pp.412.
- Smith, R. 2005, *The Utility of Force: The Art of War in the Modern World*, Penguin Books, London.
- Snow, N. y Taylor, P.M. 2006, «The Revival of Propaganda State. US Propaganda at Home and Abroad since 9/11», *The International Communication Gazette*, vol.68 no.5-6, pp.389-407.
- Sobchack, T. 2012, «Genre Film: A Classical Experience en Grant», En *Film Genre Reader IV*, (ed.) Grant, B.K., University of Texas Press, USA, pp.121-133.
- Soriano, M.R.T y García, J. 2009, «Conflictos bélicos y gestión de la información: una revisión tras la guerra de Irak y Afganistán», *CONfines*, no.10, pp.11-22.
- Soriano, M.R.T. 2007, «La influencia de la ideología neoconservadora en la gestación y conducción de la guerra de Irak», *UNISCI Discussion Papers*, no. 15, pp. 293-312.
- Sorlin, P. 1994, «War and Cinema: Interpreting the Relationship», *Historical Journal of Film, Radio and Television*, vol.14 no.4, pp.357-366.
- Spencer, A. 2006, «Questioning the concept of 'New Terrorism'», *Peace, Conflict and Development*, vol.8, pp.1-33.
- Spielvogel, C. 2005, «You Know Where I Stand: Moral Framing of the War on Terrorism and the Iraq War in the 2004 Presidential Campaign», *Rhetoric & Public Affairs*, vol. 8, no. 4, pp. 549-570.
- Spigel, L. 2004, «Entertainment wars: Television culture after 9/11», *American Quarterly*, vol. 56, no. 2, pp. 235-270.
- Spiller, D.C. 2010, «The Case of Weapons of Mass Destruction at the Outset of the Iraq War», *CMC Senior Theses*, Paper 54, Disponible en internet: <http://bit.ly/1ocP2Qa> [25-octubre-2013]
- Steele, J. 2003, «To the US troops it was self-defence. To the Iraqis it was murder», *The Guardian*, [en línea]. Disponible en Internet: <http://bit.ly/1prC7xM> [Fecha de consulta 15 de enero de 2014]
- Sternitt, D. 2004, «Representing Atrocity. From the Holocaust to September 11», *Film and Television after September 11*, ed. W.W. Dixon, Board of Trustees, Illinois, pp. 63-78
- Stewart, G. 2009, «Digital Fatigue: Imaging War in Recent American Film», *Film Quarterly*, vol. 62, no. 4, pp. 45-55

- Stiglitz, J.E. y Bilmes, L. J. 2008 *Trillion Dollar War. The True Cost of th Iraq Conflict* W.W. Norton & Company, New York
- Strömbäck, J. 2008, «Four Phases of Mediatization: An Analysis of the Mediatization of Politics», *The International Journal of Press/Politics*, vol. 13, no. 3, pp. 228–246
- Strömbäck, J. 2011, «Mediatization and Perceptions of the Media's Political Influence», *Journalism Studies*, vol. 12, no. 4, pp. 423-439
- Sturken, M. 1997, *Tangled Memories. The Vietnam War, The AIDS Epidemic and the Politics of Remembering*, University of California Press, California
- Suid, L.H. 2002, *Guts & Glory. The making of the American Military Image in Film*, University Press of Kentucky, Kentucky
- Tamborini, R., Weber, R., Bowman, N.D., Eden, A. y Skalski, P. 2013, «“Violence Is a Many-Splintered Thing” : The Importance of Realism, Justification, and Graphicness in Understanding Perceptions of and Preferences for Violent Films and Video Games», *Projections*, vol.7 no.1, pp.100-118
- Tapper, J. 2011 «Osama Bin Laden Death Photos Will Not Be Released by President Obama» *Abc News* Disponible en internet: <http://abcn.ws/1trGDv1> [25-Noviembre-2014]
- Taylor, M. 2005, *The Vietnam War in History, Literature, and Film*, Edimburgh University Press, Edinburgh
- Terry, W. 1984, *Bloods*, Random House, New York
- Thornton, R. 2007, *Asymmetric Warfare: Threat and response in 21st Century*, Polity Press, Cambridge
- Tilghman, A. 2006, «I came over here because I wanted to kill people», *The Washington Post*, [en línea]. Disponible en Internet: <http://wapo.st/1pH9AS0> [Fecha de acceso 15 de enero de 2014]
- Tirman, J. 2011, *The Death of Others. The Fate of Civilian in America's Wars*, Oxford University Press, New York
- Toaldo, M. 2013, *The origins of the US War on Terror. Lebanon, Libia and the US intervention in the Middle East*, Routledge, Oxon
- Tobias, R. 1993 *El guión y la trama*, Ediciones Internacionales Universitarias, Madrid
- Tomasulo, F. P. 1990, «The politics of ambivalence: Apocalypse Now as Prowar and Antiwar film», en *From Hanoi to Hollywood: The Vietnam War in American Film*, Rutgers University Press, USA, pp.145-158
- Torry, R. 1993, «Therapeutic Narrative: The Wild Bunch, Jaws and Vietnam», *The Velvet Light Trap: A Critical Journal of Film & Television*, vol. Primavera 93 no.31, pp. 27-38

- Tous, A. 2010a, *La era del drama en televisión*, Ed. UOC, Barcelona
- Tous, A. 2010b, «Reality and fiction in US TV series: Lost, CSI and The West Wing. Narrative Strategies and Verosimilitude», *Contemporánea*, vol. 8, no. 2, pp. 1-18
- Tyler, P.E. 2003, «THREATS AND RESPONSES: NEWS ANALYSIS; A New Power In the Streets», *The New York Times*, [en línea]. Disponible en Internet: <http://nyti.ms/Uckdx7> [Fecha de acceso 15 de enero de 2014]
- Tzu, S. 1993, *El arte de la guerra*, EDAF, Madrid
- Valleau, M. A. 1982, *The Spanish Civil War in American and European Films* (Vol. 18). Ann Arbor: UMI Research Press
- Vallín, P. «La televisión mata al héroe. Las series fijan el fin del individualismo y el regreso a grupos y familias disfuncionales» *La Vanguardia* Noviembre 4, 2007
- Van Ham, P. 2003, «War, Lies, and Videotape: Public Diplomacy and the USA's War on Terrorism», *Security Dialogue*, vol. 34, pp. 427-444
- Van Zoonen, L. y Wring, D. 2012, «Trends in Political Television Fiction in the UK: Themes, Characters and Narratives, 1965-2009», *Media, Culture & Society*, vol. 34, pp. 263-279
- Vanhala, H. 2011, *The Depiction of Terrorists in Blockbusters Hollywood Films, 1980-2001*, McFarland & Company Inc., North Carolina
- Veiga, Juan F. (2010). Redacted. La verdad os hará libres. En: *Frame*, vol. 6, pp. 29-45.
- Verstrynge, J. 2005, *La guerra periférica y el Islam revolucionario. Orígenes, reglas y ética de la guerra asimétrica*, EL Viejo Topo, España
- Verstrynge, J. y Sánchez, G. 2005, «Frente al imperio (guerra asimétrica y guerra total) » En *Actas del VII Congreso Español de Ciencia Política y de la Administración: Democracia y Buen Gobierno*. Madrid, 21, 22 y 23 de Septiembre de 2005
- Virilo, P. 1984 *War and Cinema : The Logistics of Perception* Verso, London
- Virino, C.C.C. 2003, «A través del espejo: el mundo después del 11-S en'24'», *Revista Latina de Comunicación Social*, vol.6, no.56, pp.3.
- Virino, C.C.C. 2009, «La nueva edad dorada de la televisión norteamericana», *Secuencias: Revista de historia del cine*, vol.29, pp. 7-31
- Vismann, C. 1997, «Starting from the Scratch: Concepts of Order in No Man's Land», *War, Violence, and the Modern Condition*, ed. B. Hüppauf, Gruyter, New York, pp. 46-64
- Votaw, J.F. 2011, «Media and the Vietnam War» en S.C. Tucker ed. *The Encyclopedia of the Vietnam War. A Political, Social, and Military History*, ABC/CLIO, California, pp. 727-729

- Vuori, J.A. 2010, «A timely prophet? The doomsday clock as a visualization of securitization moves with a global referent object», *Security Dialogue*, vol. 41 no. 3, pp. 255-277
- Wallace T. 2006, *Bloods*, Presidio Press and Random House, New York
- Walsh, D., Adams, R. y MacAskill, E. 2011, «Osama bin Laden is dead, Obama announces», *The Guardian*, [en línea]. Disponible en Internet: <http://bit.ly/1o6dLcY> [Fecha de acceso 20 de enero de 2014]
- Walsh, J. 1988, «First Blood Rambo: A Textual Analysis», *Tell me Lies about Vietnam: Cultural Battles for the Meaning of the War*, eds. A. Louvre y J. Walsh, Open University Press, Milton Keynes, pp. 50-62
- Walzer, M. 1977, *Just and Unjust Wars. A Moral Argument with Historical Illustrations*, Basic Books, New York
- Wehrey, F., Kaye, D. D., Watkins, J., Martini, J. y Guffey, R. A. 2010 *The Iraq Effect. The Middle East After the Iraq War* RAND, Santa Monica
- Weimann, G. 1987, «Media events: The Case of International Terrorism», *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, vol. 31, no. 1, pp. 21-39
- Westwell, G. 2006, *War Cinema. Hollywood on the Front Line*, Wallflower, London.
- Westwell, G. 2011a, «In Country: Mapping the Iraq War in recent Hollywood Combat Movies», *Screens of Terror: Representation of War and Terrorism in Film and Television since 9/11*, ed. P. Hammond, Arima Publishing, Bury St Edmunds, pp. 19-35
- Westwell, G. 2011b, «Regarding the Pain of Others: Scenarios of Obligation in Post-9/11 US Cinema», *Journal of American Studies*, vol.45 no.4, pp.815-834
- Westwell, G. 2013, «In Country. Narrating the Iraq War in Contemporary US Cinema» en *A Companion to the Historical Film*, Rosenstone, R.A. y Parvulescu, C. (Eds.), Wiley-Blackwell, Chichester, pp.384-407
- Wetmore, K. J. 2012 *Post 9/11 Horror in American Cinema* Continuum International, London
- Wetta, F. J., y Curley, S. J. 1992, *Celluloid wars: A Guide to Film and the American Experience of War*, Greenwood Publishing Group, USA
- Wetta, F.J. y Novelli, M.A. 2008, «On Telling the Truth about War : World War II and Hollywood's Moral Fiction, 1945-1956» en P.C. Rollins y J.E. O'Connor, *Why we Fight. America's Wars in Film and History*, The University Press of Kentucky, Kentucky, pp. 259-282
- Whillock, D.E. 1988, «Defining the Fictive American Vietnam War Film : In Search of a Genre», *Literature-Film Quarterly*, vol.16 no.4, pp.244-250

- White, J. 2006, «Ex-Soldier Charged in Killing of Iraqi Family», *The Washington Post*, [en línea]. Disponible en Internet: <http://wapo.st/1rRu4gV> [Fecha de acceso 10 de febrero de 2014]
- White, J. 2009, «Abu Ghraib Guards Say Interrogation Memos Show They Were Scapegoats», *The Washington Post*, [en línea]. Disponible en Internet: <http://wapo.st/1leB4gy> [Fecha de acceso 15 de enero de 2014]
- Wiebe, R.H. 1967, *The search for order 1977-1920*, Hill and Wang, New York
- Wilkinson, P. 2003, «Observations on the New Terrorism», *Foreign Affairs Committee of the House of Commons*, June. Disponible online: [http://www.publications.parliament.uk/pa/cm200203/cmselect/cmfaaff/405/3060302.htm]
- Williams, T. 1990, «Missing in actions–The Vietnam Construction of the Movie Star» en L. Dittmar y G. Michaud, *From Hanoi to Hollywood*, Rutgers University Press, US, pp. 129-144
- Williams, T. 1991, «Narrative Patterns and Mythic Trajectories in Mid-1980s Vietnam Movies» en M. Anderegg, 1991, *Inventing Vietnam*, Temple University Press, Philadelphia, pp. 114-139
- Williams, T. 2009 «Beyond Fuller and M.A.S.H.: Korean War Representation in Film, Genre, and Comic Strip», *Asian Cinema*, vol. 20 no. 1, pp. 1-15
- Wolf, N. 2012, «A culture of coverup: rape in the ranks of the US military», *The Guardian*, [en línea]. Disponible en Internet: <http://bit.ly/1s58p3C> [Fecha de acceso 12 de marzo de 2014]
- Wolfson, A. 2004, «Conservatives and Neoconservatives», *Public Interest*, pp. 32-34
- Wong, E 2004, «Sergeant Is Sentenced to 8 Years in Abuse Case», *The New York Times*, [en línea]. Disponible en Internet: <http://nyti.ms/1pH9Osp> [Fecha de acceso 13 de enero de 2014]
- Wong, L., Kolditz, T. A, Millen, R. A., & Potter, T. M. 2003, *Why they fight : combat motivation in the Iraq war*, Strategic Studies Institute Army War College, Carlisle
- Wood, P. 2004, «The day Saddam's Statue Fell», *BBC News*, [en línea]. Disponible en Internet: <http://bbc.in/1ocPkX3> [Fecha de acceso 2 de febrero de 2014]
- Woods, M. 2004, «Inventing Proliferation: The Creation and Preservation of the Inevitable Spread of Nuclear Weapons», *The Review of International Affairs*, vol.3 no.3, pp.416–442
- Wright, Q. 1983, *A Study of War*, University of Chicago Press, Chicago
- Yehia, R. 2004 «Arab Media Accuse US of Exploding Berg Murder» *Arab News* Disponible en internet: <http://bit.ly/Xi51Hb> [25-Noviembre-2014]

- Yahia, R. 2004, «Arab Media Accuse US of Exploiting Berg Murder», *Arab News*, [en línea]. Disponible en Internet: <http://www.arabnews.com/node/249326>. [Fecha de acceso 13 de enero de 2014]
- Young, M.B. 2011, «The Vietnam Laugh Track», *Vietnam in Irak: Tactics, Lessons, Legacies and Ghosts*, Ryan D. y Dumbrell, J. (eds.), Routledge, Oxon, pp.31-48
- Ypung, S., Campbell, J. y McMahon, K.S. 2013, *Ending the US War in Iraq. The final transition, operation maneuver and disestablishment of United States Forces-Iraq*, Rand Corporation, USA
- Zillman, D. 1998, «The psychology of the appeal of portrayals of violence», J. Goldstein (Ed.), *Why we watch : The attractions of violent entertainment*. Nueva York: Oxford
- Zoroya, G. 2013, «How IED Changed the U.S. Military» *USA Today*, Disponible en internet: <http://usat.ly/19NycqA> [2-Enero-2015].

## **FILMOGRAFÍA**



## FILMOGRAFÍA ESTADOUNIDENSE DEL CICLO BÉLICO DE LA GUERRA DE IRAK 2003-2013

### **Películas**

*A Line in the sand* (Rob Botts, 2009)  
*A Marine Story* (Ned Farr, 2010)  
*Allegiance* (Micheal Connors, 2012)  
*American Soldiers: un día en Irak* (Sydney J. Furie, 2005)  
*American Son* (Neil Abramson, 2008)  
*Badland* (Fancesco Lucente, 2007)  
*Body of Lies* (Ridley Scott, 2008)  
*Day Zero* (Brian Gunnar Cole, 2007)  
*Fair Game* (Doug Liman, 2010)  
*Farewell Darkness* (Daniel J. Pico, 2007)  
*Grace is Gone* (James C. Strousse, 2007)  
*Green Zone* (Paul Greengrass, 2010)  
*Happy New Year* (K. Lorrel Manning, 2011)  
*Home of the Brave* (Irwin Winkler, 2006)  
*In the Valley of Elah* (Paul Haggis, 2007)  
*Redacted* (Brian de Palma, 2007)  
*Return* (Liza Johnson, 2011)  
*Seal Team Six: The Raid on Osama bin Laden* (John Stockwell, 2012)  
*Shadows in Paradise* (J. Stephen Maunder, 2010)  
*Stop-Loss* (Kimberly Pierce, 2008)  
*Taking Chance* (Ross Katz, 2009)  
*The Dry Land* (Ryan Piers Williams, 2010)  
*The Hurt Locker* (Kathryn Bigelow, 2008)  
*The Lucky Ones* (Neil Burger, 2008)  
*The Messenger* (Oren Moverman, 2009)  
*The Situation* (Philip Haas, 2006)  
*The Torturer* (Graham Green, 2008)  
*Zero Dark Thirty* (Kathryn Bigelow, 2012)

### **Series**

*Generation Kill* (HBO, 2008)  
*Over there* (FOX, 2005)

## FILMOGRAFÍA NO ESTADOUNIDENSE SOBRE EL CONFLICTO EN IRAK. DIFERENTES GÉNEROS. 2003-2013

### **Películas**

*20 Sigarette* (Aureliano Amadei, 2010).  
*Alhaam (Dreams)* (Mohamed Al Daradji, 2005).  
*Among thieves* (Paul H. Boge, 2009).  
*Angeli distratti* (Gianluca Arcopinto, 2007).  
*Bashing* (Masahiro Kobayashi, 2005).  
*Between Iraq and a Hard Place* (Steve Connelly, 2003).  
*Beyond Iraq and a Hard Place* (Steve Connelly, 2003).  
*Gitmek: Benim Marlon ve Brandom* (Huseyin Karabey, 2008).  
*In our Name* (Brian Welsh, 2010).  
*In the loop* (Armando Lannucci 2009).  
*Invasor* (Daniel Calparsoro, 2012).  
*Irak: valle de los lobos* (Serdar Akar y Sadullah Sentürk, 2006).  
*La batalla de Hadiza* (Nick Broomfield, 2007).  
*La marca de Caín* (Marc Munden, 2007).  
*Las tortugas también vuelan* (Bahman Ghobadi, 2004).  
*Parinawa la ghobar* (Shawkat Amin Korki, 2006).  
*Route Irish* (Ken Loach, 2010).  
*Saddam* (Max Chicco, 2006).  
*Territories* (Olivier Abbou, 2010).  
*The four horsemen* (Sidney J. Furie, 2008).  
*Time Bomb* (Erin Berry, 2008).  
*Underexposure* (Oday Rasheed, 2005).

### **Series**

*10 to Days to War* (2008, BBC).  
*House of Saddam* (2008, HBO y BBC).  
*Occupation* (2009, BBC).  
*The State Within* (2006, BBC).

**FILMES SOBRE LA GUERRA CONTRA EL TERROR (GUERRA DE AFGANISTÁN U OTROS EPISODIOS O CONTEXTOS DEL CONFLICTO CONTRA EL TERRORISMO) 2003-2013. Cualquier nacionalidad. Cualquier género.**

**Películas**

*11'09''01. 11 de septiembre* (varios directores, 2002).  
*Act of valor* (Mike McCoy, 2012).  
*Amerrika* (Cherien Dabis, 2009).  
*Brothers* (Jim Sheridan, 2009).  
*Caza del águila uno: Crash Point* (Brian Clyde, 2006).  
*DC 9/1: Time of crisis* (Brian Trenchard-Smith, 2003).  
*Death of a president* (Gabriel Range, 2006).  
*El único superviviente* (Peter Berg, 2013).  
*Expediente Anwar* (Gavin Hood, 2007).  
*Fire over Afghanistan* (Terence H. Winkless, 2003).  
*Flight 93* (Peter Markle, 2006).  
*Free Zone* (Amos Gitai, 2005).  
*La jungla 4.0* (Len Wiseman, 2007).  
*Leones por corderos* (Robert Redford, 2007).  
*Nothing is private* (Alan Ball, 2007).  
*September tapes* (Christian Johnston, 2004).  
*Syriana* (Stephen Gaghan, 2005).  
*Team America* (Trey Parker, 2004).  
*The Devil's Double* (Lee Tamahori, 2011).  
*The Hamburg Cell* (Antonia Bird, 2004).  
*The Kingdom* (Peter Berg, 2007).  
*The path to 9/11* (David L. Cunningham, 2006).  
*Tierra de abundancia* (Wim Wenders, 2004).  
*Tiger Cruise* (Duwayne Dunham, 2004).  
*Un corazón invencible* (Micheal Winterbottom, 2007).  
*United 93* (Paul Greengrass, 2006).  
*Unlucky Bastard* (2013).  
*W.* (Oliver Stone, 2008).  
*War Inc.* (Joshua Seftel, 2008).  
*World Trade Center* (Oliver Stone, 2006).

**Series**

*Homeland* (Showtime, 2011-)  
*Rescue Me* (FX, 2004-2011)  
*Rubicon* (AMC, 2010)  
*Strike back* (Sky, 2010-).  
*The Unit* (CBS, 2006-2009).

## MOTIVOS BÉLICOS SOBRE EL CONFLICTO DE IRAK TRATADOS EN OTROS GÉNEROS 2003-2013

*10th & Wolf* (Robert Moresco, 2006).  
*American Dreamz* (Paul Weitz, 2006).  
*Camino a Guantánamo* (Mat Whitecross, Michael Winterbottom 2006).  
*Dog Soldiers* (Neil Marshall, 2002).  
*El ejército de los muertos* (Joe Dante 2005).  
*El tigre y la nieve* (Roberto Benigni, 2005).  
*El último escalón 2* (Ernie Barbarash, 2007).  
*Embedded* (Michael Bafaro, 2012)  
*Enterrado* (Rodrigo Cortés, 2010).  
*G.I.Joe: the rise of cobra* (Stephen Sommers, 2009).  
*Ice Soldiers* (Sturla Gunnarson, 2013).  
*Kabluey* (Scott Prendergast, 2008).  
*Locked away* (Jason Morissette, 2006).  
*Manticore* (Tripp Reed, 2005).  
*Querido John* (Lasse Hallström, 2010).  
*Shadow* (Federico Zampaglione, 2009).  
*Somewhere* (Everett Lewis, 2011).  
*The Jacket* (John Maybury, 2005).  
*The Lucky One* (Scott Hicks, 2012).  
*The Marine* (John Bonito, 2006).  
*The Marine 2* (Roel Reiné, 2009).  
*The Marine 3 Homefront* (Scott Wiper, 2013).  
*The objective* (Daniel Myrick, 2008).  
*Warrior* (Gavin O'Connor, 2011).  
*Welcome* (Philippe Lioret, 2009).

## FILMOGRAFÍA Y SERIES REFERENCIADAS EN LA INVESTIGACIÓN

24 (Fox, 2001-2010)  
84 *Charlie Mopic* (Patrick Sheane Duncan, 1989)  
*A Guy Named Joe* (Victor Fleming, 1943)  
*A Yank in Korea* (Lew Landers, 1951)  
*A Yank in the RAF* (Henry King, 1941)  
*A Yank in Vietnam* (Marshall Thompson, 1964)  
*Air Force One* (Wolfgang Petersen, 1997)  
*All Quiet in the Western Front* (Lewis Milestone, 1930)  
*Apocalypse Now* (Francis Ford Coppola, 1979)  
*Attack* (Robert Aldrich, 1956)  
*Band of Brothers* (HBO, 2001)  
*Bataan* (Tay Garnett, 1943)  
*Behind Enemy Lines* (John Moore, 2001)  
*Big Trouble* (Barry Sonnenfeld, 2002)  
*Birdy* (Alan Parker, 1984)  
*Black Hawk Down* (Ridley Scott, 2001)  
*Black Mirror* (Channel 4, 2011-)  
*Breaking Bad* (AMC, 2008-2013)  
*Buck Privates* (Arthur Lubin, 1941)  
*Casablanca* (Michael Curtiz, 1942)  
*Casualties of War* (Brian de Palma, 1989)  
*Caught in the Draft* (David Butler, 1941)  
*Coming Home* (Hal Ashby, 1978)  
*Courage Under Fire* (Edward Zwick, 1996)  
*CSI: NY* (CBS, 2004)  
*Dangerously They Live* (Robert Florey, 1941)  
*Days of Glory* (Rachid Bouchareb, 2006)  
*Desperate Journey* (Raoul Walsh, 1942)  
*Dexter* (Showtime, 2006)  
*Die Hard* (John McTiernan, 1988)  
*Die Hard III: With the Vengeance* (John McTiernan, 1995)  
*Drive* (Nicolas Winding Refn, 2011)  
*Edge of Darkness* (Lewis Milestone, 1943)  
*El Proyecto de la Bruja de Blair* (Daniel Myrick y Eduardo Sánchez, 1999)  
*Enemy at the Gates* (Jean-Jacques Annaud, 2001)  
*Executive Decision* (Stuart Baird, 1996)  
*Fahrenheit 9/11* (Michael Moore, 2004)  
*Fatal Mission* (George Rowe, 1990)  
*First Blood* (Ted Kotcheff, 1982)  
*Fixed Bayonets* (Samuel Fuller, 1951)  
*For the Freedom of the World* (Romaine Fielding, 1917)  
*Fringe* (FOX, 2008-2013)  
*Full Metal Jacket* (Stanley Kubrick, 1987)  
*G.I. Jane* (Ridley Scott, 1997)  
*Gordon's War* (Ossie Davis, 1973)  
*Gossip Girl* (2007-2012)  
*Guadalcanal Diary* (Lewis Seiler, 1943)  
*Hamburguer Hill* (John Irvin, 1987)

*Hart's War* (Gregory Hoblit, 2002)  
*Heartbreak Ridge* (Clint Eastwood, 1986)  
*Her* (Spike Jonze, 2013)  
*Homeland* (Showtime, 2011-)  
*House of Cards* (Netflix, 2013-)  
*I Wanted Wings* (Mitchell Leisen, 1941)  
*In the Navy* (Arthur Lubin, 1941)  
*International Squadron* (Lothar Mendes y Lewis Seiler, 1941)  
*Johnny Got His Gun* (Dalton Trumbo, 1971)  
*Keep 'em flying* (Arthur Lubin, Ralph Ceder, 1941)  
*Kelly's Heroes* (Brian G. Hutton, 1970)  
*La Battaglia di Algeri* (Gillo Pontecorvo, 1966)  
*Lethal Weapon* (Richard Donner, 1987)  
*Letters from Iwo Jima* (Clint Eastwood, 2006)  
*Loose Change 9/11* (Dylan Avery, 2009)  
*Love and War* (James H. White, 1899)  
*Mad Men* (AMC, 2007)  
*Mash* (Robert Altman, 1970)  
*Men in Black II* (Barry Sonnenfeld, 2002)  
*Missing in Action* (Joseph Zito, 1984)  
*Monstruoso* (Mat Reeves, 2008)  
*Objective, Burma!* (Raoul Walsh, 1945)  
*Paranormal Activity* (Oren Peli, 2007)  
*Passenger 57* (Kevin Hooks, 1992)  
*Paths of Glory* (Stanley Kubrick, 1957)  
*Patton* (Franklin J. Schaffner, 1970)  
*Pearl Harbor* (Michael Bay, 2001)  
*Platoon* (Oliver Stone, 1986)  
*Pride of New York* (Raoul Walsh, 1917)  
*Pride of the Marines* (Delmer Daves, 1945)  
*Rec* (Jaume Balagueró y Paco Plaza, 2007)  
*Rescue Me* (FX, 2004-2011)  
*Retreat Hell!* (Joseph H. Lewis, 1952)  
*Retreat, Hell!* (Joseph H. Lewis, 1952)  
*Rubicon* (AMC, 2010)  
*Saigon Commands* (Clark Henderson, 1988)  
*Satan's Sadists* (Al Adamson, 1969)  
*Saving Private Ryan* (Steven Spielberg, 1998)  
*Sergeant York* (Howard Hawk, 1941)  
*Sherlock* (BBC, 2010-)  
*Sleeper Cell* (Showtime, 2005-2006)  
*So Proudly We Hail* (Mark Sandrich, 1943)  
*Soldier Blue* (Ralph Nelson, 1970)  
*Spider-Man* (Sam Raimi, 2002)  
*Spooks* (BBC One, 2002-2011)  
*Star Wars* (George Lucas, 1977)  
*State of Play* (Kevin Macdonald, 2009)  
*Stoker* (Park Chan-wook, 2013)  
*Swordfish* (Dominic Sena, 2001)  
*Taste of Hell* (Basil Bradbury y Neil Yarema, 1973)

*Tearing Down the Spanish Flag* (J. Stuart Blackton, 1898)  
*Tears of the Sun* (Antoine Fuqua, 2003)  
*The Ballad of Andy Crocker* (George McCowan, 1969)  
*The Best Years of our Lives* (William Wyler, 1946)  
*The Big Parade* (King Vidor, 1925)  
*The Boys in Company C* (Sidney J. Furie, 1978)  
*The Deer Hunter* (Michael Cimino, 1978)  
*The Devil's Brigada* (Andrew V. McLaglen, 1968)  
*The Dirty Dozen* (Robert Aldrich, 1967)  
*The Glory Brigade* (Robert D. Webb, 1953)  
*The Green Berets* (Ray Kellogg, John Wayne y Mervyn LeRoy ("uncredited"), 1968)  
*The Halls of Montezuma* (Lewis Milestone, 1950)  
*The Ides of March* (George Clooney, 2011)  
*The Long Journey Home* (Rod Holcomb, 1987)  
*The Men* (Fred Zinnemann, 1951)  
*The Newsroom* (HBO, 2012-)  
*The Pacific* (HBO, 2010)  
*The Path to 9/11* (David Cunningham, 2006)  
*The Pianist* (Roman Polanski, 2002)  
*The Siege* (Edward Zwick, 1998)  
*The Sopranos* (HBO, 1999-2007)  
*The Steel Helmet* (Samuel Fuller, 1951)  
*The Sum of all Fears* (Phil Alden Robinson, 2002)  
*The Thin Red Line* (Terrence Malick, 1998)  
*The War Tapes* (Deborah Scranton, 2006)  
*The West Wing* (NBC, 1999-2006)  
*The Wild Bunch* (Sam Peckinpah, 1969)  
*The Wire* (HBO, 2002-2008)  
*They Died with their Boots On* (Raoul Walsh, 1941)  
*They Were Expendable* (John Ford, Robert Montgomery ("uncredited"), 1945)  
*Thirty Seconds Over Tokio* (Mervyn LeRoy, 1944)  
*This Land is Mine* (Jean Renoir, 1943)  
*Three Kings* (David O. Russell, 1999)  
*Tigerland* (Joel Schumacher, 2000)  
*Till the End of Time* (Edward Dmytryk, 1946)  
*True Blood* (HBO, 2008)  
*True Lies* (James Cameron, 1994)  
*U-571* (Jonathan Mostow, 2000)  
*United 93* (Paul Greengrass, 2006)  
*Vanishing Point* (Richard C. Sarafian, 1971)  
*Vantage Point* (Pete Travis, 2008)  
*Wake Island* (John Farrow, 1941)  
*Wake Island* (John Farrow, 1942)  
*War Horse* (Steven Spielberg, 2011)  
*We Need to Talk About Kevin* (Lynne Ramsay, 2011)  
*We Were Soldiers* (Randall Wallace, 2002)  
*Windtalkers* (John Woo, 2002)  
*World Trade Center* (Oliver Stone, 2006)  
*Zeitgeist* (Peter Joseph, 2007)

## **ANEXOS**



## Anexo 1. Producciones incluidas en el análisis de esta investigación

1.



**Título original:** *Redacted*

**Título español:** *Redacted*

**Director:** Brian de Palma

**Año:** 2007

**Duración:** 86 min

**Guión:** Brian de Palma

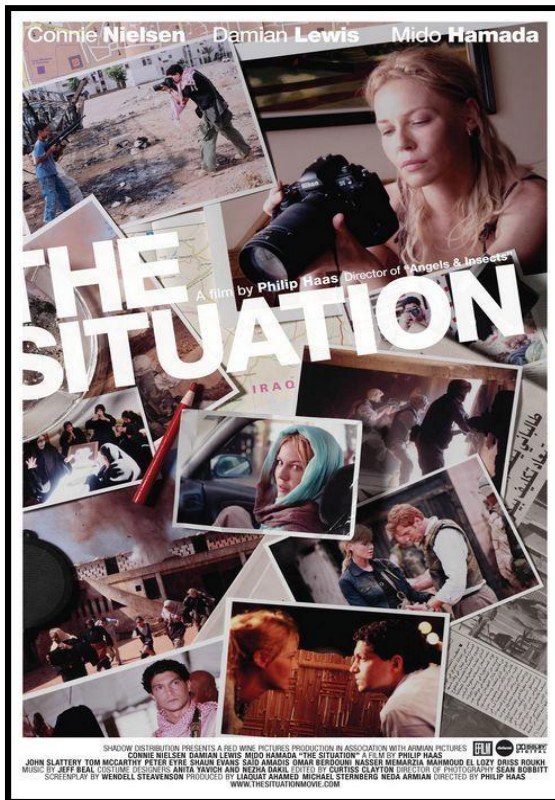
**Productora:** Magnolia Pictures,  
Honet Films

**Música:** Varios

**Fotografía:** Jonathon Cliff

**Sinopsis:** La película narra la violación de una joven iraquí de 14 años y el asesinato de toda su familia, acciones llevadas a cabo por un pelotón de soldados norteamericanos destinados en Irak. El crimen responde al ansia de venganza de los soldados por la muerte de un compañero, pero la violación de la joven tan solo alimenta la espiral de violencia entre los bandos. La historia está narrada a través del montaje de diferentes pantallas identificadas con diversos formatos digitales como videocámaras, cámaras de seguridad, pantallas de YouTube, conversaciones por Skype, etc. El filme está inspirado en hechos reales que tuvieron lugar en Mahmudiya en marzo de 2006.

2.



**Título original:** *The Situation*

**Título español:** *The Situation*

**Director:** Philip Haas

**Año:** 2006

**Duración:** 106 min

**Guión:** Wendell Steavenson

**Productora:** Red Wine Production /  
Armian Pictures

**Música:** Jeff Beal

**Fotografía:** Sean Bobbitt

**Sinopsis:** Ana es una periodista freelance que se encuentra en Irak cubriendo la guerra. Tras un incidente entre el ejército de ocupación y dos jóvenes civiles iraquíes en el que uno de ellos acaba muerto, Ana decide narrar la verdad de la historia. Pero publicar los hechos no será tarea sencilla en el momento en el que se encuentra el país: las influencias e intereses de los diferentes agentes que están decidiendo el destino de Irak —el gobierno norteamericano, los terroristas, los líderes políticos locales, etc.— obligan a Ana a poner en riesgo su vida para denunciar los crímenes que día tras día se suceden en el país.

3.



**Título original:** *In the Valley of Elah*

**Título español:** *En el valle de Elah*

**Director:** Paul Haggis

**Año:** 2007

**Duración:** 120 min

**Guión:** Paul Haggis (Historia: Paul Haggis, Mark Boal)

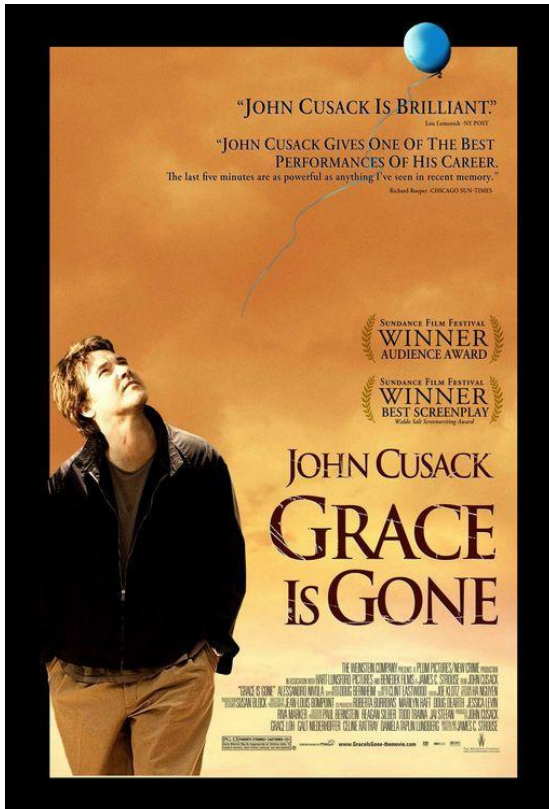
**Productora:** Warner Independent Pictures / Summit Entertainment

**Música:** Mark Isham

**Fotografía:** Roger Deakins

**Sinopsis:** Hank Deerfield, veterano de Vietnam, recibe una llamada de la base militar a la que pertenece su hijo Mike para informarle de que éste está ausente sin permiso. En ese momento, Hank decide descubrir cuál es el paradero de su hijo, puesto que ni el Ejército ni la policía parecen interesados en dar con él. Tras numerosos esfuerzos, Hank descubrirá lo que la guerra ha provocado en Mike y en sus compañeros de pelotón. Les ha transformado de tal manera que son capaces de llevar a cabo los actos más inhumanos. Como consecuencia, Hank se cuestiona sus propias creencias y valores, fundamentados en la disciplina militar.

4.



**Título original:** *Grace is Gone*

**Título español:** *La vida sin Grace*

**Director:** James C. Strouse

**Año:** 2007

**Duración:** 90 min

**Guión:** James C. Strouse

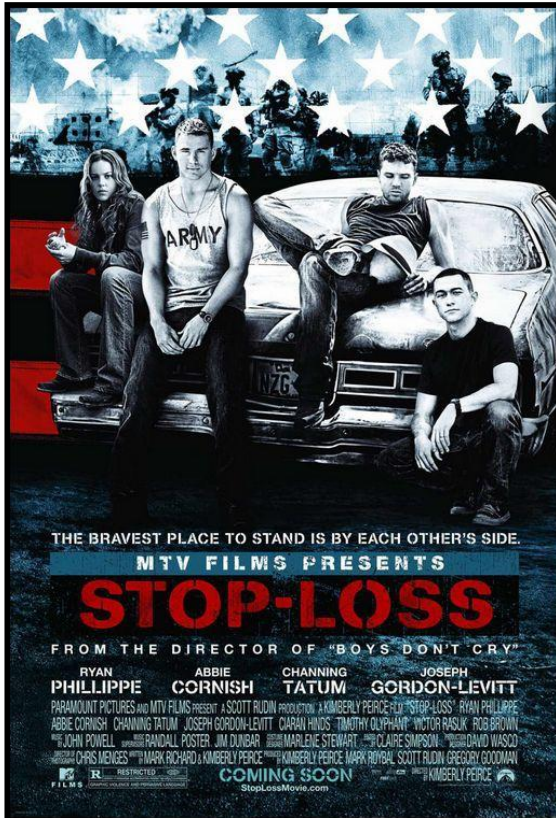
**Productora:** The Weinstein

**Música:** Clint Eastwood (Canción: Jamie Cullum)

**Fotografía:** Jean-Louis Bompont

**Sinopsis:** La mujer de Stan es soldado y está destinada en Irak. Mientras ella cumple con su deber en la guerra, Stan y las dos hijas del matrimonio intentan seguir con normalidad sus vidas, evitando cualquier input externo que pueda generar intranquilidad en el ambiente que Stan ha creado para la familia, mientras Grace permanece en Irak. Un día, dos militares informan a Stan de la muerte de su mujer. Incapaz de transmitir la noticia a sus hijas, los tres comienzan un viaje que aleja a Stan de su cotidianidad y del recuerdo de su mujer. Pero deberá encontrar el momento de comunicarle a sus hijas que su madre ya no regresará a casa.

5.



**Título original:** *Stop-Loss*

**Título español:** *Ausente*

**Director:** Kimberly Peirce

**Año:** 2008

**Duración:** 113 min

**Guión:** Kimberly Peirce, Mark Richard

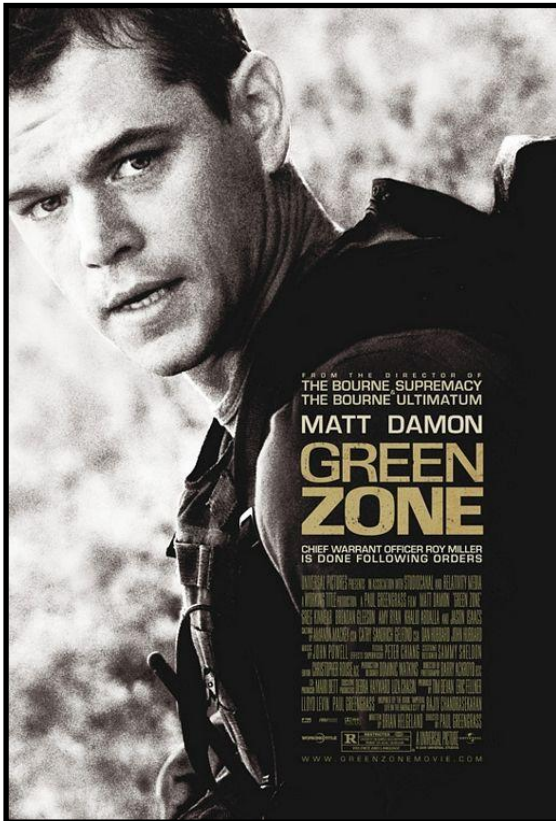
**Productora:** Paramount Pictures / MTV Films

**Música:** John Powell

**Fotografía:** Chris Menges

**Sinopsis:** La vuelta al hogar tras abandonar el campo de batalla en Irak no será fácil para Brandon y su pelotón. Al enfrentarse a la cotidianidad su pueblo en Texas, la incomodidad con ciertas rutinas sociales y, sobre todo, la falta de control y violencia que demuestran algunos de ellos complicará la re inserción con sus familias y vecinos. Pero para Brandon la pesadilla empieza cuando le obligan a regresar a Irak, a pesar de que su contrato con el Ejército ha finalizado. En ese momento, Brandon inicia un viaje de huida hacia Canadá que le permitirá sopesar los riesgos y sacrificios que supone tanto desertar como, por el contrario, acatar la orden y volver a Irak.

6.



**Título original:** *The Green Zone*  
(AKA *Imperial Life in the Emerald City*)

**Título español:** *Green Zone: Distrito Protegido*

**Director:** Paul Greengrass

**Año:** 2010

**Duración:** 115 min

**Guión:** Paul Greengrass (Libro: Rajiv Chandrasekaran)

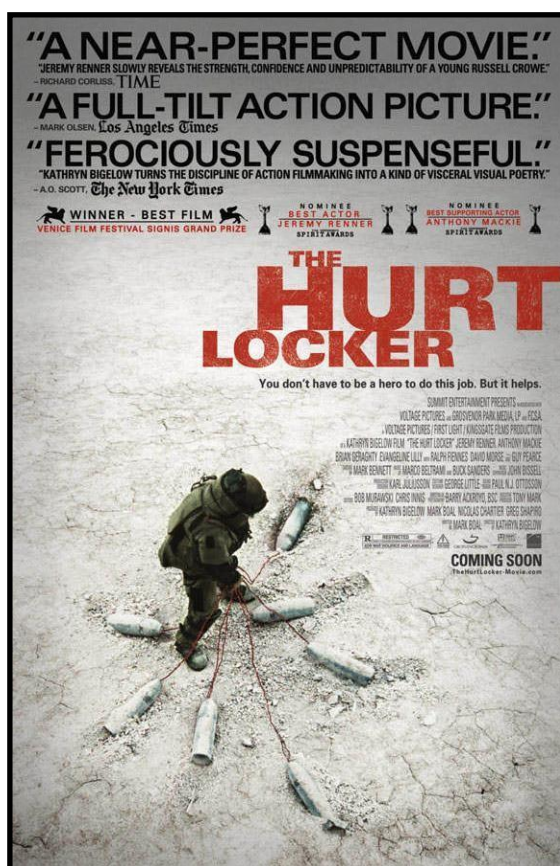
**Productora:** Universal Pictures /  
StudioCanal / Relativity Media /  
Working Title Films

**Música:** John Powell

**Fotografía:** Barry Ackroyd

**Sinopsis:** El subteniente Miller está al mando de un equipo de militares encargado de encontrar las armas de destrucción masiva escondidas en Irak. Pero tras varias exploraciones sin encontrar ningún tipo de armamento, Miller empieza a sospechar de la información proporcionada por la Inteligencia norteamericana e incluso de la existencia de las propias armas. En su afán por encontrar la verdad, Miller descubrirá el enfrentamiento que existe en el propio bando norteamericano, y como las armas de destrucción masiva tan solo son una realidad en el discurso de ciertas facciones del gobierno estadounidense.

7.



**Título original:** *The Hurt Locker*

**Título español:** *En tierra hostil*

**Director:** Kathryn Bigelow

**Año:** 2008

**Duración:** 125 min

**Guión:** Mark Boal

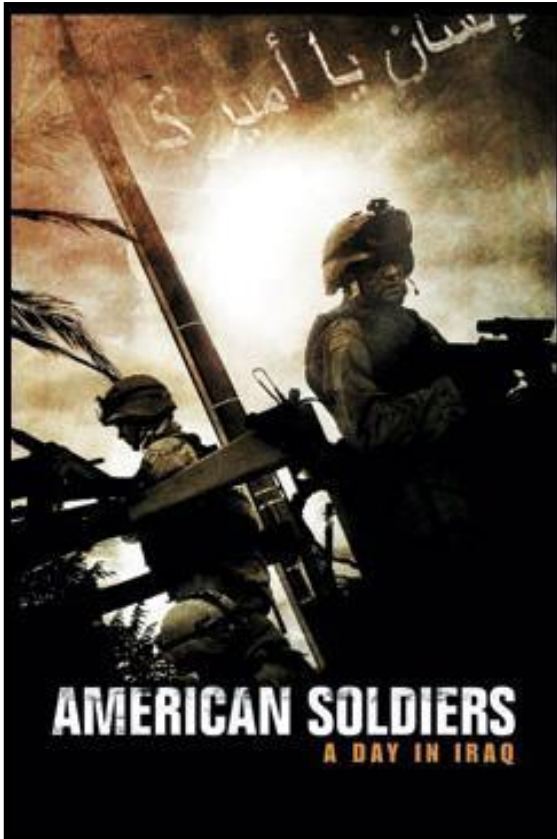
**Productora:** Summit Entertainment/  
First Light Production / Kingsgate  
Films

**Música:** Marco Beltrami, Buck  
Sanders

**Fotografía:** Barry Ackroyd

**Sinopsis:** El ejército estadounidense dispone en Irak de una unidad de élite de artificieros encargados de desactivar las bombas y explosivos que los terroristas esconden en las ciudades. El jefe de uno de esos equipos muere en un intento de desconectar uno de esos artefactos y es sustituido por el sargento Thompson. El carácter imprevisible e imprudente de éste, afectará sobremanera a sus dos subordinados, a quienes somete a riesgos innecesarios. Aunque el carácter de Thompson está dañado por la continua exposición a la adrenalina que le provoca el peligro de su trabajo, tendrá la oportunidad de demostrar su heroísmo y eficacia como soldado.

8.



**Título original:** *American Soldiers: A Day in Iraq*

**Título español:** *American Soldiers: un día en Iraq*

**Director:** Sidney J. Furie

**Año:** 2005

**Duración:** 103 min

**Guión:** Greg Mellott

**Productora:** Peace Arch Entertainment Group

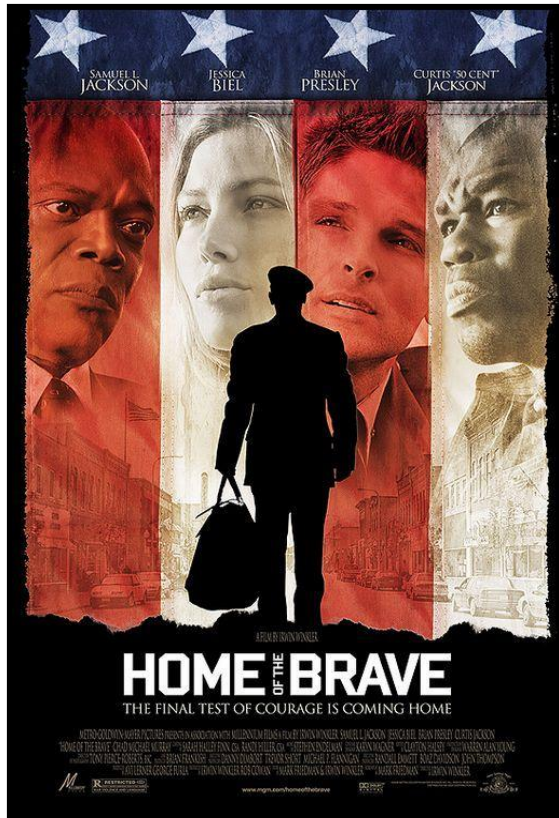
**Música:** Varouje

**Fotografía:** Curtis Petersen

**Sinopsis:** Un día cualquier en Irak puede convertirse en un continuo intento por esquivar la muerte. Así le sucede a un pelotón de soldados norteamericanos cuando en una salida rutinaria de la base quedan atrapados por un seguido de emboscadas y ataques terroristas. Su objetivo será conseguir trasladar a dos de sus compañeros heridos a la base a tiempo para salvar sus vidas, aunque ninguno de ellos puede imaginar las continuas dificultades que deberán sobrepasar para conseguir su objetivo.



9.



**Título original:** *Home of the Brave*

**Título español:** *Regreso al infierno*

**Director:** Irwin Winkler

**Año:** 2006

**Duración:** 105 min

**Guión:** Mark Friedman (Historia:  
Mark Friedman, Irwin Winkler)

**Productora:** MGM / Millennium  
Films

**Música:** Stephen Endelman

**Fotografía:** Tony Pierce-Roberts

**Sinopsis:** Tres soldados y un médico voluntario regresan a Estados Unidos tras haber sufrido un atentado insurgente en Irak. Los traumas físicos y psicológicos provocados en su periodo de servicio se convertirán en el principal obstáculo para su integración en la vida civil. La familia y amigos serán apoyos clave para discernir el futuro que los cuatro protagonistas desean, mientras se enfrentan con los recuerdos de su sufrimiento en la guerra.

10.



**Título original:** *The Messenger*

**Título español:** *The Messenger*

**Director:** Oren Moverman

**Año:** 2009

**Duración:** 107 min

**Guión:** Oren Moverman, Alessandro Camon

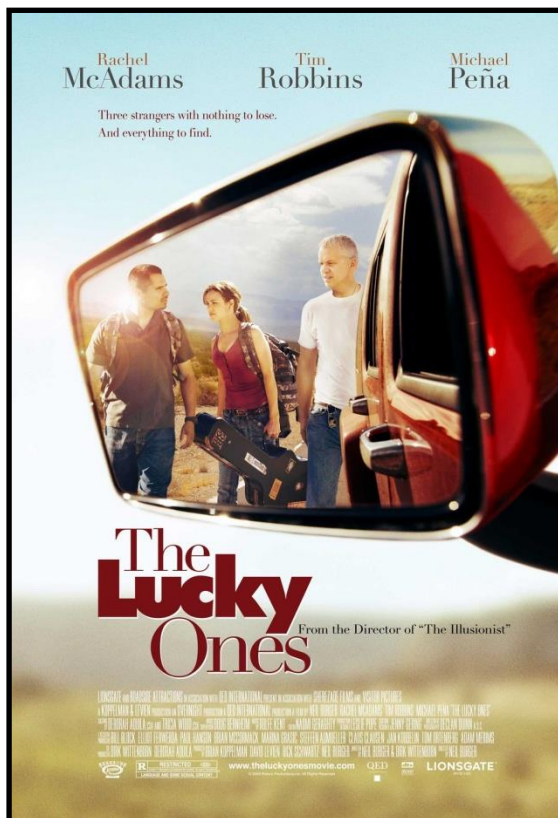
**Productora:** Oscilloscope Laboratories / Omnilab Media / Sherazade Film Development / Mark Gordon Company, The / Good Worldwide / All the Kings Horses / Reason Pictures

**Música:** Nathan Larson

**Fotografía:** Bobby Bukowsky

**Sinopsis:** El sargento Will Montgomery regresa a Estados Unidos herido leve tras haber presenciado un atentado en las calles de las ciudades iraquíes. En la base en la que está destinado, le asignan una nueva tarea: será responsable de notificar las bajas de los soldados muertos en combate a las familias. El compañero y superior de Will será el Capitán Tony Stone, experimentado militar en esta tarea. Cuando Will informa a Olivia Pitterson de la muerte de su marido, la reacción de esta hace que se plantee la forma en la que aborda su nueva tarea.

11.



**Título original:** *The Lucky Ones*

**Título español:** *Tipos con suerte*

**Director:** Neil Burger

**Año:** 2008

**Duración:** 115 min

**Guión:** Neil Burger, Dirk Wittenborn

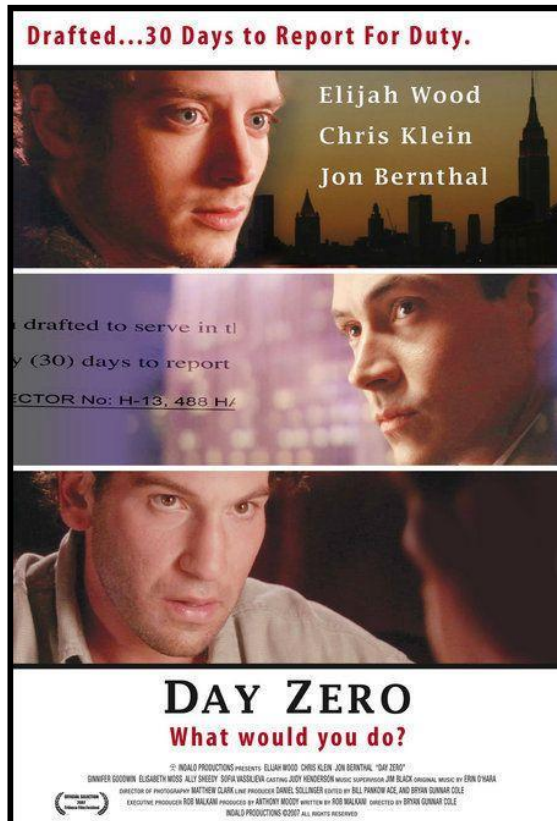
**Productora:** Lionsgate / Roadside Attractions

**Música:** Rolfe Kent

**Fotografía:** Declan Quinn

**Sinopsis:** Tres soldados regresan a casa, uno de ellos para retirarse de la vida militar, Cheever, y los otros dos en periodo de permiso, TK y Colee. Cada uno de ellos espera regresar a una realidad familiar que ya no existe. Cheever debe enfrentarse al divorcio que le pide su mujer, TK al abandono de su pareja y Colee al hecho de que el novio que conoció en Irak, en realidad tiene familia e hijo. La lucha por adaptarse y encajar estas realidades llevarán a los personajes a tomar decisiones pensando en su futuro inmediato.

12.



**Título original:** *Day Zero*

**Título español:** *Day Zero*

**Director:** Bryan Gunnar Cole

**Año:** 2007

**Duración:** 92 min

**Guión:** Robert Malkani

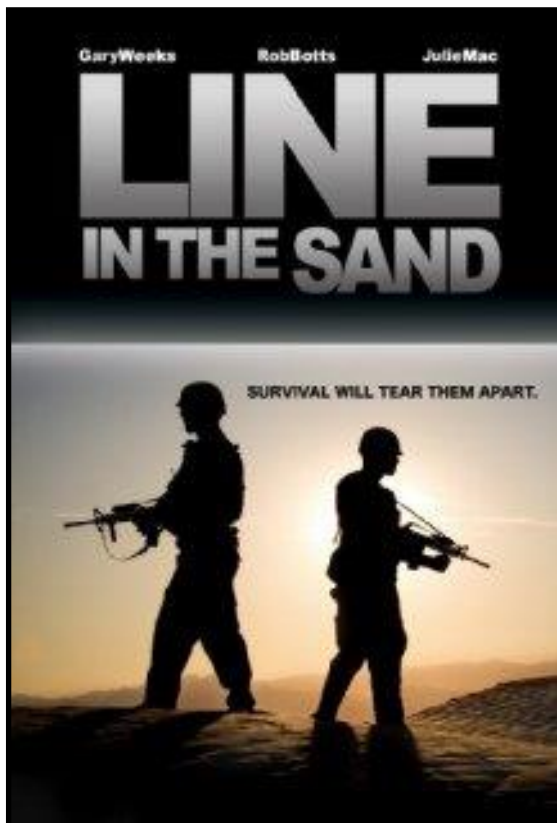
**Productora:** Indalo Productions

**Música:** Erin O'Hara

**Fotografía:** Matthew Clark

**Sinopsis:** En una situación imaginaria en la que el reclutamiento obligatorio vuelve a ser vigente, los tres protagonistas deberán sopesar las razones que equilibran sus vidas y a enfrentarse a su inminente marcha a la guerra. Reflexionan sobre los motivos por los que acudirán a la llamada del Gobierno, al enfrentarse a valores como responsabilidad, deber o patriotismo y también consideran los sacrificios y consecuencias de abandonar el país y sus vidas como las han conocido hasta ahora para evitar su partida al conflicto.

13.



**Título original:** *A Line in the Sand*

**Título español:** *A Line in the Sand*

**Director:** Rob Botts

**Año:** 2009

**Duración:**

**Guión:** Chris Montgomery-Bender

**Productora:** Scott Wildfong / Chris Montgomery-Bender

**Música:** Kyle D. Betterton

**Fotografía:** Scott Wildfong

**Sinopsis:** Dos marines americanos quedan abandonados en el desierto sin posibilidad de comunicarse con el ejército tras sufrir un ataque terrorista. Tras la muerte de sus compañeros y las heridas físicas y psicológicas que ellos mismos han sufrido deberán emprender un viaje en la naturaleza más hostil para conseguir regresar con vida. Pero en ese viaje reflexionarán sobre los motivos y creencias que les han llevado a su situación actual.

14.



**Título original:** *The Dry Land*

**Título español:** *The Dry Land*

**Director:** Ryan Piers Williams

**Año:** 2010

**Duración:** 92 min

**Guión:** Ryan Piers Williams

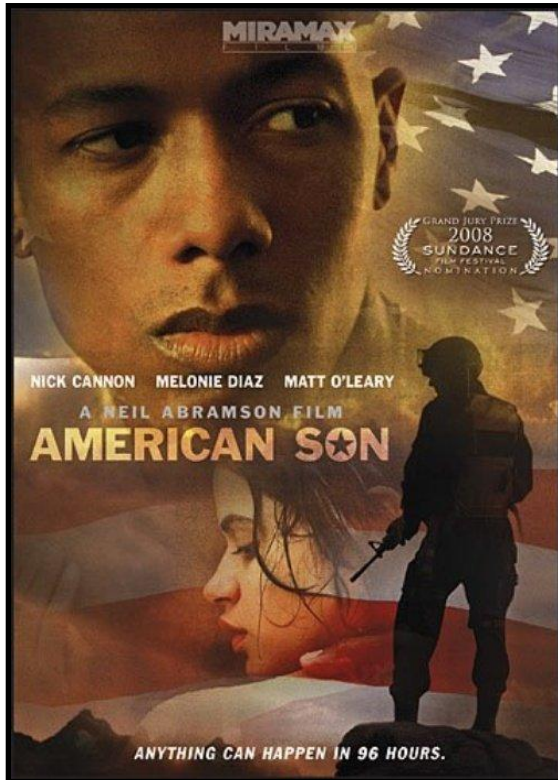
**Productora:** Maya Entertainment /  
Tain Fountain Productions / Besito  
Films

**Música:** Dean Parks

**Fotografía:** Gavin Kelly

**Sinopsis:** James regresa a su hogar tras su estancia en Irak y su comportamiento resulta violento y agresivo. Su mujer y su mejor amigo intentarán ayudarlo, pero la actitud de James genera situaciones insostenibles. Tras pasar unos días con su compañero de pelotón y visitar a un amigo de ambos herido en el hospital militar, James parece dispuesto a intentar superar su trauma e integrarse en la cotidianidad familiar.

15.



**Título original:** *American Son*

**Título español:** *American Son*

**Director:** Neil Abramson

**Año:** 2008

**Duración:** 90 min

**Guión:** Neil Abramson, Eric Schmid

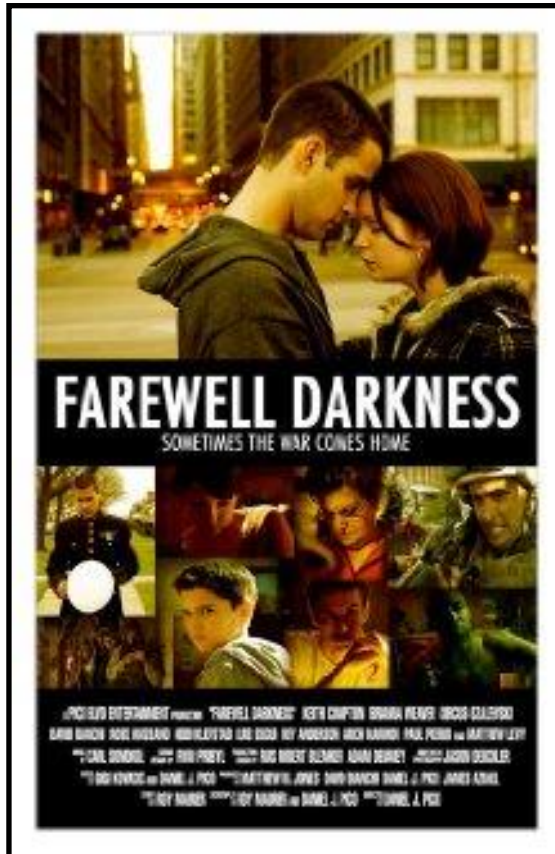
**Productora:** Map Point Pictures /  
Night and Day Pictures Winghead  
Films

**Música:** Tim Boland, Sam Retzer

**Fotografía:** Kris Kachikis

**Sinopsis:** Mike Holland está finalizando su entrenamiento para convertirse en un soldado estadounidense. Antes de dejar la base y pasar unos días de permiso con su familia para acción de gracias, les informan que a su regreso partirán hacia a la guerra en Irak. Durante esos días, Mike deberá aceptar su nuevo destino antes de comunicárselo a su familia y a la joven de quien se está enamorando.

16.



**Título original:** *Farewell Darkness*

**Título español:** *Farewell Darkness*

**Director:** Daniel J. Pico

**Año:** 2007

**Duración:** 96 min

**Guión:** Roy Maurer, Daniel J. Pico

**Productora:** James Azrael, David Bianchi, Keith Compton,

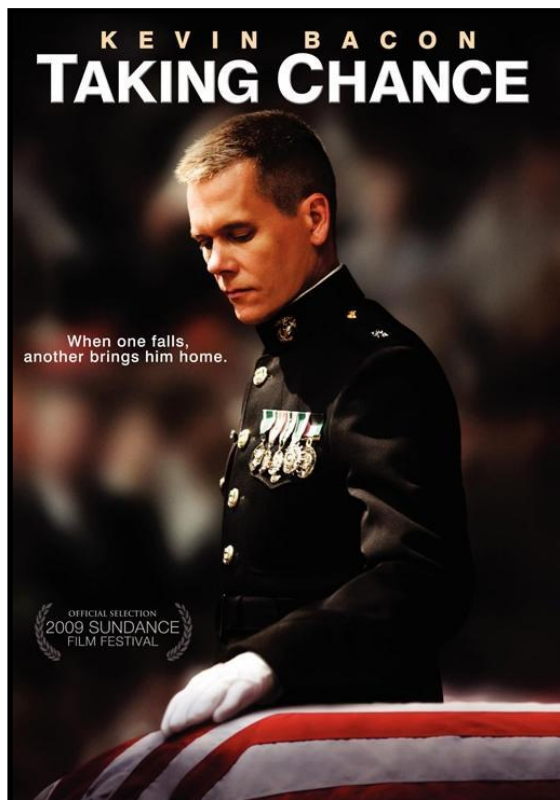
**Música:** Carl Sondrol

**Fotografía:** Jason Deuchler

**Sinopsis:** Michael no tuvo una infancia fácil. Los abusos que sufría por parte de su padre y el abandono de su madre le convirtieron en un joven conflictivo, que salía y entraba continuamente de las comisarías. Finalmente, recibió un ultimátum: o la cárcel o el Ejército. La guerra no ayudó a sanar sus traumas sino que los incrementó. Al regresar, su novia, Rose, será la única que pueda rescatar a Michael de su inestabilidad y violencia.



17.



**Título original:** *Taking Chance* (TV)

**Título español:** *El regreso de un soldado* (TV)

**Director:** Ross Katz

**Año:** 2009

**Duración:** 77 min

**Guión:** Ross Katz, Michael Strobl

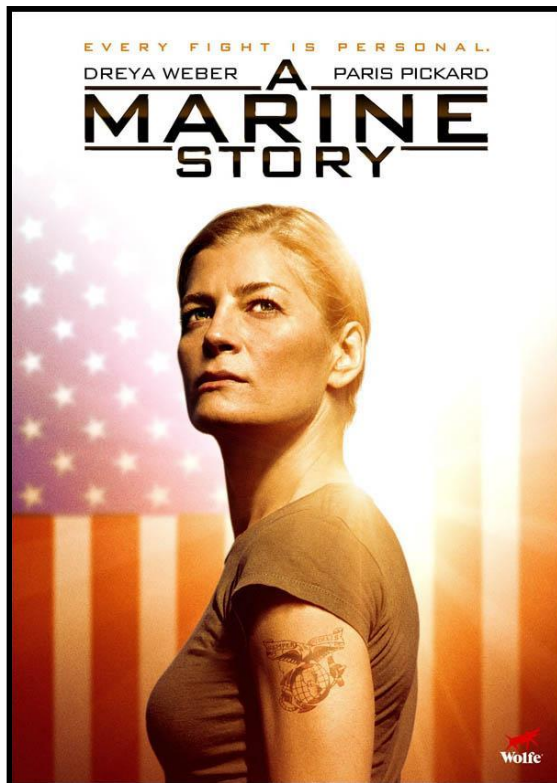
**Productora:** HBO Films / Motion Picture Corporation of America (MPCA)

**Música:** Marcelo Zarvos

**Fotografía:** Alar Kivilo

**Sinopsis:** Michael Strobl es teniente coronel en el cuerpo de Marines de Estados Unidos. Estuvo destinado en Kuwait en la Primera Guerra del Golfo y ha conseguido evitar la Guerra de Irak debido a su veteranía. Pero cuando conoce la muerte de un joven de apenas 20 años de su pueblo natal, Strobl se siente culpable por no haber aceptado su deber como militar y no haber evitado muertes de jóvenes que tenían toda la vida por delante. Michael se ofrece a llevar el cuerpo de joven a su familia y, durante el viaje, realizará un aprendizaje que le permitirá seguir con su vida.

18.



**Título original:** *A Marine Story*

**Título español:** *A Marine Story*

**Director:** Ned Farr

**Año:** 2010

**Duración:** 98 min

**Guión:** Ned Farr

**Productora:** Red Road Studio

**Música:** Craig Richey

**Fotografía:** Alexandre Naufel

**Sinopsis:** Alexandra es una oficial condecorada del cuerpo de Marines pero las sospechas de su controvertida vida personal obligan a su superior a licenciarla de sus deberes en Irak. Al regresar a su hogar, Alexandra será la encargada de formar a una joven para el Cuerpo de Marines y así evitar que vaya a la cárcel. La protagonista deberá sopesar sus creencias a la hora de enseñar a una joven los valores del Cuerpo que ha truncado su carrera y sueños profesionales.

19.



**Título original:** *Fair Game*

**Título español:** *Caza a la espía*

**Director:** Doug Liman

**Año:** 2010

**Duración:** 106 min

**Guión:** Jez Butterworth, John-Henry Butterworth (Biografía: Valerie Plame)

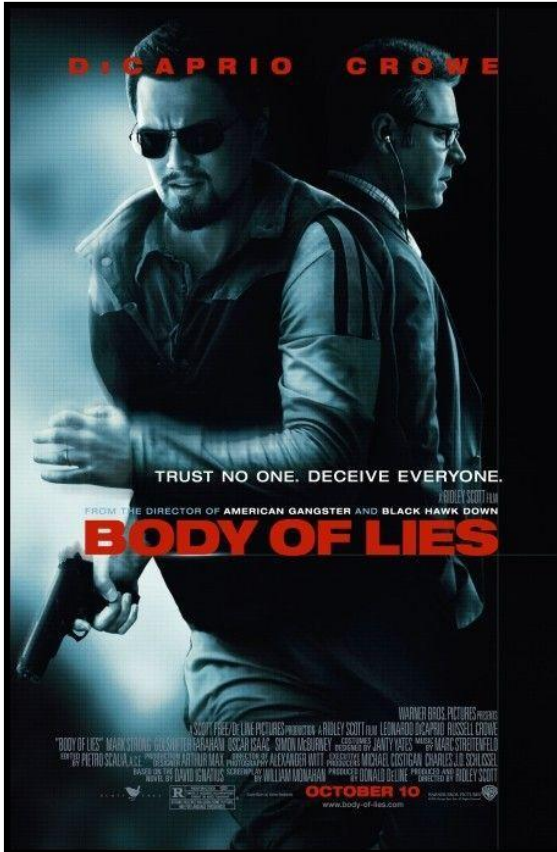
**Productora:** Summit Entertainment / River Road Entertainment / Weed Road Pictures / Participant Media

**Música:** John Powell

**Fotografía:** Doug Liman

**Sinopsis:** Valerie Plame es agente de la CIA y supervisa el equipo encargado de verificar la existencia de armas de destrucción masiva. Para ello, la agencia enviará al marido de Valerie a certificar si la compra de uranio empobrecido por parte de Irak a Nigeria ha tenido lugar. No encuentran pruebas de ningún tipo, pero el Gobierno de Estados Unidos está a punto de declarar la guerra contra Irak en base a unas pruebas que no se han confirmado como reales.

20.



**Título original:** *Body of Lies*

**Título español:** *Red de mentiras*

**Director:** Ridley Scott

**Año:** 2008

**Duración:** 129 min

**Guión:** William Monahan (Novela: David Ignatius)

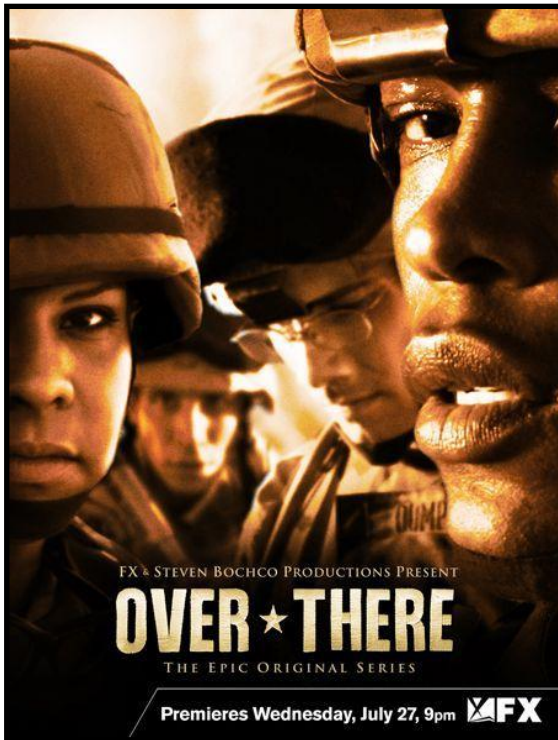
**Productora:** Warner Bros. Pictures / Scott Free Productions De Line Pictures

**Música:** Marc Streitenfeld

**Fotografía:** Alexander Witt

**Sinopsis:** Roger Ferris es un agente de la CIA destinado en Medio Oriente. Junto con Ed Hoffman, su superior en Estados Unidos, deberán desentrañar al terrorista responsable de los atentados que está sufriendo Europa. Su investigación se inicia en Irak pero resulta complicado encontrar la fórmula para dar con el responsable de los crímenes. Después de comprender que la información que puede proporcionar una persona es lo único valioso en una guerra como esta, Ferris decide poner su vida en peligro para conseguir desenmascarar la red terrorista.

21.



**Título original:** *Over There (TV Series)*

**Título español:** *Over There (Series de TV)*

**Director:** Chris Gerolmo (Creator), Steven Bochco (Creator), Mikael Salomon, Chris Gerolmo, Jesse Bochco, Nelson McCormick

**Año:** 2005

**Duración:** 60 min

**Guión:** Steven Bochco, Chris Gerolmo,

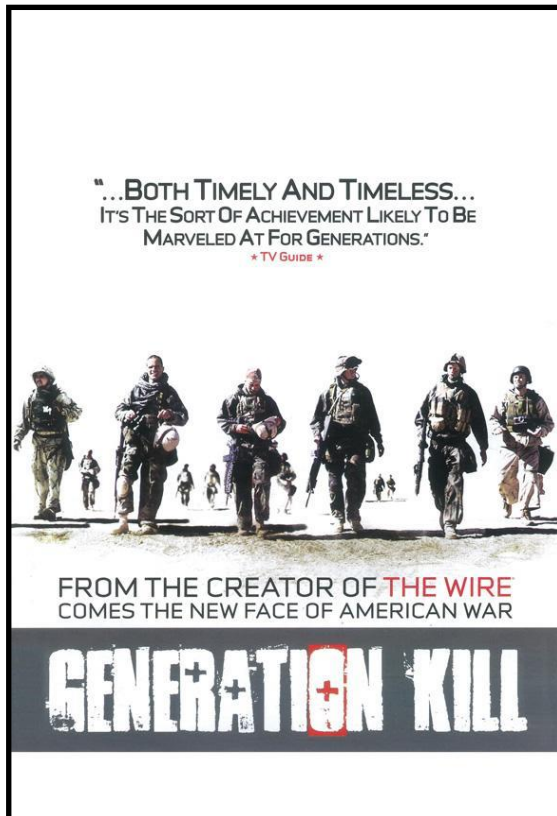
**Productora:** FX Network / Steven Bochco Productions

**Música:** Edward Rogers

**Fotografía:** Rick Bota, Kramer Morgenthau

**Sinopsis:** Los protagonistas de esta serie se despiden de sus familias para cumplir su deber: luchar en la guerra de Irak. Pero los problemas que dejan en el hogar no van a desaparecer, sino que les acompañan en su viaje. Además, deberán enfrentarse al día a día en Irak, esquivando la muerte en cada una de las misiones que les encomiendan. Poco a poco, irán forjando lazos de confianza y amistad entre los miembros del pelotón.

22.



**Título original:** *Generation Kill* (TV)

**Título español:** *Generation Kill* (TV)

**Director:** David Simon (creador), Susanna White, Simon Cellan Jones

**Año:** 2008

**Duración:** 420 min

**Guión:** Evan Wright, Ed Burns, David Simon (Libro: Evan Wright)

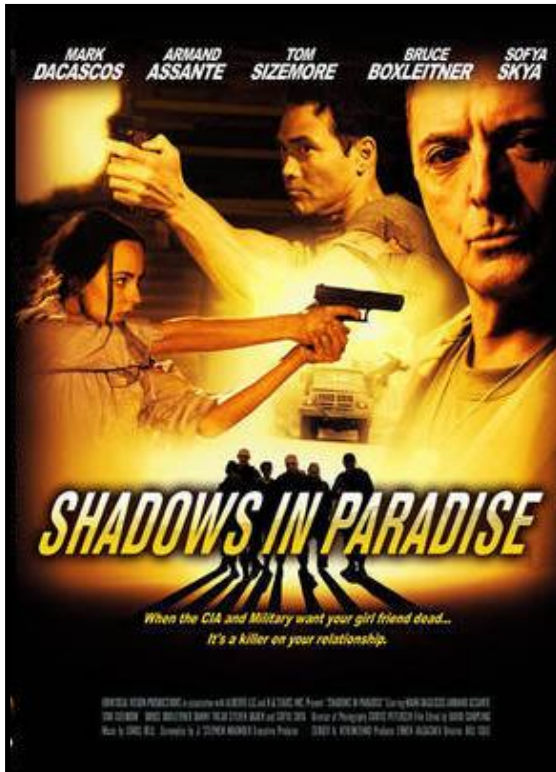
**Productora:** Coproducción EEUU-Reino Unido; HBO Films / Blown Deadline Productions / Company Pictures

**Música:** Varios

**Fotografía:** Ivan Strasburg

**Sinopsis:** El primer batallón de reconocimiento de los Marines de Estados Unidos fue la primera fuerza militar que pisó territorio iraquí en la invasión del país. Junto con Evan Wright, el periodista empotrado en la unidad, la serie nos permite seguir los pasos que estos soldados dieron hasta llegar a Bagdad, las confusas estrategias y órdenes que recibían de sus superiores y cómo les afectó a cada uno de ellos el sufrimiento de los civiles iraquíes.

23.



**Título original:** *Shadows in Paradise*

**Título español:** *Shadows in Paradise*

**Director:** J. Stephen Maunder

**Año:** 2010

**Duración:** 87 min

**Guión:** J. Stephen Maunder

**Productora:** Gorilla Pictures

**Música:** Misha Segal

**Fotografía:** Curtis Petersen

**Sinopsis:** Durante una redada en Irak, Max pierde a su compañera de equipo y pareja, Sacha. Meses más tarde recibe una llamada del Ejército que le informa de que Sacha ha estado trabajando con el enemigo y que tienen el objetivo de arrestarla y acusarla de traición. Max va en busca de Sacha y entre ambos descubren y eliminan a varios miembros del Ejército estadounidense que vendían armas al enemigo.

24.



**Título original:** *Return*

**Título español:** *Return*

**Director:** Liza Johnson

**Año:** 2011

**Duración:** 97 min

**Guión:** Liza Johnson

**Productora:** 2.1 Films / Fork Films  
/ Meredith Vieira Productions

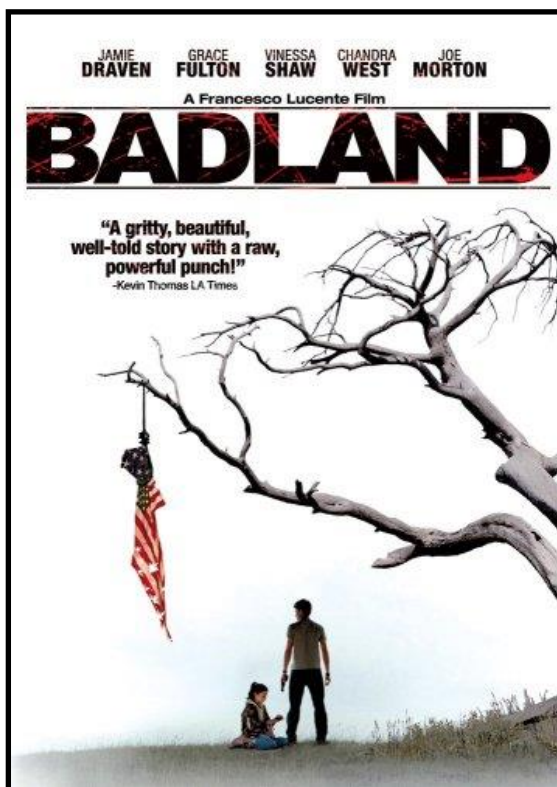
**Música:** T. Griffin

**Fotografía:** Anne Etheridge

**Sinopsis:** Kelli es soldado en la Guardia Nacional de Estados Unidos. Como miembro de esta fuerza militar ella no debía servir en Irak pero la falta de voluntarios obliga al Gobierno a enviar a la Guardia Nacional a la guerra. Tras regresar al hogar, Kelli no es capaz de adaptarse a su rutina diaria. No sabe encontrarle sentido a su cotidianidad. Además descubre que su marido ha sido infiel. Kelli debe emprender una lucha para enfrentarse a su trauma y reintegrarse en la sociedad, pero el Gobierno volverá a ponérselo difícil.



25.



**Título original:** *Badland*

**Título español:** *Badland*

**Director:** Francesco Lucente

**Año:** 2007

**Duración:** 165 min

**Guión:** Francesco Lucente

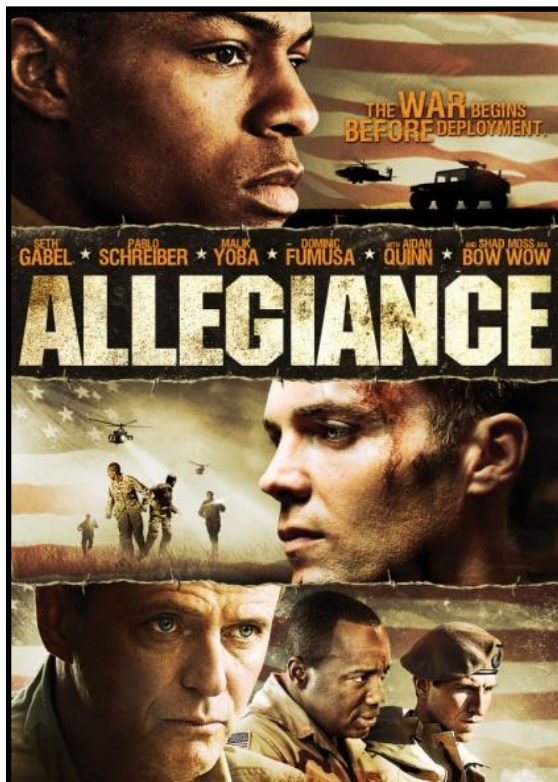
**Productora:**

**Música:** Ludek Drizhal

**Fotografía:** Carlo Varini

**Sinopsis:** Jerry es un soldado norteamericano que fue juzgado y licenciado con deshonor por su actuación junto a sus compañeros en Irak. Al regresar a su hogar, la situación familiar es insostenible: la pobreza y la relación hostil que mantiene con su mujer embarazada crea un ambiente negativo para sus tres hijos. Un día Jerry descubre que su mujer ha estado guardando dinero y no es capaz de controlarse. Tras asesinar a toda su familia, emprende una huida con su hija, la única a la que no ha podido disparar, que le hará enfrentarse a sus actos y traumas.

26.



**Título original:** *Allegiance*

**Título español:** *Allegiance*

**Director:** Michael Connors

**Año:** 2012

**Duración:** 90 min

**Guión:** Michael Connors

**Productora:** Motion Picture Rating

**Música:** Jeffrey Fayman, Yoav Goren, John Samuel Hanson, Immediate

**Fotografía:** Daniel Vecchione

**Sinopsis:** Sefton, teniente en la Guardia Nacional, ha conseguido librarse de la guerra por sus contactos familiares en el gobierno. El día antes de que su pelotón parta, decide ayudar a uno de los hombres bajo su mando a escapar de la base, puesto que le han denegado el permiso que solicitó para permanecer en Estados Unidos debido a la enfermedad de su hijo. Al final, deberá decidir si permanecer en el hogar o acompañar a sus hombres a la guerra.

27.



**Título original:** *Seal Team Six*

**Título español:** *Código Gerónimo:  
La caza de Bin Laden*

**Director:** John Stockwell

**Año:** 2012

**Duración:** 90 min

**Guión:** Kendall Lampkin

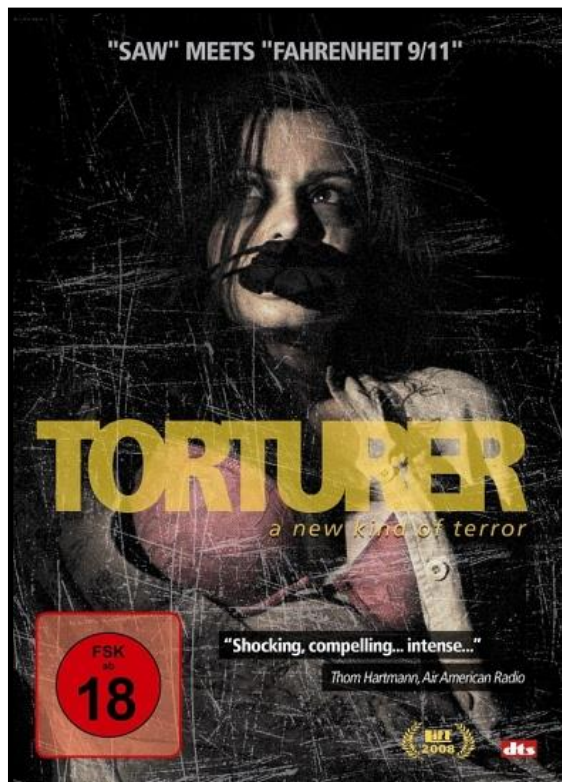
**Productora:**

**Música:** Paul Haslinger

**Fotografía:** Peter Holland

**Sinopsis:** La película sigue los pasos y decisiones de los agentes de la CIA y los Navy Seals que consiguieron dar caza y asesinar a Osama Bin Laden. La película repasa los momentos clave de la Operación Gerónimo que dirigió a las fuerzas militares estadounidenses hacia el escondite de Bin Laden en Pakistán.

28.



**Título original:** *The Torturer*

**Título español:** *The Torturer*

**Director:** Graham Green

**Año:** 2008

**Duración:** 86 min

**Guión:** Graham Green

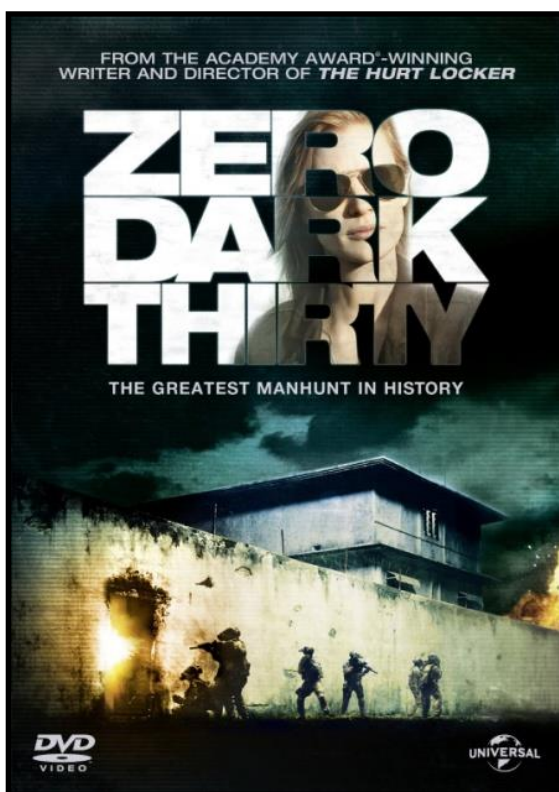
**Productora:**

**Música:** Mark A. Crawford, Crystal Kerr

**Fotografía:** Graham H. Green,  
Richard Lerner

**Sinopsis:** Rick es un contratista del Ejército norteamericano especializado en interrogatorios violentos. Sin embargo, su trabajo está provocando una crisis en él, sobre todo cuando descubre que el dolor provocado en una joven iraquí detenida como sospechosa de crear un artefacto explosivo ha sido en vano. En ese momento Rick cuestionará los métodos agresivos de interrogación del gobierno estadounidense y el razonamiento que proporciona para justificar los métodos de tortura a los que somete a los prisioneros.

29.



**Título original:** *Zero Dark Thirty*

**Título español:** *La noche más oscura*

**Director:** Kathryn Bigelow

**Año:** 2012

**Duración:** 157 min

**Guión:** Mark Boal

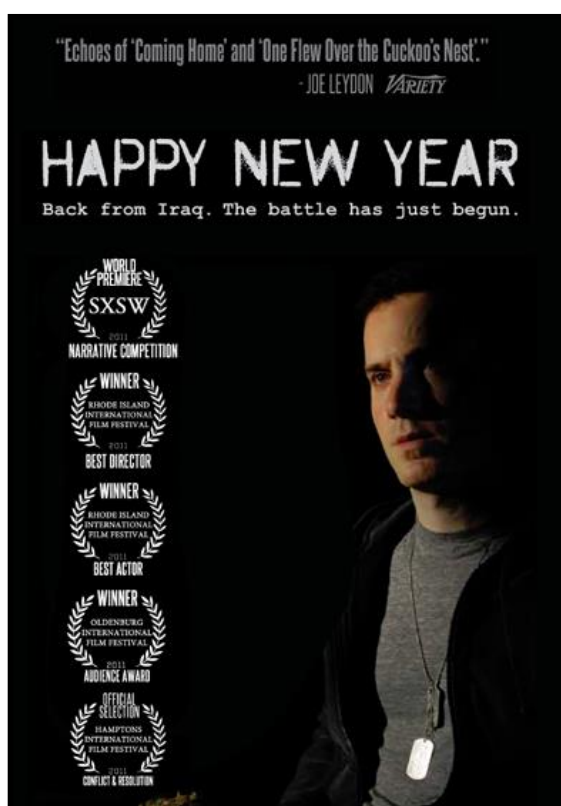
**Productora:** Columbia Pictures / Annapurna Pictures

**Música:** Alexandre Desplat

**Fotografía:** Greig Fraser

**Sinopsis:** Maya es agente de la CIA y su único objetivo desde que entró en la agencia ha sido la captura de Bin Laden. Tras todos los esfuerzos y sacrificios sufridos, por fin consiguen una pista clara sobre el paradero de Bin Laden. El filme realiza un seguimiento de todas las acciones militares y de inteligencia que llevaron a la captura y muerte de Osama Bin Laden.

30.



**Título original:** *Happy New Year*

**Título español:** *Happy New Year*

**Director:** K. Lorrel Manning

**Año:** 2011

**Duración:** 104 min

**Guión:** K. Lorrel Manning, Michael Cuomo

**Productora:**

**Música:** Paul Brill

**Fotografía:** Soopum Sohn

**Sinopsis:** Cole Lewis ha sufrido graves heridas en sus piernas durante su estancia en Irak. Al regresar a Estados Unidos le trasladan a la sección de psiquiatría de un hospital de veteranos por falta de espacio en la unidad de traumatología. Allí intentará, junto a sus compañeros y enfermera, superar su trauma y volver a ilusionarse para enfrentarse al resto de su vida. Pero los obstáculos no dejan de aparecer y las posibilidades de recuperarse físicamente son cada vez menores. Cole se enfrenta entonces a la mayor decisión de su vida.

## **Anexo 2: Recaudación de las películas del ciclo de Irak**

Título España	Título original	Año	Director	Recaudación en taquilla		
				EEUU	Resto	Total
Redacted	<i>Redacted</i>	2007	Brian de Palma	\$65,388	\$700,000	\$765,388
The Situation	<i>The Situation</i>	2006	Philip Haas	\$48,896	x	x
En el Valle de Elah	<i>In the Valley of Elah</i>	2007	Paul Haggis	\$6,777,741	\$17,711,409	\$24,489,150
La Vida sin Grace	<i>Grace is Gone</i>	2007	James C. Strousse	\$50,080	\$1,100,144	\$1,150,224
Ausente	<i>Stop-Loss</i>	2008	Kimberly Pierce	\$10,915,744	\$263,728	\$11,179,472
Green Zone: Distrito Protegido	<i>Green Zone</i>	2010	Paul Greengrass	\$35,497,337	\$62,025,683	\$97,523,020
En Tierra Hostil	<i>The Hurt Locker</i>	2008	Kathryn Bigelow	\$17,017,811	\$32,876,412	\$49,894,223
American Soldiers: Un día en Irak	<i>American Soldiers: A day in Iraq</i>	2005	Sydney J. Furie	?	?	?
Regreso al infierno	<i>Home of the Brave</i>	2006	Irwin Winkler	\$43,753	?	?
The Messenger	<i>The Messenger</i>	2009	Oren Moverman	\$1,109,660	\$300,000	\$1,409,660
Tipos con suerte	<i>The Lucky Ones</i>	2008	Neil Burger	\$266,967	?	?
Day Zero	<i>Day Zero</i>	2007	Brian Gunnar Cole	\$16,659	?	?
A Line in the Sand	<i>A Line in the Sand</i>	2009	Rob Botts	?	?	?
The Dry Land	<i>The Dry Land</i>	2010	Ryan Piers Williams	\$11,777	?	?
Happy New Year	<i>Happy New Year</i>	2011	K. Lorrel Manning	?	?	?
American Son	<i>American Son</i>	2008	Neil Abramson	?	?	?
Shadows in Paradise	<i>Shadows in Paradise</i>	2010	J. Stephen Maunder	?	?	?
Farewell Darkness	<i>Farewell Darkness</i>	2007	Daniel J. Pico	?	?	?
El regreso de un soldado	<i>Taking Chance</i>	2009	Ross Katz	?	?	?
A Marine Story	<i>A Marine Story</i>	2010	Ned Farr	?	?	?
The Torturer	<i>The Torturer</i>	2008	Graham Green	?	?	?
Caza a la espía	<i>Fair Game</i>	2010	Doug Liman	\$9,540,691	\$12,252,214	\$21,792,905
Red de mentiras	<i>Body of Lies</i>	2008	Ridley Scott	\$39,394,666	\$69,000,000	\$108,394,666
Over There	<i>Over There</i>	2005	FOX	?	?	?
Generation Kill	<i>Generation Kill</i>	2008	HBO	?	?	?
La noche más oscura	<i>Zero Dark Thirty</i>	2012	Kathryn Bigelow	\$95,720,716	\$42,000,000	\$137,720,716
Bad Land	<i>Badland</i>	2007	Francesco Lucente	\$1,924	?	?
Código Gerónimo: La caza de Bin Laden	<i>Seal Team Six: The Raid on Bin Laden</i>	2012	John Stockwell	?	?	?
Return	<i>Return</i>	2011	Liza Johnson	?	?	?
Recalled/Allegiance	<i>Recalled/Allegiance</i>	2012	Michael Connors	?	?	?

**Anexo 3: Fichas de análisis de la muestra fílmica**

**OBRA: A LINE IN THE SAND**

**DIRECTOR: ROB BOTTS**

**AÑO: 2009**

**PERSONAJES Y CONFLICTO**

CONFLICTO PRINCIPAL	INTERNO	INDIVIDUAL	Aceptación de las condiciones en las que se encuentran y sus respectivos deseos y aspiraciones.
		PELOTÓN	-
	EXTERNO	CONTRA QUIÉN	Sobrevivir a la naturaleza y a los terroristas.

PERSONAJES	TIPO	MILITAR	SOLDADOS	EEUU SÍ	
				LATINO -	
				MUJERES -	
				OTROS -	
		ALTOS MANDOS -			
		POLÍTICOS -			
CIVILES	EEUU SÍ				
	IRAK sí y se mencionan				



		PERIODISTAS TV. News. Referencia a Nicholas Berg. Fuente de ansiedad	
		OTROS	NIÑOS SÍ
			PAREJA/FAMILIA SÍ
	OTROS -		
	PROTAGONISTA (pareja)	QUIÉN ES	MILITAR SÍ, Veterano
			CIVIL -
			OTRO -
		TIPO DE ARCO Uno muere aceptando su final (negativo). El otro regresa transformando su ira y venganza en compresión debido a la actuación de su compañero (positivo).	
	ANTAGONISTA	ENEMIGO SÍ	
		OTRO Él mismo	
	ENEMIGO	TERRORISTAS/INSURGENTES SÍ	
		OTRO -	
		MODO	VISIBLE SÍ
			DISFRAZADO/ESCONDIDO SÍ
COMPRENDIDO -			
PELOTÓN			
ALTOS MANDOS VISIÓN +/-	POLÍTICOS -		
	MILITARES -		

## TRAMAS Y ESTRUCTURA

TRAMA	PUNTO DE VISTA	Soldado	
	APERTURA	Imágenes de desierto rocoso con créditos. Pelotón en un piso con terroristas muertos	
	FINAL	Newi muere. Kapler intenta arrastrarlo. Llegan los helicópteros. Imágenes del anuncio de la muerte del soldado a su mujer. Dos meses después de los acontecimientos del filme, Kapler llega a casa de su padre.	
	TRAMA ROMÁNTICA	No	
ESTRUCTURA	ESTRUCTURA TEMPORAL	Uso de Flashback, Sí, Temporal y Momento	
	ESTRUCTURA ESPACIAL	PREVIO AL COMBATE	
		DURANTE EL COMBATE	Sí
		TRAS EL COMBATE	
	VIAJE PROTA	Combate y del combate al hogar	
CASO REAL	SÍ ¿CUÁL?	-	
	NO	x	

### ESCENARIO Y TRATAMIENTO FORMAL

USO DE PANTALLAS	SÍ ¿CUÁL? SÍ. Cámara de vídeo
	NO -
USO DE LOS SOLDADOS DE DISPOSITIVOS	SÍ ¿CUÁLES? Cámara de vídeo
	NO -
REFERENTES FORMALES	WMD -
	HABLAN ÁRABE -
	IED -
VIOLENCIA	Matan a un iraquí con las manos, ahogándolo y luego disparan. TORTURA -

### TEMA

TEMA	Supervivencia. Vínculo amistad creado en la guerra
PREGUNTA	¿Cómo se materializa el vínculo entre marines? ¿Cuál es el sentido de esta guerra?
CONCEPTO GUERRA	AVENTURA -
	ESPECTÁCULO -
	TRAGEDIA SÍ
JUSTIFICACIÓN	SÍ ¿CÓMO?
	NO, CONDENA SÍ. Trauma provocado en los soldados, pero superable. Muerte de soldados
	NO SE POSICIONA -
CULPABLES	Terroristas

#### IMÁGENES (MIN. Y SOBRE QUÉ)

- 00.16.35 Pantalla cámara vídeo
- 0.1.16.43 Pantalla completa TV
- 00.16.30 Soldado cámara

#### CONVERSACIONES (MIN. Y SOBRE QUÉ)

- Ninguna destacable

**OBRA: A MARINE STORY**

**DIRECTOR: Ned Farr**

**AÑO: 2010**

**PERSONAJES Y CONFLICTO**

CONFLICTO PRINCIPAL	INTERNO	INDIVIDUAL	Aceptar la incompatibilidad de quién es –su condición sexual- y su profesión.
		PELOTÓN	-
	EXTERNO	CONTRA QUIÉN	Cuerpo de Marines

PERSONAJES	TIPO	MILITAR	SOLDADOS	EEUU SÍ
				LATINO -
				MUJERES SÍ
				OTROS -
			ALTOS MANDOS SÍ	
		POLÍTICOS SÍ		
		CIVILES	EEUU SÍ	
			IRAQ -	
		PERIODISTAS	Se escucha la radio. Palabras de Bush y noticias desde Irak	
		OTROS	NIÑOS -	
PAREJA/FAMILIA SÍ. Presión				
OTROS -				

	PROTAGONISTA (individual)	QUIÉN ES	MILITAR	SÍ, Veterano	
			CIVIL -		
			OTRO -		
			TIPO DE ARCO	Aceptación de su nueva condición. Madurez. (Positivo)	
	ANTAGONISTA		ENEMIGO -		
			OTRO Ejército/Ella misma		
	ENEMIGO		TERRORISTAS/INSURGENTES -		
			OTRO -		
		MODO		VISIBLE -	
				DISFRAZADO/ESCONDIDO -	
			COMPRENDIDO -		
	PELOTÓN				
ALTOS MANDOS VISIÓN +/-		POLÍTICOS	Obama firma la ley del fin de la prohibición.		
		MILITARES	Su superior dice que no lo entiende y que hará lo que puede para ayudarlo, pero tiene que seguir las normas. No le ayuda.		

## TRAMAS Y ESTRUCTURA

TRAMA	PUNTO DE VISTA	Veterano
	APERTURA	Imagen de la protagonista. Fotografías que se ha hecho en Irak. Dedicatoria de que la ecarán de menos. Tren a casa. Título. Basado en hechos reales. Verano 2008
	FINAL	Carretera con Saltron andando y cantando canciones de los marines. Texto en el que dice que las mujeres tienen más posibilidades de que les echen por el “don’t ask don’t tell” hasta 2010.13.500 fuera desde 1994
	TRAMA ROMÁNTICA	Convencional
ESTRUCTURA	ESTRUCTURA TEMPORAL	Uso de Flashback, Sí, Temporal
	ESTRUCTURA ESPACIAL	PREVIO AL COMBATE
		DURANTE EL COMBATE
		TRAS EL COMBATE    Sí
	VIAJE PROTA Del combate al hogar	
CASO REAL	SÍ ¿CUÁL?    SÍ	
	NO	

### ESCENARIO Y TRATAMIENTO FORMAL

USO DE PANTALLAS	SÍ ¿CUÁL?
	NO
USO DE LOS SOLDADOS DE DISPOSITIVOS	SÍ ¿CUÁLES? X foto
	NO
REFERENTES FORMALES	WMD
	IED
	HABLAN ÁRABE
VIOLENCIA	Peleas TORTURA

### TEMA

TEMA	Homosexualidad en el ejército
PREGUNTA	¿Cuál es el sentido? ¿Qué proporciona el ejército / beneficios?
CONCEPTO GUERRA	AVENTURA
	ESPECTÁCULO
	TRAGEDIA SÍ
JUSTIFICACIÓN	SÍ ¿CÓMO? SÍ
	NO, CONDENA
Reclutamiento	NO SE POSICIONA
CULPABLES	Ejército. Se solventa.

IMÁGENES (MIN. Y SOBRE QUÉ)

00.01.41 Fotografías



**OBRA:** AMERICAN SOLDIERS: UN DÍA EN IRAK/AMERICAN SOLDIERS: A DAY IN IRAQ

**DIRECTOR:** SIDNEY J. FURIE

**AÑO:** 2005

**PERSONAJES Y CONFLICTO**

CONFLICTO PRINCIPAL	INTERNO	INDIVIDUAL	-
		PELOTÓN	-
	EXTERNO	CONTRA QUIÉN	Los terroristas. Deben sortear las diferentes emboscadas que continuamente les tienden.

PERSONAJES	TIPO	MILITAR	SOLDADOS	EEUU	SÍ. Negro
				LATINO	SÍ.
				MUJERES	
				-	
				OTROS	Negro

		ALTOS MANDOS -	
		POLÍTICOS -	
		CIVILES	EEUU -
			IRAK SÍ
		PERIODISTAS -	
		OTROS	NIÑOS SÍ
	PAREJA/FAMILIA -		
	OTROS -		
	PROTAGONISTA (Coral)	QUIÉN ES	MILITAR SÍ. (CORAL)
			CIVIL -
			OTRO -
	TIPO DE ARCO Consiguen llegar a la base y dar sentido a todos los sufrimientos y pérdidas (positivo).		
	ANTAGONISTA	ENEMIGO SÍ	
		OTRO -	
	ENEMIGO	TERRORISTAS/INSURGENTES SÍ	
OTRO -			
MODO		VISIBLE SÍ	
		DISFRAZADO/ESCONDIDO -	
	COMPRENDIDO Se proporciona su punto de vista muy reducido.		
PELOTÓN	SI		
ALTOS MANDOS VISIÓN +/-	POLÍTICOS -		
	MILITARES Aparecen ligeramente. Difícil juzgar.		

## TRAMAS Y ESTRUCTURA

TRAMA	PUNTO DE VISTA	Soldado	
	APERTURA	Imagen de soldados en un hubvee. Título. O6.35h. Baghdad Durante abril de 2004 las bajas americanas en Irak registraron el índice más elevado desde el final oficial de la guerra. Esta es la historia de uno de esos días de abril.	
	FINAL	Muertes de soldados reales: aparece el nombre y son los protagonistas sargentos. El mayor tesoro de los EEUU son sus hombres y mujeres alistados.	
	TRAMA ROMÁNTICA	No	
ESTRUCTURA	ESTRUCTURA TEMPORAL	Uso de Flashback, No	
	ESTRUCTURA ESPACIAL	PREVIO AL COMBATE	
		DURANTE EL COMBATE	Sí
		TRAS EL COMBATE	
	VIAJE PROTA	Combate	
CASO REAL	SÍ ¿CUÁL?		
	NO X		

### ESCENARIO Y TRATAMIENTO FORMAL

USO DE PANTALLAS	SÍ ¿CUÁL?
	NO <input checked="" type="checkbox"/>
USO DE LOS SOLDADOS DE DISPOSITIVOS	SÍ ¿CUÁLES?
	NO <input checked="" type="checkbox"/>
REFERENTES FORMALES	WMD
	IED SÍ
	HABLAN ÁRABE
VIOLENCIA	Violencia explícita TORTURA

### TEMA

TEMA	Patriotismo
PREGUNTA	¿Vale la pena el sacrificio?
CONCEPTO GUERRA	AVENTURA
	ESPECTÁCULO
	TRAGEDIA <input checked="" type="checkbox"/>
JUSTIFICACIÓN	SÍ ¿CÓMO? <input checked="" type="checkbox"/> Propaganda. Lucha contra Sadam
	NO, CONDENA
	NO SE POSICIONA
CULPABLES	Terroristas Sadam

## CONVERSACIONES (MIN. Y SOBRE QUÉ)

### 56.47 Espiral de violencia

EEUU: Nos matamos entre nosotros y para qué

Ter: Es una guerra santa, habla con Alá. Estábamos más seguros con Sadam eso lo sé.

EEUU: Después del 11-S tenemos que luchar con nuestro enemigo. Sadam es nuestro enemigo, ¿pero tú?

Ter: Bombardeasteis la boda de mi hermano. Ahora lucharé hasta que muera.

**OBRA:** AMERICAN SON

**DIRECTOR:** Neil Abramson

**AÑO:** 2008

**PERSONAJES Y CONFLICTO**

CONFLICTO	INTERNO	INDIVIDUAL	Enfrentarse al hecho de que se va a la guerra
		PELOTÓN	-
	EXTERNO	CONTRA QUIÉN	-

PERSONAJES	TIPO	MILITAR	SOLDADOS	EEUU SÍ. Negro
				LATINO SÍ. Veterano lisiado
				MUJERES -
				OTROS -
		ALTOS MANDOS -		
		POLÍTICOS -		
		CIVILES	EEUU Latinos y negros. Algún blanco.	
			IRAK -	
		PERIODISTAS -		
		OTROS	NIÑOS SÍ. Hermana	
PAREJA/FAMILIA SÍ. Madre				
OTROS -				

PERSONAJES	PROTAGONISTA  (Individual)	QUIÉN ES	MILITAR	SÍ. Negro	
			CIVIL		
			OTRO		
		TIPO DE ARCO			
		Acepta las pérdidas que supone partir hacia la guerra (positivo)			
	ANTAGONISTA	ENEMIGO			
		OTRO Él mismo			
	ENEMIGO	TERRORISTAS/INSURGENTES -			
		OTRO -			
		MODO	VISIBLE -		
INVISIBLE -					
COMPRENDIDO -					
PELOTÓN					
ALTOS MANDOS VISIÓN +/-	POLÍTICOS -				
	MILITARES -				

## TRAMAS Y ESTRUCTURA

TRAMA	PUNTO DE VISTA	Soldado
	APERTURA	Boot Camp. En 96 horas se van a Irak. Presentación del protagonista. Muestras de apoyo. Título.
	FINAL	Se enfrentan a su madre y va a la estación a coger el bus.
	TRAMA ROMÁNTICA	Convencional
ESTRUCTURA	ESTRUCTURA TEMPORAL	Uso de Flashback, Sí, Momento
	ESTRUCTURA ESPACIAL	PREVIO AL COMBATE      Sí
		DURANTE EL COMBATE
		TRAS EL COMBATE
	VIAJE PROTA	Del hogar al combate
	CASO REAL	SÍ ¿CUÁL?      NO
NO		



### ESCENARIO Y TRATAMIENTO FORMAL

USO DE PANTALLAS	SÍ ¿CUÁL?
	NO
USO DE LOS SOLDADOS DE DISPOSITIVOS	SÍ ¿CUÁLES?
	NO
REFERENTES FORMALES	WMD -
	IED Se mencionan
	HABLAN ÁRABE -
VIOLENCIA	TORTURA

### TEMA

TEMA	Asumir que va a la guerra
PREGUNTA	¿Cómo prepararse para la guerra? ¿Cómo afecta a los que le rodean?
CONCEPTO GUERRA	AVENTURA -
	ESPECTÁCULO -
	TRAGEDIA <span style="float: right;">SÍ</span>
JUSTIFICACIÓN	SÍ ¿CÓMO?
	NO, CONDENA
	NO SE POSICIONA <span style="float: right;">SÍ</span>
CULPABLES	

**OBRA: BADLAND**

**DIRECTOR: FRANCESCO LUCENTE**

**AÑO: 2007**

**PERSONAJES Y CONFLICTO**

CONFLICTO PRINCIPAL	INTERNO	INDIVIDUAL	Regresar a una vida civil pero sus actos y sentimientos no se lo van a permitir.
		PELOTÓN	-
	EXTERNO	CONTRA QUIÉN	-

PERSONAJES	TIPO	MILITAR	SOLDADOS	EEUU Sí. Veterano.	
				LATINO -	
				MUJERES -	
				OTROS -	
		ALTOS MANDOS		Sí, referenciados por el protagonista.	
		POLÍTICOS -			
		CIVILES	EEUU	SÍ	
IRAK	-				
PERIODISTAS					

		En televisión	
		OTROS	NIÑOS Sí. Tres hijos del protagonista.
			PAREJA/FAMILIA Mujer del protagonista.
	OTROS -		
	PROTAGONISTA (Individual)	QUIÉN ES Jerry Rice	MILITAR Sí, Veterano.
			CIVIL -
			OTRO-
	TIPO DE ARCO Acaba condenándose a sí mismo (negativo)		
	ANTAGONISTA	ENEMIGO -	
		OTRO Él mismo.	
	ENEMIGO	TERRORISTAS/INSURGENTES -	
		OTRO -	
		MODO	VISIBLE -
			DISFRAZADO/ESCONDIDO -
COMPRENDIDO -			
PELOTÓN			
ALTOS MANDOS VISIÓN +/-	POLÍTICOS -		
	MILITARES El protagonista afirma de ellos que ordenaron acciones sin tener en cuenta las consecuencias y provocaron matanzas.		

## TRAMAS Y ESTRUCTURA

TRAMA	PUNTO DE VISTA	Veterano
	APERTURA	Fotos de soldados en humvees y explosiones, en Irak. Imágenes de civiles, de tributo a compañeros muertos (botas y casco), imagen de la bandera americana. Voz en off: “soldado licenciado con deshonor, sentencia de un consejo de guerra.
	FINAL	Atropello de su hija menor. Regreso al momento en que asesinó a toda su familia. Imagen congelada de la pequeña. Título.
	TRAMA ROMÁNTICA	Pareja establecida. No convencional
ESTRUCTURA	ESTRUCTURA TEMPORAL	Uso de Flashback, No
	ESTRUCTURA ESPACIAL	PREVIO AL COMBATE
		DURANTE EL COMBATE
		TRAS EL COMBATE      Sí
	VIAJE PROTA	Del combate al hogar
CASO REAL	SÍ ¿CUÁL? -	
	NO X	

### ESCENARIO Y TRATAMIENTO FORMAL

USO DE PANTALLAS	SÍ ¿CUÁL?
	NO x
USO DE LOS SOLDADOS DE DISPOSITIVOS	SÍ ¿CUÁLES?-
	NO x
REFERENTES FORMALES	WMD -
	IED -
	HABLAN ÁRABE -
VIOLENCIA	Extrema. Asesinato a sangre fría de niños y adultos. TORTURA

### TEMA

TEMA	La guerra como proceso de autodestrucción
PREGUNTA	¿Cómo superar, si se puede, un trauma de guerra? ¿Cuánto daño es capaz de causar y causarse a sí mismo el ser humano? ¿Se puede salir de un bucle de autodestrucción?
CONCEPTO GUERRA	AVENTURA -
	ESPECTÁCULO -
	TRAGEDIA X
JUSTIFICACIÓN	SÍ ¿CÓMO?
	NO, CONDENA x No sabe por qué fue a la guerra y la experiencia allí acaba destruyéndole.
	NO SE POSICIONA -

CULPABLES	-
-----------	---

### CONVERSACIONES (MIN. Y SOBRE QUÉ)

1.01.05 ¿Por qué les mataste?/Me hicieron daño/Pero les querías.

2.19.15 Explica su experiencia en Faluja. “I tried to make it worl, but nothing Works”.

2.25.00 Dios no existe. *Over There* no está. Intentamos sobrevivir. Lo hicimos para nada.

**OBRA: CAZA A LA ESPÍA/FAIR GAME**

**DIRECTOR: DOUG LIMAN**

**AÑO: 2010**

**PERSONAJES Y CONFLICTO**

CONFLICTO PRINCIPAL	INTERNO	INDIVIDUAL	Deseo de proteger su intimidad, familia y proyectos contra el deseo de justicia.
		PELOTÓN	-
	EXTERNO	CONTRA QUIÉN	CIA. Gobierno de EEUU

PERSONAJES	TIPO	MILITAR	SOLDADOS	EEUU	SÍ
				LATINO-	
				MUJERES-	
				OTROS-	
		ALTOS MANDOS-			
		POLÍTICOS	SÍ		
		CIVILES	EEUU	SÍ	Víctimas del Gobierno
			IRAK	SÍ	Víctimas del Gobierno de EEUU
		PERIODISTAS		Medios Comunicación	
		OTROS	NIÑOS	SÍ	
PAREJA/FAMILIA			SÍ. Apoyo		
OTROS -					

PERSONAJES	PROTAGONISTA (Individual)	QUIÉNES	MILITAR -	
			CIVIL <span style="float: right;">SÍ. Asistente CÍA</span>	
			OTRO -	
		TIPO DE ARCO La protagonista conseguirá denunciar las injusticias a las que el Gobierno ha sometido a ella, a su familia y a la sociedad estadounidense e iraquí (positivo).		
	ANTAGONISTA	ENEMIGO -		
		OTRO Gobierno de EEUU		
	ENEMIGO	TERRORISTAS/INSURGENTES <span style="float: right;">SÍ</span>		
		OTRO -		
		MODO	VISIBLE -	
			DISFRAZADO/ESCONDIDO -	
COMPRENDIDO -				
PELOTÓN				
ALTOS MANDOS VISIÓN +/-	POLÍTICOS Amenaza para conseguir lo que quiere de la CIA. No se preocupan por las vidas humanas.			
	MILITARES -			



## TRAMAS Y ESTRUCTURA

TRAMA	PUNTO DE VISTA	Agente CIA
	APERTURA	Operación de Valerie Pantallas de TV con Bush. Pantalla completa
	FINAL	Discurso final sobre la verdad y el Gobierno. Palabras de Valerie real.
	TRAMA ROMÁNTICA	No
ESTRUCTURA	ESTRUCTURA TEMPORAL	Uso de Flashback, No
	ESTRUCTURA ESPACIAL	PREVIO AL COMBATE      Sí
		DURANTE EL COMBATE
		TRAS EL COMBATE
	VIAJE PROTA Hogar	
	CASO REAL	SÍ ¿CUÁL?      Sí. Valerie
NO		

### ESCENARIO Y TRATAMIENTO FORMAL

USO DE PANTALLAS	SÍ ¿CUÁL?                      SÍ. Para contextualizar. Imágenes reales, Bush, TV....
	NO
USO DE LOS SOLDADOS DE DISPOSITIVOS	SÍ ¿CUÁLES?
	NO                      X
REFERENTES FORMALES	WMD                      SÍ
	IED -
	HABLAN ÁRABE SÍ
	OTROS Estudio de internet y de su información como si fuera terreno de batalla
VIOLENCIA	TORTURA                      NO

### TEMA

TEMA	La mentira como poder / arma de la Casa Blanca
PREGUNTA	¿Hasta dónde es capaz de llegar la Casa Blanca para seguir su estrategia? ¿Sabemos la verdad? ¿Los medios buscan la verdad?
CONCEPTO GUERRA	AVENTURA -
	ESPECTÁCULO -
	TRAGEDIA                      SÍ
JUSTIFICACIÓN	SÍ ¿CÓMO?
	NO, CONDENA Explica que no había bases para esa guerra
	NO SE POSICIONA

CULPABLES	Gobierno de EEUU
-----------	------------------

### IMÁGENES PARA COGER (MIN Y SOBRE QUÉ)

03.33 Pantalla completa prensa Bush

37.49 Pantalla completa: el Gobierno ha ido adelante

46.50 Pantalla completa: Naciones Unidas

54.17 Portátil pantalla completa. Motiva a Joe a escribir. Bush

### CONVERSACIONES (MIN. Y SOBRE QUÉ)

51.05 ¿Qué quieres que nos digan, que la Casa Blanca quiere escuchar?

55.20 ¿Por qué nadie ha dicho nada, si todo el mundo ve que está mal? ¿Por qué hemos ido a la guerra?

1.14.20 Poder de la Casa Blanca

1.37.11 Manipulación del Gobierno

**OBRA: DAY ZERO**

**DIRECTOR: BRYAN GUNNAR COLE**

**AÑO: 2007**

**PERSONAJES Y CONFLICTO**

CONFLICTO PRINCIPAL	INTERNO	INDIVIDUAL	Decidir si van o no a la guerra y cómo enfrentarse a ello. Valorar los riesgos del deber militar y el deseo personal.
		PELOTÓN	-
	EXTERNO	CONTRA QUIÉN	-

PERSONAJES	TIPO	MILITAR	SOLDADOS	EEUU -
				LATINO -
				MUJERES -
				OTROS -
			ALTOS MANDOS -	
		POLÍTICOS	Se ven las consecuencias de sus acciones. Uso de influencias.	
		CIVILES	EEUU SÍ	
			IRAK -	
		PERIODISTAS	Radio. Quejas sobre reclutamiento	
		OTROS	NIÑOS SÍ. Amiga de James	
	PAREJA/FAMILIA SÍ			
	OTROS -			
PROTAGONISTA (Trío)	QUIÉN ES	MILITAR-		
		CIVIL SÍ		
		OTRO -		

PERSONAJES		TIPO DE ARCO Uno de ellos acaba suicidándose, incapaz de aceptar su reclutamiento. Desconocemos la decisión final de los otros dos protagonistas. (Negativo)	
	ANTAGONISTA	ENEMIGO -	
		OTRO Ellos mismos	
	ENEMIGO	TERRORISTAS/INSURGENTES -	
		OTRO -	
		MODO	VISIBLE -
			DISFRAZADO/ESCONDIDO -
COMPRENDIDO -			
PELOTÓN			
ALTOS MANDOS VISIÓN +/-	POLÍTICOS Pueden hacer que los hijos de sus amigos no vayan a la guerra.		
	MILITARES -		

### TRAMAS Y ESTRUCTURA

TRAMA	PUNTO DE VISTA	Futuro soldado
	APERTURA	Fotos antiguas que se refieren al reclutamiento. Cita: «From WWI through the Vietnam War, the US Military relied on the draft for tropas» Imágenes en blanco y negro y juramento de los soldados. «During that periodo ver 16 million man were drafted to serve in the US Armed Forces» Fotos en color y vídeos. «Following the Vietnam War, te US suspended the draft. Until now.» Fotos, protestas de “no iremos”. Película. Presentación de los tres protagonistas. Correo: “oficina de reclutamiento” en el sobre. Título
	FINAL	Elijah se suicida. Traje puede no ir, y aunque no queda claro, en principio va.

		James va
	TRAMA ROMÁNTICA	Convencional
ESTRUCTURA	ESTRUCTURA TEMPORAL	Uso de Flashback, No
	ESTRUCTURA ESPACIAL	PREVIO AL COMBATE    Sí
		DURANTE EL COMBATE
		TRAS EL COMBATE
	VIAJE PROTA Del hogar al combate	
CASO REAL	SÍ ¿CUÁL?	
	NO	X

### ESCENARIO Y TRATAMIENTO FORMAL

USO DE PANTALLAS	SÍ ¿CUÁL?
	NO
USO DE LOS SOLDADOS DE DISPOSITIVOS	SÍ ¿CUÁLES?
	NO
REFERENTES FORMALES	WMD
	IED
	HABLAN ÁRABE -
	OTROS Over there Los hombres no se alistan

	Presión familiar
VIOLENCIA	Suicidio TORTURA

### TEMA

TEMA	Reclutamiento
PREGUNTA	¿Cómo prepararse para el hecho de que uno tiene que ir a la guerra obligatoriamente? ¿Cómo afecta al entorno?
CONCEPTO GUERRA	AVENTURA
	ESPECTÁCULO
	TRAGEDIA      SÍ
JUSTIFICACIÓN	SÍ ¿CÓMO? -
	NO, CONDENA                      X
	NO SE POSICIONA -
CULPABLES	

**OBRA: DRY LAND**

**DIRECTOR: RYAN PIERS WILLIAMS**

**AÑO: 2010**

**PERSONAJES Y CONFLICTO**

CONFLICTO PRINCIPAL	INTERNO	INDIVIDUAL	Deseo de integración contra la imposibilidad de conseguirlo por los traumas sufridos.
		PELOTÓN	-
	EXTERNO	CONTRA QUIÉN	-



PERSONAJES	TIPO	MILITAR	SOLDADOS	EEUU SÍ	
				LATINO SÍ	
				MUJERES -	
				OTROS -	
		ALTOS MANDOS -			
		POLÍTICOS -			
		CIVILES	EEUU SÍ		
			IRAK Se mencionan		
		PERIODISTAS -			
		OTROS	NIÑOS SÍ		
	PAREJA/FAMILIA SÍ. Novia				
	OTROS -				
PROTAGONISTA (Individual)	QUIÉN ES	MILITAR SÍ. Veterano			
		CIVIL -			
		OTRO -			
TIPO DE ARCO Acabará mostrando sus esfuerzos por reintegrarse una vez ha conocido su trauma. Está dispuesto a dejarse ayudar (positivo)					
ANTAGONISTA	ENEMIGO -				
	OTRO Él mismo y su trauma				
PERSONAJES	ENEMIGO	TERRORISTAS/INSURGENTES -			
		OTRO -			
		MODO	VISIBLE -		
			DISFRAZADO/ESCONDIDO -		
COMPRENDIDO -					
PELOTÓN					
ALTOS		POLÍTICOS -			

	MANDOS VISIÓN +/-	MILITARES -
--	----------------------	-------------

### TRAMAS Y ESTRUCTURA

TRAMA	PUNTO DE VISTA	Veterano
	APERTURA	Avión aterriza. El protagonista vuelve a la guerra a El Paso
	FINAL	Intenta suicidarse. Se enfrenta a la policía y a su novia con un arma descargada. La detienen.
	TRAMA ROMÁNTICA	Pareja establecida
ESTRUCTURA	ESTRUCTURA TEMPORAL	Uso de Flashback, No
	ESTRUCTURA ESPACIAL	PREVIO AL COMBATE
		DURANTE EL COMBATE
		TRAS EL COMBATE      Sí
	VIAJE PROTA Del combate al hogar	
	CASO REAL	SÍ ¿CUÁL?
NO                      X		

### ESCENARIO Y TRATAMIENTO FORMAL

USO DE PANTALLAS	SÍ ¿CUÁL?      X
	NO
USO DE LOS SOLDADOS DE DISPOSITIVOS	SÍ ¿CUÁLES?
	NO
REFERENTES FORMALES	WMD
	IED
	HABLAN ÁRABE -
	OTROS Intento de suicidio Ambientado en la actualidad Ira y violencia
VIOLENCIA	Intenta ahogar a su novia en sueños, cuando está dormido. Muerte de una vaca en el matadero, explícito. Posesión brutal y forzada de su novia. Peleas. TORTURA

### TEMA

TEMA	La guerra como trauma. Veteranos.
PREGUNTA	¿Cómo volver a la vida civil?
CONCEPTO GUERRA	AVENTURA -
	ESPECTÁCULO -
	TRAGEDIA      X
JUSTIFICACIÓN	SÍ ¿CÓMO? -
	NO, CONDENA      X
	NO SE POSICIONA -

CULPABLES	
-----------	--

IMÁGENES PARA COGER (MIN Y SOBRE QUÉ)

1.16.57 Pantalla. Vídeo que le enviaron.

CONVERSACIONES (MIN. Y SOBRE QUÉ)

16.00 Did war fuck you up?

47.35 You are the only brother I got. Vínculo militar

56.20 My daddy came from Nam, he didn't know how to be anything anymore

**OBRA:** EN EL VALLE DE ELAH/IN THE VALLEY OF ELAH

**DIRECTOR:** PAUL HAGGIS

**AÑO:** 2007

**PERSONAJES Y CONFLICTO**

CONFLICTO PRINCIPAL	INTERNO	INDIVIDUAL	Enfrentar sus valores militares a lo sucedido a su hijo, que los desestabiliza.
		PELOTÓN	-
	EXTERNO	CONTRA QUIÉN	Policía/Ejército

PERSONAJES	TIPO	MILITAR	SOLDADOS	EEUU	SÍ. Reguar Army	
				LATINO	SÍ.	
				MUJERES	-	
				OTROS	-	
			ALTOS MANDOS	Ponen dificultades		
		POLÍTICOS -				
		CIVILES	EEUU	SÍ		
			IRAK	Fotografías de víctimas.		
		PERIODISTAS Impersonal, en TV para informar.				
		OTROS	NIÑOS	SÍ. Civiles Irak		
	PAREJA/FAMILIA		SÍ			
	OTROS		SÍ. Policía militar y policía normal.			
	PROTAGONISTA (Individual)	QUIÉN ES	MILITAR	SÍ. Veterano. Ex policía militar.		
			CIVIL	-		
			OTRO	-		
		TIPO DE ARCO Sus valores militares se debilitan tras resolver la muerte de su hijo (negativo)				
	ANTAGONISTA	ENEMIGO -				
		OTRO Policía militar/Ejército				
	ENEMIGO	TERRORISTAS/INSURGENTES SÍ				
		OTRO -				
MODO		VISIBLE -				
		DISFRAZADO/ESCONDIDO SÍ				
	COMPRENDIDO -					
PELOTÓN						

	ALTOS MANDOS VISIÓN +/-	POLÍTICOS - MILITARES Negativo. Esconden el caso

### TRAMAS Y ESTRUCTURA

TRAMA	PUNTO DE VISTA	Familiar
	APERTURA	Sonido. En imágenes grabadas, van a negro. Se oye una conversación donde un soldado le dice a otro que entre en el coche. Título. “Inspirada en hechos reales”. 1 de noviembre de 2004. Munro, Tenesse
	FINAL	Bandera hacia abajo -
	TRAMA ROMÁNTICA	No
ESTRUCTURA	ESTRUCTURA TEMPORAL	Uso de Flashback, Sí, Temporal
	ESTRUCTURA ESPACIAL	PREVIO AL COMBATE
		DURANTE EL COMBATE
		TRAS EL COMBATE      Sí
	VIAJE PROTA Hogar	
	CASO REAL	SÍ ¿CUÁL?                      SÍ
NO		

### ESCENARIO Y TRATAMIENTO FORMAL

USO DE PANTALLAS	SÍ ¿CUÁL? SÍ
	NO
USO DE LOS SOLDADOS DE DISPOSITIVOS	SÍ ¿CUÁLES? SÍ
	NO
REFERENTES FORMALES	WMD
	IED
	HABLAN ÁRABE
	OTROS Suicidio de los soldados Iraqíes con ojos vendados Soldados con historial delictivo
VIOLENCIA	Explícita TORTURA

### TEMA

TEMA	La guerra deshumaniza
PREGUNTA	¿A quiénes enviamos a la guerra? ¿Están preparados?
CONCEPTO GUERRA	AVENTURA -
	ESPECTÁCULO -
	TRAGEDIA SÍ
JUSTIFICACIÓN	SÍ ¿CÓMO? -
	NO, CONDENA Sí, por lo que les hace a los soldados
	NO SE POSICIONA



CULPABLES	Presión militar familiar
-----------	--------------------------

### IMÁGENES PARA COGER (MIN Y SOBRE QUÉ)

00.10.59 Pantallas soldados

00.20.45 Pantallas vídeo

00.16.00 Pantallas

00.20.40 Pantallas

01.44.43 Soldado teléfono

00.38.44 Vídeo soldado moral

00.38.05 Vídeo soldado

01.43.52 Soldado cámara

00.38.35 Vídeo soldado

00.13.34 Vídeos soldado

### CONVERSACIONES (MIN. Y SOBRE QUÉ)

09.16 Mike is always taking pictures and emailing them to me

17.27 My son has spent the last 18 months in that shit hole saving democracy and saving his country

49.58 You know Mike. He loved the army. Can't wait to go over there to save the good guys and kill the bad guys. They shouldn't send heroes to places like Irak. Everything there is fucked up

1.07.17 – You don't fight beside a man and then do that to him

- That's quite the world you live in

1.36.50 I liked Mike, we all did. But I think any other night might be Mike with a knife and with me in the field. I think he was the smart one. I think he could see. I am truly sorry sir.

1.40.31 I hated it over there. No toilets, no showers, no toilet paper. You gotta use your hand. I couldn't wait to get out. After two weeks here all I wanna do is go back. How fucked is that?

**OBRA:** EN TIERRA HOSTIL/THE HURT LOCKER

**DIRECTOR:** KATHRYN BIGELOW

**AÑO:** 2008

**PERSONAJES Y CONFLICTO**

CONFLICTO PRINCIPAL	INTERNO X	INDIVIDUAL X	Equilibrio entre la búsqueda de adrenalina provocada por su trabajo o la seguridad y la estabilidad emocional.
		PELOTÓN	Gestión de la relación y dinámicas a la hora de enfrentarse a un escenario de peligro.
	EXTERNO	CONTRA QUIÉN	Terroristas

PERSONAJES	TIPO	MILITAR	SOLDADOS	EEUU SÍ
				LATINO -
				MUJERES -
				OTROS Policía iraquí. Soldado psicólogo. Contratistas ingleses
			ALTOS MANDOS SÍ	
		POLÍTICOS -		
		CIVILES	EEUU SÍ	
			IRAK SÍ	
		PERIODISTAS -		
		OTROS	NIÑOS SÍ. Iraquíes	
			PAREJA/FAMILIA SÍ	
	OTROS -			
PROTAGONISTA (individual)	QUIÉN ES	MILITAR SÍ (soldado que regresa al hogar pero vuelve a alistarse)		
		CIVIL -		

		OTRO -	
	TIPO DE ARCO	Acabará abandonando a su familia y con ella parte de su humanidad para buscar la adrenalina de la guerra (negativo)	
ANTAGONISTA	ENEMIGO	SÍ	
	OTRO	SÍ: él mismo	
ENEMIGO	TERRORISTAS/INSURGENTES	SÍ	
	OTRO	-	
	MODO	VISIBLE	-
		DISFRAZADO/ESCONDIDO	SÍ
COMPRENDIDO		-	
PELOTÓN			
ALTOS MANDOS VISIÓN +/-	POLÍTICOS	-	
	MILITARES	Neutra -	

### TRAMAS Y ESTRUCTURA

TRAMA	PUNTO DE VISTA	Soldado
	APERTURA	Cita: «The rush of battle is often a potent and lethal addiction, for War is a drug». Chirs Hedge. Recoge lo de la droga. Imágenes de un robot antibomba. Civiles corriendo. Pantalla cámara robot, cámara soldados civiles mirando al trabajo, muerte del especialista, no hay título Baghdad 2004
	FINAL	Vuelve a Irak, después de estar en casa.
	TRAMA	Convencional

	ROMÁNTICA		
ESTRUCTURA	ESTRUCTURA TEMPORAL	Uso de Flashback, No	
	ESTRUCTURA ESPACIAL	PREVIO AL COMBATE	
		DURANTE EL COMBATE	Sí
		TRAS EL COMBATE	
	VIAJE PROTA Del hogar al combate (2 vez)		
CASO REAL	SÍ ¿CUÁL?		
	NO	X	

### ESCENARIO Y TRATAMIENTO FORMAL

USO DE PANTALLAS	SÍ ¿CUÁL? Rifle y prismáticos
	NO
USO DE LOS SOLDADOS DE DISPOSITIVOS	SÍ ¿CUÁLES? Sí. Teléfono
	NO
REFERENTES FORMALES	WMD
	IED X
	HABLAN ÁRABE SÍ
	OTROS Cabras en la ciudad Móviles como fuente de amenaza y peligro Zona donde guardan los muertos Humvees La ciudad sigue con normalidad Taxis

	TRADUCTOR
VIOLENCIA	Imagen detalladísima de la sacudida de una sombra TORTURA NO

### TEMA

TEMA	Azar de la guerra. Adicción a la guerra.
PREGUNTA	¿Cómo se gestionan las sensaciones provocadas por el conflicto? ¿Qué parte juega el azar? ¿Se puede tener adicción a la guerra? ¿Cómo es el frente? ¿Efectos?
CONCEPTO GUERRA	AVENTURA -
	ESPECTÁCULO -
	TRAGEDIA SÍ
JUSTIFICACIÓN	SÍ ¿CÓMO? Explica el caso del carrito de helados, se acercan niños y familias y explota. Necesitan más artificieros.
	NO, CONDENA -
	NO SE POSICIONA -
CULPABLES	Terroristas

## IMÁGENES PARA COGER (MIN Y SOBRE QUÉ)

01.15.13 Ejecución escenario cámara

00.35.02 Iraquí cámara

00.01.30 Pantalla

00.01.40 Pantalla

00.25.29 Videojuego pantalla

00.05.50 Punto de vista soldado

00.05.23 Visión arma

00.34.20 Visión arma

00.35.55 Visor arma y cámara

## CONVERSACIONES (MIN. Y SOBRE QUÉ)

11.30 Over: «Bottom line: if you're Irak, you're dead»

20.20 James: «Well if he wasn't an insurgent, he sure the hell is row»

35.38 Owen: Getting ready to put me on YouTube.

1.08.16 Will: «This box is full of things that almost kill me». Se guarda los detonadores de las bombas

**OBRA:** FAREWELL DARKNESS

**DIRECTOR:** DANIEL J. PICO

**AÑO:** 2007

**PERSONAJES Y CONFLICTO**

CONFLICTO PRINCIPAL	INTERNO	INDIVIDUAL	Enfrentarse a su regreso y traumas o dejarse llevar por su deshumanización.
		PELOTÓN	-
	EXTERNO	CONTRA QUIÉN	-

PERSONAJES	TIPO	MILITAR	SOLDADOS	EEUU	SÍ.
				LATINO	-
				MUJERES	-
				OTROS	-
		ALTOS MANDOS	SÍ, muestra las consecuencias de sus decisiones y planteamientos.		
		POLÍTICOS	-		
		CIVILES	EEUU	SÍ	
			IRAQ	SÍ. Víctimas	
		PERIODISTAS	TV. Impersonal. Contexto		
		OTROS	NIÑOS	Él mismo protagonista de pequeño	
			PAREJA/FAMILIA	SÍ. Novia/Madre acogida/Familia biológica	
			OTROS	-	
PROTAGONISTA	QUIÉN ES	MILITAR	SÍ, Veterano		



	(individual)		CIVIL -	
			OTRO -	
		TIPO DE ARCO Acabará rechazando la venganza para dejarse ayudar por sus seres queridos y reintegrarse en la sociedad (positivo).		
	ANTAGONISTA	ENEMIGO -		
		OTRO Él mismo		
	ENEMIGO	TERRORISTAS/INSURGENTES -		
		OTRO -		
		MODO	VISIBLE -	
			DISFRAZADO/ESCONDIDO -	
	COMPRENDIDO -			
PELOTÓN				
ALTOS MANDOS VISIÓN +/-	POLÍTICOS -			
	MILITARES Negativo. Manipular a los soldados para que se vuelvan a alistar.			

### TRAMAS Y ESTRUCTURA

TRAMA	PUNTO DE VISTA	Veterano
	APERTURA	Música, niño jugando con un perro. "Seeking to forget makes exile all the longer, the secret to redemption lies in remembrance". Weizsecker. Tren. Título.
	FINAL	Va a matar a su padre, a quien culpa de toda su miseria, pero finalmente no lo hace
	TRAMA ROMÁNTICA	Pareja establecida

ESTRUCTURA	ESTRUCTURA TEMPORAL	Uso de Flashback, Sí, Temporal
	ESTRUCTURA ESPACIAL	PREVIO AL COMBATE
		DURANTE EL COMBATE
		TRAS EL COMBATE      Sí
	VIAJE PROTA Del combate al hogar	
CASO REAL	SÍ ¿CUÁL? NO                              X	

### ESCENARIO Y TRATAMIENTO FORMAL

USO DE PANTALLAS	SÍ ¿CUÁL?
	NO
USO DE LOS SOLDADOS DE DISPOSITIVOS	SÍ ¿CUÁLES?
	NO
REFERENTES FORMALES	WMD
	IED                      SÍ
	HABLAN ÁRABE
	OTROS Destrozos en la ciudad Redadas en casas Suicidio de soldados
VIOLENCIA	Explícita. Cuerpos quemados Asesinato a sangre fría TORTURA

## TEMA

TEMA	Venganza
PREGUNTA	¿Es posible superar un trauma?
CONCEPTO GUERRA	AVENTURA -
	ESPECTÁCULO -
	TRAGEDIA                      SÍ
JUSTIFICACIÓN	SÍ ¿CÓMO?
	NO, CONDENA Experiencias del protagonista
	NO SE POSICIONA
CULPABLES	Familia Ejército

**OBRA: GENERATION KILL**

**DIRECTOR:** DAVID SIMON (CREADOR), SUSANNA WHITE, SIMON CELLAN JONES

**AÑO:** 2008

**PERSONAJES Y CONFLICTO**

CONFLICTO PRINCIPAL	INTERNO	INDIVIDUAL	Aceptación de lo que presencian. Gestión de la emoción y consecuencias de sus actos.
		PELOTÓ	Por cuestiones de profesionalidad y temple ante diferentes situaciones.
	EXTERNO	CONTRA QUIÉN	Terroristas, insurgentes. Altos mandos del ejército.

PERSONAJES	TIPO	MILITAR	SOLDADOS	EEUU SÍ
				LATINO SÍ
				MUJERES SÍ
				OTROS Negro
			ALTOS MANDOS SÍ	
		POLÍTICOS -		
		CIVILES	EEUU SÍ	
			IRAK SÍ	
		PERIODISTAS SÍ		
		OTROS	NIÑOS SÍ	

PROTAGONISTA (coral)	QUIÉN ES	PAREJA/FAMILIA Cartas	
		OTROS Sacerdote	
		MILITAR SÍ	
		CIVIL -	
	OTRO -		
	TIPO DE ARCO Madurez. Consiguen llegar a Bagdad.		
	ANTAGONISTA	ENEMIGO SÍ	
		OTRO SÍ. Superiores del Ejército.	
	ENEMIGO	TERRORISTAS/INSURGENTES SÍ	
		OTRO -	
MODO		VISIBLE SÍ	
		DISFRAZADO/ESCONDIDO SÍ	
	COMPRENDIDO -		
PELOTÓN	SÍ		
ALTOS MANDOS VISIÓN +/-	POLÍTICOS -		
	MILITARES Incompetentes		

### TRAMAS Y ESTRUCTURA

TRAMA	PUNTO DE VISTA	Soldado
	APERTURA	Entrenamiento en Kuwait
	FINAL	Vídeo realizado por el soldado Lilly
	TRAMA ROMÁNTICA	No

ESTRUCTURA	ESTRUCTURA TEMPORAL	Uso de Flashback, No
	ESTRUCTURA ESPACIAL	PREVIO AL COMBATE
		DURANTE EL COMBATE    Sí
		TRAS EL COMBATE
	VIAJE PROTA Combate	
CASO REAL	SÍ ¿CUÁL? X NO	

### ESCENARIO Y TRATAMIENTO FORMAL

USO DE PANTALLAS	SÍ ¿CUÁL? X
	NO
USO DE LOS SOLDADOS DE DISPOSITIVOS	SÍ ¿CUÁLES? X
	NO
REFERENTES FORMALES	WMD sí
	IED sí
	HABLAN ÁRABE SÍ
VIOLENCIA	TORTURA

## TEMA

TEMA	Vínculo entre soldados, eficacia de la tecnología
PREGUNTA	-
CONCEPTO GUERRA	AVENTURA -
	ESPECTÁCULO sí
	TRAGEDIA sí
JUSTIFICACIÓN	SÍ ¿CÓMO?
	NO, CONDENA x
	NO SE POSICIONA
CULPABLES	Gobierno y Ejército

### IMÁGENES PARA COGER (MIN Y SOBRE QUÉ)

generatio kill 1x1\_pantalla camara\_01.01.46

generatio kill 1x1\_soldado grabando invasión\_48.57

generatio kill 1x1\_soldado grabando\_01.01.41

generatio kill 1x1\_visión nocturna\_45.27

generatio kill 1x2\_pantalla camara\_06.44

generatio kill 1x2\_pantalla camara\_28.46

generatio kill 1x2\_pantalla camara\_36.24

generatio kill 1x2\_pantalla prismáticos\_10.26

generatio kill 1x2\_periodista fotos\_36.05

generatio kill 1x2\_periosita fotos\_11.24

generatio kill 1x2\_soldado camara\_28.10

generatio kill 1x2\_soldado camara\_36.20

generatio kill 1x2\_soldado foto\_28.07

generatio kill 1x2\_soldado grabando\_07.01

generatio kill 1x2\_vision prismáticos\_36.33

generatio kill 1x2visor arma\_41.26

generatio kill 1x2visor arma\_42.29

generation kill 1x1\_pantalla camara\_09.04

generation kill 1x1\_pantalla humvee\_12.27

generation kill 1x1\_pantalla humvee\_12.44

generation kill 1x1\_soldado grabando\_43.42

generation kill 1x3\_pantalla camara\_07.49

generation kill 1x3\_pantalla camara\_38.09



generation kill 1x3\_pantalla visor\_19.54  
generation kill 1x3\_periodista fotos\_43.20  
generation kill 1x3\_soldado camara\_07.47  
generation kill 1x3\_soldado camara\_38.14  
generation kill 1x3\_soldado grabando\_25.41  
generation kill 1x3\_visión arma\_20.17  
generation kill 1x3\_visor arma\_17.23  
generation kill 1x3\_visor prismáticos\_24.01  
generation kill 1x3\_visor prismáticos\_20.14  
generation kill 1x4\_pantalla visión nocturna\_14.51  
generation kill 1x4\_visión arma\_56.42  
generation kill 1x4\_visión nocturna\_55.47  
generation kill 1x4\_vision prismaticos\_32.04  
generation kill 1x4\_visión prismáticos\_47.30  
generation kill 1x5\_perodista foti\_01.00.05  
generation kill 1x5\_soldado cámara\_59.21

generation kill 1x5\_soldado grabando\_47.14  
generation kill 1x5\_vision arma\_32.57  
generation kill 1x5\_visión nocturna\_0.37  
generation kill 1x5\_visión nocturna\_18.51  
generation kill 1x5\_visión nocturna\_27.12  
generation kill 1x5visor arma\_01.04.33  
generation kill 1x5visor prismáticos\_0.40  
generation kill 1x6\_pantalla completa\_49.02  
generation kill 1x6\_soldado camara\_33.35  
generation kill 1x6\_soldado camara\_35.36  
generation kill 1x6\_tecnología\_50.54  
generation kill 1x6\_tecnología\_51.30  
generation kill 1x6\_tecnología\_51.49  
generation kill 1x6\_visión arma\_50.39  
generation kill 1x7\_escenario\_30.20  
generation kill 1x7\_pantalla completa camara\_39.26

generation kill 1x7\_portatil pantalla completa01.02.16

generation kill 1x7\_portátil\_01.01.11

generation kill 1x7\_soldado camara\_38.50

generation kill 1x7\_ven peli\_59.03

generation kill 1x7\_vietnam\_57.34

generation kill 1x7\_visión nocturna\_30.56

generation kill 1x\_portatil\_38.10

generation kill esc 01.02.30 ep 4

generation kill 1x1\_soldado cámara\_09.11

CONVERSACIONES (MIN. Y SOBRE QUÉ)

**OBRA: HAPPY NEW YEAR**

**DIRECTOR: K. LORREL MANNING**

**AÑO: 2011**

**PERSONAJES Y CONFLICTO**

CONFLICTO PRINCIPAL	INTERNO	INDIVIDUAL SÍ	Continuar con su vida civil después de haber ido a la guerra o rendirse.
		PELOTÓN	-
	EXTERNO	CONTRA QUIÉN	-

PERSONAJES	TIPO	MILITAR	SOLDADOS	EEUU	SÍ
				LATINO	SÍ
				MUJERES	SÍ
				OTROS	-
		ALTOS MANDOS		-	
		POLÍTICOS		SÍ	
		CIVILES	EEUU	SÍ. Médicos, marido de la mujer soldado	
			IRAK	SÍ	
		PERIODISTAS		TV	
		OTROS	NIÑOS	SÍ. Fallecidos	
PAREJA/FAMILIA	SÍ				
OTROS	-				

	PROTAGONISTA (Individual)	QUIÉN ES	MILITAR	SÍ. Veteranos	
			CIVIL	-	
			OTRO	-	
	ANTAGONISTA	TIPO DE ARCO El protagonista se acaba rindiendo (suicidio) al verse incapaz de superar las dificultades físicas y psicológicas a las que se enfrenta (negativo).			
		ENEMIGO	-		
	ENEMIGO	OTRO	Él mismo		
		TERRORISTAS/INSURGENTES	-		
		OTRO	-		
		MODO	VISIBLE	-	
		No aparece	DISFRAZADO/ESCONDIDO	-	
	PELOTÓN	COMPRENDIDO	-		
	ALTOS MANDOS VISIÓN +/-	POLÍTICOS	Objeto de burla		
	MILITARES	-			

## TRAMAS Y ESTRUCTURA

TRAMA	PUNTO DE VISTA	Veterano
	APERTURA	Título. Cita: “A nation reveals itself not only by the men it produces but also by the men it honors, the men it remembers” JF Kennedy. Coche trasladando a alguien.
	FINAL	Jerome le lleva la inyección. Cuando todos celebran el nuevo año él se suicida.
	TRAMA ROMÁNTICA	Convencional
ESTRUCTURA	ESTRUCTURA TEMPORAL	Uso de Flashback, Sí, Temporal
	ESTRUCTURA ESPACIAL	PREVIO AL COMBATE
		DURANTE EL COMBATE
		TRAS EL COMBATE      Sí
	VIAJE PROTA	Del combate al hogar
	CASO REAL	SÍ ¿CUÁL?      NO
NO		

### ESCENARIO Y TRATAMIENTO FORMAL

USO DE PANTALLAS	SÍ ¿CUÁL?                      SÍ. TV Y MÓVIL (LE ENSEÑA UN VÍDEO DICHIENDO QUE UN COMPAÑERO SE OLVIDÓ EN SU ORDENADOR EN TIKRIT
	NO
USO DE LOS SOLDADOS DE DISPOSITIVOS	SÍ ¿CUÁLES?
	NO
REFERENTES FORMALES	WMD
	IED
	HABLAN ÁRABE -
	OTROS Su novia le ha dejado Suicidio soldado
VIOLENCIA	TORTURA                      NO

## TEMA

TEMA	Aceptación de heridas de la guerra. Veteranos
PREGUNTA	¿Cómo enfrentarse a la vida de nuevo, ilusionarse? ¿Qué salva al protagonista?
CONCEPTO GUERRA	AVENTURA
	ESPECTÁCULO
	TRAGEDIA                      SÍ
JUSTIFICACIÓN	SÍ ¿CÓMO?
	NO, CONDENA
	NO SE POSICIONA                      X
CULPABLES	



**OBRA:** LA VIDA SIN GRACE/GRACE IS GONE

**DIRECTOR:** JAMES C. STROUSE

**AÑO:** 2007

**PERSONAJES Y CONFLICTO**

CONFLICTO PRINCIPAL	INTERNO X	INDIVIDUAL X	Aceptar el trauma de la muerte de su mujer.	
		PELOTÓN	-	
	EXTERNO	CONTRA QUIÉN	-	
PERSONAJES	TIPO	MILITAR	SOLDADOS	EEUU SÍ
				LATINO -
				MUJERES SÍ
				OTROS -
			ALTOS MANDOS -	
		POLÍTICOS -		
		CIVILES	EEUU SÍ	
			IRAK -	
		PERIODISTAS	TV. Altera el orden que crea el padre	
		OTROS	NIÑOS SÍ	
PAREJA/FAMILIA SÍ				
OTROS -				

	PROTAGONISTA (Individual)	QUIÉN ES	MILITAR -	
			CIVIL SÍ	
			OTRO -	
			TIPO DE ARCO Acaba aceptando la muerte de su mujer y es capaz de comunicárselo a sus hijas (positivo)	
	ANTAGONISTA	ENEMIGO -		
		OTRO Él mismo		
	ENEMIGO	TERRORISTAS/INSURGENTES -		
		OTRO -		
		MODO	VISIBLE -	
			DISFRAZADO/ESCONDIDO -	
COMPRENDIDO -				
PELOTÓN				
ALTOS MANDOS VISIÓN +/-	POLÍTICOS -			
	MILITARES -			

## TRAMAS Y ESTRUCTURA

TRAMA	PUNTO DE VISTA	Familiar
	APERTURA	Pantalla en negro. Mensaje del contestador: 4 miembros. Imagen del marido con el mensaje de la mujer diciendo que les quiere.
	FINAL	Entierro de Grace. Discurso de Haily. Tumba, suena el reloj y los tres piensan en ella.
	TRAMA ROMÁNTICA	No
ESTRUCTURA	ESTRUCTURA TEMPORAL	Uso de Flashback, No
	ESTRUCTURA ESPACIAL	PREVIO AL COMBATE
		DURANTE EL COMBATE
		TRAS EL COMBATE      Sí
	VIAJE PROTA Hogar	
	CASO REAL	SÍ ¿CUÁL?
NO                      SÍ		

### ESCENARIO Y TRATAMIENTO FORMAL

USO DE PANTALLAS	SÍ ¿CUÁL?
	NO
USO DE LOS SOLDADOS DE DISPOSITIVOS	SÍ ¿CUÁLES?
	NO
REFERENTES FORMALES	WMD
	IED
	HABLAN ÁRABE -
	OTROS Hombre en el grupo de ayuda. Notificaciones de muertes
VIOLENCIA	TORTURA NO

### TEMA

TEMA	Aceptación de la muerte de un ser querido
PREGUNTA	¿Cómo se gestiona? ¿Cómo se enfrenta a ello, con hijos?
CONCEPTO GUERRA	AVENTURA
	ESPECTÁCULO
	TRAGEDIA X
JUSTIFICACIÓN	SÍ ¿CÓMO?
	NO, CONDENA
	NO SE POSICIONA Están las dos posiciones en el filme. Niños.

CULPABLES	
-----------	--

CONVERSACIONES (MIN. Y SOBRE QUÉ)

25.35 They'd say the sun comes up at midnight if it served they cause. And what about that monkey president of yours?

**OBRA: OVER THERE**

**CREADORES: STEVEN BOCHCO Y CHRIS GEROLMO**

**AÑO: 2005**

**PERSONAJES Y CONFLICTO**

CONFLICTO PRINCIPAL	INTERNO	INDIVIDUAL	En todos los protagonistas se desarrolla. En todos los casos se deriva del conflicto entre el deber y el deseo.
		PELOTÓN	Situaciones conflictivas
	EXTERNO	CONTRA QUIÉN	Terroristas, insurgentes. El propio ejército.

PERSONAJES	TIPO	MILITAR	SOLDADOS	EEUU SÍ
				LATINO SÍ
				MUJERES SÍ
				OTROS Soldado árabe en el ejército estadounidense. Ejército iraquí. Negro.
		ALTOS MANDOS SÍ		
		POLÍTICOS -		
		CIVILES	EEUU SÍ	
			IRAK SÍ	
PERIODISTAS SÍ				

		OTROS	NIÑOS SÍ		
			PAREJA/FAMILIA SÍ		
			OTROS -		
	PROTAGONISTA (Coral)	QUIÉN ES	MILITAR SÍ, Veterano		
			CIVIL -		
			OTRO -		
			TIPO DE ARCO Madurez personal en los diferentes casos.		
	ANTAGONISTA	ENEMIGO SÍ			
		OTRO Ejército, gobierno en algunas tramas.			
	ENEMIGO	TERRORISTAS/INSURGENTES SÍ			
		OTRO -			
		MODO	VISIBLE SÍ		
			DISFRAZADO/ESCONDIDO SÍ		
	COMPRENDIDO A veces				
	PELOTÓN	SI			
ALTOS MANDOS VISIÓN +/-	POLÍTICOS -				
	MILITARES Resalta lo negativo. Decisiones que obligan a los soldados a ponerse en un peligro innecesario.				

## TRAMAS Y ESTRUCTURA

TRAMA	PUNTO DE VISTA	Soldado
	APERTURA	Escenario misión
	FINAL	Dedicación
	TRAMA ROMÁNTICA	No convencional
ESTRUCTURA	ESTRUCTURA TEMPORAL	Uso de Flashback, Sí, Temporal
	ESTRUCTURA ESPACIAL	PREVIO AL COMBATE
		DURANTE EL COMBATE      Sí
		TRAS EL COMBATE
	VIAJE PROTA Del hogar al combate	
	CASO REAL	SÍ ¿CUÁL?
NO		



### ESCENARIO Y TRATAMIENTO FORMAL

USO DE PANTALLAS	SÍ ¿CUÁL? x
	NO
USO DE LOS SOLDADOS DE DISPOSITIVOS	SÍ ¿CUÁLES? Sí, pantalla completa (1º episodio)
	NO
REFERENTES FORMALES	WMD x
	IED x
	HABLAN ÁRABE x
	OTROS Traductor
VIOLENCIA	TORTURA x

### TEMA

TEMA	Amistad tecnología
PREGUNTA	
CONCEPTO GUERRA	AVENTURA
	ESPECTÁCULO x
	TRAGEDIA x
JUSTIFICACIÓN	SÍ ¿CÓMO?
	NO, CONDENA x
	NO SE POSICIONA

CULPABLES	Gobierno y terroristas
-----------	------------------------

### IMÁGENES PARA COGER (MIN Y SOBRE QUÉ)

over there 1x1 pantallas portátil carta\_31.12

over there 1x1 pantallas portátil carta\_31.31

over there 1x1 pantallas portátil carta\_31.40

over there 1x1 pantallas portátil carta\_34.04

over there 1x1\_ tormenta arena\_22.43

over there 1x1\_ visión nocturna\_08.00

over there 1x1\_motivo vendas ojos\_30.15

over there 1x1\_motivos mirar muertos\_27.56

over there 1x1\_pantalla visor arma\_10.40

over there 1x1\_periodistas\_29.45

over there 1x1\_periodistas\_29.56

over there 1x1\_violencia\_22.58

over there 1x3\_ pantalla drone\_43.53  
over there 1x3\_motivo vehículos\_01.58  
over there 1x4\_ pantalla pdv rifle\_3.57  
over there 1x4\_ pantalla prismáticos\_21.35  
over there 1x5\_ cámara declas\_20.19  
over there 1x5\_ cámara periodista\_15.07  
over there 1x5\_ cámara terroristas\_15.57  
over there 1x5\_ cámara terroristas\_16.00  
over there 1x5\_ cámara tiroteo\_13.05  
over there 1x5\_ ejecución cámara\_33.46  
over there 1x5\_ periodista embedded\_1.30  
over there 1x5\_ portátil declas\_20.03  
over there 1x5\_ soldado para tv\_1.08  
over there 1x5\_ televisión\_19.12  
over there 1x5\_tv completa\_19.46  
over there 1x5\_tv the simpsons\_29.44

over there 1x6\_\_cámara vídeo terroristas\_39.02

over there 1x6\_\_mensajes familiares\_34.22

over there 1x6\_\_mensajes familiares\_34.27

over there 1x6\_\_mensajes familiares\_35.09

over there 1x6\_\_mensajes familiares\_35.24

over there 1x6\_\_motivo muerte\_23.21

over there 1x6\_\_motivo muerte\_40.10

over there 1x12\_telefono\_11.12

over there 1x12\_vietnam\_1.25

over there 1x12\_visión nocturna22.56

over there 1x13\_videos para soldados\_3.59

over there 1x13\_visión nocturna p de vista\_4.30

over there 1x13\_vision noturna\_4.27

over there 3x1\_pantalla drone\_43.51

over there\_1x11\_pdevista soldado\_39.57

over there\_1x13\_videos portatil\_17.30

**OBRA:** RECALLED (ALLEGIANCE)

**DIRECTOR:** MICHAEL CONNORS

**AÑO:** 2012

**PERSONAJES Y CONFLICTO**

CONFLICTO PRINCIPAL	INTERNO	INDIVIDUAL	Decidir entre el deber moral y la seguridad profesional.
		PELOTÓN	Posturas enfrentadas derivadas del conflicto individual del protagonista.
	EXTERNO	CONTRA QUIÉN	National Guard

PERSONAJES	TIPO	MILITAR	SOLDADOS	EEUU	SÍ	
				LATINO	SÍ	
				MUJERES -		
				OTROS -		
		ALTOS MANDOS			SÍ	
		POLÍTICOS -				
		CIVILES	EEUU		SÍ	
			IRAK -			
		PERIODISTAS -				
		OTROS	NIÑOS		Se mencionan	
			PAREJA/FAMILIA		SÍ	
			OTROS -			
	PROTAGONISTA (Individual)	QUIÉN ES	MILITAR		SÍ	
CIVIL -						

		OTRO -
		TIPO DE ARCO Decide ir a la guerra, hecho que finalmente considera un deber moral para con sus hombres (negativo).
ANTAGONISTA		ENEMIGO -
		OTRO Propio Ejército. National Guard
ENEMIGO		TERRORISTAS/INSURGENTES -
		OTRO -
	MODO	VISIBLE -
		DISFRAZADO/ESCONDIDO -
COMPRENDIDO -		
PELOTÓN		
ALTOS MANDOS VISIÓN +/-		POLÍTICOS -
		MILITARES Desconsiderados. Duros.

## TRAMAS Y ESTRUCTURA

TRAMA	PUNTO DE VISTA	Soldado
	APERTURA	Título. In 2004, with the US Army stretched thin, the Bush Administration began sending National Guards units to Iraq. Thousands of Americans who had signed up for one week a month now faced over a year in a foreign combat zone. This was the largest call-up of part-time soldiers since WWII
	FINAL	Reyes es devuelto a su pelotón después de ser arrestado. Sefron cuando ve que no presentarán cargos por culpa de quién es su padre y para proteger a la compañía, pide ir a la guerra. Se despide de Leika y es aceptado de su grupo.
	TRAMA ROMÁNTICA	No
ESTRUCTURA	ESTRUCTURA TEMPORAL	Uso de Flashback, No
	ESTRUCTURA ESPACIAL	PREVIO AL COMBATE      Sí
		DURANTE EL COMBATE
		TRAS EL COMBATE
	VIAJE PROTA Del hogar al combate	
CASO REAL	SÍ ¿CUÁL?      NO	
	NO	

### ESCENARIO Y TRATAMIENTO FORMAL

USO DE PANTALLAS	SÍ ¿CUÁL?
	NO
USO DE LOS SOLDADOS DE DISPOSITIVOS	SÍ ¿CUÁLES?                      SÍ. Móvil
	NO
REFERENTES FORMALES	WMD
	IED    Se mencionan
	HABLAN ÁRABE -
VIOLENCIA	Pelea TORTURA              NO

### TEMA

TEMA	Motivos para no ir a la guerra
PREGUNTA	¿Cuáles son lícitos? ¿Es un cobarde si no va a la guerra?
CONCEPTO GUERRA	AVENTURA
	ESPECTÁCULO
	TRAGEDIA                      SÍ
JUSTIFICACIÓN	SÍ ¿CÓMO?
	NO, CONDENA x
	NO SE POSICIONA
CULPABLES	Gobierno

**OBRA: RED DE MENTIRAS/BODY OF LIES**



**DIRECTOR: RIDLEY SCOTT**

**AÑO: 2008**

**PERSONAJES Y CONFLICTO**

CONFLICTO PRINCIPAL		INTERNO	INDIVIDUAL	Deseo de atrapar a terroristas contra el coste personal que conlleva.		
			PELOTÓN	-		
		EXTERNO	CONTRA QUIÉN	Terroristas. Ed Hoffman.		
PERSONAJES	TIPO	MILITAR	SOLDADOS	EEUU	SÍ	
				LATINO	-	
				MUJERES	-	
				OTROS	-	
			ALTOS MANDOS	-		
		POLÍTICOS	-			
		CIVILES	EEUU	SÍ. Agente CÍA		
			IRAK	SÍ. Civil, reclutado CIA		
		PERIODISTAS		SÍ. Pero impersonal		
		OTROS	NIÑOS	SÍ. Iraquíes		
	Enfermera	PAREJA/FAMILIA	SÍ. Pareja.			
	Geeks	OTROS	-			
	PROTAGONISTA (individual)	QUIÉN ES Roger Ferris	MILITAR	-		
CIVIL			SÍ. Agente CIA			
OTRO						
	TIPO DE ARCO	El protagonista acaba abandonando su profesión por falta de motivos válidos				

		para seguir con la lucha (Positivo)		
ANTAGONISTA	ENEMIGO	SÍ		
	OTRO	SÍ. Agente de la CIA		
ENEMIGO	TERRORISTAS/INSURGENTES	SÍ		
	OTRO	-		
	MODO	VISIBLE	-	
		DISFRAZADO/ESCONDIDO	SÍ	
COMPRENDIDO		-		
PELOTÓN				
ALTOS MANDOS VISIÓN +/-	POLÍTICOS	CIA. No todo lo eficaces que deberían ser.		
	MILITARES	-		

### TRAMAS Y ESTRUCTURA

TRAMA	PUNTO DE VISTA	Agente CIA	
	APERTURA	Cita: “todos sabemos eso que los niños aprenden en la escuela: las víctimas del mal responden con el mal”. Sigue con una localización y las palabras de un líder terrorista: se vengarán por las guerras en suelo musulmán. Amenaza a EEUU y Europa. Ellos sangraron, nosotros también lo haremos. Atentado. Título	
	FINAL	Busca a la chica Cámaras satélite alejándose de Ferris	
	TRAMA ROMÁNTICA	Convencional	
ESTRUCTURA	ESTRUCTURA TEMPORAL	Uso de Flashback, Sí, Temporal y Momento	
	ESTRUCTURA ESPACIAL	PREVIO AL COMBATE	
		DURANTE EL COMBATE	Sí
		TRAS EL COMBATE	
	VIAJE PROTA	Combate	
CASO REAL	SÍ ¿CUÁL?		
	NO	X	

### ESCENARIO Y TRATAMIENTO FORMAL

USO DE PANTALLAS	SÍ ¿CUÁL?	X
	NO	
USO DE LOS SOLDADOS DE DISPOSITIVOS	SÍ ¿CUÁLES?	SÍ. Cámara de vídeo
	NO	
REFERENTES FORMALES	WMD	
	IED	
	HABLAN ÁRABE SÍ	
	OTROS Atentados en ciudades, tiroteos entre agentes y terroristas, ejecuciones, persecuciones en callejones, campos de refugiados	
VIOLENCIA	Imágenes incómodas. Violencia explícita. TORTURA SÍ.	

### TEMA

TEMA	Ineficacia de la tecnología
PREGUNTA	¿Es posible ganar la guerra como estamos intentando hacer las cosas y con los recursos que empleamos?
CONCEPTO GUERRA	AVENTURA
	ESPECTÁCULO
	TRAGEDIA x
JUSTIFICACIÓN	SÍ ¿CÓMO?
	NO, CONDENA Condena actitudes que incentivan más la guerra
	NO SE POSICIONA
CULPABLES	CIA Petróleo Terroristas

## IMÁGENES PARA COGER (MIN Y SOBRE QUÉ)

08.19 Pantalla del satélite

12.45 Pantalla portátil y forma enemigo

35.00 Pantalla satélite

41.50 Cámara de seguridad

01.30.26 Cámara de vídeo

1.45.22 Cámara de vídeo

1.49.42 Violencia ejecución cámara

## CONVERSACIONES (MIN. Y SOBRE QUÉ)

3.18 Discurso. Cómo afecta la guerra al enemigo y en casa. Tecnología y cómo diferencia a los dos bandos objetivos.

09.09 “No quiero ir a internet cuando me maten si me cogen”

15.34 “You can’t even protect yourself”

17.40 “We are at war”. Acciones de Guerra

1.32.45 Distancia

**OBRA: REDACTED**

**DIRECTOR:** BRIAN DE PALMA

**AÑO:** 2007

**PERSONAJES Y CONFLICTO**

CONFLICTO PRINCIPAL		INTERNO	INDIVIDUAL	McCoy no sabe qué debe hacer ante la violación cometida por sus compañeros.	
			PELOTÓN	Posturas enfrentadas sobre qué hacer y pueden hacer en Irak y a sus habitantes.	
		EXTERNO	CONTRA QUIÉN	-	
PERSONAJES	TIPO	MILITAR	SOLDADOS Deshumanización	EEUU	SÍ
				LATINO	SÍ
				MUJERES	-
				OTROS -	
			ALTOS MANDOS	SÍ	
			POLÍTICOS	-	
		CIVILES	EEUU	SÍ	
			IRAK	SÍ	
		PERIODISTAS	SÍ		
	OTROS	NIÑOS	SÍ. Víctimas		
		PAREJA/FAMILIA	SÍ		
		OTROS -			
	PROTAGONISTA (Individual/Coral)	QUIÉN ES Lawyer McCoy	MILITAR	SÍ, Veterano	
CIVIL			-		
OTRO			-		
TIPO DE ARCO					

		Acaba desencantado y decepcionado con su actuación, la de sus compañeros y la de su país en Irak (negativo).	
ANTAGONISTA	ENEMIGO -		
	OTRO Su propio pelotón		
ENEMIGO	TERRORISTAS/INSURGENTES SÍ		
	OTRO -		
	MODO	VISIBLE -	
		DISFRAZADO/ESCONDIDO SÍ	
COMPRENDIDO SÍ			
PELOTÓN	SI		
ALTOS MANDOS VISIÓN +/-	POLÍTICOS -		
	MILITARES	SÍ. Negativo. Acusan a McCoy	

### TRAMAS Y ESTRUCTURA

TRAMA	PUNTO DE VISTA	Soldado	
	APERTURA	Fecha título del vídeo, un diario del soldado de primera clase Ángel Salazar. “Welcome to the oven, aka Camp Carolina...” imágenes y foto soldados Texto advirtiendo de la ficcionalidad de las imágenes, inspiradas en un hecho real ocurrido en Irak.	
	FINAL	Vuelta de McCoy. Trauma. Fotos reales de la guerra de Irak. Niños.	
	TRAMA ROMÁNTICA	Pareja establecida	
ESTRUCTURA	ESTRUCTURA TEMPORAL	Uso de Flashback, No	
	ESTRUCTURA ESPACIAL	PREVIO AL COMBATE	
		DURANTE EL COMBATE	Sí
		TRAS EL COMBATE	
	VIAJE PROTA	Combate. Del combate al hogar	
CASO REAL	SÍ ¿CUÁL?	SÍ	
		NO	

### ESCENARIO Y TRATAMIENTO FORMAL



USO DE PANTALLAS	SÍ ¿CUÁL?	SÍ. Narrativas
	NO	
USO DE LOS SOLDADOS DE DISPOSITIVOS	SÍ ¿CUÁLES?	SÍ. Cámaras vídeo
	NO	
REFERENTES FORMALES	WMD	
	IED SÍ	
	HABLAN ÁRABE SÍ	
	OTROS Cámaras Check point Redadas en casas, visión nocturna	
VIOLENCIA	Decapitación	
	Violación	
	TORTURA	SÍ. No se ve

**TEMA**

TEMA	La verdad es la guerra
PREGUNTA	¿Dónde está la verdad? ¿Dónde se puede encontrar? ¿Qué hacemos allí?
CONCEPTO GUERRA	AVENTURA
	ESPECTÁCULO
	TRAGEDIA        X
JUSTIFICACIÓN	SÍ ¿CÓMO?
	NO, CONDENA Actuación de los soldados McCoy: Irak no nos ha hecho nada
	NO SE POSICIONA
CULPABLES	Soldados Ejército

IMÁGENES PARA COGER (MIN Y SOBRE QUÉ)

redacted esc00.09.59

redacted esc 00.09.02

redacted esc 00.12.24

redacted\_2 camaras\_1.19

redacted\_atv news\_22.08

redacted\_blog\_44.05

redacted\_cam 5 interrogatorio\_1.11.52

redacted\_cam. 49 interr rush\_1.14.33  
redacted\_camara 12 evaluacion psicologica\_56.49  
redacted\_camara casco\_50.18  
redacted\_camara vigilancia\_33.05  
redacted\_central euro news\_01.01.53  
redacted\_conversacion skype\_59.10  
redacted\_docu frances\_3.58  
redacted\_docu frances\_4.06  
redacted\_documental\_20.06  
redacted\_embedde video journalist\_34.34  
redacted\_foto sonido\_1.07  
redacted\_metavideo\_1.34  
redacted\_movil y camara secuestro\_1.00.43  
redacted\_papeles redacted\_1.15.27  
redacted\_periodista soldado\_33.53  
redacted\_plato tv\_1.02.28

redacted\_salazar grabando en puesto control\_05.2

redacted\_videcamara salazar\_1..11

redacted\_video amigo mccooy\_1.18.03

redacted\_video terrorista\_01.03.02

redacted\_video youtube\_1.11.11

redacted\_web terrorista muerte sargento\_32.44

redacted\_web terrorista\_30.00

redacted\_youtube chica\_1.17.42

## CONVERSACIONES (MIN. Y SOBRE QUÉ)

2.16 Salazar dice que graba porque va de “telling it how it is”

2.25 You’ll wanna hear telling what/how it is? What you all think its gonna be the first casualty in this entire conflict? You know what is gonna be? Is gonna be the truth.

3.37 Don’t be expecting any Hollywood action fleck, it’s not gonna be smash cuts, no drums in a pumping soundtrack, no logical narrative to help to make sense of it. Basically here, shit happens.

13.27 Salazar: “this camera never lies” Flix: Dude, that is bullshit

23.39 The only language this sand niggers understand is force

25.01 What do you want me to do? Get all teary eye and say I’m sorry? I’m so sorry I’ve done that and it makes me thirsty, wo what about a nice cold beer?

25.53 You get remorse, you get weak. If you get weak you die

34.20 There's gonna be one big preemptive strike. Rush hasta que no quede más que tierra quemada

42.07 What are we doing here? – You know what are we doing, helping the new Iraqi Government survive. We are doing our job, we are not supposed to think about it. We are supposed to follow orders, we are soldiers.

42.29 This people want us dead and gone

48.28 McCoy a Sally: Take a look around you at all your greedy media bodies who sold their soul for talk show... cause that what you are.

58.37 I can't do it anymore. There are things you shouldn't see. Just because you watch doesn't mean you are not part of it. That's what everyone does, they watch and they do nothing or they make a video for people to watch and they do nothing

01.19.00 When I first went over there, to Afghanistan, I was all armed up to kill for my country. I was ready to kick some ass, get some legs there for what they did to the towers, be a big fucking war hero. I get over to Irak and men, it's just a total different story. You grow up really fast over there because everything you see, everywhere you look is just death and suffering. And the killing that I did do, make me sick to my stomach, cause this smells, this sounds and this images I have these snapshots in my brain, there are burned in there forever and I don't know what the fuck I'm gonna do about them. What was I doing there? What was I doing in a country that did nothing to me? Just following orders? Bullshit! Bullshit! You better have a really good fucking reason for one of your buddies to die in your arms or be blown up right in front of you. A really good fucking reason.

**OBRA: REGRESO AL INFIERNO/HOME OF THE BRAVE**

**DIRECTOR: IRWIN WINKLER**

**AÑO: 2006**

**PERSONAJES Y CONFLICTO**

CONFLICTO PRINCIPAL	INTERNO SÍ	INDIVIDUAL SÍ	1. Deseo de integración contra las dificultades que supone debido a los traumas y recuerdos individuales de cada uno. 2. Concretamente: deseo de encontrar un sentido a la vida, a la profesión y a uno mismo.	
		PELOTÓN	-	
	EXTERNO	CONTRA QUIÉN	-	
PERSONAJES	TIPO	MILITAR	SOLDADOS	EEUU SÍ
				LATINO -
			MUJERES SÍ	
			OTROS Soldado iraquí. Soldado negro	
		ALTOS MANDOS -		
		POLÍTICOS -		
		CIVILES	EEUU SÍ. Diferentes actitudes	
			IRAK SÍ	
		PERIODISTAS -		
		OTROS	NIÑOS Iraquíes. Salvan a uno	
	PAREJA/FAMILIA SÍ. Diversas actitudes			
OTROS -				
PROTAGONISTA (Coral)	QUIÉN ES	MILITAR SÍ, Veterano		
		CIVIL -		
		OTRO -		

		TIPO DE ARCO Inicio de superación de sus diferentes traumas. Uno de ellos regresa a la guerra (positivo).	
ANTAGONISTA	ENEMIGO -		
	OTRO Uno mismo		
ENEMIGO	TERRORISTAS/INSURGENTES SÍ		
	OTRO -		
SÍ	MODO	VISIBLE -	
		DISFRAZADO/ESCONDIDO SÍ	
		COMPRENDIDO -	
PELOTÓN			
ALTOS MANDOS VISIÓN +/-	POLÍTICOS -		
	MILITARES -		

### TRAMAS Y ESTRUCTURA

TRAMA	PUNTO DE VISTA	Veterano
	APERTURA	Hombre llevando un peso en brazos por las calles de una ciudad árabe. Lo coloca en un cruce y se va. Título en medio de esta acción.
	FINAL	En Irak, en los humvees por una calle. Uno de ellos ha ¿????????? Cita: «Wars begin where you will but they do not end where you please – Maquiavelo»
	TRAMA ROMÁNTICA	Convencional
ESTRUCTURA	ESTRUCTURA TEMPORAL	Uso de Flashback, Sí, Temporal
	ESTRUCTURA ESPACIAL	PREVIO AL COMBATE
		DURANTE EL COMBATE
		TRAS EL COMBATE      Sí
	VIAJE PROTA	Del combate al hogar. Del hogar al combate (2 vez)
	CASO REAL	SÍ ¿CUÁL?      NO
NO		

### ESCENARIO Y TRATAMIENTO FORMAL



USO DE PANTALLAS	SÍ ¿CUÁL?
	NO
USO DE LOS SOLDADOS DE DISPOSITIVOS	SÍ ¿CUÁLES?      SÍ. Teléfonos fijos
	NO
REFERENTES FORMALES	WMD -
	IED    SÍ
	HABLAN ÁRABE
	OTROS Cabras, oveja. Irak como el infierno, lazos amarillos
VIOLENCIA	TORTURA              NO

**TEMA**



**OBRA: RETURN**

**DIRECTOR: LIZA JOHNSON**

**AÑO: 2011**

**PERSONAJES Y CONFLICTO**

PERSONAJES	TIPO	MILITAR	SOLDADOS	EEUU	SÍ	
CONFLICTO PRINCIPAL	INTERNO	INDIVIDUAL	Deseo de integrarse en su familia contra la falta de importancia que todo parece tener.			
		PELOTÓN	-			
	EXTERNO	CONTRA QUIÉN	Se refleja en su marido.			
				LATINO	-	
				MUJERES	SÍ	
				OTROS	-	
				ALTOS MANDOS	Consecuencias de sus decisiones	
				POLÍTICOS	-	
				CIVILES	EEUU	SÍ
					IRAK	-
				PERIODISTAS	-	
				OTROS	NIÑOS	SI
					PAREJA/FAMILIA	SÍ. Amigos
					OTROS	-
PROTAGONISTA (Individual)	QUIÉN ES	MILITAR	SÍ, Veterano			
		CIVIL	-			

			OTRO -	
		TIPO DE ARCO Acaba regresando al conflicto por considerar que es lo mejor para su familia (negativo).		
ANTAGONISTA		ENEMIGO -		
		OTRO Ella misma		
ENEMIGO No aparece		TERRORISTAS/INSURGENTES -		
		OTRO -		
	MODO		VISIBLE -	
			DISFRAZADO/ESCONDIDO -	
		COMPRENDIDO -		
PELOTÓN				
ALTOS MANDOS VISIÓN +/-		POLÍTICOS -		
		MILITARES -		

### TRAMAS Y ESTRUCTURA

TRAMA	PUNTO DE VISTA	Veterano
	APERTURA	Llega al aeropuerto. Le esperan su marido y sus hijas. Planos de carretera, vuelta a casa. Calles de su ciudad. Título
	FINAL	Deja a las hijas con su padre. Aeropuerto.
	TRAMA ROMÁNTICA	Pareja establecida. No convencional
ESTRUCTURA	ESTRUCTURA TEMPORAL	Uso de Flashback, No
	ESTRUCTURA ESPACIAL	PREVIO AL COMBATE
		DURANTE EL COMBATE
		TRAS EL COMBATE      Sí
	VIAJE PROTA	Del hogar al combate (2 vez)
CASO REAL	SÍ ¿CUÁL?	
	NO                              X	

**ESCENARIO Y TRATAMIENTO FORMAL**

USO DE PANTALLAS	SÍ ¿CUÁL?
	NO
USO DE LOS SOLDADOS DE DISPOSITIVOS	SÍ ¿CUÁLES?
	NO
REFERENTES FORMALES	WMD
	IED Referenciado
	HABLAN ÁRABE -
VIOLENCIA	TORTURA

### TEMA

TEMA	Trauma provocado por la guerra. Veteranos.
PREGUNTA	¿Cómo superarlo? ¿Se puede?
CONCEPTO GUERRA	AVENTURA
	ESPECTÁCULO
	TRAGEDIA                      SÍ
JUSTIFICACIÓN	SÍ ¿CÓMO?
	NO, CONDENA Por cómo afecta a la madre
	NO SE POSICIONA
CULPABLES	La guerra

**OBRA:** SEAL TEAM SIX: THE RAID ON OSAMA BIN LADEN/CÓDIGO GERÓNIMO: LA CAZA DE BIN LADEN

**DIRECTOR: JOHN STOCKWELL**

**AÑO: 2012**

**PERSONAJES Y CONFLICTO**

PERSONAJES	TIPO	MILITAR	SOLDADOS	EEUU	SÍ	
				LATINO	-	
CONFLICTO PRINCIPAL	INTERNO	INDIVIDUAL	-			
		PELOTÓN	Situación conflictiva			
	EXTERNO	CONTRA QUIÉN	Al Qaeda, Bin Laden, Terroristas			
				MUJERES	-	
				OTROS	CIA	
				ALTOS MANDOS	SÍ	
				POLÍTICOS	SÍ.	
				CIVILES	EEUU	SÍ
					IRAK	SÍ
				PERIODISTAS	Voz en off	
				OTROS	NIÑOS	SÍ
					PAREJA/FAMILIA	SÍ
					OTROS	-
PROTAGONISTA	QUIÉN ES	MILITAR	SÍ			
		CIVIL	CIA			
		OTRO	-			

	Coral	TIPO DE ARCO Consiguen atrapar a Osama Bin Laden (positivo).	
	ANTAGONISTA	ENEMIGO -	
		OTRO -	
	ENEMIGO	TERRORISTAS/INSURGENTES SÍ	
		OTRO -	
		MODO	VISIBLE SÍ. Disfrazado y encendido
			DISFRAZADO/ESCONDIDO SÍ
	COMPRENDIDO -		
	PELOTÓN		
	ALTOS MANDOS VISIÓN +/-	POLÍTICOS Positivo. Quieren hacer las cosas bien	
MILITARES Positivo.			

### TRAMAS Y ESTRUCTURA

TRAMA	PUNTO DE VISTA	CIA y Navy Seal
-------	----------------	-----------------



	APERTURA	Advertencia de la violencia de las imágenes. Inspirada en hechos reales, algunos personajes, diálogos y acción son dramatizados. Protagonistas hablando a cámara, como en un documental. Preparación del equipo, aparece Bin Laden. Interrogatorio que les guía hasta Abu Ahmed Al Kuwaiti. Títulos y créditos. Más información de trama en los créditos. Dedicación.	
	FINAL	Palabras de Obama, de la chica, de los seals, Gerónimo is KIA. Aplausos al llegar a la base. Dedicada a hombres y mujeres de las fuerzas americanas y la comunidad de inteligencia que protege y sirve a esta nación cada día.	
	TRAMA ROMÁNTICA	No	
ESTRUCTURA	ESTRUCTURA TEMPORAL	Uso de Flashback, No	
	ESTRUCTURA ESPACIAL	PREVIO AL COMBATE	
		DURANTE EL COMBATE	Sí
		TRAS EL COMBATE	
	VIAJE PROTA Combate		
CASO REAL	SÍ ¿CUÁL?	SÍ	
	NO		

### ESCENARIO Y TRATAMIENTO FORMAL

USO DE PANTALLAS	SÍ ¿CUÁL?	SÍ
	NO	

USO DE LOS SOLDADOS DE DISPOSITIVOS	SÍ ¿CUÁLES?	SÍ, iPad (CIA), móviles, conversación skype
	NO	
REFERENTES FORMALES	WMD	
	IED SÍ	
	HABLAN ÁRABE SÍ	
VIOLENCIA	Fallecimientos y disparos TORTURA SÍ. Se intuye y se describe verbalmente	

### TEMA

TEMA	Búsqueda de Bin Laden. tecnología
PREGUNTA	
CONCEPTO GUERRA	AVENTURA x
	ESPECTÁCULO
	TRAGEDIA
JUSTIFICACIÓN	SÍ ¿CÓMO? x
	NO, CONDENA
	NO SE POSICIONA
CULPABLES	Terroristas de Al Qaeda

IMÁGENES PARA COGER (MIN Y SOBRE QUÉ)

SEAL TEAM 6\_CÁMARA SEGURIDAD\_4.02

SEAL TEAM 6\_MAPA SATÉLITE\_3.16

SEAL TEAM 6\_PERSONAJE A CÁMARA\_2.11

SEAL TEAM SIX\_CAMARA SECERTA CORBATA\_45.40

SEAL TEAM SIX\_FOTO + INFO \_29.54

SEAL TEAM SIX\_OBAMA REAL\_01.24.30

SEAL TEAM SIX\_PANTALLA CÁMARA ARMA VIDEOJUEGO\_15.07

SEAL TEAM SIX\_PANTALLA CAMARA ARMA\_39.58

SEAL TEAM SIX\_PANTALLA CÁMARA\_9.25

SEAL TEAM SIX\_PANTALLA CÁMARA\_10.29

SEAL TEAM SIX\_PERSONAJE A CÁMARA\_25.49

SEAL TEAM SIX\_SATÉLITE NOCTURNA\_01.16.29

SEAL TEAM SIX\_SKYPE\_53.33

SEAL TEAM SIX\_VISIÓN PROSMÁTICOS\_44.01

**OBRA:** SHADOWS IN PARADISE

**DIRECTOR:** J. STEPHEN MAUNDER

**AÑO:** 2010

## PERSONAJES Y CONFLICTO

PERSONAJES	TIPO	MILITAR	SOLDADOS	EEUU SÍ
				LATINO -
				MUJERES SÍ
				OTROS -
		POLÍTICOS -		

CONFLICTO PRINCIPAL	INTERNO	INDIVIDUAL	-
		PELOTÓN	-
	EXTERNO	CONTRA QUIÉN	Contra una facción del ejército estadounidense que roba armas para venderlas a terroristas.

		CIVILES	EEUU -	
			IRAK -	
		PERIODISTAS -		
		OTROS	NIÑOS -	
			PAREJA/FAMILIA SÍ. Entre dos militares	
			OTROS Un agente de la CIA	
		PROTAGONISTA (Individual/pareja)	QUIÉN ES Max (y Sacha)	MILITAR SÍ
				CIVIL -
				OTRO -
			TIPO DE ARCO	Consigue recuperar a su prometida y acabar con la traición de una facción del Ejército (positivo).
ANTAGONISTA	ENEMIGO -			
	OTRO Militares del Ejército estadounidense. Colaboran con los terroristas			
ENEMIGO	TERRORISTAS/INSURGENTES SÍ			

		OTRO -	
		MODO	VISIBLE SÍ
			DISFRAZADO/ESCONDIDO -
	COMPRENDIDO -		
	PELOTÓN		
ALTOS MANDOS VISIÓN +/-	POLÍTICOS -		
	MILITARES Positiva (los que dirigen la operación para detener a los traidores) y negativa (el dirigente que egoístamente venden armas a los terroristas para su propio beneficio)		

### TRAMAS Y ESTRUCTURA

TRAMA	PUNTO DE VISTA	Soldado
	APERTURA	Paisaje de Samarra, Irak. Soldado estadounidenses encadenados con capucha.
	FINAL	Imágenes pertenecientes a la resolución de la trama.

	TRAMA ROMÁNTICA	No convencional	
ESTRUCTURA	ESTRUCTURA TEMPORAL	Uso de Flashback, Sí, Momento	
	ESTRUCTURA ESPACIAL	PREVIO AL COMBATE	
		DURANTE EL COMBATE	Sí
		TRAS EL COMBATE	
	VIAJE PROTA Del hogar al combate (2 vez)		
CASO REAL	SÍ ¿CUÁL? -		
	NO x		

### ESCENARIO Y TRATAMIENTO FORMAL

USO DE PANTALLAS	SÍ ¿CUÁL? -
	NO x
USO DE LOS SOLDADOS DE DISPOSITIVOS	SÍ ¿CUÁLES? Ordenadores, móviles y cámaras de fotos
	NO -
REFERENTES FORMALES	WMD -
	IED -
	HABLAN ÁRABE -
	OTROS Secuestro soldados, interrogatorios violentos a soldados
VIOLENCIA	Sangre, heridas, tiroteos TORTURA Sí, a soldados estadounidenses

## TEMA

TEMA	Lealtad. La guerra y las circunstancias militares como potenciadoras de la traición. Importancia del honor.
PREGUNTA	-
CONCEPTO GUERRA	AVENTURA x
	ESPECTÁCULO
	TRAGEDIA -
JUSTIFICACIÓN	SÍ ¿CÓMO? x
	NO, CONDENA
	NO SE POSICIONA -
CULPABLES	Facción militar (Shadow Company). El líder se justifica afirmando que debía conseguir dinero de cualquier forma puesto que el Ejército no le pagaría sus servicios como corresponde.

**OBRA:** STOP-LOSS/AUSENTE (STOP-LOSS)

**DIRECTOR:** KIMBERLY PIERCE

**AÑO:** 2008

**PERSONAJES Y CONFLICTO**



PERSONAJES	TIPO	MILITAR	SOLDADOS	EEUU	SÍ. Ejército	
				LATINO	SÍ	
				MUJERES	-	
				OTROS	-	
			ALTOS MANDOS	SÍ		
		POLÍTICOS	SÍ			
			EEUU	SÍ. Patriotas, orgullosos de sus héroes		
CONFLICTO PRINCIPAL	INTERNO	INDIVIDUAL	Obligación de cumplir su deber y la demanda de justicia.			
		PELOTÓN CIVILES	Se desmembra el pelotón por diferentes posturas hacia la orden de regreso recibida. Papel importante: PTSD			
	EXTERNO	CONTRA QUIÉN	Ejército y Gobierno			
			IRAK	SÍ. Víctimas, amenaza		
			PERIODISTAS	-		
			OTROS	NIÑOS	-	
			PAREJA/FAMILIA	SÍ		
			OTROS	-		
		PROTAGONISTA (Individual)	QUIÉN ES	MILITAR	SÍ, Veterano	
				CIVIL	-	
				OTRO	-	
			TIPO DE ARCO	Se revela. Sucumbe y vuelve a la guerra al considerarla la mejor opción (negativo).		
		ANTAGONISTA	ENEMIGO	-		
OTRO	Ejército/Gobierno EE.UU					
ENEMIGO	TERRORISTAS/INSURGENTES	SÍ				

		OTRO -	
		MODO	VISIBLE -
			DISFRAZADO/ESCONDIDO SÍ
	COMPRENDIDO -		
	PELOTÓN	SI	
ALTOS MANDOS VISIÓN +/-	POLÍTICOS Órdenes injustas		
	MILITARES Desconsiderados		

### TRAMAS Y ESTRUCTURA

TRAMA	PUNTO DE VISTA	Soldado
	APERTURA	Con un vídeo de soldado, fotos del día a día con soldados
	FINAL	Vuelve a la guerra. Cifras stop-loss

	TRAMA ROMÁNTICA	Pareja establecida. No convencional
ESTRUCTURA	ESTRUCTURA TEMPORAL	Uso de Flashback, Sí, Temporal y Momento
	ESTRUCTURA ESPACIAL	PREVIO AL COMBATE
		DURANTE EL COMBATE
		TRAS EL COMBATE      Sí
	VIAJE PROTA	Del combate al hogar. Del hogar al combate (2 vez)
CASO REAL	SÍ ¿CUÁL?	SÍ. Stop-loss
	NO	

### ESCENARIO Y TRATAMIENTO FORMAL

USO DE PANTALLAS	SÍ ¿CUÁL?	SÍ
	NO	
USO DE LOS SOLDADOS DE DISPOSITIVOS	SÍ ¿CUÁLES?	SÍ. Cámara
	NO	
REFERENTES FORMALES	WMD	
	IED	
	HABLAN ÁRABE -	
	OTROS	Puestos de control en carreteras, control con los humvees, taxis de Irak
VIOLENCIA	Explícita. Balas atravesando casas	
	Sangre	
	Entrada de soldados en casas	
	TORTURA	SÍ

## TEMA

TEMA	Injusticia. Stop-Loss Amistad
PREGUNTA	
CONCEPTO GUERRA	AVENTURA
	ESPECTÁCULO
	TRAGEDIA                      SÍ
JUSTIFICACIÓN	SÍ ¿CÓMO?
	NO, CONDENA Trauma de los soldados No luchan como deberían para ganar
	NO SE POSICIONA
CULPABLES	Ejército Gobierno

IMÁGENES PARA COGER (MIN Y SOBRE QUÉ)

stop loss esc 06.16

stop-loss\_camara soldado\_1.06

stop-loss\_grabandose\_24.40

stop-loss\_soldado foto chica\_3.00

stop-loss\_soldado grabandp\_14.27

stop-loss\_trauma\_26.54

stop-loss\_videos soldados\_11.20

stop-loss\_foto soldado\_1.17

#### CONVERSACIONES (MIN. Y SOBRE QUÉ)

1.19.02: Me alisté creyendo que iba allí a proteger a mi país, a mi familia, queríamos vengarnos por lo del 11-S. Pero llegas allí y te das cuenta de que la guerra no tiene nada que ver con todo eso. El enemigo no está en el desierto; está en los pasillos, los tejados, salas de estar, cocinas. Todos van armados. Todos. Nadie sabe quién es quién. Solo piensas en sobrevivir. Estás dispuesto a morir por el otro (del pelotón=.

Cuando ves los cuerpos de tus compañeros muertos por un coche bomba piensas que solo matando no morirás.

**OBRA:** TAKING CHANCE/REGRESO DE UN SOLDADO

**DIRECTOR:** Ross Katz

**AÑO:** 2009

## PERSONAJES Y CONFLICTO

PERSONAJES	TIPO	MILITAR	SOLDADOS	EEUU SÍ
				LATINO -
				MUJERES SÍ
				OTROS -
		ALTOS MANDOS SÍ. Retirado		
		POLÍTICOS -		

CONFLICTO PRINCIPAL	INTERNO	INDIVIDUAL	El protagonista duda de su condición de marine y de hombre honorable porque pudo a ir a Irak y rechazo desplazarse a la guerra. Le pesa que jóvenes americanos hayan muerto en su lugar.
		PELOTÓN	-
	EXTERNO	CONTRA QUIÉN	-

		CIVILES	EEUU SÍ. Muestran su patriotismo y respeto por el trabajo de los soldados.	
			IRAK -	
		PERIODISTAS -		
		OTROS	NIÑOS SÍ	
			PAREJA/FAMILIA SÍ	
			OTROS -	
		QUIÉN ES	MILITAR SÍ	
			CIVIL -	
			OTRO -	
		PROTAGONISTA (Individual)	TIPO DE ARCO Vuelve a sentir seguridad en sí mismo y en su función como marine y consigue entender el sentido de las horribles circunstancias que le han rodeado (positivo).	
ANTAGONISTA	ENEMIGO -			

		OTRO SÍ. Él mismo	
ENEMIGO	TERRORISTAS/INSURGENTES -		
	OTRO -		
	MODO -	VISIBLE -	
		DISFRAZADO/ESCONDIDO -	
COMPRENDIDO -			
PELOTÓN			
ALTOS MANDOS VISIÓN +/-	POLÍTICOS -		
	MILITARES Positiva. Cariño y conocimiento de los hombres que están bajo su mando.		

### TRAMAS Y ESTRUCTURA

TRAMA	PUNTO DE VISTA	Teniente Coronel
-------	----------------	------------------

	APERTURA	Pantalla en negro, conversaciones por radio, explosión y disparos. Se oye “Phelp is down”. Dos marines llaman a una puerta. Título. “Basada en hechos reales” No es explícita. Entre los títulos de crédito se lee: “Su uniforme era su familia”. Se realiza al final.
	FINAL	“Para Chance Phelps (1984-2004)”. Aparecen fotografías de Phelps y un vídeo de cuando era pequeño. Y acaba la dedicatoria: “And for all the fallen, military or civilian”.
	TRAMA ROMÁNTICA	No
ESTRUCTURA	ESTRUCTURA TEMPORAL	Uso de Flashback, Sí, Momento
	ESTRUCTURA ESPACIAL	PREVIO AL COMBATE
		DURANTE EL COMBATE
		TRAS EL COMBATE      Sí
	VIAJE PROTA Hogar	
CASO REAL	SÍ ¿CUÁL? Sí. El de Chance Phelps.	
	NO -	

### ESCENARIO Y TRATAMIENTO FORMAL

USO DE PANTALLAS	SÍ ¿CUÁL? -
	NO x
USO DE LOS SOLDADOS DE DISPOSITIVOS	SÍ ¿CUÁLES? -
	NO x



REFERENTES FORMALES	WMD -
	IED Sí
	HABLAN ÁRABE -
	OTROS Repatriación y traslado de cuerpos. Anuncio de la muerte a la familia.
VIOLENCIA	No es física. Se muestra un gran respeto por el cuerpo del soldado. No se muestra su cara. TORTURA NO

### TEMA

TEMA	Honor y heroísmo. Amistad
PREGUNTA	Qué significa ser un marine.
CONCEPTO GUERRA	AVENTURA -
	ESPECTÁCULO -
	TRAGEDIA x
JUSTIFICACIÓN	SÍ ¿CÓMO? “Si hubiera más hombres como Phelps, no necesitaríamos un cuerpo de Marines. Honra al máximo el trabajo de los marines, pero en un escenario en el que puede hacerlo, no en combate.
	NO, CONDENA -
	NO SE POSICIONA -
CULPABLES	Terroristas

CONVERSACIONES (MIN. Y SOBRE QUÉ)

06.37 “Sometimes I wish I was over there”

21.50 Explicación de uno de los conductores de coche que transporta a Phelps. Explica que no entiende qué hacemos allí. Dos de su cole fueron, uno está muerto otro en el hospital. Pero al final cogió este trabajo porque se dio cuenta de que quería contribuir.

58.18 If I’m not there, what am I? Guys like Chance, they are marines.

**OBRA:** THE GREEN ZONE/GREEN ZONE: DISTRITO PROTEGIDO

**DIRECTOR:** PAUL GREENGRASS

**AÑO:** 2010

### PERSONAJES Y CONFLICTO

PERSONAJES	TIPO	MILITAR	SOLDADOS	EEUU	SÍ
				LATINO -	
				MUJERES	SÍ. Papeles pequeños
				OTROS -	
			ALTOS MANDOS		

CONFLICTO PRINCIPAL	INTERNO	INDIVIDUAL	-
		PELOTÓN	Situaciones conflictivas
	EXTERNO	CONTRA	Pentágono - Gobierno
		QUIÉN	

		POLÍTICOS		SÍ	
		CIVILES	EEUU	SÍ	
			IRAK	SÍ. Víctimas	
		PERIODISTAS		SÍ	
		OTROS	NIÑOS -		
			PAREJA/FAMILIA -		
			OTROS	Agente CIA	
		PROTAGONISTA (Individual)	QUIÉN ES  Miller	MILITAR	SÍ
				CIVIL -	
				OTRO -	
			TIPO DE ARCO		Acaba descubriendo la verdad sobre las armas de destrucción masiva (positivo).
		ANTAGONISTA	ENEMIGO	SÍ	
			OTRO	SÍ. Gobierno EE.UU	
		ENEMIGO	TERRORISTAS/INSURGENTES Solo al final		

		OTRO Gobierno	
		MODO	VISIBLE SÍ
			DISFRAZADO/ESCONDIDO SÍ
			COMPRENDIDO SÍ. Aporta versión.
	PELOTÓN		
ALTOS MANDOS VISIÓN +/-	POLÍTICOS Negativa. No escuchan los problemas, los ignoran, van a lo suyo, a lo fácil		
	MILITARES Negativa. Despreocupados.		

### TRAMAS Y ESTRUCTURA

TRAMA	PUNTO DE VISTA	Soldado
-------	----------------	---------

	APERTURA	Pantalla en negro. Radio describe el bombardeo en Irak. Sitúa: 19 marzo 2003 en Bagdad, Irak. Sadam se va. Título. Hace referencia la radio al Shock and Awe	
	FINAL		
	TRAMA ROMÁNTICA	No	
ESTRUCTURA	ESTRUCTURA TEMPORAL	Uso de Flashback, No	
	ESTRUCTURA ESPACIAL	PREVIO AL COMBATE	
		DURANTE EL COMBATE	Sí
		TRAS EL COMBATE	
	VIAJE PROTA	Combate	
CASO REAL	SÍ ¿CUÁL?	SÍ	
		NO	

### ESCENARIO Y TRATAMIENTO FORMAL

USO DE PANTALLAS	SÍ ¿CUÁL?	SÍ
	NO	
USO DE LOS SOLDADOS DE	SÍ ¿CUÁLES?	SÇO

DISPOSITIVOS	NO
REFERENTES FORMALES	WMD            SÍ
	IED
	HABLAN ÁRABE SÍ
	OTROS Skyline de Bagdad bombardeado Iraquíes desmantelando edificios Redadas en casas
VIOLENCIA	Tolerable TORTURA    SÍ

### TEMA

TEMA	La mentira como poder para el Gobierno
PREGUNTA	¿Cuál es la verdad sobre los WMD? ¿Hasta dónde llega el Gobierno? ¿De quién es la responsabilidad de la guerra? ¿Conocemos las consecuencias?
CONCEPTO GUERRA	AVENTURA
	ESPECTÁCULO    SÍ
	TRAGEDIA                            SÍ
JUSTIFICACIÓN	SÍ ¿CÓMO?
	NO, CONDENA X Mentiras. No había motivo para ir a la guerra.
	NO SE POSICIONA

CULPABLES	Periodistas. Gobierno, Pentágono
-----------	----------------------------------

### IMÁGENES PARA COGER (MIN Y SOBRE QUÉ)

12.24 Pantallas

17.07 Soldado usando videocámara

46.57 Pantalla portátil

CD2 04.47 No photography

16.07 Pantalla coche

20.42 Pantalla completa Bush

28.18 Visión nocturna

40.36 Pantalla

40.50 Punto de vista del arma, disparo

### CONVERSACIONES (MIN. Y SOBRE QUÉ)

14.55 Planteamiento del problema, consecuencias de la mala inteligencia

20.30 Problema Iraq outside de Green Zone

41.19 The reasons don't matter.

CD2 01.04 I came to find weapons and save lifes. I didn't find shit. I wanna know why

02.14 I thought we were all in the same sides. Don't be naïve

02.53 Pentágono: You choose the wrong side.

12.57: How does someone like you write something its not true, is the reason we went to war!

37.35 You think the war is over just because you are in Bagdad. I has only just began

47.09 It is not for you to decide what happens here

51.25 Do you have any idea of what you've done here?

**OBRA: THE LUCKY ONES/TIPOS CON SUERTE**



**DIRECTOR: NEIL BURGER**

**AÑO: 2008**

**PERSONAJES Y CONFLICTO**

PERSONAJES	TIPO	MILITAR	SOLDADOS	EEUU	SÍ		
CONFLICTO PRINCIPAL	INTERNO	INDIVIDUAL	Gestión entre la expectación del regreso y la realidad a la que llegan.				
		PELOTÓN	-				
	EXTERNO	CONTRA QUIÉN	-				
				LATINO	SÍ		
				MUJERES	SÍ		
				OTROS-			
		ALTOS MANDOS-					
		POLÍTICOS-					
		CIVILES	EEUU	SÍ			
			IRAK-				
		PERIODISTAS	SÍ. TV				
		OTROS	NIÑOS-				
			PAREJA/FAMILIA	SÍ			
			OTROS-				
	PROTAGONISTA (Trío)	QUIÉN ES	MILITAR	SÍ, Veterano			
CIVIL-							
OTRO-							
TIPO DE ARCO		Regresar al conflicto es la mejor es la mejor solución que encuentran para gestionar la realidad que les rodea (negativo).					

	ANTAGONISTA	ENEMIGO-	
		OTRO Ellos mismos	
	ENEMIGO	TERRORISTAS/INSURGENTES -	
		OTRO -	
		MODO	VISIBLE -
			DISFRAZADO/ESCONDIDO -
	COMPRENDIDO -		
	PELOTÓN		
ALTOS MANDOS VISIÓN +/-	POLÍTICOS -		
	MILITARES -		

### TRAMAS Y ESTRUCTURA

TRAMA	PUNTO DE VISTA	Soldado
	APERTURA	Hablando en el humvee de mujeres. IED. Sargento herido. Título
	FINAL	Se reúnen en el aeropuerto. Vuelven a Irak.
	TRAMA ROMÁNTICA	No convencional
ESTRUCTURA	ESTRUCTURA TEMPORAL	Uso de Flashback, No
	ESTRUCTURA ESPACIAL	PREVIO AL COMBATE
		DURANTE EL COMBATE
	TRAS EL COMBATE	Sí

	VIAJE PROTA Del hogar al combate (2 vez)	
CASO REAL	SÍ ¿CUÁL?	NO
	NO	

### ESCENARIO Y TRATAMIENTO FORMAL

USO DE PANTALLAS	SÍ ¿CUÁL?
	NO
USO DE LOS SOLDADOS DE DISPOSITIVOS	SÍ ¿CUÁLES?
	NO
REFERENTES FORMALES	WMD
	IED SÍ
	HABLAN ÁRABE -
	OTROS Humvee Soldados con historial delictivo
VIOLENCIA	TORTURA

### TEMA

TEMA	Vuelta del veterano
PREGUNTA	¿Cómo volver a encajar en la sociedad que dejaste?
CONCEPTO GUERRA	AVENTURA
	ESPECTÁCULO
	TRAGEDIA X

JUSTIFICACIÓN	SÍ ¿CÓMO?
	NO, CONDENA X
	NO SE POSICIONA X
CULPABLES	

**OBRA: THE MESSENGER**

**DIRECTOR: OREN MOVERMAN**

**AÑO: 2007**

**PERSONAJES Y CONFLICTO**

PERSONAJES	TIPO	MILITAR	SOLDADOS	EEUU SÍ
				LATINO -
CONFLICTO PRINCIPAL	INTERNO	INDIVIDUAL	Will debe superar su trauma y culpabilidad que le impide gestionar sus emociones y lo que ocurre a su alrededor de forma sana o correcta.	
		PELOTÓN	-	
	EXTERNO	CONTRA QUIÉN	Contra Toni. Will tiene que enfrentarse a la forma de hacer el trabajo que tiene su compañero, con más experiencia que él. Se acabará dando cuenta que la forma en que Tony le está obligando a hacer el trabajo no es la mejor.	
				MUJERES SÍ. (ha muerto en Irak)
				OTROS -
			ALTOS MANDOS -	
		POLÍTICOS -		
		CIVILES	EEUU SÍ. Víctimas.	
			IRAK -	
		PERIODISTAS -		
OTROS	NIÑOS SÍ			
	PAREJA/FAMILIA SÍ. Protagonismo especial: la ex del protagonista. Él la dejó antes de ir a Irak para que fuera libre.			
	OTROS -			

	PROTAGONISTA (Individual/Pareja)	QUIÉN ES	MILITAR	SÍ, Veterano	
			CIVIL	-	
			OTRO	-	
			TIPO DE ARCO	Supera su trauma provocado por su estancia en Irak y por sentirse culpable de la muerte de un compañero (Positivo).	
	ANTAGONISTA		ENEMIGO	-	
			OTRO	Él mismo.	
	ENEMIGO		TERRORISTAS/INSURGENTES	-	
			OTRO	-	
		MODO		VISIBLE	-
				DISFRAZADO/ESCONDIDO	-
	COMPRENDIDO		-		
PELOTÓN					
ALTOS MANDOS VISIÓN +/-		POLÍTICOS	-		
		MILITARES	Aparecen reclutando en unos grandes almacenes. Venden el Ejército como emoción, la posibilidad de destruir, de matar, y con valores como el honor y la disciplina.		

### TRAMAS Y ESTRUCTURA

TRAMA	PUNTO DE VISTA	Soldado
	APERTURA	Soldado echándose unas gotas en los ojos. Pasadizo, desenfoque y título.
	FINAL	Resolución de la historia, nada a destacar.
	TRAMA ROMÁNTICA	Pareja establecida. No convencional

ESTRUCTURA	ESTRUCTURA TEMPORAL	Uso de Flashback, No
	ESTRUCTURA ESPACIAL	PREVIO AL COMBATE
		DURANTE EL COMBATE
		TRAS EL COMBATE      Sí
	VIAJE PROTA Del combate al hogar	
CASO REAL	SÍ ¿CUÁL? -	
	NO x	

### ESCENARIO Y TRATAMIENTO FORMAL

USO DE PANTALLAS	SÍ ¿CUÁL? -
	NO x
USO DE LOS SOLDADOS DE DISPOSITIVOS	SÍ ¿CUÁLES? -
	NO x
REFERENTES FORMALES	WMD -
	IED X
	HABLAN ÁRABE -
	OTROS “haggi”, cintas amarillas, deseo de volver a la guerra. Deseo de suicidio, superados.
VIOLENCIA	No física. Solo recuerdos hablados de la guerra.
	TORTURA      NO

## TEMA

TEMA	Guerra como trauma. Veteranos.
PREGUNTA	¿Cómo superar el trauma de una guerra? ¿Puede ignorarse?
CONCEPTO GUERRA	AVENTURA -
	ESPECTÁCULO -
	TRAGEDIA x
JUSTIFICACIÓN	SÍ ¿CÓMO? -
	NO, CONDENA X
	NO SE POSICIONA Distingue entre soldados y guerra, implicando que ellos deben cumplir órdenes. “Love or hate war, we love you guys”
CULPABLES	-

### CONVERSACIONES (MIN. Y SOBRE QUÉ)

11.03 “We are racing FOX, CNN, Drudge Report, what ever, not mentioning soldier with a cell pone or web cam. The point is we gotta be first”.

19.21 “They tell them to get ready when they kids deployed, but they never really listen, do they? Soldiers go to war, everybody waves flags and applause, look at charges, study strategies, have their heavy informed opinions. And then bullets fly and soldiers die and is such a shock. Fuck that. How would they think it was gonna be?”

20.30 Tony comenta que deberían retransmitir por la tele cada entierro, para acostumbrar a la gente a que estamos en guerra. Que no se sorprendan de que la gente muere. Pero en Estados Unidos todo es desinterés y el gobierno prohíbe mostrar imágenes de muertos o ataúdes.

1.07.28 When Phill renlisted for a second tour is like he needed to go. Staying at home was no longer an option. Olivia sigue explicando que le relajó ver como su marido se fue, porque no echaba de menos al hombre que se iba sino al que había sido años atrás.



1.12.43 “A soldier dies in a blackput misión at some place we never admit being and the army call his death an accident. Why? To protect the next one. Another soldier dies slipping in to a ditch and calls it a combat death, just to give it a meaning. The point is that sometimes the army has to be concern with something bigger than the truth. And is not that they don't care about you, on the contrary, there is not a family on God's green earth that takes better care of you than the U.S. Army. Really. Civilian life is for people that haven't seen shit, it's too late for you, you've already seen shit, you can't unsee it anymore. You can't be an insurance salesman now, brother, it's too fucking late.

**OBRA: THE SITUATION**

**DIRECTOR: PILIP HAAS**

AÑO: 2006

**PERSONAJES Y CONFLICTO**

PERSONAJES	TIPO	MILITAR		EEUU SÍ	
				LATINO -	
				MUJERES -	
CONFLICTO PRINCIPAL	INTERNO	INDIVIDUALS	El deseo de explicar la verdad y el riesgo que está dispuesto a asumir.		
		PELOTÓN	-		
	EXTERNO	CONTRA QUIÉN	Terroristas y Gobierno estadounidense		
				OTROS Iraquíes soldados	
				ALTOS MANDOS SÍ	
				POLÍTICOS -	
				CIVILES	EEUU SÍ
					IRAK SÍ
				PERIODISTAS SÍ	
				OTROS	NIÑOS -
					PAREJA/FAMILIA SÍ
					OTROS CIA. Policía iraquí. Jefes Iraquíes
				PROTAGONISTA	QUIÉN ES
CIVIL SÍ. Periodista					
OTRO -					
Coral	TIPO DE ARCO	Consigue conocer la verdad, pero a un alto precio personal (positivo).			
		ENEMIGO SÍ			
ANTAGONISTA		OTRO SÍ. Gobierno EE.UU. Poderes iraquíes.			

	ENEMIGO	TERRORISTAS/INSURGENTES SÍ	
		OTRO -	
		MODO	VISIBLE -
			DISFRAZADO/ESCONDIDO SÍ
	COMPRENDIDO SÍ		
PELOTÓN			
ALTOS MANDOS VISIÓN +/-	POLÍTICOS CIA Negativa. Las decisiones finales tomadas no son eficientes, aunque se comprende su fracaso.		
	MILITARES Despreocupados		

### TRAMAS Y ESTRUCTURA

TRAMA	PUNTO DE VISTA	Múltiple
	APERTURA	Ejército iraquí. Dudas sobre su papel y el de Estados Unidos. Soldados de EEUU tiran a dos jóvenes iraquíes por un puente después de insultarles. Título.
	FINAL	Las últimas fotos del fotógrafo.
	TRAMA ROMÁNTICA	No convencional
ESTRUCTURA	ESTRUCTURA TEMPORAL	Uso de Flashback, No
	ESTRUCTURA ESPACIAL	PREVIO AL COMBATE
		DURANTE EL COMBATE Sí
		TRAS EL COMBATE
VIAJE PROTA	Combate	

	CASO REAL	SÍ ¿CUÁL?
		NO X

### ESCENARIO Y TRATAMIENTO FORMAL

USO DE PANTALLAS	SÍ ¿CUÁL?	SÍ. No pantalla completa
	NO	
USO DE LOS SOLDADOS DE DISPOSITIVOS	SÍ ¿CUÁLES?	
	NO	
REFERENTES FORMALES	WMD	
	IED SÍ	
	HABLAN ÁRABE sí. Locales	
	OTROS	
	Puntos de control en carreteras, caravanas Coches bomba Ciudad con edificios derruidos Redadas en casas Iraqúes encapuchados	
VIOLENCIA	Ejecuciones Fallecimiento de niños por disparos de armas Heridas de bomba	
	TORTURA	NO

## TEMA

TEMA	Complicada situación de Irak
PREGUNTA	¿Cuál es la verdad? ¿Cómo actuamos ante tantos factores? ¿Lo estamos haciendo para mejorar la situación? ¿Mejor esto que Sadam? ¿Cuál es nuestro objetivo?
CONCEPTO GUERRA	AVENTURA
	ESPECTÁCULO
	TRAGEDIA                      SÍ
JUSTIFICACIÓN	SÍ ¿CÓMO?
	NO, CONDENA No es mejor que Sadam No saben qué hacen en Irak
	NO SE POSICIONA
CULPABLES	

### IMÁGENES PARA COGER (MIN Y SOBRE QUÉ)

The situation\_fotografía\_20.24

### CONVERSACIONES (MIN. Y SOBRE QUÉ)

03.14 Solía soñar con el fin de Sadam. Pensaba que seríamos libres

10.47 No tiene sentido construir cosas si luego vamos a bombardearlas

50.19 It's just Iraq. Please don't let it get to you

1.12.18 Dan: Wesley, there is no truth, you know. It's not about locking up all the bad guys. It doesn't work like that. There are not bad guys nor good guys. It's not grey either. It's just that the truth shifts according to each person you talk to. And as the truth shifts it gets obscure under a leather of. Intelligence is about being able to see accurately in any moment why someone is doing something. And in the side of that moment or any other circumstance you may not be able to interpret what you've seen. But if you can get a chance, just once, then you may have a chance to interpretation. If you'll never see it, you'll never be able to guess anything. Don't go behind my back and second guess shit you don't know nothing about. There is no truth because it's lost in the fourth dimension of time. And just when you think you understand it, its past. The game is a kaleidoscope.

**OBRA: THE TORTURER**

**DIRECTOR: GRAHAM GREEN**

**AÑO: 2008**

**PERSONAJES Y CONFLICTO**

PERSONAJES	TIPO	MILITAR	SOLDADOS	EEUU	SÍ. Contratista	
				LATINO	-	
				MUJERES	-	
				OTROS	-	
		ALTOS MANDOS		-		
POLÍTICOS		SÍ				
CONFLICTO PRINCIPAL		INTERNO	INDIVIDUAL	Entre la naturaleza de lo que hace y sus creencias.		
			PELOTÓN	-		
		EXTERNO	CONTRA QUIÉN	Gobierno de EEUU		
		CIVILES	EEUU	Psicóloga que trabaja para el Gobierno		
			IRAQ	Sí. La detenida		
		PERIODISTAS		TV		
		OTROS	NIÑOS		Se mencionan	
			PAREJA/FAMILIA		-	
			OTROS		-	
		PROTAGONISTA (Individual)	QUIÉN ES	MILITAR	SÍ. Contratista/Veterano	
				CIVIL	-	
				OTRO	-	
		TIPO DE ARCO		Se acaba enfrentando al Gobierno a través de la psicóloga para superar (en parte) el trauma provocado por la tortura (positivo).		
ANTAGONISTA	ENEMIGO		-			
	OTRO		Gobierno de EE.UU			
ENEMIGO	TERRORISTAS/INSURGENTES		SÍ			

		OTRO -	
		MODO	VISIBLE -
			DISFRAZADO/ESCONDIDO SÍ
		COMPRENDIDO SÍ. Se aporta su versión	
	PELOTÓN		
ALTOS MANDOS VISIÓN +/-	POLÍTICOS Negativo. Autorizan la tortura y la justifican sin ningún obstáculo. Niegan que ciertos métodos sean tortura, como el ahogamiento.		
	MILITARES -		

### TRAMAS Y ESTRUCTURA

TRAMA	PUNTO DE VISTA	Soldado
	APERTURA	Persona como las torturas de Abu Ghraib en lo que parecen unas instalaciones del ejército. Persona con la cabeza cubierta en una sala.
	FINAL	Salva a la chica, le da dinero, pasaportes. Llama a la psicóloga y le dice dónde está la bomba. La deja estallar para aumentar la amenaza.
	TRAMA ROMÁNTICA	No convencional
ESTRUCTURA	ESTRUCTURA TEMPORAL	Uso de Flashback, Sí, Temporal
	ESTRUCTURA ESPACIAL	PREVIO AL COMBATE
		DURANTE EL COMBATE SÍ
	TRAS EL COMBATE	



	VIAJE PROTA Del combate al hogar	
CASO REAL	SÍ ¿CUÁL?	
	NO	X

### ESCENARIO Y TRATAMIENTO FORMAL

USO DE PANTALLAS	SÍ ¿CUÁL?	SÍ. Videovigilancia
	NO	
USO DE LOS SOLDADOS DE DISPOSITIVOS	SÍ ¿CUÁLES?	
	NO	
REFERENTES FORMALES	WMD	
	IED	
	HABLAN ÁRABE SÍ	
	OTROS Bombas	
VIOLENCIA	Ahogamiento, golpes, ataduras, bolsas... TORTURA	

### TEMA

TEMA	La tortura
PREGUNTA	¿Cuál es su efecto en los que torturan? ¿Es útil? ¿Se debe usar?
CONCEPTO GUERRA	AVENTURA

	ESPECTÁCULO
	TRAGEDIA X
JUSTIFICACIÓN	SÍ ¿CÓMO?
	NO, CONDENA X
	NO SE POSICIONA X
CULPABLES	Gobierno EEUU

IMÁGENES PARA COGER (MIN Y SOBRE QUÉ)

the torturer\_cámara seguridad\_01.02.39

the torturer\_cámara videovigilancia\_03.03

the torturer\_pantalla tv\_01.20.56

CONVERSACIONES (MIN. Y SOBRE QUÉ)

1.01.26

- Are you saying the Administration is responsible
- The terrorists are responsible
- But the orders came from the White House
- Don't you understand? The terrorists are responsible, they made you torture them
- What are you saying?

- What I'm saying, Nick, is that you've done a great job. We are proud of you, we need you. These new laws will make your skills set out specially valuable.

- It doesn't seem right.

- She was a terrorist, Nick

- But it doesn't make it right

- It makes it excusable

- Is it forgivable?

- I forgive you. President Bush forgives you!

- But does God forgive me?

- We all forgive you.

1.04.13 Cuando le dice que la había matado pero que en realidad ya sabían que no había bomba.

- There's no blame. Collateral damage.

- So it's OK that I killed her

- It's understandable. You were just trying to keep America safe. You were trying to protect people. Like me.

- So you have no cuoms that I tortured, raped and killed an innocent woman.

- Of course I have cuoms, but the security of this nation.

- The ends justifies the means.

- Always

**OBRA:** ZERO DARK THIRTY/LA NOCHE MÁS OSCURA

**DIRECTOR:** KATHRYN BIGELOW

**AÑO:** 2012

## PERSONAJES Y CONFLICTO

PERSONAJES	TIPO	MILITAR	SOLDADOS	EEUU SÍ. Seals
				LATINO -
				MUJERES -
				OTROS -
		ALTOS MANDOS	CIA	
		POLÍTICOS	SÍ	

CONFLICTO PRINCIPAL	INTERNO	INDIVIDUAL	Deseo de atrapar a Bin Laden contra los estragos que esa caza le produce a ella misma y a su alrededor.
		PELOTÓN	-
	EXTERNO	CONTRA QUIÉN	Terroristas. Bin Laden

		CIVILES	EEUU SÍ		
			IRAK SÍ		
		PERIODISTAS		SÍ. TV. Informa	
		OTROS	NIÑOS	SÍ. Iraquíes	
			PAREJA/FAMILIA	-	
			OTROS	CIA. Mujer	
		PROTAGONISTA (Individual)	QUIÉN ES	MILITAR	-
				CIVIL	-
				OTRO	Cia. Agente
		TIPO DE ARCO		A un alto coste personal, la protagonista consigue la captura de Bin Laden (positivo).	
ANTAGONISTA	ENEMIGO	SÍ			
	OTRO	-			

	ENEMIGO	TERRORISTAS/INSURGENTES SÍ	
		OTRO -	
		MODO	VISIBLE SÍ. Capturados
			DISFRAZADO/ESCONDIDO SÍ
	COMPRENDIDO -		
PELOTÓN			
ALTOS MANDOS VISIÓN +/-	POLÍTICOS Negativo. Parecen desconocer lo que hace la CIA.		
	MILITARES Negativo. Al servicio de la CIA		

### TRAMAS Y ESTRUCTURA

TRAMA	PUNTO DE VISTA	CIA y Navy Seal
	APERTURA	Referencia a que está basada en un hecho real. Negro, conversaciones radiofónicas. Texto: Septiembre 11, 2001. Siguen las voces en off en pantalla en negro. Llamadas de auxilio desde las torres. “Dos años más tarde”, The Saudi Group. Torturando a un hombre, sigue la tortura.
	FINAL	Confirma Maya que es Bin Laden. Se sube a un avión de vuelta. Le dice el piloto que debe ser <b>imp</b> que tiene todo el avión para ella y que donde quiere ir. Ella empieza a llorar.
	TRAMA ROMÁNTICA	No
ESTRUCTURA	ESTRUCTURA TEMPORAL	Uso de Flashback, No

	ESTRUCTURA ESPACIAL	PREVIO AL COMBATE
		DURANTE EL COMBATE      Sí
		TRAS EL COMBATE
	VIAJE PROTA Combate	
CASO REAL	SÍ ¿CUÁL?	SÍ. Búsqueda y muerte de Bin Laden
	NO	

### ESCENARIO Y TRATAMIENTO FORMAL

USO DE PANTALLAS	SÍ ¿CUÁL?	SÍ. TV para interrogatorios, pantallas satélite, ordenador
	NO	
USO DE LOS SOLDADOS DE DISPOSITIVOS	SÍ ¿CUÁLES?	SÍ. Cámara de fotos.
	NO	
REFERENTES FORMALES	WMD	
	IED	
	HABLAN ÁRABE SÍ	
	OTROS	
	Cárceles secretas Atentados, bombas Redadas en casas Ejecución de civiles	
VIOLENCIA	TORTURA	NO

## TEMA

TEMA	Caza de Bin Laden
PREGUNTA	
CONCEPTO GUERRA	AVENTURA X
	ESPECTÁCULO
	TRAGEDIA
JUSTIFICACIÓN	SÍ ¿CÓMO? X
	NO, CONDENA
	NO SE POSICIONA
CULPABLES	Terroristas

IMÁGENES PARA COGER (MIN Y SOBRE QUÉ)

ZERO DARK THIRTY\_PRISMÁTICOS\_56.25

ZERO DARK ESC 00.04.16

ZERO DARK ESC 00.42.15

ZERO DARK ESC 00.46.11

ZERO DARK THIRTY\_CÁMARA TORTURA\_29.21

ZERO DARK THIRTY\_FOTO SOLDADO\_02.18.04

ZERO DARK THIRTY\_PANTALLA COMPLETA MAPA\_01.14.25



ZERO DARK THIRTY\_PANTALLA ORDENAD

OR\_01.13.59

ZERO DARK THIRTY\_PANTALLA ORDENADOR\_01.58.44

ZERO DARK THIRTY\_PANTALLA TV\_03.00

ZERO DARK THIRTY\_PANTALLA TV\_23.35

ZERO DARK THIRTY\_PANTALLAS SATÉLITE\_53.43

ZERO DARK THIRTY\_PANTALLAS\_27.59

ZERO DARK THIRTY\_SOLDADO FOTO\_02.18.17

ZERO DARK THIRTY\_VISIÓN NOCTURNA ORDENADORES\_02.15.16

ZERO DARK THIRTY\_VISION NOCTURNA\_02.00.58

ZERO DARK THIRTY\_VISIÓN NOCTURNA\_02.08.59

ZERO DARK THIRTY\_VISIÓN NOCTURNE\_02.07.45

