Jorge Fernández Gonzalo

Iconomaquia. Imágenes de guerra

VIII Premio Málaga de Ensayo

PÁGINAS DE ESPUMA

Editorial Páginas de Espuma
91 522 72 51 || ppespuma@arrakis.es
Información: www.paginasdeespuma.com

Sinopsis

Fernández Gonzalo, uno de los pensadores y creadores más valiosos y versálites de las últimas hornadas, afirma en este impresionante ensayo que «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».
La guerra se ha convertido en uno de los principales índices de datación histórica. A partir de ella, articulamos la masa de acontecimientos, se negocian nuevos modos de organización política y se reconfiguran las fronteras. Pero ¿cómo vemos la guerra, de qué manera percibir su brutalidad, a través de qué filtros atenuamos sus consecuencias y trivializamos su impacto?
En las páginas de Iconomaquia. Imágenes de guerra –que le valieron a Jorge Fernández Gonzalo el VIII Premio Málaga de Ensayo– se produce un acercamiento a lo que podríamos definir como una logística de la percepción, una reflexión sobre los mecanismos y aparatos que traducen el vínculo con lo sensible, la inmersión directa en la guerra y sus procesos, en una batería de signos y píxeles atrapados al otro lado de la pantalla. Desde las primeras representaciones pictóricas hasta los más modernos dispositivos tecnológicos de Realidad Virtual, pasando por Auschwitz y el 11-S, Iconomaquia desvela la puesta en escena de la gramática bélica mediante un profundo análisis de sus testimonios visuales y sus huellas discursivas, para concluir que «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».

Biografía

Jorge Fernández Gonzalo (Madrid, 1982) es Doctor en Filología Hispánica por la Universidad Complutense de Madrid, con un estudio sobre la poesía de Claudio Rodríguez, y Doctor en Filosofía por la Universidad Autónoma de Madrid, con una tesis sobre Slavoj Žižek. Aunque es mayormente conocido por ser el autor de *Filosofía zombi* (Finalista Premio Anagrama de Ensayo, 2011), la obra de Jorge Fernández reúne una ingente cantidad de trabajos que van desde sus inicios como poeta (Premio Hiperión, entre otros), hasta su etapa puramente ensayística en la que se centran los temas y problemáticas de la era digital, el paradigma tecnológico o las teorías de la comunicación, en su relación con la estética, las políticas y teorías sociales del nuevo milenio, con títulos como *Pixelar a Platón* (2015), *Homo Public. Economías del Yo en la Era Internet (*2015) o *Guía perversa del viajero en el tiempo* (2016).

Entrevista

1. La transformación de cómo vemos la guerra, el acto bélico y sus actores, "los guerreros", es una evolución constatable que se define en clave de lo espectacular, lo virtual, lo obsceno, lo artístico que casi supone sentarse ante una televisión y ver un conflicto en este siglo XXI. A grandes rasgos, ¿cómo ha sido esta transformación?

Hay varias líneas convergentes que nos permiten analizar las transformaciones y mutaciones inherentes a los fenómenos bélicos y a su visualización. La guerra siempre fue un hecho innominado, en el que todas las palabras quedaban cortas. Los rostros se protegían, pero también se ocultaban: las imágenes de la guerra eran poco comunes, pero poderosísimas, con efectos perturbadores en quienes la contemplaban. Sin embargo, hay un hito importante en la genealogía de la óptica bélica, lo que podríamos denominar como la mediatización de la guerra: podemos verla cómodamente desde casa, a través de fotografías o de vídeos, a través de la pantalla. Lo realmente obsceno entonces no es jugar a un videojuego de guerra, sino la sensación de extrañamiento cuando vemos cómo en los telediarios se suceden las imágenes bélicas. Lo que nos perturba no es la guerra misma, sino cómo la hemos acomodado a nuestra cotidianidad.

2. ¿Qué propósito político, social o cultural puede sustentar este cambio de "mensaje", de "código" y, por tanto, del "receptor" final?

Todos los dispositivos que regulan visualmente la guerra, que la codifican y que la trasladan a la esfera de la publicidad, la mediatización y las pantallas persiguen un mismo objetivo: deshumanizarla para poder gestionarla cómodamente. Un conflicto violento podía presentar un carácter ritual, no sólo se trataba de un acto sin sentido, sino de toda una ceremonia. No quiero pensar que en nuestros días hemos secularizado la guerra, sino que la hemos adaptado a nuestras nuevas formas de ritualidad. Hoy la ceremonia más frecuente es la de sentarse a ver la tele o conectarse a Internet. Evitamos el cara a cara y convertimos la guerra en un acontecimiento televisado, lo que permite que los poderes implicados puedan maniobrar impunemente, como si fueran cadenas en busca de su audiencia. Ya no somos víctimas de la guerra, sino espectadores, y eso nos satisface secretamente.

3. ¿Qué papel juegan los medios de comunicación en esta metamorfosis?

Los medios de comunicación tienen una función muy precisa en nuestros días: cuantificar la realidad. Los acontecimientos son caóticos, están desestructurados, constituyen abismos inconexos. La literatura o la historia eran los discursos que, tradicionalmente, se enfrentaban a este maremágnum para dotar de significaciones, causalidades, al cúmulo de datos imprecisos. Hoy la prensa ha convertido todo lo real en signos, y todos los signos en mercancía. Si podemos intercambiar signos, podemos comerciar con ellos. El proceso de semiotización constante (de la guerra, pero también de todos los acontecimientos imaginables) permite incorporarlos a un sistema

económico demoledor. La guerra se ha capitalizado gracias a los medios de comunicación.

4. ¿Dónde está el límite de la imagen y dónde se sitúa su interpretación final? Un ejemplo: las imágenes más "obscenas", "espectaculares" del 11S seguramente nunca las veremos, en cambio puede materializarse (y pensarse como expresión artística) el cambio de siglo en una sola fotografía de aquel acontecimiento. Otro muy distinto: Auschwitz y el discurso y punto de inflexión que supone.

Los límites siempre son culturales, no exclusivamente estructurales. Cada cultura crea su rasero de obscenidad (literalmente, lo que está fuera de escena). Pienso, con Freud o con Derrida, que la interpretación es infinita, pues todo signo remite a otro, y que por ello las imágenes nunca dejarán de producir discursos. Además, es precisamente la imposibilidad de agotar las imágenes con palabras lo que pone en funcionamiento todo el artificio verbal. Porque no podemos decir la realidad, la explicamos infinitamente. Con el 11-S o con los acontecimientos de Auschwitz hemos alcanzado cierto límite, pero eso no significa que no existan metacódigos que nos indican cómo hablar de lo que no puede hablarse. Lo realmente interesante será ver cómo cambiará el rasero con el tiempo: a la semana del atentado de las Torres Gemelas, no se podía decir nada que se saliera de un marco de respeto. Las imágenes se censuraron, incluso cuando eran ficticias (se paralizó el rodaje de muchas películas de atentados). Con el tiempo, hemos asimilado la dimensión obscena del acontecimiento mediante homenajes, pero también mediante chistes y bromas que han permitido incorporar tales hechos bajo la forma de su represión.

5. ¿Cómo ver "la guerra" si es resultado de una cirugía entre el ver y el decir, el resultado de una sublimación casi publicitaria de ella, de un proceso en el que intervienen la virtualización, la desaparición de las víctimas, lo figurado frente a lo real, el campo de batalla como un campo de percepción evolucionado?

No hay salida: no podemos abandonar la máquina de visión, los dispositivos ópticos, los emplazamientos discursivos vigentes, salvo por mínimas modulaciones, desplazamientos insignificantes. En este aspecto soy esencialmente foucaultiano: cada época posee una episteme, un paradigma de relaciones entre ver y decir, una serie de mallas de poder, un tejido que acota nuestra realidad. Es relativamente fácil analizar cómo se producían en otro tiempo, pero es difícil ver cómo nos atrapa a nosotros. Pienso en la metáfora que trabaja Giorgio Agamben en uno de sus libros: la araña teje su telaraña con una forma específica, que es exactamente la forma que poseen los ojos de la mosca. La realidad tiene un reticulado que hemos construido culturalmente, y que nos atrapa. Mi trabajo sólo pretende ayudar a ver los hilos de la telaraña.

6. ¿Hasta qué punto la tecnología altera este concepto de la imagen de la guerra atendiendo a que su canal de comunicación produce un distanciamiento con la percepción y una identificación del perceptor?

Creo que cada avance tecnológico modula la realidad perceptible, crea encadenamientos específicos y asociaciones concretas. Hay, además de un horizonte

propio inserto en cada mecanismo de percepción, un punto ciego. Benjamin habla de "inconsciente óptico" en referencia a la fotografía y sus límites. No creo que podamos hablar de la tecnología en términos uniformes: cada aparato de visión establece unas coordenadas específicas sobre lo que podemos ver y lo que se oculta. Mi aportación, que en este punto es bastante fiel a la de Paul Virilio, consiste en aplicar estas tesis a los hechos bélicos. El auge de la fotografía en blanco y negro ha creado una imagen mítica de la guerra, casi nostálgica, mientras que la telemetría de las últimas guerras convierte los encuentros bélicos en auténticos videojuegos.

7. Aventure un futuro a estas formas de ver la guerra. Dentro de un década, ¿qué?

Quizá dentro de una década no notemos excesivas variaciones: la guerra seguirá la moda del uso de drones, que no ofrece un escenario visual muy distinto al de la aviación con cámaras durante la Segunda Guerra Mundial. Intuyo que las redes sociales van a ser una puerta muy importante (más aún) para la viralización de determinadas imágenes, pero sus códigos ya están plenamente vigentes. La realidad virtual lleva algunos años estancada, y es difícil pensar que vamos a virtualizar la guerra. Quizá el futuro más cercano popularice lo que ya conocemos como "realidad aumentada": no se trata de crear un universo virtual de imágenes, sino de incorporar imágenes prediseñadas a la realidad, a la manera de hologramas. Las nuevas formas de percepción de la guerra podrían apuntar en esta dirección, en la línea de las google glass, con dispositivos que superpongan datos e imágenes prediseñadas a las imágenes reales, que incluso nos impidan ver el rostro de nuestro enemigo, como sucedía en un episodio reciente de la distópica serie de televisión Black Mirror.