Iconomaquia

Imágenes de guerra

VOCES / ENSAYO

COLECCIÓN VOCES / ENSAYO 238

Ayuntamiento de Málaga
Área de Cultura

La obra *Iconomaquia. Imágenes de guerra*, fue galardonada con el VIII Premio Málaga de ensayo, que fue concedido por unanimidad el 4 de noviembre de 2016 en Málaga. Formaron parte del jurado Javier Gomá, Estrella de Diego, Espido Freire, Alfredo Taján, Juan Casamayor (editor de Páginas de Espuma), Benancio Gutiérrez (como secretario, con voz pero sin voto), y, como presidenta del jurado, Susana Martín Fernández (Directora del Área de Cultura del Ayuntamiento de Málaga).

No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o cualquier medio, sea este electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito de los titulares del *copyright*.

Nuestro fondo editorial en www.paginasdeespuma.com

Jorge Fernández Gonzalo, *Iconomaquia. Imágenes de guerra*
Primera edición: febrero de 2017

ISBN: 978-84-8393-213-1
Depósito legal: M-43846-2016
IBIC: HPN - HBT

© Jorge Fernández Gonzalo, 2017
© De esta portada, maqueta y edición: Editorial Páginas de Espuma, S. L., 2017

Editorial Páginas de Espuma
Madera 3, 1.º izquierda
28004 Madrid

Teléfono: 91 522 72 51
Correo electrónico: info@paginasdeespuma.com

Impresión: Cofás
Impreso en España - Printed in Spain

Jorge Fernández Gonzalo

Iconomaquia

Imágenes de guerra

VIII PREMIO
MÁLAGA
DE ENSAYO
JOSÉ MARÍA GONZÁLEZ RUIZ

PÁGINAS DE ESPUMA

ÍNDICE

Preliminar 9

Semiótica de lo espectacular 17
Iconomaquia: la guerra de las imágenes 19
Guerra y propaganda 29
El espectáculo y lo obsceno 43

Óptica bélica 57
Cirugía de las imágenes: *studium* y *punctum* 59
Campos de batalla / Campos de percepción 69
Logística de la percepción:
Paul Virilio y Roland Barthes 93

Los cuerpos y la guerra 109
El cuerpo del guerrero 111
Pin-up girls: guerra y pornografía 123
El Otro 131

Auschwitz y el fascismo 139
La guerra y el discurso de la Historia 141
Escribir después de Auschwitz 159
Fascinación y fascismo 171

Guerra y pantalla 181
La guerra del Golfo no ha tenido lugar 183
Estética del 11-S 191
Guerra.net 203

Addendum 213
Entre lo visible y lo enunciable 215

Bibliografía consultada 221

PRELIMINAR

Este libro defraudará a todo aquel que pretenda descifrar el sentido último del fenómeno bélico, sus causas, la trastienda de sus implicaciones ideológicas o el registro de las consecuencias morales y éticas que surgen una vez que las políticas armamentísticas ponen en juego todos sus recursos. En cierto modo, no se habla aquí de la guerra, sino de los medios que la reproducen, de los resultados que derivan de esta puesta en escena, y de las imágenes que se dibujan en la lente de lo que podría definirse como una *óptica bélica*. Huelga decir que ni se justifica la lucha entre seres humanos, ni se critican a la ligera los parámetros de actuación de los Estados o los individuos, como hasta hace muy poco había hecho la ciencia de la *polemología*: ya no basta con preguntarse si existen guerras justas o injustas, si el marco del Derecho Internacional es capaz de contemplar la violencia en cuanto que expresión legítima de poder o, como dijera Walter Benjamin (2007), si la actuación violenta se ajusta a un sistema de valores morales y a una legalidad irreductible. Realmente, no nos interesa tanto explicar qué es la guerra como las operaciones de su *espectacularidad*. Hay guerras de millones de personas y guerras que constituidas únicamente por pequeñas

escaramuzas entre clanes rivales o familias vecinas. Aunque no acertemos a acotar los límites del hecho bélico o no podamos establecer con exactitudes cuáles son sus mecanismos de legitimación, existe una semiótica bélica que es preciso estudiar hasta sus últimas consecuencias. Todos los enfrentamientos establecen un vínculo con lo sensible, desencadenan imágenes, se insertan en un dispositivo entre enunciabilidad y visibilidad que merece nuestra atención. José Luis Brea hablaba de una *episteme escópica*, y sobre dicha episteme versarán estas páginas: escribir, ver, la guerra; qué se puede decir de aquello que observamos en relación a los conflictos armados y sus consecuencias, sus discursos y sus imágenes.

Para dar con estas y otras claves, es preciso establecer una serie de estrategias de comprensión que nos permitan entender el fenómeno de la guerra como un dispositivo productor de significado, un marco de sentido que estructura una realidad convulsa a través de mecanismos representacionales específicos. Hace falta incorporar a nuestra universidad unos *war studies*, una disciplina que establezca criterios de catalogación y análisis para los sucesos que se producen tanto en la batalla como en sus preliminares y extensiones, en un acercamiento que aúne al mismo tiempo el análisis de sus estratificaciones discursivas y una semiótica de los códigos visuales. Es preciso, en último término, que extendamos una tabla de disección para el cuerpo inerte de una gramática bélica y que nos interroguemos, a partir de ella, por su régimen de visibilidad, por la relación que guardan las imágenes que aparecen en nuestro repertorio sensible, en nuestra *imagoteca* de la violencia, y los parámetros de una realidad construida discursivamente.

Se ha calculado en unas 15 000 las guerras sucedidas a lo largo de la Historia de la humanidad. Si bien, por otra parte, es difícil decir qué es una guerra, cuándo empieza o qué estilemas la definen. Hay guerras en las que no muere nadie, guerras

virtuales, movilizaciones y disputas tribales de imposible datación, guerras entre hermanos y conflictos internacionales con millones de muertos a sus espaldas. Baudrillard hablaba de una forma *asintótica* de vivir el conflicto: nos acercamos a la guerra sin llegar a tocarla. Al registrar la experiencia de la guerra topamos de frente con la fragilidad de las apariencias, con su forma enigmática inasible.

Por ello mismo se hace cada vez más necesario desconfiar de los modos habituales de referirse a la guerra. Aunque en sí mismo el conflicto pueda aparecer como una conjunción caótica de elementos (y, en gran medida, así es), nada hay más ordenado y disciplinado que la lógica militar, con sus distribuciones, códigos, esquemas corporales, semiótica indumentaria, etcétera. No se enfrentan, sin más, una masa de seres humanos contra otra, sino que se nos muestra una compleja estructuración dentro de los combates, así como entre combatientes, con estrictas gradaciones jerárquicas y guarniciones compartimentadas, protocolos de actuación y complejas maniobras de despliegue táctico. No obstante, siempre hay algo que excede esta ordenación, un resto que escapa al análisis (y que podríamos definir, con el psicoanálisis lacaniano, como *lo Real* de la guerra). El militar prusiano Carl von Clausewitz, adelantándose a la misma apreciación que hiciera Mallarmé con respecto a la literatura, hablaba del componente *azaroso* de los conflictos armados: «la guerra es el territorio del azar». Si la guerra es un texto, lo es en calidad de página en blanco surcada por el azar de sus signos, a la manera del cielo constelado mallarmeano, un espacio neutro en donde sus compartimentos no alcanzan la unidad de las definiciones. Es tan fácil contemplar la guerra y sus imágenes como difícil es transcribir verbalmente sus signos: la verdad de la guerra resbala siempre entre las fisuras del discurso.

Sobran dificultades de orden ontológico a la hora de delimitar la estructura formal del acto bélico, pero no cabe duda de que las imágenes y representaciones que se desprenden de dicho acto, las alianzas entre los discursos y las inflexiones representacionales, los ecos y las voces, participan del fenómeno y sustentan gran parte del impacto de la guerra en su puesta en escena. La guerra es también una guerra ligada a las imágenes, así como al lenguaje, y no tanto por lo que podemos decir de ella como por la *falta de narración* que suscita. Frente a la guerra ideal, abstracta, que imperaba en la teoría política de la época de Clausewitz (primeras décadas del siglo XIX), el prusiano definió la guerra desde la imposibilidad del análisis, a partir de la falta de narratividad inherente a la naturaleza de lo bélico. Contar la guerra es, en cierto modo, vestir la guerra de palabras, anteponer a su condición irrepresentable los meandros alienantes del lenguaje y sus concavidades de sentido. El discurso sobre la guerra ha de carecer de cualquier validez epistemológica, queda fuera de todo despotismo regulador, más allá de la axiomática de la verdad. En cierto modo, constituye un texto deconstruido, por decirlo desde la terminología de derridiana, en el cual las piezas no se engarzan de manera lógica, aunque una superestructura militar parezca dar coherencia y distribuir ordenadamente el fenómeno. En último término, y por debajo de los códigos castrenses, la guerra constituye un acto desmesurado que no se deja interceptar por el sentido, que no clausura las interpretaciones que puedan hacerse de ella por mucho que indaguemos en su naturaleza espectacular. Cuanto mayor sea el acercamiento a su perímetro, cuantos más aumentos utilicemos en nuestra lente virtual, mayor será el desvío y la artificiosidad a la hora de descifrar su dimensión absurda, su desmesura impracticable.

Decía el poeta estadounidense Walt Whitman que la verdadera guerra no llega jamás a los libros. Buscamos la totali-

dad, pero solo encontramos el fragmento. Miguel Morey, en su ensayo *Deseo de ser piel roja* (1994), lo expresaba con otras palabras: «el apache, para que se le admita como guerrero, tiene que haber ido cuatro veces distintas por el sendero de la guerra con los de su tribu. Y durante esas cuatro guerras está severamente obligado: pero, de entre todas sus obligaciones, la más importante es aprender a conocer los nombres sagrados de todas cuantas cosas tienen que ver con la guerra». Los nombres, los signos de la lucha, no alcanzan la totalidad, no llegan al extremo del *libro*, de la uniformidad cerrada de la narración, por mucho que el apache recorra varias veces el sendero que le lleva hasta la batalla, porque la guerra siempre es el propio sendero y no el equipaje fiable de signos y de términos reconocibles. El guerrero tiene que habituarse a esa fragmentariedad si quiere sobrevivir a las vicisitudes bélicas. No hay relato para la guerra, por eso todos los relatos se suceden, sin término, y las historias se cuentan una y otra vez. La mitología sobre encuentros y conflictos ancestrales, así como las leyendas antiguas de batallas sobrecogedoras, no constituyen otra cosa que la inercia de lo *incomunicable* de la guerra, que se repite justamente porque no hay una verdad completa que agote sus relatos. La narración bélica, que es siempre una ruptura con el fenómeno real del encuentro y la contienda, permite, por esa lejanía, todas las acumulaciones y prótesis discursivas, todos los efectos impostados del lenguaje, los efectos laberínticos de la repetición. La guerra se escribe infinitas veces porque no alcanzamos a la clausura de su sentido. Relatar, relacionar, unir en las impostaciones del lenguaje y en su ficción de verdad todos aquellos fragmentos que desdibujan el campo de batalla. Hablar de la guerra abre un discurso infinito y nunca concluido.

No desechamos, sin embargo, la posibilidad de analizar las mutaciones históricas de la guerra a través de las diferentes tecnologías que han remodelado nuestra percepción del mun-

do, las dimensiones del entorno urbano, su espacio y su velocidad. Paul Virilio, en su libro *Ciudad Pánico* (2007), veía tres variables históricas para clasificar el avance del fenómeno bélico, que pueden denominarse como guerras *de masa*, *de energía* y *de información*. Las guerras de masa comprendían el enfrentamiento directo de las armas contra los escudos, el furor del ariete contra las murallas, los combates cuerpo a cuerpo, la resistencia de la carne expuesta del enemigo a la hora de hundir el acero en ella, etcétera. Posteriormente, el conflicto bélico se industrializó y las guerras de energía encontraron en la balística y en la gramática de rifles y misiles su principal filón, para pasar a desarrollar máquinas, motores de aviones, vehículos de combate impulsados por la potencia de la electricidad o el combustible, capaces de conquistar todos los elementos (tierra, mar y aire) hasta dar como resultado el punto álgido de esta fase: la bomba atómica. Por último, las guerras de información definirían tanto la época del espionaje y de alianzas secretas de segunda mitad de siglo XX como la proliferación de las guerras mediáticas, impulsadas o canalizadas mediante los medios de comunicación, y principalmente a través del uso de computadoras, como se mostraba en la pionera película *War Games* (1983). Virilio habla aquí de una *guerra contra lo real*, guerra cuyas operaciones *desrealizan* los contornos del mundo en que vivimos.

Entonces, ¿qué coordenadas visuales trazar de los conflictos armados? ¿Cuál es el dominio de lo visible en la causa bélica? Como decimos, no es la guerra aquello que contemplamos, sino su *espectáculo*, la dimensión de hiperrealidad que ofrecen sus códigos visuales, la pantalla de signos que anteponemos a lo insoportable de su crueldad virulenta. En ese laberinto de lo que entendemos como esencia del formato bélico, nuestro estudio únicamente pretende eslabonar las palabras y las representaciones, emerger sobre el tumulto de conexiones ima-

godiscursivas y trazar ahí un dispositivo analítico de los conflictos armados. Para tal fin, trazamos una división de cinco apartados o bloques destinados a abordar cuestiones específicas del fenómeno de la guerra. En un primer momento, y a modo de apertura, se describen las líneas principales para una *semiótica de lo espectacular*, esto es, un análisis de la importancia de las imágenes en la guerra y de su hiperrealización hasta sustituir la desmesura de lo real por la obscenidad de los códigos mediáticos. Se trata, por tanto, de trazar las coordenadas de una *imagomaquia*, una guerra por el poder de las imágenes y por la imposición de una determinada ideología a través de la propaganda bélica. El segundo apartado abandona el campo de las representaciones para sumergirse en el de la percepción: cómo ver la guerra, a través de qué medios y con qué repercusiones *ontovisuales*, en lo que denominamos aquí como una *óptica bélica*. La percepción no deja de constituir un fenómeno histórico, no meramente físico, que depende del lenguaje y de los avances tecnológicos que la modifican constantemente. En el tercer bloque se propone, desde una estructura gramatical precisa, un examen de la corporalidad en relación a los conflictos armados: por un lado, el cuerpo del guerrero, verdadero protagonista de la contienda, que afirma su identidad –su *Yo*– a través de la lucha y de las representaciones ligadas al combate; por otro lado, la mujer –históricamente, un *Tú*– y su relación con la iconografía bélica a través de la pornografía y el fenómeno de las chicas *pin-ups*, y finalmente el problema de la otredad y de la construcción del enemigo –*Él*– mediante los discursos y las representaciones que forman parte del mosaico de la guerra. El cuarto capítulo se centra en el punto de inflexión que supuso Auschwitz y en la ostentación propagandística del régimen nazi que se esforzó por ocultarlo: el programa moral del hombre sufre un varapalo ahí donde la civilización –la perfecta y refinada sociedad alemana– crea, en su acumulación grotesca,

un holocausto del que participan burócratas, abogados, oficinistas, administradores y todo el tejido institucional con mayor crudeza incluso que los propios soldados, hasta cambiar definitivamente el curso de la historia, y aun desgarrar el concepto mismo de aquello que podemos entender por histórico.

Finalmente, en el quinto y último apartado analizamos la modernización del escenario bélico a través de las guerras virtuales y la importancia que el 11-S tuvo dentro de la genealogía de la guerra. Si para Clausewitz lo importante era desarmar el enemigo, hoy sería imprescindible la espectacularidad de ese desarme. Un ejemplo de ello lo tenemos en la primera Guerra del Golfo, la cual, como habría dicho Baudrillard, *ni tan siquiera habría existido*, camuflada por la descomunal pantalla de signos que se levantó ante ella. En aquel entonces Saddam Hussein desafió a los americanos afirmando que no serían capaces de exponer a 10 000 hombres a la incertidumbre de morir en la guerra. EE. UU. respondió enviando al frente 12 000 ataúdes junto con el cargamento de armas y provisiones requeridas. La guerra no puede entenderse sin este tipo de alianzas entre la palabra y las representaciones, entre los símbolos y los conflictos ideológicos. En cierto modo, nadie puede *decir* la guerra: asistimos a su espectáculo, a su publicidad y sus signos, y todas las palabras parecen estar de más cuando el telón (la pantalla, las páginas de diario, las fotografías, documentales, cine) se abre ante los ojos del espectador.